

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya. Untuk mengelola informasi dibutuhkan teknologi yang baik dan canggih. Teknologi yang dibutuhkan bukan saja berupa perangkat keras (*Hardware*) dan juga berupa perangkat lunak (*Software*), tetapi mempunyai nilai yang besar bagi perusahaan.

Sebagaimana juga dibutuhkan oleh UD. ROHMAT JAYA sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bisnis penjualan Kerupuk. Selama ini beberapa hal manajemen dan pengelolaan masih dilakukan secara manual antara lain masalah pembelian barang sebagai bahan baku dan penjualan produk. Pembayaran oleh *customer* dilakukan secara langsung apabila perundingan masalah barang telah disetujui dan barang dalam kondisi *ready stock*. Setiap transaksi memiliki jurnal masing-masing dalam hal pencatatannya yang tetap saling terkait dalam permasalahan stok barang.

Dengan pengelolaan yang masih dilakukan secara manual banyak terdapat kelemahan, seperti pengolahan data pembelian dan penjualan yang kurang cepat dan akurat, serta banyaknya kesalahan dalam pembuatan laporan pembelian maupun penjualan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dirancanglah sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat diakses secara *online* 24 jam lewat internet oleh banyak pelanggan sehingga penjualan bisa dilakukan dengan baik dan pembelian berbasis desktop agar pembelian dapat dilakukan dengan baik.

Sistem informasi penjualan ini memberikan informasi mengenai *produk krupuk* yang ditawarkan, pemesanan *krupuk* dan juga daftar-daftar pelanggan.

Dengan pembuatan sistem informasi ini, kami harap mampu untuk mengintegrasikan proses pembelian dan penjualan, dan juga pencetakan laporan agar dapat optimal, efektif, dan efisien.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dirumuskanlah permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat membantu UD. ROHMAT JAYA dalam mengontrol data penjualan agar dapat mudah diakses oleh *user* dan dapat menangani pembayaran serta biaya kirim?
- b. Bagaimana merancang bangun sistem informasi pembelian berbasis desktop yang dapat membantu UD. ROHMAT JAYA dalam mengontrol data pembelian secara terkomputerisasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam rancang bangun sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. ROHMAT JAYA ini adalah sebagai berikut:

1. Sub Sistem Informasi Persediaan Barang

Sistem ini menampilkan data stok barang dari pembelian dan penjualan.

2. Sub Sistem Informasi Persediaan Produk

Sistem ini menampilkan data stok produk.

3. Sub Sistem Informasi Pembelian

Sub sistem informasi pembelian meliputi :

- a. Transaksi Sistem Pemesanan Pembelian
- b. Transaksi Sistem Pembelian
- c. Transaksi Sistem Retur Pembelian
- d. Transaksi Sistem Pembayaran Hutang
- e. Laporan Persediaan Barang

4. Sub Sistem Informasi Penjualan

Sub sistem informasi penjualan meliputi :

- a. Transaksi Sistem Pemesanan Penjualan
- b. Transaksi Sistem Penjualan
- c. Transaksi Sistem Retur Penjualan
- d. Transaksi Sistem Pembayaran Piutang
- e. Laporan Persediaan Produk

5. Sub Sistem Penyediaan Laporan - laporan

Laporan yang terdapat pada aplikasi ini adalah :

- a. Laporan Stok Barang
- b. Laporan Stok Produk
- c. Laporan Pemesanan Pembelian
- d. Laporan Pemesanan Penjualan
- e. Laporan Penjualan
- f. Laporan Pembelian

- g. Laporan Retur Pembelian
- h. Laporan Retur Penjualan
- i. Laporan Pembayaran Hutang
- j. Laporan Pembayaran Piutang

1.4 Tujuan

Sistem yang dibuat memiliki tujuan untuk merancang bangun sebuah sistem pembelian dan penjualan pada UD. ROHMAT JAYA secara terkomputerisasi sehingga mampu memudahkan dan menghasilkan kinerja yang optimal pada perusahaan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan berbasis web dan pembelian berbasis desktop ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembelian

Bagian pembelian merupakan pegawai yang bertugas melakukan pembelian barang dan membuat laporan pembelian.

- a. Dapat mengetahui data-data supplier dengan cepat dan mudah.
- b. Dapat mengetahui data-data barang yang kurang dari stok minimal.
- c. Dapat melakukan transaksi pembelian.
- d. Dapat mengetahui laporan dari pembelian secara cepat dan akurat.

2. Bagian Penjualan

Bagian penjualan merupakan pegawai yang bertugas melakukan penjualan produk dan bertugas untuk membuat laporan penjualan.

- a. Dapat mengetahui data-data pelanggan dengan cepat dan mudah.
- b. Dapat mengetahui data-data produk yang kurang dari stok minimal.
- c. Penjualan dilakukan secara online sehingga menambah omset penjualan
- d. Dapat melakukan transaksi penjualan.
- e. Dapat mengetahui laporan dari penjualan secara cepat dan akurat.

3. Bagian Keuangan

Bagian keuangan merupakan pegawai yang bertugas untuk melayani transaksi pembayaran hutang dan piutang .

- a. Dapat melakukan transaksi pembayaran hutang dan piutang.
- b. Dapat mengetahui laporan pembayaran hutang dan piutang dengan cepat dan akurat.

4. Bagian Gudang

Bagian Gudang merupakan pegawai yang bertugas untuk melakukan pengecekan terhadap stok barang dan produk.

- a. Dapat mengetahui stok barang dan produk yang kurang dari stok minimal.

5. Supplier

- a. Dapat mengetahui pemesanan barang secara berkala.
- b. Dapat menyediakan barang yang dibutuhkan sesuai dengan pemesanan barang yang dilakukan.

6. Pelanggan

- a. Dapat melakukan transaksi pemesanan hingga pembelian produk secara cepat dan mudah serta pembayarannya.

7. Direktur

Direktur merupakan pemilik yang berwenang untuk menentukan kebijaksanaan perusahaan.

- a. Dapat mengetahui laporan-laporan yang ada yaitu stok barang, stok produk, pembelian, dan penjualan.
- b. Dapat membantu dalam pengambilan keputusan untuk pengembangan perusahaan

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang masalah yang sedang dibahas, maka sistematika penulisan laporan proyek sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. ROHMAT JAYA adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang dalam pembangunan sistem informasi penjualan dan pembelian pada UD. ROHMAT JAYA, perumusan masalah yang ingin diselesaikan dari sistem yang sudah ada, pembatasan masalah untuk sistem pada akhirnya, tujuan dari pembangunan sistem informasi penjualan dan pembelian, juga kontribusi yang diharapkan dapat bermanfaat untuk kemajuan perusahaan.

Bab kedua hasil survey menjelaskan mengenai identitas perusahaan, meliputi sejarah berdirinya perusahaan, dasar sistem yang telah diterapkan pada perusahaan, serta struktur organisasi perusahaan tersebut.

Bab ketiga landasan teori berisi tentang definisi dan penjelasan yang lebih detail mengenai konsep yang digunakan untuk merancang desain sistem yang akan dibangun, yaitu meliputi penjelasan mengenai konsep dasar sistem informasi, variabel-variabel dalam sistem penjualan dan pembelian, Entity Relationship Diagram (ERD), sistem flow, Data Flow Diagram (DFD), program penunjang pembuatan sistem, dan teori-teori lain yang berhubungan dengan pembangunan dan pengembangan sistem.

Bab keempat analisis dan desain berisi penjelasan tentang jenis model yang diambil atau digunakan dan menjelaskan mengenai identifikasi masalah dan bagaimana sistem tersebut dibuat, dilanjutkan dengan perancangan sistem yang meliputi *Sistem Flow*, *Context Diagram*, HIPO, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Conceptual Database* dan *Physical Database*.

Bab kelima implementasi dan pembahasan membahas tentang sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *Hardware* maupun *Software*. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pembaca laporan sistem penjualan dan pembelian yang telah dibangun ini. Kesimpulan yang dihasilkan didapat berdasarkan hasil evaluasi dari sistem yang telah dibuat dan diterapkan. Saran yang diberikan lebih mengacu dalam hal pengembangan sistem, baik dalam pemrograman yang masih dalam cakupan aplikasi *desktop*, aplikasi *web*, atau aplikasi *mobile*.