

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Toko Ivory merupakan sebuah usaha toko sepatu yang berlokasi di Mojokerto. Toko Ivory memiliki 3 buah gerai yang masing-masing terletak di Jalan Semeru, Kota Mojokerto, Jalan Bhayangkara, Kota Mojokerto, dan Jalan Pemuda, Dlanggu, Kabupaten Mojokerto. Toko yang mulai berdiri pada tahun 2009 ini menjual sepatu jenis Sneaker.

Manajemen Toko Ivory memiliki target penghasilan 10 juta rupiah per gerai dalam satu bulan. Dengan target yang besar, pihak manajemen toko Ivory harusnya semakin sering melakukan pengawasan terhadap aktifitas penjualan di tiap gerai Ivory. Upaya pengawasan yang dilakukan oleh manajemen toko Ivory saat ini adalah mendatangi satu persatu ke tiga gerai secara bergantian. Adapun pengawasan yang dilakukan oleh manajemen toko Ivory setiap harinya meliputi: aktifitas penjualan per gerai dan produk yang paling laku.

Cara pengawasan tersebut memiliki kelemahan yaitu: pengawasan tersebut membutuhkan waktu yang panjang dikarenakan manajemen toko Ivory harus mendatangi gerai satu persatu dan tidak dapat dilakukan secara *realtime* dikarenakan harus menunggu hingga jam tutup toko baru dapat dilakukan pengecekan. Hal ini berakibat manajemen toko Ivory mengalami kesulitan dalam melakukan pengawasan aktifitas penjualan pada ketiga gerai toko Ivory, sehingga menghambat upaya pengembangan Ivory kedepan.

Penjualan pada toko Ivory bersifat retail dan hanya melayani penjualan di toko tanpa ada penjualan melalui online, sehingga semua aktifitas penjualan berpusat di gerai. Sebagian besar pelanggan yang datang ke gerai adalah komunitas pecinta sepatu sneaker, sehingga pelanggan yang datang ke gerai langsung bertanya tentang sepatu yang mereka cari. Toko Ivory juga menggunakan jasa *reseller* untuk memperbesar area penjualannya, *reseller* akan di berikan harga khusus yang berbeda dengan pelanggan umum. Setiap gerai memiliki aktifitas penjualan yang bersifat mandiri atau sendiri-sendiri dan masing-masing gerai tidak terkoneksi satu sama lain, sehingga sering kali timbul masalah dimana ketika salah satu gerai kehabisan stok sepatu maka gerai tersebut tidak dapat melakukan pengecekan stok gerai lain. Hal ini mengakibatkan pelanggan menjadi kecewa karena tidak menemukan sepatu yang diinginkan karena kebetulan stok sepatu tersebut kosong, dan pelanggan tidak mendapat informasi apakah pada gerai toko Ivory yang lain sepatu tersebut tersedia.

Dari kelemahan-kelemahan tersebut diatas maka akan dikembangkan sebuah Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sepatu Ivory. Sistem Informasi ini diharapkan dapat mengkoneksikan ketiga gerai Toko sepatu Ivory, sehingga dapat membantu manajemen toko Ivory dalam melakukan pengawasan aktifitas penjualan toko pada gerai lain secara *realtime* yang pada akhirnya berdampak pada tercapainya kebutuhan bisnis Ivory.

Sistem Informasi ini akan dirancang agar dapat menampilkan informasi aktifitas penjualan pada tiap gerai secara *realtime*, dan dibuat dengan menggunakan basis *Desktop*, sehingga manajemen Toko Ivory dapat mangawasi

penjualan secara langsung dimanapun dan kapanpun manajemen toko Ivory berada.

## 1.2 Perumusan Masalah

Tidak terkoneksiya masing-masing gerai, membuat pihak manajemen mengalami kesulitan dalam melakukan pengawasan terhadap aktifitas-aktifitas yang terjadi pada masing-masing gerai, sehingga terdapat beberapa perumusan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini, adalah:

1. Bagaimana mengelola data penjualan, data pembelian, dan data penerimaan barang sehingga pihak manajemen dapat melakukan pengawasan terhadap semua gerai toko sepatu Ivory dengan mudah.
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan yang terintegrasikan agar semua gerai dapat saling berbagi informasi mengenai persediaan stok.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan ini adalah:

1. Data yang diolah adalah data penjualan, data pembelian, dan data penerimaan barang TOKO SEPATU IVORY.
2. Pengguna dari sistem informasi ini adalah: manajer, kepala toko, dan kasir.
3. *Integrasi* yang dilakukan menggunakan *setting* IP. Dimana masing-masing komputer yang terinstall akan diberi IP yang akan di *set* sebagai IP statis.
4. Pembayaran transaksi dilakukan secara tunai.
5. Sistem tidak mencakup mengenai retur pembelian dan retur penjualan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang akan dicapai adalah merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan pada Toko Sepatu Ivory, sehingga dapat membantu pihak manajemen Toko Sepatu Ivory yang tidak dapat melakukan pengawasan aktifitas penjualan yang terjadi pada Toko Sepatu Ivory dengan baik dapat terselesaikan dan dapat menjadi penghubung antar gerai Toko Sepatu Ivory, sehingga setiap gerai Toko Sepatu Ivory dapat bertukar informasi stok secara *valid*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Tugas Akhir ini diharapkan memiliki manfaat, antara lain:

1. Memberikan pengalaman kepada peneliti untuk menerapkan dan memperluas wawasan mengenai Sistem Informasi Penjualan di perusahaan secara langsung.
2. Sistem Informasi Penjualan pada Toko Ivory diharapkan dapat membantu pihak manajemen dalam mengawasi kinerja penjualan produk pada Toko Ivory agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Sebagai sumber informasi dan referensi bagi calon peneliti dalam penerapan Sistem Informasi Penjualan di perusahaan secara langsung.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan tentang:

1. Teori tentang data dan informasi dari buku *Principle Of Information System* karangan Stair & George digunakan untuk mengalisa data dan informasi apa yang dibutuhkan,
2. Teori tentang penjualan dari buku Sistem Akuntansi karangan Mulyadi, teori tentang toko dari buku *Retailing Management* karangan Levy, teori tentang produk dari buku *Principle of Marketing* karangan Kotler digunakan untuk melakukan analisa bisnis dan analisis kebutuhan pengguna
3. Teori tentang sistem informasi dari buku *Management Information System* karangan dari Laudon dan teori tentang digunakan untuk melakukan perancangan sistem meliputi perancangan *System Flow, Data Flow Diagram, Conceptual Data Model, dan Physical Data Model.*

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang:

## 1. Analisis Sistem

### a. Komunikasi

Pada tahap ini adalah melakukan wawancara dan observasi langsung ke toko Ivory, dengan cara melakukan pengamatan terhadap aktifitas penjualan, pembelian, dan pengadaan yang terjadi serta melakukan tanya jawab dengan pihak manajemen, kepala toko, dan kasir mengenai identifikasi masalah, identifikasi pengguna, identifikasi data, dan identifikasi fungsi.

### b. Analisa Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini adalah memetakan kebutuhan pengguna kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan masing-masing pengguna yang berhubungan langsung dengan aplikasi.

### c. Perencanaan Kebutuhan

Pada bagian ini menggambarkan tentang kebutuhan toko akan masalah pengawasan aktifitas penjualan secara menyeluruh yang dipetakan dengan menggunakan diagram *Input Process Output (IPO)*

## 2 Perancangan Sistem

- a. Perancangan proses, dimana pada bagian ini akan di gambarkan *System Flow*, *Context Diagram*, dan *Data Flow Diagram*.

- b. Perancangan Basis Data, dimana pada bagian ini akan di gambarkan skema *database* dan rancangan antarmuka guna menunjang perancangan proses yang telah di rancang pada bagian sebelumnya.
- c. Perancangan Pengujian, dimana pada bagian ini akan rancang bagaimana pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Pada bab ini akan dibahas tentang:

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Pada bagian ini akan diberikan rekomendasi tentang kebutuhan minimum perangkat keras untuk *client* dan untuk *server*.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada bagian ini akan diberikan rekomendasi tentang kebutuhan minimum perangkat lunak untuk *client* dan *server*.

3. Implementasi Sistem

Pada bagian ini akan menampilkan *user interface* yang telah di rancang.

4. Uji Coba Sistem

Uji coba pada bagian ini akan menampilkan hasil uji coba yang telah dilakukan dengan mengacu pada desain uji coba yang telah dibuat.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dan saran dari penggunaan aplikasi dan saran pengembangan selanjutnya.

