

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang dan Permasalahan

Dewasa ini kompetisi diantara perusahaan dagang terutama yang memiliki bidang penjualan barang yang sama sangatlah ketat, karena saat ini begitu banyak orang yang berpikiran sama untuk berbisnis di bidang penjualan. Keadaan ini membuat perusahaan dagang untuk saling bersaing dalam menarik *customer* dengan berbagai cara dengan persaingan baik dalam hal kualitas maupun harga. UD. Sulawesi adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan seperti keramik, keran air, cat tembok, pipa pvc dan lain sebagainya.

Karyawan-karyawan perusahaan mengerjakan segala sesuatu secara manual. Mulai proses penjualan barang ke konsumen, proses pembelian barang pada *supplier*, proses penyimpanan atau pengeluaran barang dari gudang dicatat pada kertas tanpa menggunakan bantuan komputer. Proses pencatatan secara manual memiliki beberapa kelemahan, antara lain adalah penggunaan waktu yang lama dan resiko kehilangan data lebih besar dibandingkan dengan sistem informasi perusahaan yang sudah terkomputerisasi. Hal ini menyebabkan kinerja perusahaan menjadi tidak maksimal, seandainya perusahaan mempunyai sistem informasi yang baik maka kinerja perusahaan dapat lebih ditingkatkan.

Masalah yang terjadi pada perusahaan dagang sekarang ini adalah seringkali konsumen harus menunggu dalam waktu yang lama untuk membeli barang. Hal

ini terjadi karena seringkali karyawan perusahaan kesulitan dalam mencari informasi barang yang diminta oleh konsumen. Selain menyebabkan konsumen merasa bosan menunggu hal ini juga menyebabkan terhambatnya kinerja perusahaan.

Solusi dari permasalahan di atas adalah dengan menggunakan komputer dalam memberi informasi serta melakukan transaksi baik penjualan maupun pembelian. Karyawan dengan cepat bisa melihat seluruh informasi tentang barang sehingga akan memudahkan pekerjaannya, karyawan tidak perlu lagi menghafalkan seluruh barang. Sedangkan bagi konsumen tidak perlu menunggu dalam waktu yang lama lagi untuk melakukan transaksi.

1.2. Perumusan masalah

Permasalahan yang timbul untuk membentuk suatu aplikasi pembelian, penjualan dan inventori barang untuk perusahaan dagang bahan bangunan ini yaitu :

1. Bagaimana merancang proses penjualan baik secara tunai maupun non tunai?
2. Bagaimana merancang proses pembelian baik secara tunai maupun non tunai?
3. Bagaimana merancang proses pengeluaran dan penerimaan barang pada gudang?
4. Bagaimana dapat memberikan informasi secara cepat dan akurat seputar data stok barang sebelum maupun sesudah proses pembelian dan penjualan

terjadi untuk mengatasi masalah retur dan masalah data stok barang yang tidak sesuai?

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari aplikasi ini adalah:

1. Menyediakan informasi barang, meliputi jenis barang, harga barang, jumlah barang yang tersedia dan sebagainya.
2. Menyimpan data penjualan, yang berisi informasi mengenai barang yang dibeli oleh konsumen dan membuat nota jual yang berisi detail penjualan.
3. Menyimpan data pembelian, yang berisi informasi mengenai barang yang dibeli pada supplier.
4. Melakukan retur pembelian pada supplier dan retur penjualan pada konsumen apabila terdapat barang cacat.
5. Memantau penerimaan dan pengeluaran barang dari gudang.
6. *Monitoring* pembayaran hutang-piutang dan jumlah stok minimum, peringatan hutang-piutang yang telah jatuh tempo dan jumlah stok barang yang hampir habis.
7. Membuat laporan-laporan yang meliputi: laporan pembelian, laporan penjualan, laporan rugi-laba, laporan hutang-piutang, laporan stok barang per periode, laporan retur pembelian dan penjualan.
8. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Microsoft Visual Basic 6.0 dan *database* menggunakan Microsoft Acces 2010.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat suatu aplikasi penjualan, pembelian, inventori, retur pembelian dan penjualan untuk menghasilkan laporan rugi-laba dan hutang-piutang yang sesuai untuk toko bahan bangunan dan tepat untuk mengatasi masalah pencarian barang.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah :

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap yang paling awal dari sebuah metode penelitian. Pada tahap ini penulis mengumpulkan referensi berupa buku-buku yang diperlukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi suatu perusahaan. Penulis juga bisa mengumpulkan informasi dari internet dan mendengarkan saran-saran dari orang yang sudah berpengalaman dalam bidang perancangan dan pembuatan sistem informasi.

2. Teknik Pengumpulan Data

2.1. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung kepada pemilik UD. Sulawesi untuk mengetahui gambaran sistem yang ada pada UD. Sulawesi, dari gambaran sistem yang ada penulis dapat menganalisa kebutuhan sistem informasi.

2.2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana kondisi UD. Sulawesi. Observasi diperlukan untuk melengkapi data-data yang telah didapat setelah wawancara. Hal ini dilakukan karena data hasil observasi pasti lebih tepat dan akurat.

3. Perancangan Sistem

Menentukan rancangan sistem informasi yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. Desain sistem meliputi :

- a. Perancangan *Data Flow Diagram* (DFD) meliputi perancangan *input/output*, *data source*, *data flow*, dan proses.
- b. Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *mapping* ERD meliputi perancangan *entity* dan *relationship* antar *entity*. *Mapping* ERD dilakukan untuk merancang penggambaran ERD dalam bentuk tabel.
- c. Perancangan tabel-tabel yang dibutuhkan dalam *database*. Perancangan tabel-tabel dibuat sesuai perancangan ERD yang telah dibuat.
- d. Perancangan *user interface*.

4. Implementasi

Membuat sistem informasi sesuai dengan rancangan yang dibuat dalam perancangan sistem. Implementasi meliputi :

- a. Pembuatan ERD dan DFD menggunakan Power Designer 15. Setelah pembuatan ERD dan DFD selesai, dilakukan *check model* untuk memeriksa apakah ERD dan DFD yang dibuat tidak mengalami *error*. Jika ERD yang

dibuat bebas *error*, maka dilakukan mapping tabel sesuai ERD yang telah dibuat.

- b. Pembuatan *database* menggunakan Microsoft Access 2010. Pembuatan *database* dilakukan dengan membuat tabel-tabel yang berisi nama *field* dan tipe data sesuai dengan ERD yang telah dibuat. Selain itu, dibuat juga pembatasan pengaksesan *database* menggunakan *user name* dan *password* tertentu.
- c. Pembuatan program aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 pembuatan program aplikasi harus disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Pengujian Aplikasi

Pengujian terhadap aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah masih ada *error* pada aplikasi yang telah dibuat. Pengujian dilakukan oleh tiga orang karyawan perusahaan selama satu minggu. Apabila selama satu minggu masa pengujian terjadi *error*, penulis dapat memperbaiki bagian dari aplikasi yang didalamnya terjadi *error*.

6. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan dilakukan dengan mendokumentasikan semua sistem dan kegiatan yang ada dalam pembuatan tugas akhir, termasuk *ERD*, *DFD*, desain

interface, *source* program, tabel *database*, dan lampiran kuesioner yang sudah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori dan prinsip-prinsip yang menunjang proses pembuatan tugas akhir.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis dan desain dari aplikasi yang meliputi ERD, DFD, perancangan tabel, perancangan menu dan perancangan *interface*, serta hasil dari kesemuanya ke dalam sebuah program aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan mengenai implementasi yang telah dibuat, meliputi instalasi *software*, pembuatan *database*, dan *source* program aplikasi. Pembahasan sistem, khususnya aplikasi program yang telah dibuat untuk toko tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembuatan skripsi / penelitian dan saran untuk pengembangan di masa yang akan datang.