

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Penjualan merupakan kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan kepada usaha pemuasan kebutuhan serta keinginan pembeli/konsumen, guna untuk mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba atau keuntungan. Atau definisi penjualan adalah merupakan suatu kegiatan transaksi yang dilakukan oleh 2 (dua) belah pihak/lebih dengan menggunakan alat pembayaran yang sah. Penjualan juga merupakan salah satu sumber pendapatan seseorang atau suatu perusahaan yang melakukan transaksi jual & beli, dalam suatu perusahaan apabila semakin besar penjualan maka akan semakin besar pula pendapatan yang diperoleh seseorang atau perusahaan tersebut.

CV. Aditya Jaya Bersama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan bahan bangunan. Dengan segala produk diantaranya gypsum, panel, furring, PVC dan bermacam jenis cat dan ukurannya yang ada diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang maksimal dalam penjualan barang. Dalam pengolahan data transaksi penjualan barang sistem yang digunakan adalah sistem konvensional yaitu melakukan pencatatan, baik itu transaksi penjualan ataupun pembelian barang ke dalam sebuah buku. Karena sistem konvensional tersebut membuat kinerja perusahaan menjadi kurang efektif dan efisien. Untuk menghitung dan memproses data transaksi penjualan barang yang dilakukan secara konvensional akan memakan banyak waktu dan tenaga, belum lagi kesalahan yang rentan terjadi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan memilih dan menambah masalah yang ada ke dalam skripsi dengan judul **“Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada CV. Aditya Jaya Bersama dengan Metode Life Cycle”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan yang dapat dijabarkan berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan pada CV. Aditya Jaya Bersama, maka dapat mengidentifikasi masalah diantaranya:

1. Dalam memproses data penjualan barang yang dilakukan secara konvensional akan memakan waktu dan tenaga.
2. Dalam pembuatan laporan yang dilakukan secara konvensional memerlukan biaya yang cukup mahal.
3. Sering terjadi kesalahan dalam memasukkan data penjualan barang.
4. Sulitnya untuk memperoleh data penjualan barang.
5. Sulitnya karyawan mendapatkan informasi berapa jumlah persediaan barang yang ada digudang.

I.2.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengatasi pencatatan data transaksi yang masih menggunakan cara konvensional?
2. Bagaimana merancang sistem informasi penjualan barang pada CV. Aditya Jaya Bersama?
3. Bagaimana supaya tidak terjadinya kesalahan ketika memasukkan data penjualan barang?
4. Bagaimana mempermudah CV. Aditya Jaya Bersama dalam melakukan pencarian data laporan transaksi?
5. Bagaimana menerapkan metode *Life Cycle* pada CV. Aditya Jaya Bersama dalam proses pembuatan dan perubahan sistem?

I.2.3. Batasan Masalah

1. Aplikasi hanya untuk penjualan barang.
2. Aplikasi hanya dapat berjalan pada sistem operasi *windows*.
3. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan UML.
4. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio dan menggunakan *database* SQL Server.
5. Metode yang diterapkan menggunakan metode *Life Cycle*

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah pengembangan sistem informasi penjualan barang.

2. Agar lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai jumlah persediaan barang atau stok barang.
3. Memberikan kemudahan kepada CV. Aditya Jaya Bersama dalam pembuatan laporan penjualan.
4. Untuk membuat aplikasi pengembangan sistem informasi penjualan barang dengan metode *Life Cycle*.
5. Menerapkan metode *Life Cycle* dalam pengembangan sistem informasi penjualan barang pada CV. Aditya Jaya Bersama.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu mempermudah dalam pencarian data penjualan barang agar tidak memakan waktu.
2. Mempermudah karyawan dalam memasukkan data laporan penjualan barang yang telah terjual.
3. Memberikan kemudahan bagi karyawan mendapatkan informasi persediaan barang.
4. Membantu pimpinan mengecek setiap laporan penjualan barang yang telah terjual.
5. Mendapat wawasan dalam pembuatan Aplikasi Penjualan barang.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *waterfall*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

I.4.1. Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu:

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

a. Pengamatan (*Observation*)

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap data-data barang yang di jual.

b. Wawancara

Sebelum dan selama proses pengembangan aplikasi, penulis melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pihak terkait (dalam hal ini pimpinan) untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai permasalahan dan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses pembuatan dan pengembangan aplikasi.

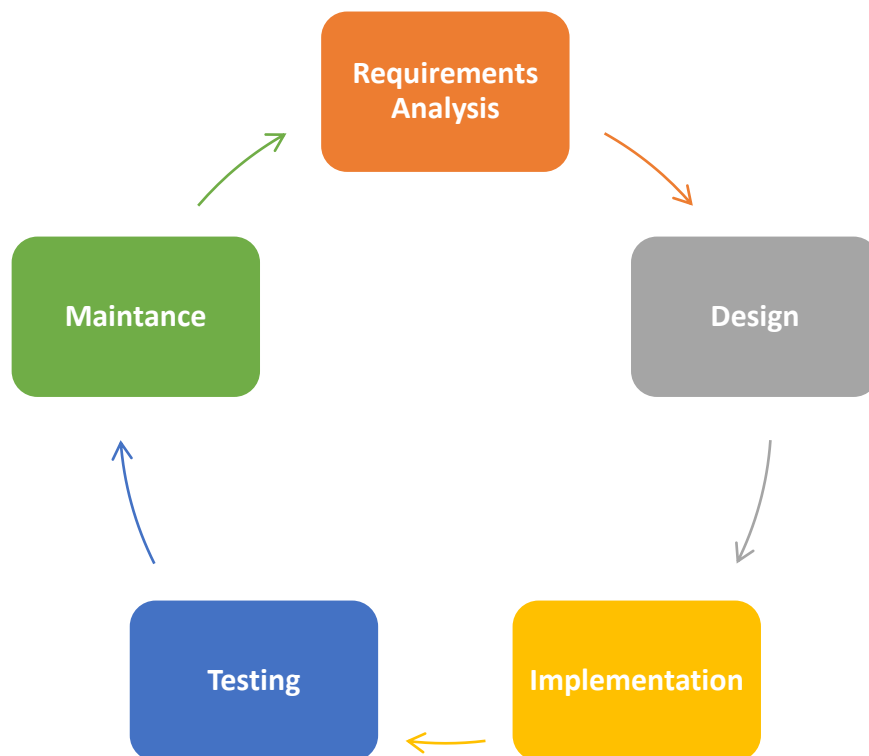
2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku

panduan pembuatan aplikasi *Visual Studio 2010*, manajemen data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang metode *Life Cycle*.

I.4.2. Metodologi Penelitian *System Development Life Cycle (SDLC)*

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada gambar I.1 gambar SDLC. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar I.1. Gambar *System Development Life Cycle (SDLC)*.

1.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan perubahan sistem yang baru pada perusahaan dan mempermudah dalam menjual barang pada CV. Aditya Jaya Bersama.
2. Hasil penelitian ini dapat mempermudah karyawan dalam melakukan transaksi dengan pelanggan dan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai ide bagi orang lain apabila ada yang ingin memperbaharui dan mengembangkan tentang aplikasi penjualan barang.
3. Hasil penelitian ini dapat membantu pimpinan dan memudahkan dalam menerima setiap laporan penjualan setiap harinya dan rekapitulasi penjualan bulanan.

1.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti adalah CV. Aditya Jaya Bersama yang beralamat di Jl. Musayawarah D No. 025 Desa Saentis, Deli Serdang.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV: HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.