

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menjalar dan memasuki setiap dimensi aspek kehidupan manusia. Teknologi merupakan pengembangan dan penggunaan dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Hal-hal yang dulunya masih menggunakan sistem yang manual sekarang sudah digantikan dengan sistem komputerisasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi ini sangat membantu masyarakat dalam melakukan aktifitas sehari-hari seperti dalam pengolahan data pembelian dan penjualan [1].

Dengan adanya sistem informasi dalam dunia usaha salah satunya dapat digunakan untuk pengolahan data pembelian dan penjualan produk mainan anak-anak yang dapat meningkatkan kemajuan usaha. Dengan dukungan sistem informasi pembelian dan penjualan yang baik maka, suatu usaha seperti toko yang bergerak dalam penjualan produk mainan anak-anak akan memiliki berbagai keunggulan sehingga mampu meningkatkan produktivitas dan dapat bersaing dengan toko yang lain

Bellvania Toys Jambi merupakan usaha perseorangan yang bergerak dalam penjualan produk mainan anak-anak. Untuk proses penjualan dilakukan secara tunai sedangkan pembelian dapat dilakukan secara tunai dan kredit. Dalam pengolahan data pembelian dan penjualan yang masih menggunakan bantuan

buku dan nota penjualan sehingga terdapat beberapa permasalahan yaitu : seringnya terjadi kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan nota penjualan yang menyebabkan terjadi selisih pada total penjualan, rekap data pembelian ataupun penjualan untuk setiap bulannya yang membutuhkan waktu relatif lama dan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan datanya serta terjadi kesalahan dalam pencatatan data barang masuk dan keluar sehingga data stok kurang akurat informasinya. Permasalahan ini menyebabkan terjadinya selisih data transaksi pada Bellvania Toys Jambi sehingga diperlukannya sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam pemberian informasi khususnya untuk informasi stok produk, pembelian dan penjualan pada Bellvania Toys Jambi serta terdapat fitur yang dapat menampilkan pemberitahuan hutang yang akan jatuh tempat pada sistem.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka penulis tertarik untuk mengangkatnya ke dalam penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Pada Bellvania Toys Jambi”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sistem informasi pembelian dan penjualan pada Bellvania Toys Jambi ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah. Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian hanya membahas mengenai data pelanggan, data persediaan barang, data pembelian, data penjualan, dan laporan-laporan yang diperlukan pada Bellvania Toys Jambi, seperti laporan pelanggan, laporan stok barang, laporan pembelian dan laporan penjualan.
2. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *framework laravel PHP* dan DBMS MySQL.
3. Gambaran sistem yang sedang berjalan menggunakan *flowchart dokument* dan pemodelan sistem yang akan dirancang menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dan manfaat dalam penelitian ini, antara lain :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis proses pembelian dan penjualan yang sedang berjalan di Bellvania Toys Jambi.
2. Merancang sistem informasi pembelian dan penjualan pada Bellvania Toys Jambi menggunakan *framework laravel PHP* dan DBMS MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelian dan penjualan yang sedang berjalan di Bellvania Toys Jambi.
2. Untuk membantu di Bellvania Toys Jambi dalam pengolahan data pembelian dan penjualan menjadi terorganisir dengan baik dan mudah dalam pembuatan laporan yang diperlukan.
3. Membantu di Bellvania Toys Jambi dalam penyimpanan data transaksi pembelian dan penjualan yang ada dan mengurangi terjadinya kerugian terhadap kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan nota penjualan

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa penjelasan mengenai perancangan, perancangan

sistem, pembelian, penjualan, alat bantu perancangan sistem dengan metode *unified modeling language* (UML) seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*, dan alat bantu pembuatan sistem seperti PHP, MySQL, XAMPP, dan *Visual Studio Code*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian (*software* dan *hardware*).

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum Bellvania Toys Jambi, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan *output*, *input*, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.