

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang sangat pesat, terutama dalam bidang komputer yang manfaatnya sangat berpengaruh dalam setiap kegiatan, baik di instansi-instansi pemerintah maupun swasta, untuk menghasilkan kinerja yang lebih efektif dan efisien. Informasi berguna dalam proses pengambilan keputusan yang dapat memberikan arahan bagi suatu instansi untuk melakukan tindakan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Penggunaan komputer tersebut digunakan tidak lain untuk mempermudah pekerjaan.

Dengan adanya komputer yang dapat mempermudah pekerjaan maka banyak perusahaan ataupun instansi sekarang menggunakannya khususnya untuk perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk yang memiliki transaksi yang banyak dan harus dapat melakukan pengolahan data untuk pembelian, penjualan dan persediaan produk dan salah satu usaha dagang yang membutuhkan sistem komputer yaitu Fifa Bangunan Jambi.

Fifa Bangunan Jambi merupakan perusahaan yang bergerak dalam penjualan produk bahan bangunan seperti besi, semen, paku dan lain-lainnya. Dalam kegiatan untuk penjualan barang khususnya pembelian dan penjualan baik untuk pencatatan, perhitungan dan membuat laporan masih menggunakan buku, agenda dan alat hitung seperti kalkulator. Oleh karena itu ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu seringkali terjadi kesalahan dalam pencatatan

nota penjualan baik dari nama produk ataupun harga produk, pencarian data untuk pembuatan laporan yang membutuhkan waktu cukup lama karena harus dihitung dan ditulis satu per satu ke dalam agenda, dan untuk data stok sering terjadi kesalahan penulisan data produk yang masuk dan keluar sehingga laporan pada kartu stok sering terjadi selisih dengan stok fisik produk. Oleh karena itu diperlukan sistem informasi yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan dapat memberikan laporan-laporan secara tepat dan cepat.

Berdasarkan latar belakang belakang dari masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Fifa Bangunan Jambi**”.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada Fifa Bangunan Jambi ?”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

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

1. Perancangan sistem informasi penjualan pada Fifa Bangunan Jambi
2. Perancangan sistem untuk data stok menggunakan FIFO (*First In First Out*)
3. Untuk membangun sistem, perangkat lunak yang akan digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL

4. Perancangan sistem yang sedang berjalan menggunakan *flowchart dokumen* dan sistem yang akan dibuat menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart program*

#### **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. Mengidentifikasi permasalahan yang sedang terjadi untuk penjualan barang pada Fifa Bangunan Jambi
2. Merancang sistem informasi penjualan pada Fifa Bangunan Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Bagi perusahaan, memberikan kemudahan dalam melakukan proses pengolahan data penjualan menjadi lebih cepat dan tepat sehingga memberikan informasi yang akurat
2. Bagi karyawan, memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian data, mengecek stok akhir produk dan rekap data laporan yang akan diserahkan kepada pimpinan perusahaan.

## 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, sistem informasi, 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 *Dreamweaver*.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum fifa bangunan, 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.