

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penelitian ini dilakukan pada Galeri Akasia yang menjual kerajinan tangan seperti, souvenir, cindramata, medali, kartu nama, dan lain-lain. Yang berdiri sejak tahun 1997 yang berlokasi di daerah Rimbo Bujang, kabupaten Tebo, Provinsi Jambi. Sistem penjualan dan pengolahan data di Galeri Akasia ini masih dilakukan secara konvensional mengakibatkan terbatasnya peluang pemasaran dan proses transaksi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menyediakan aplikasi penjualan souvenir pada Galeri Akasia sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi secara cepat, serta dapat melakukan transaksi belanja online. Metode penelitian yang digunakan yaitu SDLC ( Systeme Development Life Cycle ) dengan menggunakan pemodelan sistem aplikasi UML ( Unified Modeling Language ), serta perancangannya menggunakan xampp, database MySQL, bahasa pemrogramannya PHP. Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi penjualan souvenir pada Galeri Akasia. Untuk penelitian yang sejenis disarankan agar fitur-fitur pada aplikasi dirancang sesuai dengan target pasar, dan sesuai dengan kebutuhan konsumen dan admin Galeri Akasia. Sistem penjualan yang dilakukan secara manual mengakibatkan kesulitan dalam pengolahan data dan pencarian data, karna banyak item barang yang tidak tersusun rapih berdasarkan kode (Haerulah & Ismiyatih, 2017).

Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan souvenir pada Galeri Akasia adalah sistem informasi yang dibangun untuk mempermudah dan mengefisiensi pekerjaan dalam rangka memberi pelayanan terhadap para pembeli/customer

souvenir pada Galeri Akasia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan dan masukan kepada pengelola atau manajemen. Galeri Akasia agar dalam proses transaksi pemesanan dan penjualan souvenir dapat dilakukan secara komputerisasi sehingga nantinya akan mempermudah pada bagian pemasaran dan penjualan dalam melakukan pendataan transaksi pemesanan dan penjualan souvenir tersebut, begitu pula dengan pemanfaatan teknologi saat ini dapat memberikan kemudahan serta ketepatan dalam pengolahan data serta pembuatan laporan yang merupakan kebutuhan sangat di perlukan. Pengolahan data yang di perlukan oleh Galeri Akasia ini dapat berupa pencatatan setiap transaksi penjualan dan pemesanan barang. Setiap data yang di masukan akan di simpan dengan baik ke dalam *database*, sehingga apabila terjadi transaksi maka akan cepat dapat di telusuri dan di ketahui harga dan ketersediaannya, sehingga pemilik tidak takut lagi data penjualannya tidak tercatat ke dalam buku pembelian karna sebuah data sudah tersimpan ke dalam *database* (Arifin, 2010).

Penyusunan serta pelaporan persediaan barang dan kebutuhan barang merupakan proses dari kegiatan yang harus di lakukan Galeri Akasia, namun proses tersebut ternyata begitu memakan waktu selain itu begitu rumit yang merupakan akibat dari sistem yang masih sederhana, mengenai penjualan dan pemesanan barang terkadang tidak sesuai dengan catatan yang dibuat, sering terjadinya kelebihan barang ataupun kekurangan barang. Dalam proses penerimaan barang terkadang proses pengiriman produk yang tidak sesuai atau cacat produksi yang masih tercatat secara manual, tidak hanya itu dalam pelayanan transaksi pembelian, penjualan barang yang ada masih menggunakan pembukuan sederhana, sehingga kurang efektif dan efisiennya waktu yang

digunakan serta terkadang terjadi kesalahan data-data yang diakibatkan kelalaian atau ketidak sengajaan oleh karyawan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka Galeri Akasia memerlukan suatu sistem komputerisasi yang lebih sesuai dengan kebutuhannya yang dapat membantu menyampaikan informasi yang lebih cepat dan efisien pada kegiatan operasionalnya dalam melakukan penjualan souvenir. Maka dari itu untuk mengefisienkan kinerja dari Galeri Akasia maka dilakukan proses perhitungan metode Economy Order Quantity (EOQ) yang digunakan untuk menentukan jumlah barang yang harus di pesan untuk setiap pemesanan. Selain itu dengan adanya penerapan metode EOQ perusahaan akan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang timbul dari banyaknya persediaan yang menumpuk sehingga mengurangi resiko yang timbul.

Analisis EOQ ini dapat digunakan dengan mudah dan praktis bagi pengguna baru yang akan menggunakan aplikasi penjualan dan pemesanan kerajinan tangan sehingga memudahkan untuk merancang berapa kali suatu barang dibeli dan dalam kuantitas beberapa kali pembelian yang di lakukan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang sekaligus akan di tulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA GALERI AKASIA DENGAN MENERAPKAN METODE EOQ MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC 2010 DAN DATABASE MYSQL”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya maka dapat di rumuskan masalah penelitian pada Galeri Akasia dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Apakah sistem informasi yang di bangun dapat membantu Galeri Akasia dalam mengelola transaksi penjualan dan pemesanan barang ?
2. Apakah sistem informasi yang dibangun dapat mempermudah Galeri Akasia untuk kelancaran pengolahan pemesanan barang ?
3. Apakah sistem informasi yang dibangun dapat menghasilkan informasi yang akurat dan terpercaya bagi pemilik Galeri Akasia ?

## **1.3 Hipotesa**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah di uraikan di atas, maka penulis berusaha mengambil beberapa hipotesa, yaitu :

1. Dengan adanya perancangan aplikasi ini di harapkan dapat membantu Galeri akasia dalam mengelola setiap transaksi penjualan atau pemesanan kerajinan tangan.
2. Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan barang metode Economic Order Quantity(EOQ) di harapkan dapat melancarkan pengolahan data barang.

Dengan menggunakan database MySQL dalam menyimpan setiap transaksi penjualan dan pemesanan yang ada, di harapkan dapat memberikan informasi berupa laporan yang akurat.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan langkah-langkah pemecahan masalah tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, maka dalam hal ini penulis hanya membahas tentang :

1. Penyajian informasi pada sistem yang di rancang ini hanya membahas tentang transaksi penjualan dengan pelanggan.
2. Sistem yang di rancang adalah aplikasi berbasis *Desktop* dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 2010 serta *database* MySQL.
3. Perancangan sistem informasi untuk Galeri Akasia ini hanya membahas dan menghasilkan laporan mengenai data transaksi.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Dapat mempermudah pengolahan informasi serta transaksi mengenai penjualan dan pemesanan barang, sehingga membantu proses bisnis pada Galeri Akasia.
2. Untuk dapat melakukan perancangan aplikasi pengolahan barang melalui metode Economic Order Quantity di Galeri Akasia.
3. Dapat menghasilkan sistem yang menyediakan informasi secara akurat dan relevan tentang penjualan dan pemesanan barang pada Galeri Akasia.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Sebagai sarana bagi penulisan untuk menerapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan computer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang lebih baik dari sebelumnya.
  - b. Menambah pengalaman dan wawasan penulis dalam membangun sistem informasi.
2. Bagi kampus
- a. Sebagai bahan untuk menambah referensi di perpustakaan Universitas Putra Indonesia “YPTK” padang khususnya program studi sistem informasi.
  - b. Sebagai alat ukur untuk menilai pemahaman mahasiswa dalam penelitian.
3. Bagi Perusahaan
- a. Meningkatkan dan mengembangkan proses penjualan pada Galeri Akasia.

## **1.7 Tinjauan Umum**

Pada bagian ini akan menjelaskan sejarah singkat pada Galeri Akasia dan struktur organisasi dengan penjelasan dari masing-masing tugas dan wewenang dari setiap bagian.

### **1.7.1 Sejarah Singkat**

Galeri akasia merupakan usaha yang menjual berbagai macam bentuk souvenir, pada tahun 1997 bapak D.Shidarto mencoba mendirikan sebuah usaha kerajinan tangan yang berlokasi di jalan pahlawan unit 2 Rimbo Bujang,

usaha ini ini berdiri dengan tujuan untuk dapat membantu masyarakat sekitar dalam mendapatkan berbagai macam bentuk souvenir dengan mudah dan murah.

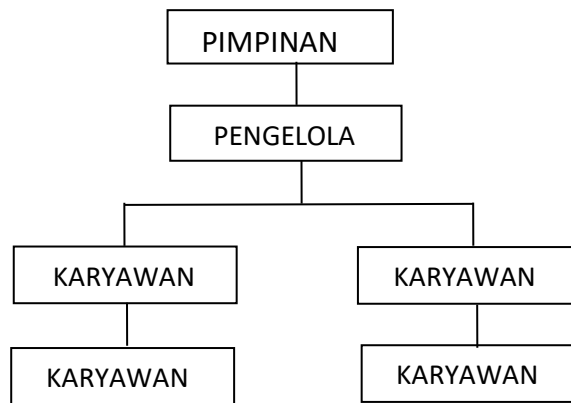
Serta dapat berkontribusi untuk dapat menciptakan usaha yang lebih maju bagi masyarakat yang tinggal di jambi khususnya rimbo bujang dan sekitarnya, serta agar dapat mengembangkan usaha dengan pangsa besar yang lebih luas. Sampai saat ini di tahun 2020 pada Galeri Akasia yang didirikan oleh bapak D.Shidarto dalam bisnis penjualan dan pemesanan berbagai macam souvenir mampu bersaing dengan kompetitor lainnya yang berada dalam bisnis yang sama.

Dengan memperhatikan harga barang yang kompetitif serta tetap melihat kualitas dari setiap barang yang ingin di jual ke pelanggan. Selain itu Galeri Akasia juga berharap dapat memberikan layanan yang terbaik kepada setiap pelanggan yang datang dan dapat membantu memenuhi kebutuhan yang di inginkan oleh pelanggan.

### **1.7.2 Struktur Organisasi**

Dalam menjalankan usahanya, pemilik yang juga merupakan pemimpin dari Galeri Akasia di bantu oleh beberapa karyawan dan melayani pelanggan.

Berikut adalah struktur organisasi Galeri Akasia dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1.1**

**Struktur organisasi**

Sumber : Galeri Akasia

**1.7.3 Tugas Dan Wewenang**

Pembagian tugas dan wewenang pada Galeri Akasia ini adalah sebagai berikut:

1. Pimpinan

Mempunyai tugas untuk mengelola perkembangan Galeri Akasia dalam mengambil setiap keputusan yang ada, mulai dari melakukan transaksi penjualan dengan pelanggan atau pembelian barang dengan pemasok.

2. Bendahara

Mempunyai tugas untuk mengelola bagian keuangan pada Galeri Akasia yaitu seseorang yang mengatur seberapa besar pemasukan dan pengeluaran.

3. Karyawan

Mempunyai tugas dalam melayani keinginan atau kebutuhan dari setiap pelanggan yang datang dalam melakukan transaksi penjualan dan mengantarkannya ke pelanggan.