

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di era globalisasi saat ini terlihat sangat pesat. Didalam dunia pekerjaan tidak dipungkiri lagi bahwa komputer merupakan suatu media yang sangat membantu dalam pekerjaan. Dalam pekerjaan sehari-hari komputer adalah alat yang selalu digunakan setiap orang dalam mengolah data guna keefektifan kerja dan menghasilkan informasi yang akurat. Di dalam pekerjaan di bidang jasa tentunya komputer akan sangat membantu pekerja dalam mencapai keinginan dari pelanggan, akan tetapi walaupun semua pekerjaan sudah terkomputerisasi, belum semua pekerjaan tersebut yang sudah terbilang efektif khususnya pekerjaan dibagian keuangan dan pemesanan, salah satu tugas bagian keuangan adalah membuat laporan keuangan toko dan bagian pemesanan melakukan rekapitulasi data pemesanan. Penggunaan komputer dan sistem-sistemnya sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam rangka meningkatkan kinerja suatu bidang usaha. Setiap proses manual dari pekerjaan bidang usaha tersebut dapat digantikan dengan sistem yang terkomputerisasi, selain itu pemanfaatannya dapat juga digunakan dalam membantu para pekerja dan pemilik bidang usaha tersebut dalam hal efisiensi dan efektifitas kerja, dalam hal ini bidang usaha pun ikut menjadi salah satu bagian dalam penggunaan teknologi tersebut, mulai dari website bidang usaha tersebut hingga laporan keuangan dari bidang usaha itu sendiri.

Setelah penulis melakukan peninjauan ke Toko ORANGE'86 Cutting Sticker Kota Padang, penulis tertarik untuk membuat suatu sistem khususnya pada laporan keuangan yang dilakukan oleh pemilik bidang usaha dan pemesanan dari pelanggan. Sehingga pekerjaan dari pemilik bidang usaha dan bagian pemesanan perilah pemesanan dari pelanggan dan pembuatan laporan keuangan lebih efektif dilakukan dan output yang dihasilkan sesuai dengan keinginan.

Dengan pertimbangan tersebut dan pribadi penulis yang ingin menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi yang berjudul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN DAN PEMESANAN BARANG DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DIDUKUNG DATABASE MYSQL".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana dampak dari penerapan sistem informasi ini akan memberikan keefektifan terhadap toko tersebut?
2. Bagaimana dampak sistem ini dalam pengolahan data pemesanan dan data keuangan?
3. Bagaimana peningkatan kinerja dan output yang dihasilkan oleh bagian keuangan dan bagian pemesanan barang terhadap toko tersebut?
4. Bagaimana melakukan pengolahan data keuangan dan pemesanan barang secara keseluruhan?

1.3 Hipotesa

Hipotesa adalah dugaan sementara atau pemecahan masalah yang bersifat sementara dimana akan dibuktikan dengan hasil penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan perumusan masalah diatas, penulis membuat hipotesa, yaitu :

1. Diharapkan output yang dihasilkan adalah tabel data pemesanan yang sudah diproses melalui sistem.
2. Diharapkan output yang dihasilkan merupakan laporan keuangan bulanan berdasarkan data pemesanan dalam bentuk file pdf.

3. Diharapkan lebih akuratnya data dan laporan yang dihasilkan sehingga lebih memudahkan dalam pendataan pemesanan dan laporan keuangan.
4. Dengan adanya sistem ini diharapkan pekerjaan bagian pemesanan akan lebih efektif, karena bagian pemesanan akan memproses pemesanan yang sudah dilakukan pelanggan melalui menu pemesanan sistem sehingga data pemesanan otomatis tercatat kedalam data keuangan.

1.4 Batasan masalah

Agar penulisan ini lebih terarah serta pembahasan permasalahan yang dihadapi tidak meluas dan menyimpang dari tujuan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan terhadap sistem penulisan, adapun batasan dari penulisan yaitu:

1. Pengolahan data yang digunakan untuk meningkatkan kinerja dan output yang dihasilkan dari bagian keuangan dan bagian pemesanan barang.
2. Pengolahan data pemesanan barang dan laporan keuangan dilakukan agar data yang didapat bisa lebih efektif dan spesifik.
3. Objek penelitian adalah Toko Orange'86 Cutting Sticker dan Printing Digital Kota Padang.
4. Merancang dan menguji Sistem Informasi Laporan Keuangan dan Pemesanan Barang menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan analisa kualitas Sistem informasi Laporan Keuangan dan Pemesanan Barang terhadap ketepatan data keuangan berdasarkan data pemesanan.
2. Merancang dan menguji Sistem informasi Laporan Keuangan dan Pemesanan Barang menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database Mysql*.
3. Untuk membantu pihak Pemilik toko khususnya bagian keuangan dan bagian pemesanan barang dalam melakukan pengolahan data keuangan berdasarkan pemesanan barang.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Instansi

Sebagai bahan masukan dalam pengukuran kualitas data laporan keuangan terhadap ketepatan data pemesanan barang pada Toko Orange'86 Cutting Sticker dan Printing Digital di Kota Padang.

2. Manfaat Bagi Penulis

a. Sebagai batu loncatan bagi penulis untuk menetapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang bermanfaat bagi instansi bidang usaha menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database Mysql*.

b. Sebagai acuan bagi penulis dalam penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca dan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Tinjauan Umum

Biasa juga disebut literature, merupakan bagian yang sangat penting dari laporan penelitian, karena pada sub bab ini juga diungkapkan informasi mengenai tempat penelitian sehingga melandasi dilakukannya penelitian. Tinjauan umum dapat diartikan sebagai rangkaian yang meliputi informasi dari tempat penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.7.1 Sejarah singkat Toko Orange'86

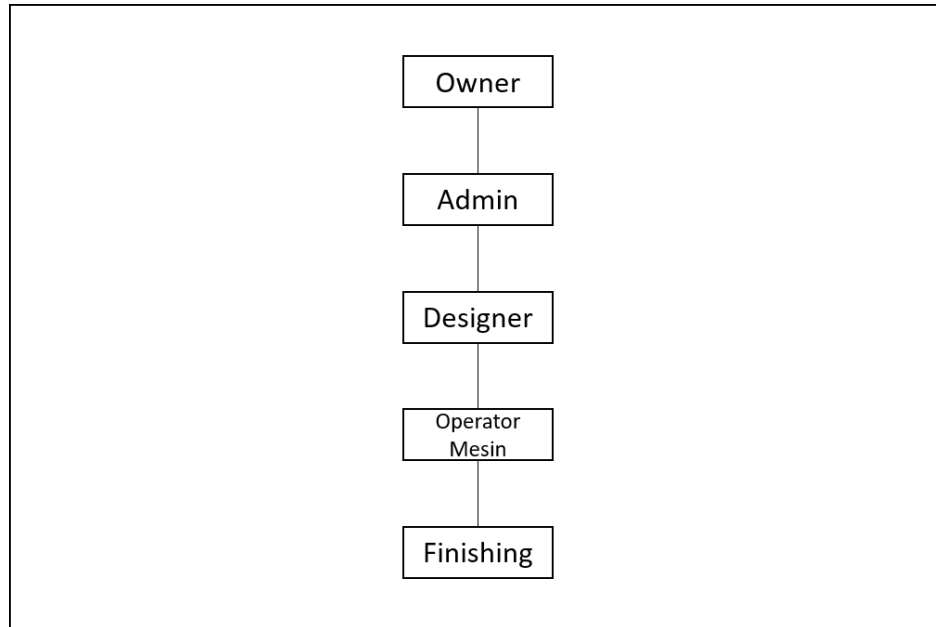
Toko Orange'86 adalah salah satu took cutting sticker yang ada di lubuk begalung, toko ini berdiri pada tahun 2005 dan mulai beroperasi dengan menyediakan jasa cutting sticker saja, hingga pada tahun 2015 toko ini berkembang menjadi cutting sticker dan digital printing.

1.7.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan-kegiatan berbeda yang dikoordinasikan. Dan selain itu struktur organisasi juga menunjukkan mengenai

spesialisasi-spesialisasi dari pekerjaan, saluran perintah maupun penyampaian laporan.

Berikut struktur organisasi Toko Orange'86 :



(Sumber : Toko Orange'86)

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Toko Orange'86

1.7.3 Tugas dan Tanggung Jawab

Adapun tugas dan tanggung jawab dari masing masing struktural organisasi yang ada di Toko Orange'86 adalah :

1. Owner
 - a. Menjalankan toko dan sesekali berperan sebagai admin yang menerima pesanan dari customer

- b. Bertanggung jawab atas kepuasan customer dan memastikan karyawan memberi pelayanan terbaik
2. Admin
- a. Menerima pesanan dari customer untuk diteruskan kepada designer.
 - b. Juga berperan sebagai kasir di toko saat adanya transaksi atau pembayaran.
 - c. Bertanggung jawab terhadap keluhan client atau customer jika ada ketidaksesuaian dengan barang yang dipesan.
3. Designer
- a. Menerima arahan dari admin terhadap konsep design yang di pesan oleh customer atau client.
 - b. Bertanggung jawab untuk melakukan revisi design jika ada perubahan konsep dari client.
4. Operator Mesin
- a. Menerima design yang sudah siap untuk dicetak melalui mesin digital printing.
 - b. Bertanggung jawab atas maintenance mesin digital printing.
5. Finishing

Melakukan finishing terhadap pesanan yang sudah selesai dicetak dan di finishing sesuai dengan pesanan client atau customer misalnya spanduk, x baner, sticker dan lain lain.