

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya setiap perusahaan baik yang bergerak di bidang retail, jasa maupun manufaktur memiliki tujuan yang sama yaitu untuk memperoleh laba dan menjaga kesinambungan perusahaan dimasa yang akan datang. Perkembangan Teknologi informasi saat ini semakin maju dan berkembang pesat sehingga mendorong setiap organisasi baik formal maupun informal untuk dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kegiatan kerja. Kemudian tujuan utama suatu perusahaan yaitu memperoleh laba seoptimal mungkin dan mengawasi proses berkembangnya perusahaan, maka hal yang perlu dilakukan oleh suatu perusahaan adalah mengadakan penilaian terhadap persediaan dan pengaruhnya terhadap laba perusahaan.

Hal ini dilakukan karena persediaan bagi kebanyakan perusahaan merupakan salah satu modal kerja yang sangat penting. Barang dagang berperan penting bagi perusahaan terutama perusahaan dagang. Karena itu, Persediaan barang biasanya dikelola sebaik mungkin agar, perusahaan tetap memiliki stok barang yang bisa dijual kepada konsumen. Selain menjual barang persediaan barang memiliki banyak peran lainnya bagi sebuah perusahaan. Persediaan barang menjadi barang yang dijaga sebaik mungkin oleh perusahaan agar mereka bisa membuat konsumen merasa puas.

Sistem persediaan barang adalah suatu sistem untuk mengelola persediaan barang di gudang. Sistem persediaan barang kini sudah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan berkembang pada umumnya, terutama dalam hal pengolahan data barang. Di setiap perusahaan, khususnya perusahaan dagang pelaporan mengenai persediaan merupakan pokok yang sangat penting dalam mengambil suatu keputusan. Oleh karena itu, suatu sistem yang ada di perusahaan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga tidak mengalami hal-hal yang mengganggu jalannya operasional perusahaan, dan pelaporan persediaan, penjualan dan pembelian yang teliti dan relevan akan dianggap penting untuk memberikan informasi yang berguna bagi perusahaan.

Objek penelitian ini merupakan salah satu perusahaan dagang di Bandung Toko Faust Store. Perusahaan ini bergerak dibidang retail sepatu. Faust Store ini menjual berbagai macam sepatu dengan model yang sangat banyak sehingga Faust Store harus selalu update mengenai berbagai model barang yang dijualnya. Sebagai pelaku bisnis yang merasakan pentingnya penggunaan teknologi informasi, Sedangkan sistem yang sedang berjalan di Toko masih manual sehingga memiliki permasalahan dalam pengolahan, pencarian dan pembuatan laporan data penjualan, pembelian barang dan persediaan barang. Toko FAUST STORE semakin berkembang sehingga semakin banyak data yang harus diolah, maka potensi kesalahan dalam pengolahan data semakin besar dan proses pencarian data serta pembuatan laporan pun semakin lama.

Dalam proses pencatatan keluar masuknya barang dan persediaan barang, semua data di catat dalam satu laporan. Dengan metode pencatatan dalam buku ini, sering terjadi permasalahan dalam pengolahan data transaksi penjualan seperti sering terjadinya kesalahan pencatatan maupun penghitungan jumlah penjualan, lamanya pencarian atau penelusuran barang dan lamanya proses rakpitulasi data penjualan pada saat pembuatan laporan penjualan.

Saat ini kegiatan perusahaan dimulai dari melakukan pemesanan barang ke *Supplier* kemudian saat barang datang karyawan hanya mengecek jumlah barang yang dibeli dari *Supplier* apakah sudah sesuai dengan nota beli atau belum, bila sudah sesuai dengan nota beli, maka barang akan langsung disimpan pada gudang oleh karyawan. Namun bila jumlah barang tidak sesuai dengan nota beli, maka Bagian pembelian melakukan complain ke *Supplier*. Setelah itu stok barang yang baru datang hanya di catat di catatan dan di salin melalui Microsoft Office Word.

Selain masalah dalam hal pencatatan maupun perhitungan persediaan, permasalahan lainnya pun muncul dalam data persediaan barang seperti seringnya data jumlah barang dalam laporan tidak sesuai dengan jumlah barang yang sebenarnya di gudang, dan lamanya proses rekapitulasi data barang pada saat laporan persediaan barang. Melihat Permasalahan tersebut maka dirancanglah sebuah Sistem Informasi Persediaan Barang. Dalam Pengembangan Sistem Informasi dikenal berbagai macam metode, salah satunya adalah metode *Prototype*. Pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototype*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan tidak terjadi lagi kesalahan perhitungan data penjualan, pencarian atau penelusuran data penjualan dan persediaan barang menjadi mudah dan cepat, serta proses pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang menjadi cepat dan dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pembahasan di atas untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi perusahaan, maka penulis mengambil judul skripsi **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO FAUST STORE BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Terjadinya kesalahan pencatatan maupun perhitungan jumlah persediaan barang dalam laporan tidak sesuai dengan jumlah penjualan.
2. Seringnya data jumlah barang dalam laporan tidak sesuai dengan jumlah barang yang sebenarnya di gudang.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana membuat Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Desktop dengan Metode Prototype pada FAUST STORE?

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data sebagai dasar penulisan skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Akuntansi Jenjang Pendidikan Sarjana pada Fakultas Ekonomi Universitas Sangga Buana Yayasan Pendidikan Keuangan dan Perbankan Bandung.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

Merancang Sistem Informasi Persediaan pada Toko FAUST STORE untuk dapat meningkatkan persediaan agar pencatatan dan pelaporan lebih akurat dan terlihat terjadinya transaksi dan keluar masuknya barang di gudang.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Desktop Dengan Metode Prototype (Pada Toko Faust Store), sehingga di peroleh gambaran yang jelas mengenai kesesuaian antara teori dengan kenyataan praktis yang ada pada perusahaan dagang. Bagi universitas hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dasar untuk studi lebih lanjut.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Bagi Toko Faust Store hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi perusahaan mengenai Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Desktop Dengan Metode Prototype (Pada Toko Faust Store),

Bagi Penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan dapat digunakan Perancangan Sistem Informasi Persediaan barang Berbasis Desktop Dengan Metode *Prototype* (Pada Toko Faust Store), sehingga di peroleh gambaran yang jelas mengenai kesesuaian antara teori dengan kenyataan praktis yang ada pada perusahaan dagang.

## **1.6 Kerangka Pemikiran**

### **1.6.1 Landasan Teori**

Perancangan system merupakan tahap setelah analisa system, untuk mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Adapun Pengertian Perancangan sistem Menurut **Deni Daemawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:228)** sebagai berikut :

**“Perancangan sistem adalah sebuah proses yang menentukan bagaimana suatu system akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini dapat berupa penggambaran ,perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.”**

Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa perancangan sistem merupakan persiapan rancang bangun suatu system informasi untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada para penggunaannya.

Perancangan system yang akan dibuat merupakan suatu pengembangan sistem dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan akan teratasi pada system yang baru.

Istilah sistem Informasi menyiratkan bahwa penggunaan teknologi komputer dalam suatu organisasi adalah untuk menyediakan informasi bagi pengguna. Sebagai suatu organisasi, perusahaan bergantung pada sistem informasinya. Dengan adanya sistem informasi yang baik maka efektivitas suatu perusahaan dapat ditingkatkan.

Pengertian sistem informasi menurut **Azhar Susanto (2013:52)** sebagai berikut:

**“Sistem informasi adalah kumpulan sub-sub system baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.”**

Dari kutipan pengertian sistem informasi penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mendukung pengambilan keputusan dan untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi menurut **Krismiaji (2010:4)**:

**“Sistem informasi akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan mengendalikan dan mengoperasikan bisnis.”**

Dalam suatu Informasi terdapat komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Menurut **Azhar Susanto (2017:58)** sistem informasi mengandung komponen-komponen seperti berikut :

1. **Perangkat keras** (*hardware*), yang mencakup peranti-peranti fisik seperti computer dan printer.

2. **Perangkat lunak** (*software*) atau program, yaitu kumpulan program-program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada computer.
3. **Sumber Daya Manusia** (*brainware*), yaitu sumber daya manusia sebagai pemantau, pengoperasi dan pengguna dalam menjalankan suatu sistem informasi.
4. **Prosedur**, yakni rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan cara yang sama.
5. **Basis Data** (*database*), yaitu kumpulan tabel, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. **Jaringan komputer**, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber(*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Di dalam suatu perusahaan, baik itu perusahaan perdagangan maupun perusahaan manufaktur pasti selalu mengandalkan persediaan (*Inventory*). Persediaan sebagai kekayaan perusahaan, memiliki peranan penting dalam operasi bisnis.

**Menurut Rudianto (2012 : 222)** menjelaskan pengertian Persediaan sebagai berikut :

**“Persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, dan barang dalam proses yang dimiliki perusahaan dengan tujuan untuk dijual atau diproses lebih lanjut.”**

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa persediaan merupakan suatu aktivitas yang harus tersedia di dalam perusahaan yang merupakan unsur



yang paling aktif dalam operasi perusahaan untuk dijual kembali atau diproses lebih lanjut.

Metode *Prototype* merupakan metode perancangan sistem yang dapat dikembangkan kembali. Metode ini juga merupakan pengembangan sistem yang terdahulu yaitu SDLC (*System Development Live Cycle*).

Menurut O Brien (2014 :162), metode *Prototype* adalah :

**“Pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaktif dan berulang-ulang yang digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat (*Rapid Application Design RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem.”**

Prototyping adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototype*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Menurut Azhar Susanto (2013:347) ada empat langkah yang menjadi karakteristik metode *Prototyping* diantaranya:

1. Pemilihan fungsi (*function selection*) mengacu pada pemilihan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*.
2. Penyusunan sistem informasi (*construction*) bertujuan untuk memenuhi permintaan akan tersedianya *prototype*.
3. Evaluasi (*evaluation*) harus dipertimbangkan agar menerima masukan-masukan untuk proses pengembangan selanjutnya.

#### 4. Penggunaan selanjutnya (*further use*)

Berikut tahapan- tahapan yang akan dilaksanakan dalam metode *Prototype*:

##### **1. Analisis Kebutuhan Sistem**

Pembangunan Sistem Informasi memerlukan penyelidikan dan analisis mengenai timbulnya ide atau gagasan untuk membangun dan mengembangkan sistem informasi. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan adalah analisa permasalahan dan pengumpulan informasi untuk membentuk sistem baru dengan bantuan *flowchart*.

Menurut **O'Brien (2014: 158)**:

**“Analisis sistem bukan merupakan studi awal; tetapi ia merupakan studi seluk-beluk dari kebutuhan informasi pengguna akhir yang menghasilkan kebutuhan fungsional yang digunakan sebagai basis untuk desain sistem informasi baru.”**

##### **2. Desain Sistem**

Pada tahap ini, model logis dari sistem yang saat ini berjalan akan diubah sampai mempresentasikan sistem yang baru. Desain sistem terdiri dari aktivitas desain yang pada akhirnya akan menghasilkan spesifikasi sistem fisik yang memenuhi kebutuhan fungsional. Selanjutnya, penganalisa akan menggunakan alat bantu untuk mendesain program yaitu dengan DFD dan ERD.

##### **3. Membuat *Prototype***

Pada tahap ini, akan dibuat *software* dalam skala kecil berdasarkan struktur program yang akan dibuat sebagai gambaran awal dapat disesuaikan lagi dengan keinginan pengguna apabila terdapat kekurangan didalamnya.

#### **4. Evaluasi**

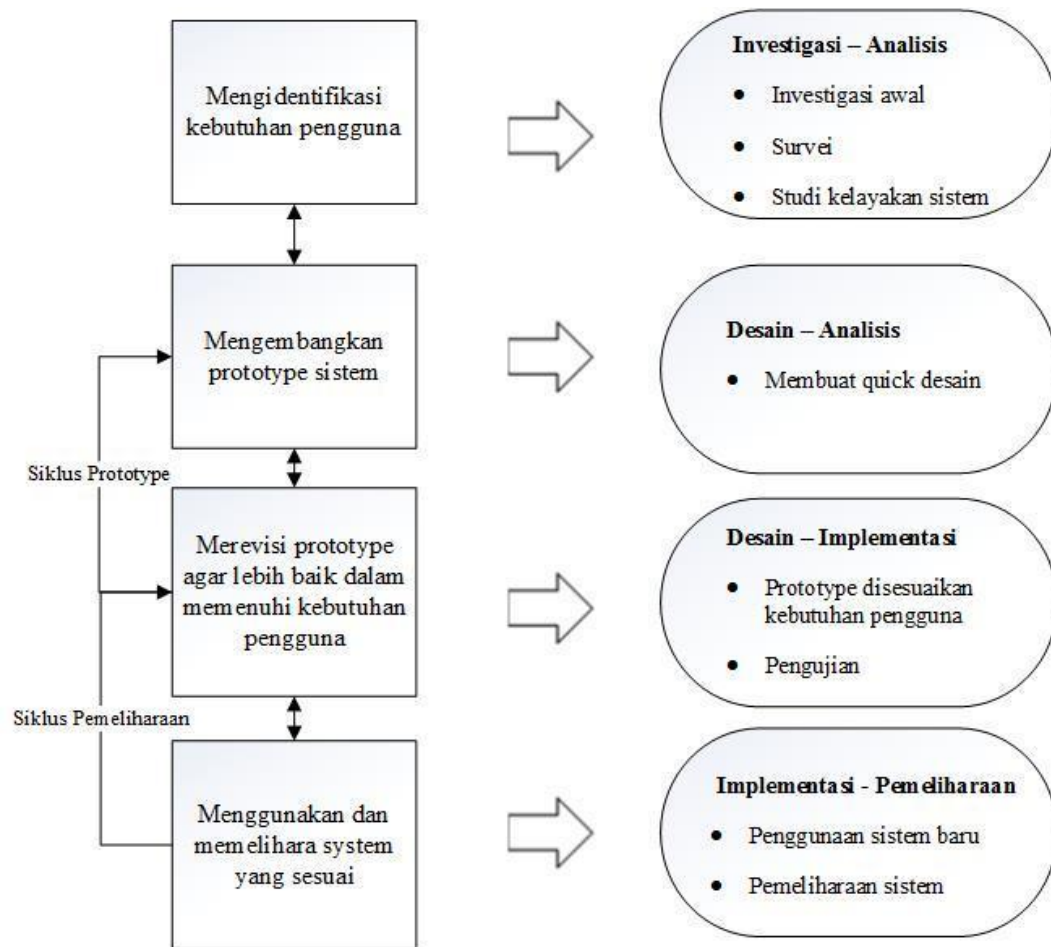
Apabila desain *Prototype* dapat diterima, maka proses dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, namun bila ditemui kekurangan atau adanya keinginan pengguna untuk merubah desain, maka *Prototype* akan direvisi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

#### **5. Pengujian Sistem**

Tahap ini merupakan tahap pengujian dimana aplikasi *database* penjualan dan persediaan yang telah dirancang akan diuji menggunakan *blackbox testing*. Prosesnya adalah dengan memberikan beberapa input pada aplikasi, kemudian meninjau apakah *output* yang dihasilkan telah sesuai dengan fungsi aplikasi tersebut.

#### **6. Implementasi dan Pemeliharaan**

Setelah *prototype* diterima dan aplikasi melewati proses pengujian, maka aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna. Dalam mengimplementasikan sistem baru, diperlukan adanya pelatihan terhadap karyawan sehingga mampu mengoperasikan aplikasi ini. Apabila setelah beberapa saat pemakaian, dirasa ada kekurangan atau diinginkan adanya perbaikan, maka pengguna dapat melakukan modifikasi dalam aplikasi ini.



Gambar 1 Pengembangan Sistem dengan metode Prototype

Merancang Sistem harus menggunakan alat-alat yang tepat untuk menggambarkan simbol-simbol, lambang-lambang atau digram-diagram yang menunjukkan arti fisiknya. Berikut merupakan Alat bantu dari Perancangan Sistem yaitu sebagai berikut:

## 1. Flowchart

Menurut **Krismiaji (2010: 71)**

**“Bagian alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat, dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian symbol standar untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan. Sekaligus menguraikan aliran data dalam sebuah sistem.”**

## **2. Entity Relationship Diagram (ERD)**

Menurut **Krismiaji (2015:66)**

**“Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang menunjukkan berbagai entity yang terlibat dan pola hubungan antar entity.”**

## **3. Data Flow Diagram (DFD)**

Menurut **Supriyanto, Aji (2013:63)**

**“Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.”**

## **4. Struktur Program**

Merupakan gambaran menu utama pada program yang akan dirancang juga menampilkan apa yang dikerjakan pada sebuah sistem atau membuat bagian bentuk spesifikasi dari modul – modul program yang dikerjakan pada sebuah sistem.

## **5. Black Box Testing**

Menurut **Pressman (2010:45)**

**“Black box testing adalah pengujian tingkah laku, memusat pada kebutuhan fungsional perangkat lunak.”**

Alat bantu yang digunakan dalam Perancangan Sistem Informasi Persediaan menggunakan Flowchart, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

*Software* yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini yaitu:

### **1. XAMPP**

XAMPP merupakan perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri dan terdiri atas Apache, MySQL, dan bahasa pemrograman.

### **2. Delphi**

Delphi adalah suatu Bahasa pemrograman (development language) digunakan untuk merancang suatu aplikasi program. Bahasa pemrograman Delphi disebut Bahasa procedural artinya mengikuti urutan tertentu, Dalam membuat aplikasi perintah-perintah, Delphi menggunakan lingkungan pemrograman visual.

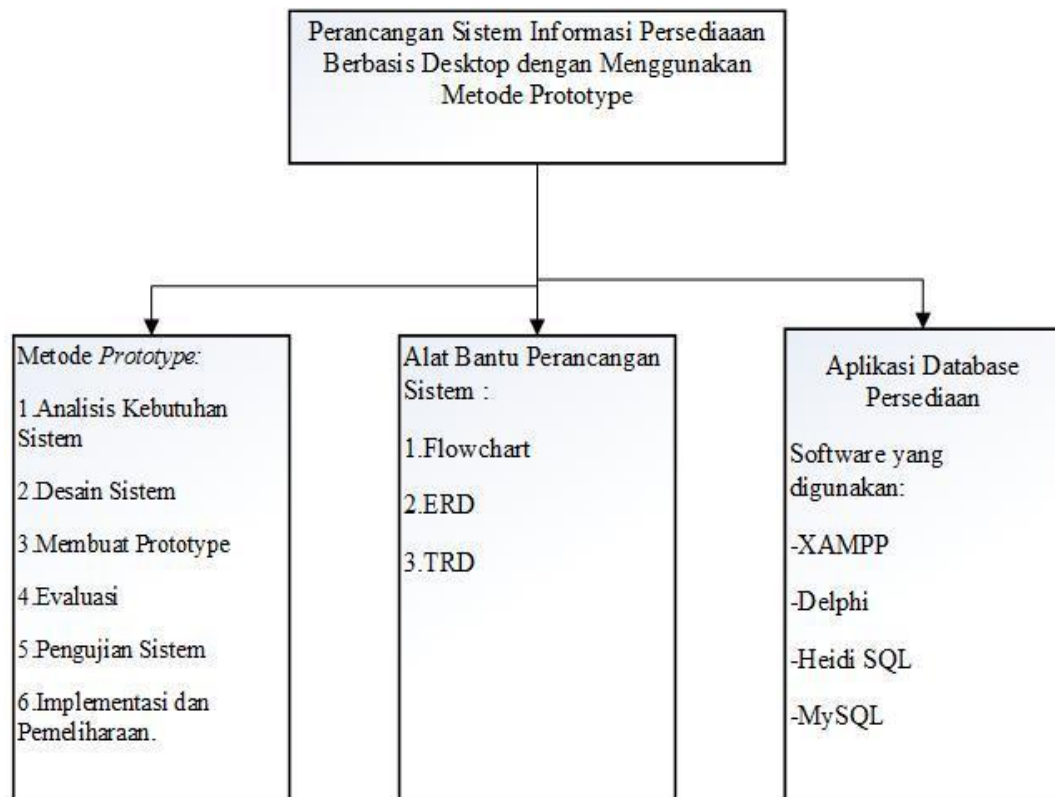
### **3. Heidi SQL**

Heidi SQL adalah aplikasi berbasis Windows yang cukup ringan untuk mengelola database MySQL dan Microsoft SQL database. Aplikasi ini dapat melihat dan mengedit data, membuat dan mengedit tabel, view, prosedur dan trigger. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melakukan ekspor struktur dan data baik ke dalam file SQL, clipboard atau ke server lain.

### **4. MySQL**

MySQL juga merupakan perangkat lunak database server atau disebut DatabaseSmart. Dengan menggunakan database ini, data semakin aman dan berdaya guna.

### 1.6.2 Skema Kerangka Pemikiran



Gambar 2 Skema Kerangka Pemikiran

### 1.6.3 Studi Empiris

Tabel 1 Studi Empiris

No	Judul dan Peneliti	Kesimpulan Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	“Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Persediaan Barang Berbasis Desktop Dengan	Membuat sistem persediaan barang, sistem kegiatan pengolah data barang di gudang dengan menggunakan sistem FIFO untuk mengatur alur keluar masuknya barang di gudang	Merancang sistem informasi akuntansi persediaan	Menggunakan Waterfall

	Model Studi Kasus: Kota Jakarta” (Margareta Nawang, Laela Kurniawati)			
2	“Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang Berbasis Desktop Di D-Net House Studi Kasus: Kota Bandung” (Syahrul Mauluddin, Nakya Santini )	Merancang sebuah sistem informasi persediaan dan penjualan barang. Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan tidak terjadi lagi kesalahan penghitungan data penjualan, pencarian atau penelusuran data penjualan dan persediaan barang menjadi mudah dan cepat, serta proses pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang menjadi cepat dan dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.	Merancang sistem informasi penjualan dan persediaan menggunakan prototype	Perusahaan bergerak dibidang penjualan aksesoris komputer

### 1.7 Lokasi dan waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengadakan penelitian pada Toko Faust Store yang berlokasi di Jalan Dipati Ukur No. 49B , Lebakgede , Kecamatan Coblong , Kota Bandung. Adapun penelitian dilakukan dari bulan Februari 2020 sampai dengan selesai.