

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada semua perusahaan, kebutuhan akan informasi dirasakan sangat penting. Dewasa ini informasi telah menjadi kebutuhan utama setiap perusahaan. Kalau sebuah perusahaan tidak memiliki akses yang baik untuk memperoleh informasi, perusahaan tersebut akan tersisih dan persaingan usaha yang semakin lama menjadi semakin kuat.

Pada saat ini pun, kemajuan teknologi juga semakin pesat. Makin membutuhkan informasi yang cepat, akurat, serta siap sedia bila diperlukan, sehingga memungkinkan penyelesaian suatu pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien.

Dalam hal mempergunakan komputer dalam pengolahan data dan penyajian informasi. Dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan informasi tersebut, sangatlah tepat jika suatu perusahaan dengan pemakaian komputer, maka pekerjaan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih cepat dan dapat meminimalkan kesalahan yang terjadi.

Salah satu faktor penentu dari kelangsungan dan kemajuan suatu perusahaan adalah pembelian, karena dengan adanya pembelian maka ada barang yang dapat diperjual belikan sehingga kelak akan diperoleh laba atau profit yang merupakan salah satu tujuan perusahaan.

Dukungan suatu sistem informasi pembelian yang baik dan sesuai dengan kondisi dan situasi yang sedang berlangsung dalam perusahaan mutlak diperlukan oleh perusahaan. Karena hal ini dapat menghasilkan informasi yang diperlukan oleh pihak manajemen dalam pengambilan keputusan, sehingga perusahaan dapat menentukan semua keputusan, sehingga perusahaan dapat menentukan keputusan dan kebijaksanaan yang tepat.

Sehubungan dengan hal-hal tersebut diatas maka sangat penting adanya suatu sistem informasi pembelian didalam mendukung operasi perusahaan untuk kemajuan perusahaan dan tercapainya tujuan perusahaan.

2. Masalah

Masalah yang sering dihadapi Oleh STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dalam hal pembelian barang :

- a. Sering terjadi kesalahan dalam proses perhitungan karena banyaknya data yang diolah.
- b. Terdapat pencatatan yang dilakukan berulang sehingga menimbulkan banyak kerangkapan data.
- c. Diperlukan waktu yang lama untuk membuat laporan karena harus membuka arsip-arsip catatan pembelian.
- d. Terlambatnya laporan sebagai bahan informasi yang diterima oleh pimpinan.

Permasalahan tersebut merupakan kekurangan yang ada pada sistem pembelian STUDIO JMF FHOTO & VIDEO. Karena masalah yang sangat menonjol dan selalu timbul adalah seperti diatas.

3. Tujuan Penulisan

Dalam menggunakan komputer, kiranya dapat membantu proses pencatatan pembelian, sehingga memberikan dorongan untuk mengolah data-data pembelian dan dapat memberikan acuan untuk mengelola pembelian dengan baik.

- a. Membantu STUDIO JMF FHOTO & VIDEO dalam kaitannya mengembangkan Sistem Informasi sehingga dapat meningkatkan pelayanan dalam proses pembelian barang secara efektif dan efisien.
- b. Memudahkan dalam meninjau data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang proses pembelian sehingga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

- c. Meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan.
- d. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam hal tenaga dan waktu.

4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Dalam pembahasan masalah yang ada, dalam hal ini akan dikhususkan pada satu masalah, supaya tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka pada tugas perancangan sistem ini, batasan masalah hanya akan membahas proses pembelian barang. Mulai dari STUDIO JMF FHOTO & VIDEO memesan barang, menerima barang yang dipesan, mengecek barang yang tidak sesuai dengan pesanan dan yang terakhir yaitu pembuatan laporan mengenai transaksi-transaksi pembelian serta pembuatan dokumen-dokumen transaksi.

5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dilakukan peninjauan ke lokasi untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan mendatangi tempat penelitian untuk mengamati tentang sistem yang sedang berjalan dan wawancara personil atau pegawai yang berwenang.

Sistem yang akan dikembangkan ini menggunakan metode Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek (Object Oriented Analysis & Design Methode). Metode ini membagi kegiatannya dalam 4 (empat) tahap :

- e. Observasi (pengamatan)
Melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung terhadap Sistem Pembelian Tunai sehingga dapat diketahui urutan prosedur-prosedur dari awal sampai akhir.
- f. Wawancara
Mengadakan tanya jawab dengan pegawai atau staff STUDIO JMF FHOTO & VIDEO yang terlibat langsung dengan masalah Sistem Pembelian Tunai dan pegawai yang berwenang dibidangnya.

g. Studi Kepustakaan

Dengan cara menyeleksi data-data yang diperlukan oleh STUDIO JMF FHOTO & VIDEO, mengambil bahan-bahan dari buku, diktat serta bahan lainnya yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

h. Desain Sistem

Dalam desain sistem terbagi menjadi 2 (dua) tahap yaitu :

1) Tahap Analisa Sistem

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada. Yang kedua yaitu menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Adapun tahapan-tahapan pada analisa sistem antara lain :

a) Activity Diagram Berjalan

Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

b) Use Case diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Atau dengan kata lain menggambarkan interaksi antara user dengan sistem.

6. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara keseluruhan dari penulisan tugas akhir ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan ini menjadi 5 bab dimana masing-masing bab mempunyai hubungan antara satu sama lainnya.

Adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi antara lain penjelasan latar belakang perusahaan dan permasalahannya, tujuan penulisan, ruang lingkup / batasan permasalahan, metode penelitian

dan sistematika penulisan.

BAB II ORGANISASI

Bab ini menjelaskan tentang sejarah organisasi, struktur organisasi, tugas

dan wewenang – wewenang struktur organisasi, dan menjelaskan unit

kegiatan yang menjadi tempat riset.

BAB III INFRASTRUKTUR

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berkaitan dengan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak.

BAB IV STUDY KASUS

Bab ini berisikan tentang tinjauan organisasi, uraian prosedur pembelian tunai serta menganalisa sistem yang ada meliputi analisa keluaran, analisa masukan, analisa proses yang didalamnya terdapat activity diagram, dan identifikasi kebutuhan.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan terhadap sistem yang ada saat ini dan perbandingan dengan sistem komputerisasi yang diusulkan serta saran dari penulis.