

BAB I

PENDAHULUAN

Mengingat semakin maraknya industri konveksi, dan semakin beratnya persaingan dalam perdangannya, perlu kiranya industri tersebut mempertimbangkan kiat-kiat khusus untuk meningkatkan jumlah pelanggannya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah penerapan sistem yang terkomputerisasi untuk mempercepat layanan dan juga program-program khusus bagi pelanggan, seperti *point reward* melalui *membership*. Program *point reward* melalui *membership* saat ini banyak ditawarkan baik di toko-toko maupun di bank-bank. Program ini adalah kiat yang sangat efektif untuk menarik minat pelanggan agar menjadi pelanggan tetap dan agar pelanggan semakin sering melakukan transaksi di toko atau di bank tersebut. Hal seperti ini dibutuhkan antara lain bagi sebuah perusahaan konveksi seperti CV. FLATSPILLS untuk mengembangkan bisnisnya.

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. FLATSPILLS yang mempunyai toko pakaian yang berada di Bandung, memiliki pelanggan kurang lebih 50 sampai dengan 100 orang dalam sehari, pegawai 40 orang dan menjual kira-kira 130 sampai dengan 150 item dalam sehari. CV. FLATSPILLS ini sudah mempunyai sistem informasi manual yang cukup bagus. Seperti dalam hal transaksi pada CV. FLATSPILLS masih menggunakan sistem transaksi yang menggunakan *cash register* dan kertas nota, yang biasanya dilakukan oleh pegawai dengan menuliskan keterangan ke dalam selembar kertas kemudian diberikan kepada pemasok atau pelanggan yang kemudian dijadikan arsip bagi CV. FLATSPILLS. Cara manual seperti ini menyebabkan ketidak efisienan karena faktor *human error* yang mungkin sekali terjadi dan pemborosan waktu yang cukup banyak.

CV. FLATSPILLS memerlukan suatu sistem pengolahan informasi yang terintegrasi yaitu sistem yang meliputi pendataan barang, pegawai, pemasok dan

pencatatan transaksi-transaksi. Disamping itu untuk merekam minat pelanggan juga diperlukan sistem pendataan pelanggan untuk memantau kegiatan belanja pelanggan dalam jangka waktu tertentu.

Dengan adanya sistem pendataan tersebut CV. FLATSPILLS dapat menerapkan sistem *point reward* kepada pelanggannya, dengan tujuan untuk merangsang minat belanja pelanggan tersebut. *Point reward* tersebut hanya dapat dikumpulkan bagi pelanggan yang layak menjadi anggota. Pelanggan yang layak menjadi anggota adalah pelanggan yang berbelanja sekurang-kurangnya Rp 500.000,- yang akan diakumulasikan pada kunjungan-kunjungan berikutnya. Setelah menjadi anggota *point reward* mulai dapat diakumulasikan berdasarkan besarnya perbelanjaan yang dilakukan. *Point* ini dapat ditukarkan sebagai potongan harga untuk pembelian berikutnya.

1.2 Pokok Permasalahan

Pengembangan sistem informasi pada CV. FLATSPILLS saat ini sangat diperlukan, selain mengubah cara kerja sistem dari cara manual menjadi terkomputerisasi pengembangan sistem informasi yang dilakukan adalah ditambahkan program baru yaitu *point reward* melalui *membership* yang saat ini belum tersedia di CV. FLATSPILLS. Selain itu sistem pengelolaan data secara manual menyebabkan kesulitan bagi pegawai maupun pemilik CV. FLATSPILLS untuk melihat data dan untuk melihat perkembangan bisnisnya. Maka dari itu pokok permasalahannya yaitu:

- 1) Dibutuhkannya suatu sistem informasi dalam sistem manajemen dan marketing yang terkomputerisasi sehingga dalam melakukan kegiatannya tidak terjadi kesalahan dan mempercepat waktu.
- 2) Dibutuhkannya sistem yang mengelola data pelanggan yang dianggap layak menjadi anggota dan mencatat besarnya nilai belanja pelanggan untuk menentukan *point reward* yang akan didapatkannya.
- 3) Dibutuhkannya *report* untuk membantu supervisor dan pemilik CV. FLATSPILLS untuk mengawasi dan memantau perkembangan bisnisnya secara berkala.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pembuatan sistem informasi yang baru, masalah akan dibatasi pada beberapa pokok permasalahan yaitu:

- 1) Mencakup data pelanggan yang menjadi calon *member*.
- 2) Mencakup data pelanggan yang telah menjadi *member* disertai dengan perincian *point* yang dikumpulkan dan digunakan oleh pelanggan tersebut.

Untuk mencapai cakupan di atas, terdapat faktor penting untuk mendukungnya yaitu:

- 1) Mencakup data barang, pemasok, dan pegawai secara detail.
- 2) Mencakup transaksi pembelian, penjualan dan retur pembelian barang.
- 3) Mencakup pencatatan hutang dan pembayaran hutang.
- 4) Mencakup *stock opname* untuk pengecekan stok barang.
- 5) Mencakup pembuatan laporan untuk ditunjukkan kepada pemilik perusahaan, baik laporan pembelian, penjualan, stok barang dan lain-lain.
- 6) Sistem juga memungkinkan para pegawai yang memiliki akses sebagai admin untuk melakukan akses-akses tertentu seperti *input*, *edit*, *save*, dan *delete* pada semua tabel yang memiliki hubungan dengan basis data.

Piranti lunak yang akan digunakan untuk pembuat sistem yang baru adalah *Microsoft Access 2000* untuk pembuatan basis data, *Microsoft Visual Basic 6.0* untuk pembuatan *interface* dan *Crystal Report* untuk pembuatan *report*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penerapan sistem yang terkomputerisasi dan penerapan program *point reward* ini adalah membantu perusahaan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada CV. FLATSPILLS. Selain itu tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem dapat meningkatkan minat berbelanja pelanggan dengan adanya program *point reward* melalui *membership* ini.
- 2) Sistem dapat memudahkan pegawai dalam melakukan pencatatan serta perhitungan-perhitungan yang ada pada CV. FLATSPILLS.

- 3) Sistem dapat menghasilkan informasi yang lebih terdistribusi dan teratur seperti data barang, pemasok, pegawai, dan *customer*.
- 4) Sistem dapat membantu pemilik CV. FLATSPILLS dalam melakukan pengawasan usaha.

1.5 Metode Penelitian

Proyek tugas akhir ini diselesaikan dengan menggunakan suatu metode yang terdiri dari beberapa fase atau tahapan. Metode-metode tersebut akan dijelaskan sub bab ini.

1.5.1 Studi Literatur

Sistem ini nantinya akan dirancang dengan menggunakan piranti lunak *Microsoft Visual Basic 6.0*, *Microsoft Access 2000* dan menggunakan *Crystal Report* untuk fungsi *report*-nya. Dalam menggunakan piranti lunak tersebut digunakan beberapa buku untuk mempelajari dan untuk mengenal lebih dalam piranti lunak tersebut, seperti “Membangun Sistem Database dengan Visual Basic 6.0 dan Access 2000”, “Tip dan Trik, Pemrograman Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access”, dan lain sebagainya.

Selain buku-buku di atas juga digunakan beberapa diktat kuliah yang digunakan untuk mempelajari secara mendalam mengenai *Entity-Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data dan lain sebagainya.

1.5.2 SDLC (*System Development Life Cycle*)

Metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah suatu metode yang menggunakan pendekatan yang dilakukan pada analisa dan desain yang membuktikan bahwa sistem terbaik dikembangkan melalui analisa kegiatan yang dilakukan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang permasalahan yang terdapat dalam perusahaan, pokok permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam menyelesaikan sistem yang dirancang untuk CV. FLATSPILLS. Teori-teori yang akan dibahas adalah basis data (*database*), SDLC (*System Development Life Cycle*), dan *Microsoft Access 2000*, *Microsoft Visual Basic 6.0* dan lain lain.

BAB 3 SISTEM SAAT INI

Bab ini akan membahas mengenai profil perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan CV. FLATSPILLS. Selain itu juga dibahas sistem lama yang digunakan oleh perusahaan tersebut.

BAB 4 SISTEM USULAN

Bab ini akan membahas mengenai sistem baru yang dibuat. Aplikasi sistem dan perancangan basis data yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft Access 2000*, *Microsoft Visual Basic 6.0* dan *Crystal Report*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan selama tugas akhir ini dikerjakan. Selain itu, bab ini juga membahas mengenai saran-saran pengembangan lebih lanjut untuk sistem yang telah dibuat.