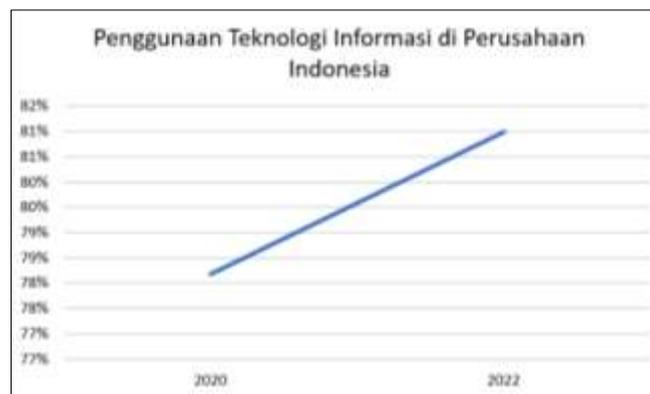


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era digitalisasi saat ini, hampir seluruh proses bisnis perusahaan dibantu oleh adanya penggunaan teknologi informasi yang mampu menyelesaikan pekerjaan para *stakeholder* dalam perusahaan dengan mudah, efisien, dan efektif, dimana pekerjaan yang dilakukan hanya terdapat sedikit kemungkinan resiko kesalahan yang mungkin terjadi dibandingkan dengan pekerjaan yang dilakukan secara manual. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Indonesia, mulai dari tahun 2020 penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh perusahaan bisnis di Indonesia telah mencapai 78,18% dan diprediksi sampai dengan tahun 2022 sebanyak 81% perusahaan bisnis di Indonesia telah mengadopsi penggunaan teknologi informasi dalam kegiatan operasionalnya [1].



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan TI di Perusahaan Indonesia

Faktor utama penyebab peningkatan pengadopsian teknologi informasi oleh perusahaan-perusahaan di Indonesia tersebut tidak lain adalah karena teknologi informasi mempunyai dampak yang besar terhadap keunggulan daya saing

perusahaan, dimana dengan penggunaan teknologi informasi ini perusahaan mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan juga produktivitas kinerja mereka [2]. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam sebuah perusahaan adalah adanya penggunaan sistem pemesanan barang.

Sistem pemesanan barang adalah sebuah sistem yang sangat penting digunakan oleh perusahaan bisnis karena sistem ini mampu mendukung kegiatan operasional perusahaan dalam hal mengefisiensikan proses penerimaan pesanan dan pengeluaran barang serta mampu meminimalisir adanya kesalahan dalam pencatatan pemesanan order barang [3]. Dengan demikian, penggunaan sistem pemesanan barang juga dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan kepercayaan dari para pelanggannya karena barang yang mereka pesan itu selalu sesuai dan diberikan tepat waktu.

PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *furniture* yang beralamat di Jl. Lingkar Timur I No.87, Rt.36, Kel. Talang Bakung, Kec. Paal Merah, Kota Jambi. Perusahaan ini menjadi distributor *furniture* di Kota Jambi yang menjual berbagai produk mulai dari springbed, kursi plastik, lemari, meja rias, meja belajar, bantal, guling, dan berbagai *furniture* lainnya dengan merek Bigland, Bigfoam, Bigdream, BigPoint, OlymBed, DreamBed, BigStar, Panel, dan Napolly. Produk-produk yang dijual pada perusahaan ini adalah produk yang diambil dari perusahaan pusat yang memproduksinya, yaitu PT. Cahaya Buana Intitama yang terletak di Sentul, Bogor. Dalam kegiatan penjualannya, PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi ini berfokus pada penjualan barang dalam jumlah banyak kepada toko-toko *furniture* di Kota Jambi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pimpinan PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi, proses pemesanan barang antara salesman dan *sales counter* di perusahaan ini masih dilakukan secara manual, dimana salesman yang bertugas untuk menerima pesanan dari toko-toko akan mencatat pesanan dari toko tersebut di buku catatan mereka, lalu kemudian salesman dapat menelepon *sales counter* untuk menanyakan stok dan memesan barang yang telah dicatatnya ataupun salesman dapat langsung memesan barang kepada *sales counter* di kantor setelah salesman tersebut sudah selesai bertugas turun ke lapangan dari toko-toko yang dipegangnya.

Dari hasil wawancara juga dinyatakan bahwa dengan proses pemesanan barang di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi yang masih dilakukan secara manual ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan ataupun kesalahpahaman (*human error*), baik itu dari sisi salesman ataupun dari *sales counter* sehingga perusahaan ini sering mendapatkan komplain dari toko-toko yang merasa dirugikan karena barang yang dipesannya tidak sesuai. Beberapa permasalahan yang ditimbulkan dari proses pemesanan barang yang masih dilakukan secara manual pada perusahaan ini diantaranya: seringkali terjadi kesalahan dari salesman dalam mencatat jenis produk yang dipesan oleh toko beserta jumlah pesannya dikarenakan pemesanan dilakukan dari orang ke orang; salesman sering lupa untuk *mengorder* pesanan dari toko kepada *sales counter* karena pesanan dari toko dicatat sembarangan pada buku catatan mereka sendiri atau karena catatan pesanan itu hilang; sering terjadinya komplain dari pihak toko karena produk yang dipesannya tidak dikirimkan tepat waktu; ataupun *sales counter* yang terkadang sering salah dalam mencatat data

pesanan yang diberikan oleh salesman ke dalam Ms. Excel yang digunakan untuk pembuatan nota penjualan. Selain itu, dengan pencatatan yang masih menggunakan Ms. Excel ini juga berdampak pada proses pembuatan laporan di perusahaan yang menjadi kurang efisien karena mengharuskan perusahaan untuk merekap data pesanan dari beberapa file Ms. Excel penjualan produk per sales, sehingga hal ini akan memakan waktu yang lama bagi perusahaan untuk dapat membuat laporan penjualan. Berbagai permasalahan tersebut akan sangat fatal jika terus terjadi di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi ini, dimana perusahaan tidak akan lagi mendapatkan kepercayaan dari toko-toko untuk terus memesan *furniture* di perusahaan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penting untuk dilakukan adanya sebuah pengembangan perangkat lunak agar permasalahan-permasalahan yang ada dapat diminimalisir. Untuk pengembangan sebuah perangkat lunak yang baik, para pengembang dapat menggunakan berbagai metode pengembangan perangkat lunak sebagai panduannya agar aplikasi yang dikembangkan dapat dipastikan berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan para *stakeholder*. Beberapa metode tersebut diantaranya: *Waterfall*, *Prototyping*, *Spiral*, *RAD (Rapid Application Development)*, *RUP (Rational Unified Process)*, *Scrum*, dan berbagai metode lainnya yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan [4]. Dalam pembuatan sistem pemesanan barang pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *waterfall* karena metode ini sangat cocok untuk pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti dalam lingkup satu perusahaan, dimana metode ini memiliki tahapan pembuatan perangkat lunak

yang jelas, mudah dipahami, dan terurut mulai dari komunikasi terkait dengan kebutuhan para *stakeholder*, perencanaan pengembangan sistem, pemodelan sistem, implementasi rancangan sistem, *deployment* dan pengujian, hingga berujung pada dukungan terus menerus untuk sebuah perangkat lunak yang utuh.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti mengusulkan kepada PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi untuk merancang sebuah sistem pemesanan barang dari salesman kepada *sales counter* berbasis *web* dengan tujuan agar dapat mengefisiensikan proses pemesanan barang dari salesman kepada *sales counter*. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini mampu meminimalisir permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada proses pemesanan barang di perusahaan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memilih sebuah judul penelitian yaitu **“PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN BARANG DARI SALESMAN KEPADA *SALES COUNTER* BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT. CAHAYA MURNI ANGSO DUO JAMBI)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang suatu sistem pemesanan barang dari salesman kepada *sales counter* berbasis *web* yang dapat membuat sistem pemesanan barang di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi menjadi lebih mudah, efisien dan efektif?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam perancangan aplikasi sistem pemesanan barang berbasis *website* dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem pemesanan barang dirancang untuk proses pemesanan barang antara salesman dan *sales counter*, yang memuat modul data akun, data *customer*, data kategori produk, data produk, data penjualan produk (*pre-order* dan *ready stock*), data *retur* penjualan, modul untuk melihat laporan penjualan, dan modul untuk mengubah *password*.
2. Sistem yang dirancang hanya digunakan untuk pencatatan data penjualan produk di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi, tidak membahas mengenai proses transaksi pembayaran dan tagihan penjualannya.
3. Sistem pemesanan barang dikembangkan menggunakan metode *waterfall*.
4. Pemodelan sistem dirancang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan alur penggambaran sistem yang sedang berjalan menggunakan *flowchart document*.
5. Perancangan sistem pemesanan barang menggunakan *framework* laravel, bahasa pemrograman PHP, dan *database* MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan aplikasi sistem pemesanan barang berbasis *web* pada penelitian ini adalah:

1. Menganalisis sistem pemesanan barang yang sedang berjalan pada PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi.
2. Merancang sistem pemesanan barang dari salesman kepada *sales counter* berbasis *website* menggunakan *framework* laravel, bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam perancangan aplikasi sistem pemesanan barang berbasis *web* pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi dalam proses pemesanan barang dari salesman kepada *sales counter*.
2. Memberikan rekomendasi aplikasi yang mampu mengefisienkan proses pemesanan barang antara salesman kepada *sales counter* untuk meminimalisir permasalahan yang ada di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi.
3. Membantu para salesman dan juga *sales counter* dalam melakukan pemesanan barang melalui sebuah aplikasi, sehingga penjualan produk yang ada di PT. Cahaya Murni Angso Duo Jambi dapat tercatat dengan lebih baik dalam sebuah sistem pemesanan barang.
4. Bagi para toko, sistem pemesanan barang ini diharapkan mampu membantu mereka untuk memastikan bahwa produk yang dipesannya selalu sesuai dan terkirim dengan tepat waktu karena pemesanan barang dilakukan secara terkomputerisasi.

5. Menambah wawasan peneliti terkait dengan perancangan sistem pemesanan barang berbasis *web* menggunakan metode *waterfall*, *framework* laravel, bahasa pemrograman PHP, dan *database* MySQL.
6. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pembuatan aplikasi yang sejenis sehingga aplikasi sistem pemesanan barang yang dirancang selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian tugas akhir ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan berpikir dalam menyelesaikan penelitian. Bab ini terdiri atas konsep dan teori mengenai sistem pemesanan barang, metode pengembangan *waterfall*, alat bantu pemodelan sistem, alat bantu pembuatan sistem, serta ringkasan penelitian yang relevan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem, metode pengumpulan data, serta bahan

dan alat bantu pembuatan sistem yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis perancangan sistem, analisis rancangan struktur data, serta analisis rancangan struktur program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai implementasi sistem yang dirancang, pengujian sistem dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.