

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi pada era yang serba modern ini bentuk pemasaran sudah berkembang dengan pesat dan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, perusahaan harus menerapkan strategi guna meningkatkan dalam pemasaran dan penjualan produknya. Perusahaan melakukan inovasi baru dengan menggunakan sistem informasi pemasaran dan penjualan yang dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan.

Kabupaten Jepara yang dijuluki sebagai kota ukir tentu banyak sekali usaha yang bergerak di bidang jual beli furniture. Furniture merupakan salah satu ikon dari Kota Jepara, bahkan masyarakat jika mendengar kata Jeparapasti yang ada dipikiran pertama kali adalah ukirandan berbagai macam bentuk furniture yang menarik. UD. Duta Art Jepara merupakan salah satu perusahaan dagang dibidang jual beli furniture di Kota Jepara yang menjual berbagai macam jenis dan model furniture, selain itu pembeli juga bisa *request* atau *custom* desain sesuai keinginan dan kebutuhan mereka. Penjualan furniture dari UD. Duta Art Jepara pun sudah tidak dipasarkan di dalam kota Jepara saja, melainkan penjualan dan pemesanan furniture sudah meluas sampai luar kota bahkan sampai ke luar pulau Jawa. Calon pembeli furniture tentu saja membutuhkan sebuah informasi mengenai harga dan tata cara bagaimana proses pemesanan furniture di UD. Duta Art Jepara.

Selama ini banyak di toko online yang konsumennya hanya bisa membeli produk-produk yang sudah disediakan dan konsumen kurang leluasa dalam memilih bahan baku ataupun pilihan warna finishing. Proses Pemesanan dan penjualan hanya sebatas ditoko atau gudang tempat produksinya, proses pemasaran hanya dari mulut ke mulut dan pembeli datang langsung ke toko. Dari sistem pembukuan yang masih manual yang bisa hilang kapan saja, proses penggajian yang masih mengingat-ingat karyawan berangkat berapa hari dalam satu minggu, dan stok barang furniture yang belum terkelola dengan baik. Jika ada konsumen yang akan membeli harus menanyakan terlebih dahulu ke pihak UD. Duta Art Jepara apakah barang furniture yang akan dibeli itu masih atau tidak. Kemudian

pihak UD. Duta Art Jepara harus mengecek terlebih dahulu sehingga membutuhkan proses yang cukup lama untuk mengetahui stok barang furniture yang tersedia di galery.

Berdasarkan berbagai masalah tersebut, maka penulis akan membuat sebuah laporan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Furniture dengan Fitur Custom Berbasis Web pada UD. Duta Art Jepara”. yang bertujuan untuk membantu mempermudah bagi konsumen maupun pihak UD. Duta Art Jepara dalam mengelola pembelian maupun pemesanan furniture. Sistem yang akan dibuat ini akan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan furniture dengan memilih fitur yang disediakan, konsumen bisa memilih bahan baku sesuai kebutuhan, ukuran dan ketebalan kayu yang diinginkan dengan berbagai varian *finishings* serta ketentuan harga yang berbeda-beda. Selain itu juga sistem yang akan dibuat akan memudahkan pihak UD. Duta Art dalam mengelola stok barang furniture yang sudah tersedia sehingga konsumen tidak perlu menanyakan lagi kepada pihak UD. Duta Art Jepara dan mempermudah dalam penggajian karyawan. Sistem yang dibangun akan dibuat dengan model sistem web sehingga konsumen akan memerlukan akses internet saja tanpa harus datang langsung ke galery.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan merumuskan masalah yang sesuai dengan latar belakang yaitu dengan membuat sistem untuk Pemesanan dan Penjualan dengan Fitur Custom Furniture berbasis Web pada UD. Duta Art Jepara yang bisa membantu dalam melakukan proses pemesanan dan penjualan ataupun pengolahan data agar lebih efektif dan efisien, dan meminimalkan kesalahan-kesalahan dalam pengolahan data pemesanan dan penjualan tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar mempermudah dan lebih terarah dalam pembatasan masalah. Permasalahan yang tercakup di dalamnya tidak berkembang dan menyimpang terlalu jauh dari tujuan awal dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem yang dibahas melingkupi katalog produk dengan fitur custom bahan baku, ukuran dan ketebalan kayu dan berbagai pilihan warna *finishing* serta dilengkapi dengan keterangan harga.
- b. Sistem yang dibahas meliputi transaksi dari pemesanan, penjualan, pengelolaan data karyawan dan penggajian karyawan yang ada di UD. Duta Art Jepara.
- c. Transaksi penjualan akan dilakukan jika pembeli sudah login terlebih dahulu yang setelah itu akan dikonfirmasi oleh admin.
- d. Pemesanan yang sudah siap akan dikirimkan jika sudah ada transaksi pembayaran dan konfirmasi dari pihak pembeli, ataupun bisa datang ke galery untuk di ambil sendiri.
- e. Sistem penggajian diperoleh dari barang pemesanan dan stok barang yang sesuai dengan jumlah pengerjaan yang dibuat oleh karyawan.
- f. Informasi atau output yang diperoleh adalah dari data laporan pemesanan, penjualan, absensi karyawan dan penggajian karyawan.
- g. Sistem ini akan ada telegram broadcast yang akan memberitahukan kepada pelanggan jika ada produk furniture terbaru.
- h. Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan dan penjualan produk furniture dengan fitur custom pemilihan bahan baku untuk menyediakan konsumen agar bisa memilih sendiri bahan baku yang sudah disediakan dengan ketebalan kayu dengan ukuran dan pemilihan finishing digunakan untuk proses pemesanan dan transaksi penjualan yang lebih terintegrasi dengan berbasis *web* di UD. Duta Art Jepara Kabupaten Jepara.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama masa perkuliahan berlangsung maupun di luar kegiatan perkuliahan.
2. Membandingkan ilmu teori yang telah didapatkan di masa kegiatan perkuliahan dengan permasalahan yang telah ditemukan dilapangan.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman dan pemikiran mahasiswa dalam menguasai ilmu yang telah dipelajari.
2. Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang telah didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
3. Diharapkan dapat memperbanyak studi-studi berkaitan bidang ilmu sistem informasi di Progran Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi

1. Mempunyai kerjasama penelitian dengan Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.
2. Mempunyai sebuah *platfrom* yang dapat mempermudah proses pemesanan produk furniture di UD. Duta Art Jepara.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis akan mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.6.1.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian baik melalui pencatatan, pengamatan terhadap objek penelitian, meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Data yang diperoleh adalah data penjualan furniture, data karyawan, dan data penggajian karyawan yang ada di UD. Duta Art Jepara.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*Interview*) adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden yang dilakukan secara langsung peneliti dengan pemilik UD. Duta Art Jepara yang bernama Miftakhul Anam. Pendekatan komunikasi berbeda dengan pendekatan observasi. Pendekatan observasi tidak berinteraksi langsung dengan objek datanya, tetapi hanya mengobservasi saja, maka pendekatan ini baik untuk mengamati suatu proses, kondisi, kejadian-kejadian atau perilaku manusia. Akan tetapi pendekatan komunikasi karena berinteraksi dengan respondennya, maka baik

digunakan untuk mengumpulkan data sikap, motivasi, opini, ekspektasi atau niat dari respondennya.

1.6.1.2 Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur, meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya buku-buku yang digunakan antara lain Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek karya M. Shalahuddin, Rosa A.S, 2018 untuk penyusunan laporan skripsi.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur dan dokumentasi dari internet, diktat atau sumber informasi lain. Salah satu literatur yang digunakan adalah jurnal penelitian tentang sistem pemesanan dan penjualan yang ada di Duta Art Jepara

1.6.2 Metode Rekayasa Perangkat Lunak / Pengembangan Sistem

Model *System Development Life Cycle* (SDLC) air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). (M. Shalahuddin, Rosa A.S, 2018)

Dalam pengembangan metode *waterfall* terdapat beberapa tahapan dari pengembangan sistem, yaitu :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi

kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

4. Metode Pengembangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (M. Shalahuddin, Rosa A.S, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language (UML)* anatara lain :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dari kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

5. *Activity Diagram*

Activity Diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Furniture dengan Fitur Custom Berbasis Web pada UD. Duta Art Jepara