

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengadaan merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan pemenuhan/penyediaan sumber daya (barang atau jasa) pada suatu proyek yang dilakukan oleh pihak tertentu seperti instansi pemerintah maupun swasta yang dilakukan dengan cara lelang. Cv.Adistyas Jaya adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengadaan barang dan jasa meliputi perdagangan umum, alat kantor, teknik, elektronik, listrik, otomotif dll sesuai dengan apa dibutuhkan oleh pelanggan. Perusahaan tersebut telah lama menjadi mitra bagi perusahaan-perusahaan maupun instansi-instansi baik pemerintah maupun swasta yang ada di daerah sekitar Pati untuk menangani proses pengadaan barang dan jasa.

Proses pengadaan barang biasanya dilakukan melalui proses lelang atau secara langsung yaitu pelanggan perorangan atau perwakilan datang langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan sekaligus bernegosiasi secara langsung. Seiring kuatnya persaingan dari para kompetitor yang bergerak dibidang yang sama dan juga semakin bertambah, maka perusahaan dituntut untuk melakukan pelayanan terbaik serta dapat memberikan ketepatan informasi mengenai barang yang ada kepada para pelanggan lama maupun calon pelanggan baru. Sehingga terjalin hubungan yang erat dengan pelanggan yang menggunakan jasa perusahaan, agar pelanggan tersebut tidak mudah berpindah menggunkan jasa kompetitor lain. Menjaga dan mengelola hubungan baik dengan pelanggan merupakan sebuah keharusan bagi perusahaan untuk tetap bisa bertahan dan dipercaya oleh pelanggan serta dapat membawa keuntungan jangka panjang bagi perusahaan yaitu berupa pelanggan yang loyal dan citra yang baik bagi jasa yang ditawarkan.

Berdasarkan data yang ada di tahun 2017 perusahaan ini memperoleh 9 proyek pengadaan barang dengan total nilai kurang lebih 700 juta rupiah sedangkan di tahun berikutnya yaitu tahun 2018 mendapat proyek sebanyak 7 proyek pengadaan barang dan jasa yang mencapai nominal angka sekitar 650 juta rupiah. Kemudian di tahun 2019 hanya mendapatkan 8 proyek pengadaan dengan total dana sekitar 850 juta rupiah. Untuk tahun 2020 dikarenakan awal awal pandemi banyak proyek proyek yang dibatalkan sehingga hanya mendapatkann 3 proyek saja dengan total biaya sekitar 200 juta rupiah.

Pada saat situasi pandemi seperti sekarang ini banyak instansi pemerintah maupun swasta yang telah menggunakan sistem *E- Procurement* yang berbasis *online* yang sifatnya terbuka bagi semua calon kontraktor/vendor yang berminat dan memenuhi persyaratan. Hal tersebut akan berdampak pada semakin tingginya persaingan antar perusahaan dalam pemenuhan harga dan spesifikasi yang diminta oleh pelanggan. Banyaknya persaingan tersebut maka perusahaan dituntut untuk dapat mengelola hubungan baik dengan pelanggan agar pelanggan yang telah menggunakan jasa perusahaan tidak berpindah ke kompetitor lainnya. Dan perusahaan dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh pelanggan dan calon pelanggan.

Berdasarkan akar masalah tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mengelola dan mengolah data pelanggan sehingga dapat menjaga hubungan baik dengan pelanggan atau biasa disebut dengan Pengadaan Barang yang berbasis web dengan fitur *realtime* notifikasi sehingga dapat membantu perusahaan dalam mengelola dan mengolah data pelanggan serta membina hubungan baik dengan pelanggan seperti manajemen data pelanggan, melayani keluhan pelanggan, segmen pelanggan, penilaian kepuasan terhadap pelayanan sehingga dapat meminimalkan risiko missed-komunikasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang telah diuraikan oleh penulis pada latar belakang, maka perlu adanya sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dalam hal mengelola dan mengolah data pelanggan serta membina hubungan baik dengan pelanggan seperti manajemen data pelanggan, melayani keluhan pelanggan, promosi kepada pelanggan, survei kepuasan terhadap pelayanan sehingga dapat meminimalkan risiko missed-komunikasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian yang dibahas tidak meluas ke hal-hal yang lain, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan membuat penelitian. Adapun batasan-batasan masalahnya sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan dibuat hanya digunakan untuk mengelola dan mengolah data pelanggan, melayani keluhan pelanggan, serta mempromosikan jasa dari CV. ADISTYAS JAYA.

- b. Sistem ini dilengkapi dengan fitur notifikasi untuk mempermudah pengakses informasi oleh pelanggan ataupun perusahaan serta dapat mencegah hilangnya informasi.
- c. Sistem meliputi pengelolaan data user, data pelanggan, data barang, data kategori pelanggan, data keluhan, data promosi, data permintaan barang, data pelayanan, data riwayat penjualan, dan laporan.
- d. Informasi yang dihasilkan berupa laporan riwayat pelanggan, laporan survei kepuasan, laporan permintaan dan laporan keluhan pelanggan yang dapat diakses secara *online* dan *real time*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membuat Sistem Informasi Pengadaan Barang berbasis web dengan fitur Realtime Notifikasi.

1.5 Manfaat

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Individu

1. Melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama bangku perkuliahan terutama di bidang sistem informasi.
2. Belajar menganalisa masalah dan memberikan solusi yang ada dilapangan serta dapat mengaplikasikan teori di bidang teknologi

b. Bagi Akademis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang manajemen sistem informasi.
2. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi refensi atau bahan acuan bagi penelitian dan pengembang dimasa yang akan datang.
3. Dari kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa karya tulis ilmiah yang dapat meningkatkan kredibilitas serta akreditasi perguruan tinggi.

c. Bagi Instansi

Memudahkan pimpinan perusahaan untuk menentukan atau merumuskan kebijakan yang akan datang, memudahkan perusahaan dalam mempromosikan

layanan jasa ke para pelanggan lama ataupun pelanggan baru sehingga mereka tidak mudah berpindah ke kompetitor lain. Serta sistem ini dilengkapi dengan notifikasi sehingga dapat memberikan informasi ke para pelanggan lama yang datanya sudah tersimpan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Supaya bisa memperoleh data yang relevan, akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan 3 cara yaitu:

1. wawancara

Wawancara atau yang lebih dikenal dengan istilah tanya jawab merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber atau pihak yang terlibat. Dalam penelitian ini pihak yang terkait yaitu Bapak Atung Wulan Guritno sebagai pemilik dari CV. ADISTYAS JAYA.

2. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan untuk mengamati secara langsung kegiatan yang ada dilapangan yang berguna untuk memperjelas data dan informasi yang diperoleh, maka penulis juga mendatangi secara langsung lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati proses bisnis yang berjalan di CV. ADISTYAS JAYA

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian baik yang dikumpulkan dari dokumen di perusahaan ataupun dokumen yang berasal dari literatur media internet ataupun sumber informasi lainnya. Salah satu dokumentasi yang saya gunakan adalah dokumen surat perintah kerja dari perusahaan, buku elektronik dan jurnal elektronik yang telah di publikasikan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem merupakan dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Rosa A.S & M.

Shalahuddin (2018:28), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

- Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Prose pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar bisa dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

- Desain

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

- Pembuatan Kode Program

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

- Pengujian

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

- Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

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

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Dalam sebuah dunia perancangan sistem dan analisis untuk melakukan sebuah pengembangan alat bantu yang komprehensif guna mendukung pembangunan software. UML adalah sebuah bahasa pemodelan atandar untuk penggambaran dan memvisualisasikan spek dan dokumentasi sistem dengan menggunakan simbol diagram. Uml dapat sebagai alat bantu atau framework yang dapat menghasilkan software yang lebih baik. (Munawar, 2018:265).Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor yang terlibat. Use case di buat berdasarkan keperluan actor. Use case bukan ‘bagaimana’ software aplikasi mengerjakannya tetapi harus merupakan ‘apa’ yang dikerjakan software aplikasi.

b. *Class Diagram*

Class diagram adalah diagram statis yang menggambarkan atribut, operation dan juga *constraint* yang terjadi pada sistem. Class diagram adalah satu-satunya diagram yang dapat secara langsung memetakan bahasa pemrograman berorientasi objek.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam use case.

d. *Activity Diagram*

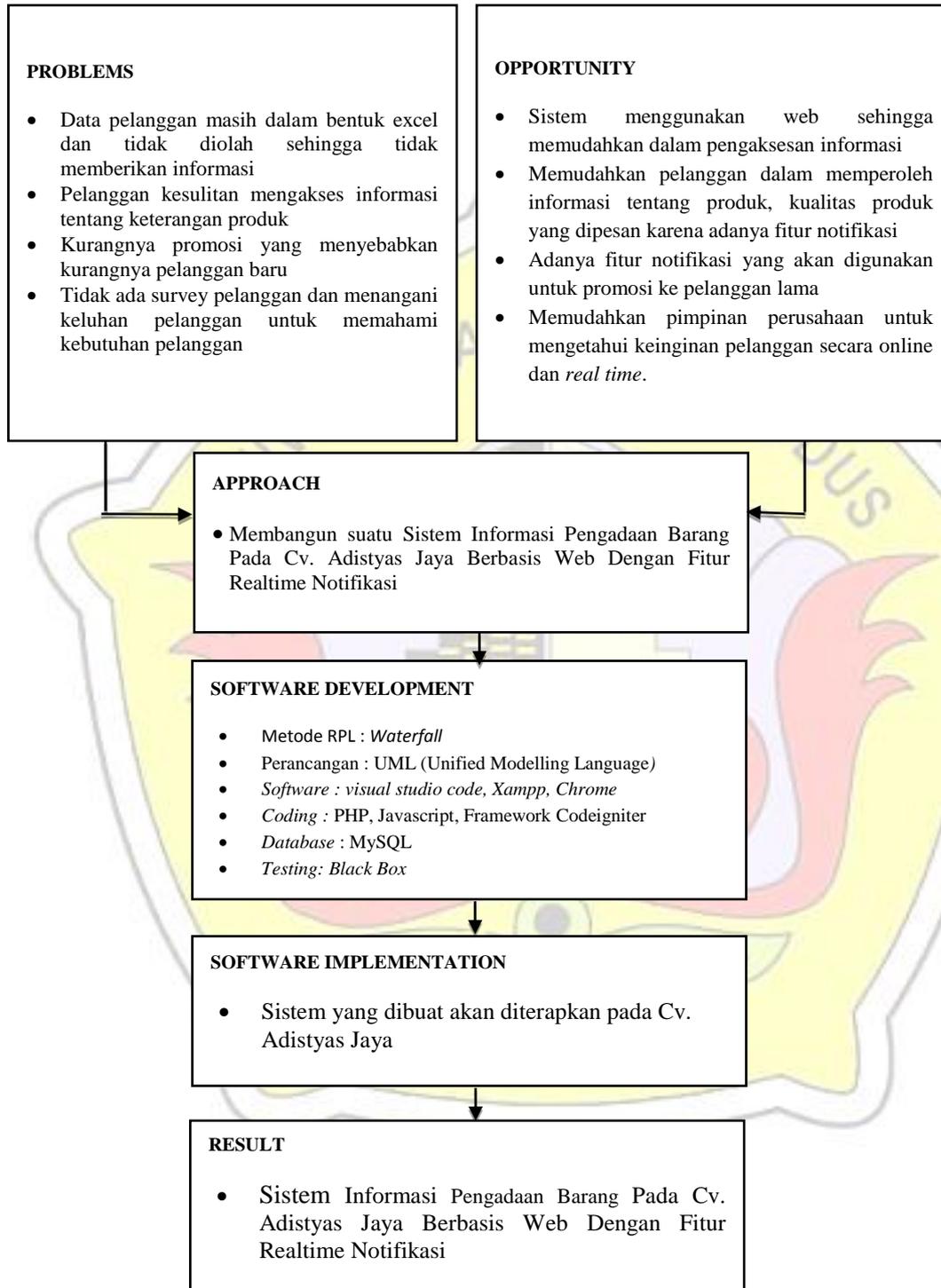
Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem yang ada. Logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja suatu bisnis bias dengan mudah dideskripsikan dalam *activity diagram*. *Activity diagram* mempunyai peran yang sama seperti *flowchart* tetapi *activity diagram* lebih bias mendukung perilaku parallel sedangkan *flowchart* tidak bisa.

e. *Statechart Diagram*

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

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Pengadaan Barang adalah sebagai Gambar 1.1 berikut ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran