

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fla Vapestore merupakan sebuah usaha yang menjual rokok elektrik atau yang biasa disebut juga dengan vape. Disana banyak menjual bermacam-macam rokok elektrik dan liquid sebagai perasanya. Fla Vapestore sudah mulai dibuka sejak pertengahan tahun 2018 yang beralamatkan di Jl. Pattimura gang bagusan, RT.03/RW.01, Bagusana, Loram Wetan, Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59344.

Dalam menjalankan bisnis, Fla Vapestore mempunyai dua orang karyawan yaitu sebagai Vaporista yang bertugas sebagai *coiling* dan *wicking device* vape dan seorang kasir yang bertugas melayani konsumen dalam pembelian produk vape seperti liquid, kapas, device, coil dan lainnya. Penjualan vape dan produk lainnya dalam kurun waktu satu bulan dapat menghasilkan kurang lebih 40 juta dengan 15 sampai 25 transaksi setiap harinya.

Saat ini alur bisnis yang berjalan dalam proses penjualan vape masih dilakukan secara manual yaitu mulai dari pelanggan datang ke store untuk melihat-lihat berbagai macam vape dan liquidnya terlebih dahulu, lalu menanyakan dan memilih produk sampai pelanggan melakukan pembelian dengan melakukan pembayaran kepada kasir. Dan untuk proses titip jual vape dari pelanggan yang ingin menjual vape miliknya, pemilik vape datang langsung ke toko dengan membawa alat vape dan menitipkannya langsung kepada karyawan untuk dijualkan. Dengan pembagian hasil sesuai yang telah disepakati bersama yaitu untuk harga diawah satu juta akan dikenakan komisi sebesar 10%, sedangkan jika harga diatas satu juta akan dikenakan komisi sebesar 15%. Dan jika vape tersebut sudah terjual, karyawan akan menghubungi pemilik vape tadi untuk mengambil hasil penjualannya.

Dari proses tersebut, tidak efisien dalam proses jual beli karena sekarang ini sudah banyak perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses transaksi tanpa tatap muka. Apalagi dimasa pandemi seperti sekarang ini, banyak juga pelanggan yang lebih senang membeli produk dari rumah tanpa

datang langsung ke toko. Dengan suatu sistem baru dapat menyinkronkan antara data penjualan dengan persediaan barang. Selain itu, pemilik vape yang ingin menjual kembali vape yang dimiliki agak sulit karena mungkin hanya ditawarkan kepada teman yang dikenali saja. Permasalahan ini juga akan disediakan tempat atau ruang untuk bisa menitipkan produk vape yang ingin mereka jual dengan lebih mudah.

Oleh sebab itu, dari permasalahan diatas dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis akan dibuatkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Penjualan Vape dengan Model Konsinyasi yang diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam membeli vape serta membantu menyediakan tempat untuk para pemilik barang dalam menjualkan vape yang dimiliki. Dan dalam sistem ini nantinya akan ada notifikasi whatsapp jika barang yang dititipkan oleh pemiliknya sudah laku terjual.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat suatu Sistem Informasi Manajemen Penjualan Vape dengan Model Konsinyasi.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

- a. Sistem yang dibuat untuk mengelola jasa titip dan penjualan vape berbasis website mulai dari data jasa titip, data stok barang, data penjualan, data pengiriman sampai laporan.
- b. Jasa pengiriman yang tersedia adalah JNE dan pos.
- c. Terdapat fitur notifikasi whatsapp untuk pemilik vape apabila barang yang dititipkan sudah laku terjual

- d. Informasi yang akan dihasilkan berupa laporan jasa titip, stok barang dan penjualan vape.
- e. Bahasa yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan database MySQL.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Vape dengan Model Konsinyasi.

1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang nyata dalam dunia kerja.

2. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi materi yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

3. Bagi Instansi

Memudahkan pelanggan dalam membeli vape serta membantu menyediakan tempat untuk para pemilik barang dalam menjualkan vape yang dimiliki.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi:

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait yaitu Bapak Jefri sebagai pemilik dari Fla Vapstore. Data yang berkaitan dengan proses penjualan sebagai bahan penelitian.

2. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian yaitu Fla Vapstore untuk melihat dan mengamati secara langsung proses .

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

2. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai struktur organisasi, data pengelola yayasan dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem inventory barang adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahudin, 2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek mengatakan sebuah model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

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

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

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

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus 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.

c. Pembuatan kode program

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

d. Pengujian

Pengujian focus 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.

e. Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

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 analisi spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak ada perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukanto & Shalahudin, 2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *United Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

a. *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 aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

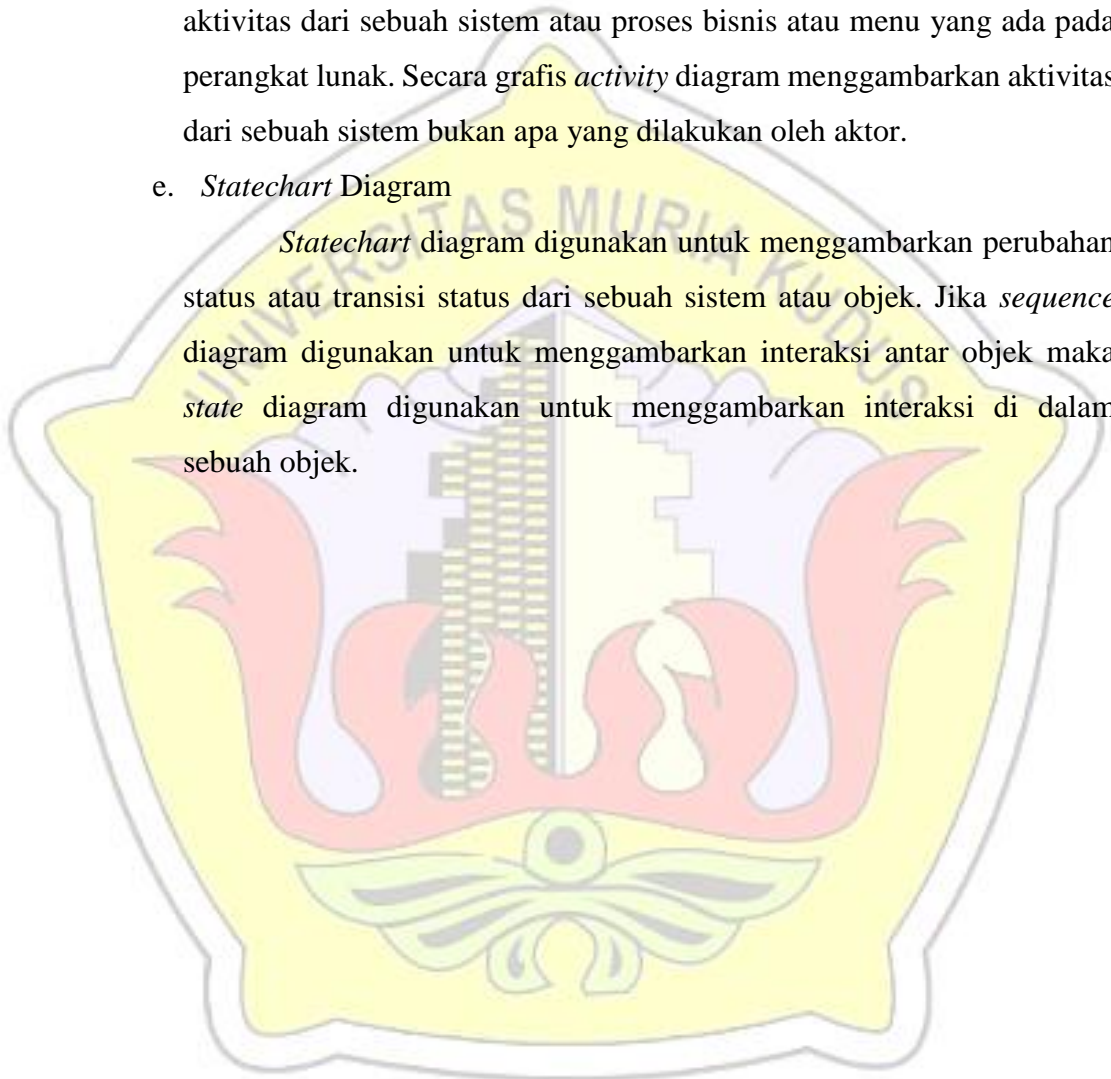
Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

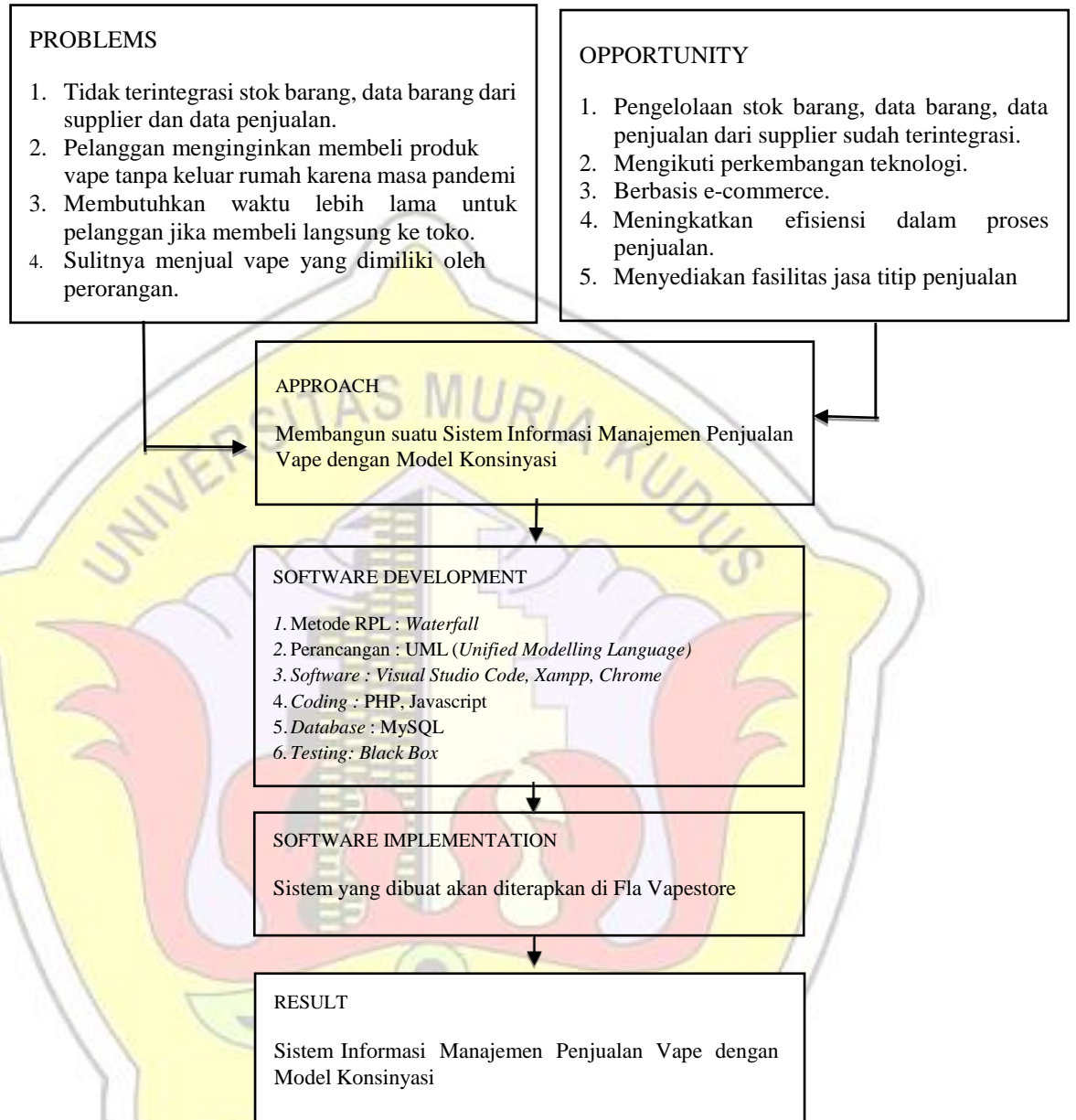
e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.



1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Vape Berbasis Web adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran