

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Adijaya yang bertempat di Jl. Purwogondo Guwo, RT.4/RW.3, Manggis, Kec. Kalinyamatan, Kabupaten Jepara merupakan swalayan yang menyediakan barang retail dan grosir, puluhan barang yang bermacam jenisnya dengan daya beli masyarakat yang tinggi untuk kebutuhan sehari-hari dan memiliki usaha toko atau warung rumahan tentu akan melakukan stok barang dengan membeli barang secara grosir. Seiring berjalannya waktu CV Adijaya yang bermula hanya memiliki satu toko sekarang sudah memiliki cabang 6 yang terdiri dari barang kebutuhan sehari-hari, keperluan kosmetik, dan kebutuhan bayi & anak. Dengan melihat cabang yang begitu banyak harus diimbangi dengan sistem yang mampu menunjang kebutuhan baik transaksi dan pengelolaan khususnya pada penjualan barang grosir. Puluhan transaksi per harinya pada penjualan barang grosir. Pelanggan grosir terdiri dari masyarakat yang memiliki toko atau warung dan pabrik yang ada di area Mayong Jepara.

Di dalam CV Adijaya kurang lebih ada 50 produk grosir dengan berbagai macam jenis produk, setiap harinya terdapat kurang lebihnya ada 20 transaksi penjualan barang grosir. Serta juga menerima pesanan barang ATK(Alat Tulis Kantor) untuk pabrik sekitar Mayong Jepara. Transaksi penjualan barang grosir yang sukses akan dibuatkan laporan perminggu. Data laporan terdiri dari: stok barang grosir, transaksi penjualan dengan detail pelanggan, detail pengiriman.

Berdasarkan fakta dan data-data tersebut maka akar permasalahan yang terjadi saat pelanggan belanja menggunakan aplikasi TokoPintar yaitu barang yang tersedia terbatas tidak semua produk di CV Adijaya tersedia, hanya produk-produk dari PT Mayora Indah Tbk antara lain produknya yaitu: kopiko, torabika, roma, beng-beng, energen, choki-choki, kis. Dengan ini jarang sekali pelanggan belanja barang melalui TokoPintar, sehingga pemesanan produk grosir lebih banyak melalui pesan singkat *whatsapp*.

Adijaya berupaya memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan dengan menyediakan grup untuk memberikan info terkait produk grosir, pelanggan yang

tidak masuk grup tidak tahu kalau ada promo karena untuk masuk tidak ada persyaratan khusus jadi inisiatif sendiri dari pelanggan, namun grup hanya dapat menampung 256 anggota seiring menambahnya pelanggan sehingga diperlukan beberapa grup untuk dikelola.

Pesanan yang sudah masuk akan diterima oleh admin yang selanjutnya akan di kelompokkan pengiriman sesuai rute searah, ketika ada promo besar pesanan akan lebih banyak sehingga admin mengalami kewalahan dalam menerima pesanan bahkan sering terlewat untuk membalas pesan dari pelanggan terkait stok barang kosong. Barang yang sudah disiapkan dari gudang akan diproses pada bagian kasir dengan dicetak nota barang, pada proses ini cukup merepotkan karena jika ada pembeli retail yang ingin membayar harus menunggu terlebih dulu.

Semua pesanan barang grosir akan diterima di toko pusat maka pengiriman dilakukan berdasarkan rute yang terdekat terlebih dahulu sehingga pelanggan yang alamatnya tidak dekat dengan toko pusat akan menerima barangnya lebih telat meskipun memesan lebih dulu.

Dengan uraian permasalahan penjualan barang grosir pada CV Adijaya, sistem yang akan dibangun dapat memberikan informasi stok barang grosir, pengelolaan pelanggan grosir, informasi promo berdasarkan jumlah kuantitas, pengiriman barang melalui cabang terdekat dari lokasi pelanggan, laporan penjualan barang grosir yang nantinya akan dilaporkan ke pimpinan CV Adijaya. Maka penulis memberikan solusi dengan membuat Aplikasi Grosir *Delivery Service* Dengan Deteksi Cabang Terdekat Pada CV Adijaya Berbasis Web. Memanfaatkan beberapa teknologi antara lain GPS (*Global Positioning System*) untuk mendeteksi lokasi cabang Adijaya dan lokasi pelanggan, sistem dibangun berbasis web. Dengan sistem tersebut dalam melakukan pembelian barang grosir akan lebih efisien, pengelolaan data barang, promo dan data pelanggan akan lebih baik dan nantinya proses pengiriman akan lebih cepat dan tepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Grosir *Delivery Service* Dengan Deteksi Cabang Terdekat Pada CV Adijaya Berbasis Web. Memanfaatkan titik koordinat antara pelanggan dengan cabang.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan pembahasan tidak melebar. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem yang dibuat untuk mengelola penjualan dan pengiriman pada CV Adijaya.
2. Sistem meliputi data cabang Adijaya, data produk grosir, data stok, data promo, data pelanggan, data *request* cabang, data pengiriman, data laporan penjualan.
3. Pengguna sistem adalah pelanggan, marketing, admin, pegawai pengirim, pimpinan.
4. Sistem yang dibangun tidak tersedia pembayaran melalui *E-Currency* dan tidak disediakan sistem saldo.
5. Sistem tidak menyediakan *tracking* pengiriman.
6. Sistem mampu meneruskan pesanan ke cabang lain bila toko terdekat sedang tutup serta disediakan sistem PO (*Preorder*) untuk stok kurang.
7. Laporan yang tersedia pada sistem adalah laporan pelanggan, laporan penjualan, laporan cabang.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Aplikasi Grosir *Delivery Service* Dengan Deteksi Cabang Terdekat Pada CV Adijaya Berbasis Web. untuk membantu pelanggan melakukan pembelian barang grosir dengan lebih efisien, membantu admin dalam pengelolaan data barang, data promo, data pengiriman, data pelanggan lebih baik serta nantinya proses pengiriman akan lebih cepat dan tepat.

1.5. Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Mahasiswa

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan tentang proses penjualan, pengiriman barang grosir dengan berbasis *website*.

b. 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.

c. Bagi Instansi

1. Dapat digunakan dalam mengelola data penjualan barang grosir, data pelanggan grosir pada CV Adijaya.
2. Adijaya pusat akan sangat terbantu karena proses pengiriman lebih efisien dengan barang grosir akan diantar oleh cabang terdekat dengan pelanggan.
3. Pelanggan grosir Adijaya akan terbantu dengan sistem yang saling terintegrasi terkait pembelian barang dan proses pengiriman.

1.6. Metode Penelitian**1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

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

a. Sumber Data *Primer*

Menurut Sugiyono (2018) data *primer* adalah sumber data yang langsung diberikan kepada pengumpul data, anatar lain:

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu Bapak Masadi sebagai pemilik CV Adijaya, pegawai marketing, admin pada bagian menerima pesanan barang grosir, pegawai pengirim barang.

2. Observasi

Melalui pencatatan dan pendataan terhadap permasalahan yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung ke CV Adijaya, untuk mengumpulkan data terkait proses pengelolaan penjualan dan pengiriman barang grosir.

b. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data, antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku dan sumber yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Contohnya terkait buku perancangan sistem, rekayasa perangkat lunak, penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan referensi serta perbandingan dalam penelitian ini.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diklat dan sumberber informasi lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, data terkait objek penelitian seperti data cabang, produk, promo, pegawai yang terlibat pada penjualan barang grosir.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipergunakan metode model *Waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018) tahapan metode model *Waterfall* adalah:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Penulis melakukan wawancara kepada pegawai CV Adijaya yang terlibat dalam proses penjualan barang grosir. Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pembuatan sistem.

b. Desain

Penulis melakukan perancangan sistem yang akan dibuat seperti menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*). Selanjutnya penulis merancang desain tampilan sistem yang nantinya akan dibuat.

c. Pembuatan Kode Program

Setelah penulis merancang desain sistem, selanjutnya adalah pembuatan kode program yang sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya.

d. Pengujian

Sistem diuji oleh penguji dan user untuk memastikan *logic* dan semua fungsionalitas aplikasi dapat berfungsi dengan baik.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Sistem akan di hosting dan siap digunakan pada CV Adijaya dan perlu dilakukan pemeliharaan berkala terhadap sistem tersebut.

1.6.3. Metode Perancangan

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar yang digunakan industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman objek. Berikut penjelasan dari jenis-jenis UML sebagai berikut:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan mengenai suatu interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

b. *Class Diagram*

Class Diagram menjelaskan mengenai gambaran sebuah sistem yang dari segi pendefinisian kelas-kelas yang nantinya akan dibuat dalam membangun sebuah sistem.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan mengenai kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

d. *Activity Diagram*

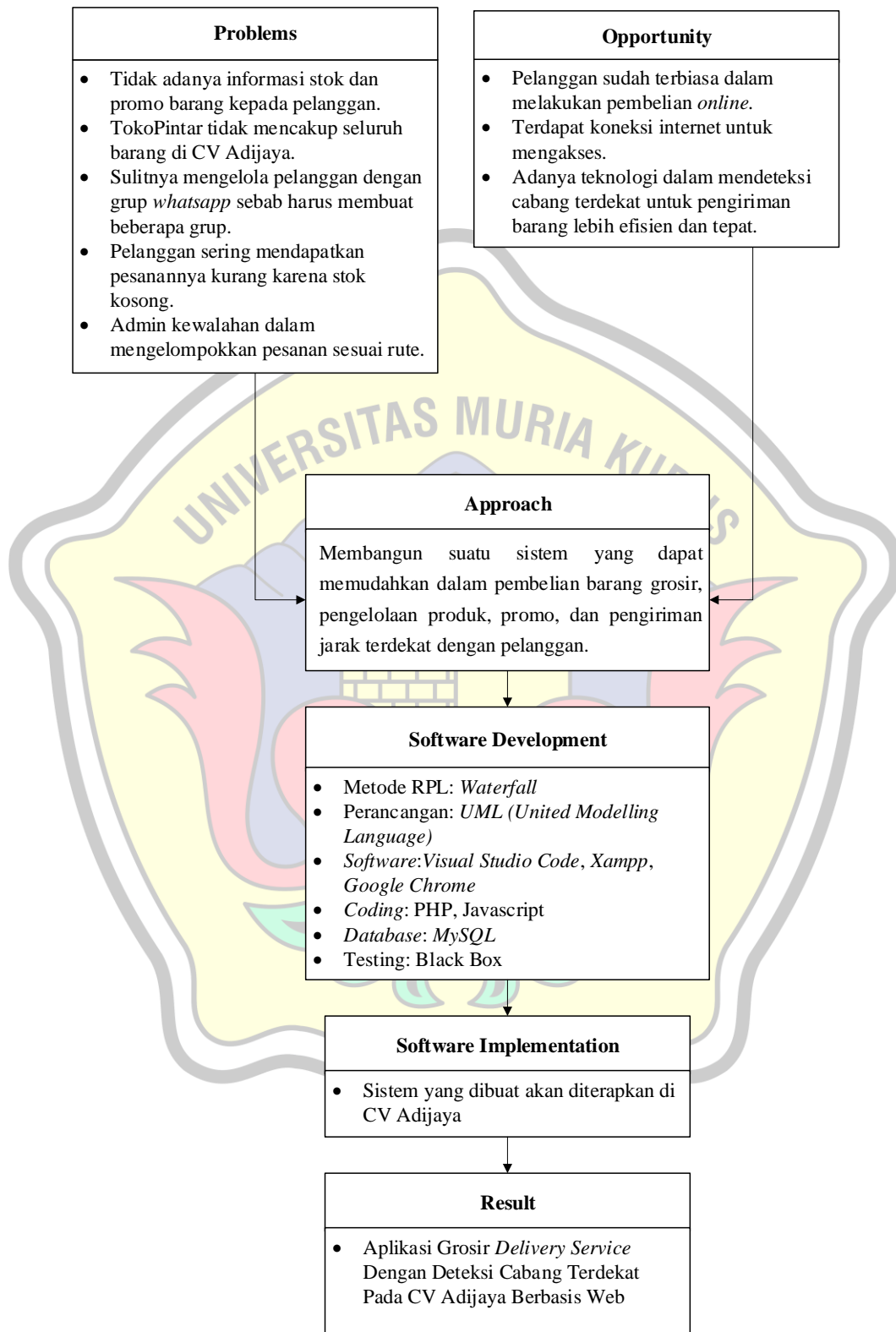
Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

e. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian dalam pembuatan sistem sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

1.8. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

- a. Menjelaskan tentang uraian yang berkaitan dengan alasan dalam penentuan judul maupun latar belakang masalah dan dijelaskan pula mengenai perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metodologi penelitian, tinjauan pustaka, metode pengembangan sistem serta sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

- a. Berisi uraian dan penjelasan tinjauan umum dilakukan penelitian yang menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum yang berkaitan dengan pokok pembahasan penulis dan landasan teori.

3. Bab III Metode Penelitian

- a. Berisi uraian dan penjelasan objek penelitian dengan menggambarkan visi misi, struktur organisasi serta gambaran umum.
- b. Berisi analisa dan perancangan berisi perancangan system yang menggunakan metode *Unifed Modelling Language* (UML).

4. Bab IV Pembahasan

- a. Menjelaskan tingkat kebutuhan spesifikasi *hardware* dan *software* yang dipergunakan untuk mendukung jalannya aplikasi.

5. Bab V Penutup

- a. Berisi kesimpulan dari laporan skripsi serta saran yang diberikan penulis.