

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Rumusan Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi dari waktu ke waktu membawa perubahan yang cukup signifikan. Perubahan tersebut dapat diketahui dengan melihat penggunaan sistem bagi kehidupan manusia, seperti pemanfaatan penggunaan sistem dalam sebuah perusahaan agar pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. PT. Sukuntex adalah merupakan salah satu Perusahaan bagian dari Sukun Group yang bergerak di bidang tekstil. PT. Sukuntex berdiri sejak tahun 1969 dan saat ini sedang berkembang pesat. PT. Sukuntex sendiri beralamatkan Jl. Raya Sukuntex, Gebog, Gondosari, Kec. Gebog, Kabupaten Kudus. Didalam proses manajemen penjualan disana terdapat masalah yang dihadapi seperti pegawai masih menggunakan excel dalam pengelolaan data, sehingga data penjualan tidak dapat diakses secara realtime oleh pimpinan, dalam menganalisis data penjualan juga kurang akurat karena data produk yang kurang terstruktur sehingga pencarian data yang digunakan untuk menganalisis menjadi terhambat dan berdampak kepada keputusan dalam pemasaran dan strategi harga.

Dengan menggunakan sistem informasi manajemen penjualan dan metode Cost Plus Pricing, perusahaan dapat lebih efisien dalam menentukan harga jual produk atau jasa dan memastikan bahwa mereka memperoleh margin keuntungan yang diinginkan. Sistem informasi manajemen penjualan juga membantu perusahaan dalam melacak stok produk dan memastikan bahwa stok produk selalu tersedia untuk pelanggan. Sistem ini juga membantu dalam memantau tren penjualan dan mengidentifikasi produk yang paling laku. Ini memungkinkan perusahaan untuk menyesuaikan produksi dan menambah produk baru sesuai dengan permintaan pasar.

Cost Plus Pricing adalah metode penentuan harga produk atau jasa dengan menambahkan biaya produksi dengan margin keuntungan yang diinginkan. Dalam sistem informasi manajemen penjualan, metode ini dapat digunakan untuk menentukan harga jual produk atau jasa yang akan dijual. Biaya produksi meliputi semua biaya yang terkait dengan produksi seperti bahan baku, tenaga kerja,

overhead, dan biaya lainnya. Margin keuntungan biasanya ditentukan berdasarkan analisis pasar dan persaingan. Sistem informasi manajemen penjualan membantu dalam mengumpulkan dan mengelola informasi yang diperlukan untuk menentukan harga jual produk atau jasa. Ini termasuk informasi biaya produksi, informasi pasar, dan informasi tentang pesaing. Sistem ini juga membantu dalam menyimpan catatan penjualan dan membuat laporan tentang performa penjualan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah sistem informasi manajemen penjualan dengan metode Cost Plus Pricing pada PT. Sukuntex Kudus.

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:

1. Sistem Informasi Manajemen Penjualan ini hanya memfokuskan pada manajemen data penjualan online atau offline dan stok barang.
2. Sistem ini menggunakan metode Cost Plus Pricing yang digunakan dalam menentukan harga jual produk atau jasa dan memastikan bahwa mereka memperoleh margin keuntungan yang diinginkan sesuai dengan biaya produksi yang digunakan.
3. Sistem yang nantinya dihasilkan adalah sistem berbasis web responsive dengan menggunakan metode metode Cost Plus Pricing dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Bootstrap 4 CSS Framework, dan database MySQL.
4. Output yang dihasilkan nantinya adalah laporan stok barang, analisis atau rekomendasi harga jual produk dan laporan penjualan produk.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah aplikasi manajemen penjualan dengan metode Cost Plus Pricing pada PT. Sukuntex Kudus untuk membantu dalam perencanaan bisnis dengan menggunakan metode Cost Plus Pricing, pegawai dapat membuat perencanaan yang lebih baik dengan mempertimbangkan biaya dan markup sebagai faktor dalam menentukan harga

1.5. Manfaat

Manfaat dan yang diharapkan dari penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. 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.

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. Mempermudah dalam pemantauan kinerja perusahaan PT. Sukuntex Kudus dan juga untuk menentukan harga jual produk sesuai dengan margin keuntungan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, dan *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan secara langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Menurut Rossa dan M. Salahuddin (2018), pengumpulan data menggunakan teknik observasi mempunyai keuntungan yaitu :

- a. Analisis yang melihat langsung bagaimana sistem lama berjalan.
- b. Mampu menghasilkan gambaran lebih baik dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya.

Tahapan observasi yang dilakukan penulis pada UD BBI Fish dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat proses bisnis yang berjalan untuk memudahkan dalam membangun sistem informasi olah data nilai masa kini.

2. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu cara yang singkat untuk mendapatkan data/informasi, namun hal tersebut tergantung pada kemampuan seseorang analisis untuk memanfaatkannya. Menurut Rosa (2018), pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara mempunyai beberapa keuntungan yaitu:

- a. Dapat lebih mudah dalam menggali bagian sistem mana yang dianggap baik dan bagian sistem mana yang dianggap kurang baik.
- b. Dapat menggali kebutuhan *user* secara lebih bebas.
- c. *User* dapat mengungkapkan kebutuhannya secara lebih bebas.

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait yaitu Bapak Armandsyah Y. W selaku pimpinan PT. Sukuntex yang berkaitan dengan pengelolaan penjualan produk.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuat suatu sistem. Dalam pengembangan sistem yang diterapkan pada penelitian ini adalah model 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*). Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode air terjun (waterfall) antara lain:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome*.

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 ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Penyusun menggunakan *coding PHP*.

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. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP dan Mysql* sebagai Databasenya.

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. Pengujian *software* ini menggunakan metode *black box testing*.

5. 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 atau 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.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemrograman untuk membangun perangkat lunak yang dibangun 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. (Rosa, 2018). Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* antara 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. Ada beberapa *actor* dalam software pengolahan data nilai siswa, yaitu guru wali kelas, guru mapel, kepala sekolah, orang tua wali dan siswa. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam 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. Beberapa kelas yang terbentuk meliputi guru, siswa, mapel, kelas, kepala sekolah, wali kelas, orang tua wali.

3. Sequence Diagram

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

4. Activity Diagram

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau alir 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 actor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

5. Statechart Diagram

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

1.6.4. Metode Cost Plus Pricing

Metode Cost Plus Pricing adalah teknik penetapan harga di mana harga jual produk ditentukan dengan menambahkan margin keuntungan pada biaya produksi. Ini sederhana namun tidak mempertimbangkan faktor pasar, sehingga lebih cocok untuk produk yang tidak memiliki persaingan ketat di pasar.

Rumus untuk menghitung harga jual menggunakan metode Cost Plus Pricing adalah sebagai berikut:

$$\text{Harga Jual} = \text{Biaya Produksi} + (\text{Margin Keuntungan} \times \text{Biaya Produksi})$$

Di mana:

1. Biaya Produksi adalah biaya total yang dikeluarkan untuk memproduksi barang atau jasa yang akan dijual.
2. Margin Keuntungan adalah persentase keuntungan yang ingin dicapai oleh perusahaan dari penjualan produk.

Perusahaan PT Sukuntex mendapat konsumen yang ingin membeli kain jadi (mori). Konsumen ingin membeli kain 50.000 Meter dan pimpinan PT. Sukuntex ingin menerapkan markup 30%. Berapa harga jual kain jadi (mori) agar ketentuan markup tersebut bisa diterapkan ?

Bahan Produksi =	1. Benang	50.000 meter	x 1.250	= 62.500.000
	2. PVA	6,5 Kg	x 86.000 / 1kg	= 430.000
	3. Listrik	1.300 watt	x 1.230.000	= 1.230.000
	4. Lain-lain	Oprasional	x 1.500.000	= 4.500.000
Total Biaya				= 68.660.000

Biaya per Unit = $68.660.000 / 50.000 = 1.373 / \text{meter}$

Harga jual yang ditetapkan PT.Sukuntex menerapkan markup / laba 30 %

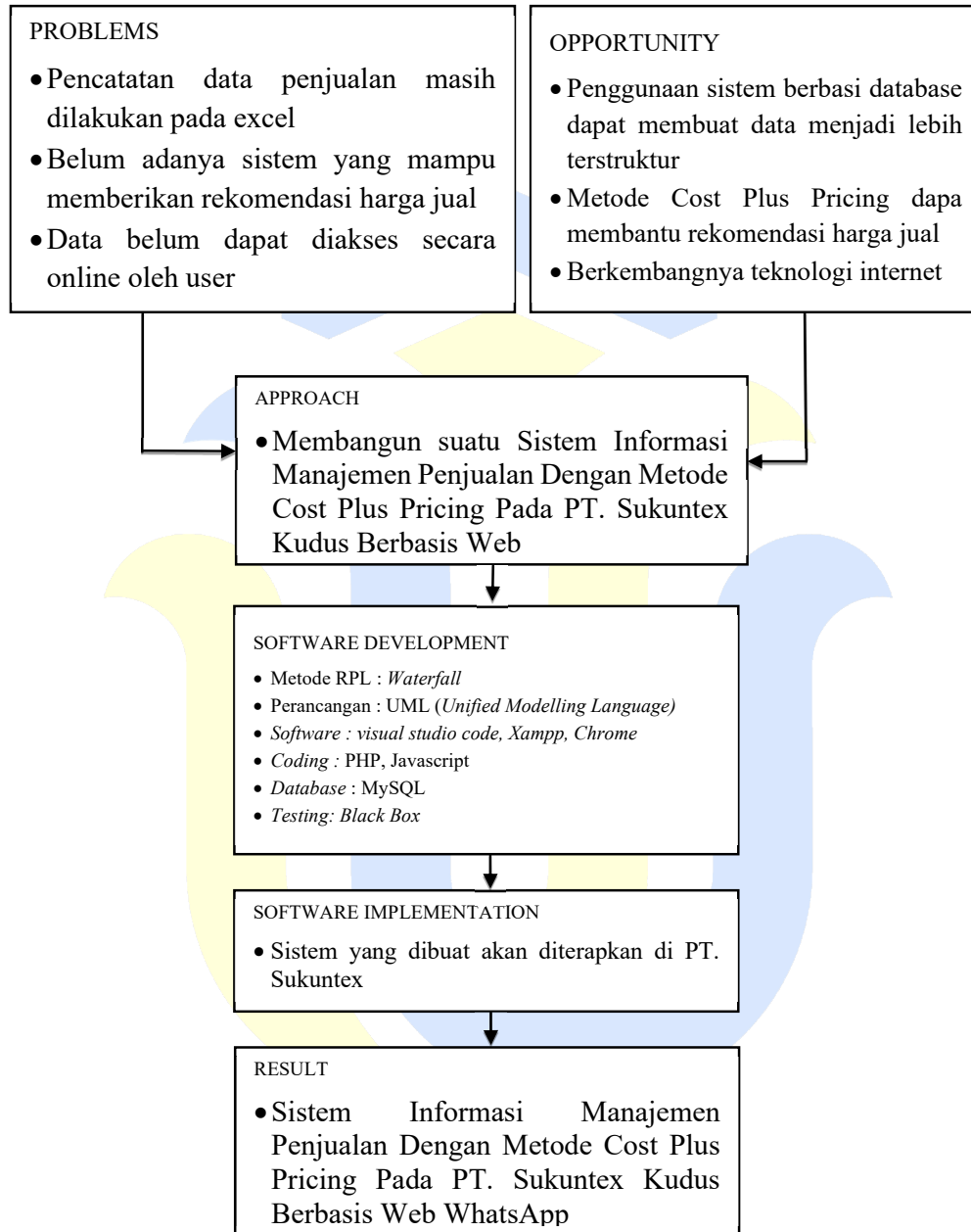
= $(1.373 * (30/100)) + 1.373 = 1.785 / \text{Meter}$

Jadi, PT.Sukuntex harus menjual kain tersebut dengan harga $1.785 * 50.000 = 89.250.00$



1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Dengan Metode Cost Plus Pricing Pada PT. Sukuntex Kudus Berbasis Web adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran