

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

CV Alief Jaya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang distribusi makanan ringan yang hanya menjangkau pasar dan toko daerah-daerah mencakup berbagai kabupaten yaitu Kudus, Jepara, Pati, Demak dan Purwodadi. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2004 yang awalnya perusahaan kecil dan sampai sekarang sudah berjalan sehingga sampe sekarang dan mempunyai sekitar 63 karyawan aktif di perusahaan CV Alief Jaya.

E-katalog dan e-commerce adalah dua konsep yang berbeda dalam dunia bisnis digital. E-katalog adalah bentuk katalog elektronik yang berisi informasi tentang produk atau jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. E-katalog digunakan untuk memberikan informasi kepada pelanggan tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan, tetapi tidak memberikan fasilitas untuk melakukan transaksi jual-beli secara langsung. Sedangkan, E-commerce adalah bentuk perdagangan elektronik di mana transaksi jual-beli dilakukan secara online melalui sebuah platform e-commerce, di mana pembeli dapat melakukan pembelian produk atau jasa yang ditawarkan oleh penjual dengan melakukan pembayaran secara online dan produk akan dikirim ke alamat pembeli. Dalam hal ini, perbedaan antara E-katalog dan E-commerce adalah bahwa E-katalog hanya berfungsi sebagai media informasi tentang produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan, sedangkan E-commerce memberikan fasilitas untuk melakukan transaksi jual-beli secara online. Oleh karena itu, E-commerce lebih fokus pada pengembangan sistem pembayaran dan pengiriman produk, sementara E-katalog lebih fokus pada penyediaan informasi tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan.

Menurut data yang tercatat CV Alief Jaya telah bekerja sama dengan lebih dari 25 vendor produsen makanan ringan di beberapa daerah. Beberapa vendor tersebut meliputi PT Garuda Food, PT Dua Kelinci, PT Kino Food Indonesia dan beberapa perusahaan lainnya. Dengan banyaknya kerja sama dengan beberapa vendor, membuat produk yang dijual oleh CV Alief Jaya menjadi lebih variatif. Dari tiap vendor, terdapat 5 sampai 10 jenis produk yang dijual oleh CV Alief Jaya dan total keseluruhan mencapai lebih dari 200 jenis produk.

Perusahaan ini mempunyai 17 sales yang di bedakan rute atau kabupaten yang mencakup Kabupaten Kudus, Jepara, Pati, Demak dan Purwodadi. Setiap harinya rute yang dikunjungi sales berbeda sehari bisa mengunjungi 3 kecamatan atau 3 pasar dan toko pinggir jalan di setiap kabupaten sesuai dengan yang sudah ditentukan, akan tetapi sales disini mempunyai kendala belum mempunyai katalog yang mudah dibawa kemanapun dikarenakan item barang yang banyak bervariasi sehingga untuk mencari 200 barang sesuai kategori cukup susah dan cara pemesanan hanya dilakukan sales yang belum efektif untuk di bawa kemana saja serta sales memasukkan orderan masih menggunakan cara manual dengan cara menuliskan pesanan pelanggan ditulis di kertas atau buku.

Jadi masih bisa di jumpai sistem yang kurang efektif dan hendaknya dibuatkan sistem yang dapat memudahkan sales melakukan pemesanan barang yang dapat menyelesaikan masalah seperti sistem informasi pemesanan atau katalog yang berisi semua gambar, uraian harga dan isi barang, jadi toko lebih mudah dalam memilih barang yang ingin di pesan dengan cara melihat gambar supaya mempermudah sales dan toko dalam melakukan pemesanan barang. Setelah toko sudah memilih barang yang akan di pesan maka sales akan memberikan data tersebut ke admin yang membuat nota tersebut, kemudian nota di serahkan ke gudang dan memasukkan barang ke mobil box setelah itu di kirim ke toko-toko.

Dengan demikian menurut uraian di atas, penulis dalam laporan akhir membuat sebuah sistem yang dapat memberikan solusi suatu sistem yang dapat digunakan sales CV Alief Jaya dalam proses memasarkan produk-produk yang ada serta meningkatkan kinerja sales supaya efektif dan efisien, mempermudah segala aktifitas sales, admin dan pelanggan agar mencapai omset yang tinggi sehingga mencapai atau melebihi target yang di tentukan. Maka dengan ini penulis menyusun sebuah laporan akhir dengan judul “**Sistem Informasi E-Katalog dan *Purchasing Order* (PO) pada CV. Alief Jaya Berbasis Web *Responsive* dengan Notifikasi WhatsApp**”.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dalam laporan akhir membuat sebuah sistem yang dapat membantu sales dalam proses pemesanan barang serta memberikan informasi katalog barang dan puchasing order sehingga

mempermudah dalam melakukan proses pemesanan barang agar menjadi cepat, efektif, efisien dan mudah dibawa kemana saja serta dapat menghitung omset yang diperoleh sales.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memudahkan pembahasan masalah, penelitian ini perlu membatasi ruang lingkup masalah. Penulis membatasi masalah agar tidak terlalu menyimpang dari tujuan semula dan tidak menghambat efektifitas pemecahan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi ini memiliki 5 hak akses pengguna yaitu sales, admin, dropping, grosir dan owner.
- b. Admin dapat menjalankan semua akses dalam aplikasi tersebut seperti melihat katalog pemesanan, rute yang dikunjungi sales, melihat history, menghitung omset dan meninjau pelanggan dalam pengambilan paling banyak dan paling sedikit.
- c. Sales dan grosir dapat melakukan proses pemesanan sesuai dengan keinginan pelanggan, melihat katalog yang terdiri dari 200 item lebih, melihat rute dan history pemesanan. pelanggan tidak lagi menulis orderan dikertas atau buku.
- d. Grosir/reseller dapat melakukan peninjauan katalog barang yang ada serta dapat mengkases katalog yang ada.
- e. Grosir dapat melihat katalog yang ada serta bisa langsung bisa memesan barang.
- f. Dropping dapat melihat berapa total pembayaran yang harus disetorkan.
- g. Sistem informasi ini dirancang untuk mengelola pemesanan, katalog pemesanan, membuat PO, mencetak nota, melihat history pemesanan dan juga melihat omset yang dicapai sales.

### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah merancang sebuah aplikasi yang memiliki fitur mengelola pemesanan, katalog pemesanan, membuat

PO, mencetak nota, melihat history pemesanan dan juga melihat omset yang di capai sales.

## **1.5. Manfaat**

### **1.5.1. Bagi Individu**

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal dinamika dan kondisi nyata pada dunia kerja.
3. Menambah wawasan, pengetahuan dan teknologi komunikasi.

### **1.5.2. Bagi Akademis**

1. Memahami pemahaman dan penguasaan siswa terhadap informasi yang disajikan.
2. Sebagai tahap akhir evaluasi, mengetahui sejauh mana mahasiswa telah menerapkan pengetahuan teoritis dan praktik.
3. Diharapkan Hal ini untuk memperkaya dan memperluas jumlah studi sistem informasi. di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

### **1.5.3. Bagi Instansi**

1. Mendorong kemitraan yang lebih kooperatif antara Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.
2. Memudahkan dalam melakukan proses pemesanan barang yang dilakukan sales, membuat PO, mencetak nota, melihat history pemesanan dan juga melihat omset yang di capai sales.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

#### **1. Sumber Data Primer**

Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

##### **a. Observasi**

Observasi atau pengamatan secara langsung telah dilaksanakan di CV Alief Jaya, Untuk mengumpulkan data, observasi dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan di lokasi.. Untuk memperjelas data yang dikumpulkan maka penulis datang ke tempat langsung untuk mengamati setiap proses yang ada di CV Alief Jaya.

##### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk digunakan dalam penelitian ini. Penulis menggunakan metode wawancara untuk menunjang kelengkapan data. Penulis melakukan tanya jawab dengan pegawai , pemimpin, admin dan sales CV Alief Jaya.

#### **2. Sumber Data Sekunder**

##### **a. Studi Kepustakaan**

Metode Studi Kepustakaan ialah Membaca buku dan laporan tentang subjek penelitian, yang dapat berfungsi sebagai landasan teori dan sebagai bahan perbandingan, merupakan salah satu metode pencarian dan pengumpulan data.

##### **b. Studi Dokumentasi**

Yaitu Pendekatan studi literatur memerlukan pencarian dan pengumpulan informasi melalui membaca buku dan publikasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Sumber-sumber ini dapat berfungsi sebagai landasan teoretis dan sebagai tolak ukur.

### 1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut R. A. Soekamto & M. Shalahuddin (2018) mengemukakan model *waterfall* adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) yang paling sederhana model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.

Tahapan pengembangan dengan menggunakan metode *waterfall* antara lain:

#### 1. Analisa Kebutuhan Piranti Lunak

Dalam tahapan ini penulis telah melakukan wawancara kepada pemilik CV Alief Jaya dan melakukan observasi secara langsung untuk mencari dan mengumpulkan masalah-masalah yang ada. Kemudian penulis mencatat dan menyimpan permasalahan permasalahan tersebut untuk digunakan dalam penelitian pembuatan sistem.

#### 2. Desain Sistem

Penulis akan merancang sistem yang akan seperti menggunakan perancangan Unified Modelling Language (UML). Untuk mendukung pembuatan desain sistem, penulis menggunakan beberapa perangkat perangkat lunak seperti Rational Rose, Star UML, Microsoft Visio, dan Corel Draw.

#### 3. Pembuatan Kode Program

Setelah penulis merancang desain tampilan sistem, kemudian penulis melakukan pembuatan kode program sistem sesuai dengan perancangan yang dibuat.

#### 4. Penerapan / Pengujian Program

Setelah pembuatan kode program selesai penulis akan melakukan pengujian program atau sistem yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan memastikan program sesuai dengan apa yang diinginkan

#### 5. Pemeliharaan / Pendukung

Dalam tahapan ini setelah sistem diuji kemudian sistem akan dihosting dan siap digunakan untuk CV Alief Jaya dan perlu dilakukan pemeliharaan berkala terhadap sistem tersebut. 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.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk pembangunan sistem ini adalah pemodelan UML. *Unified Modelling Language* (UML) adalah pemodelan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak.

UML memiliki beberapa diagram grafis yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Beberapa diagram tersebut diantaranya yaitu :

#### 1. *Use Case* Diagram

*Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. *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. Sequence Diagram Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

## 2. *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. Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek.

## 3. *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. Diagram aktivitas yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, bukan apa yang dilakukan oleh aktor. Jadi, aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

## 4. *Statechart* Diagram

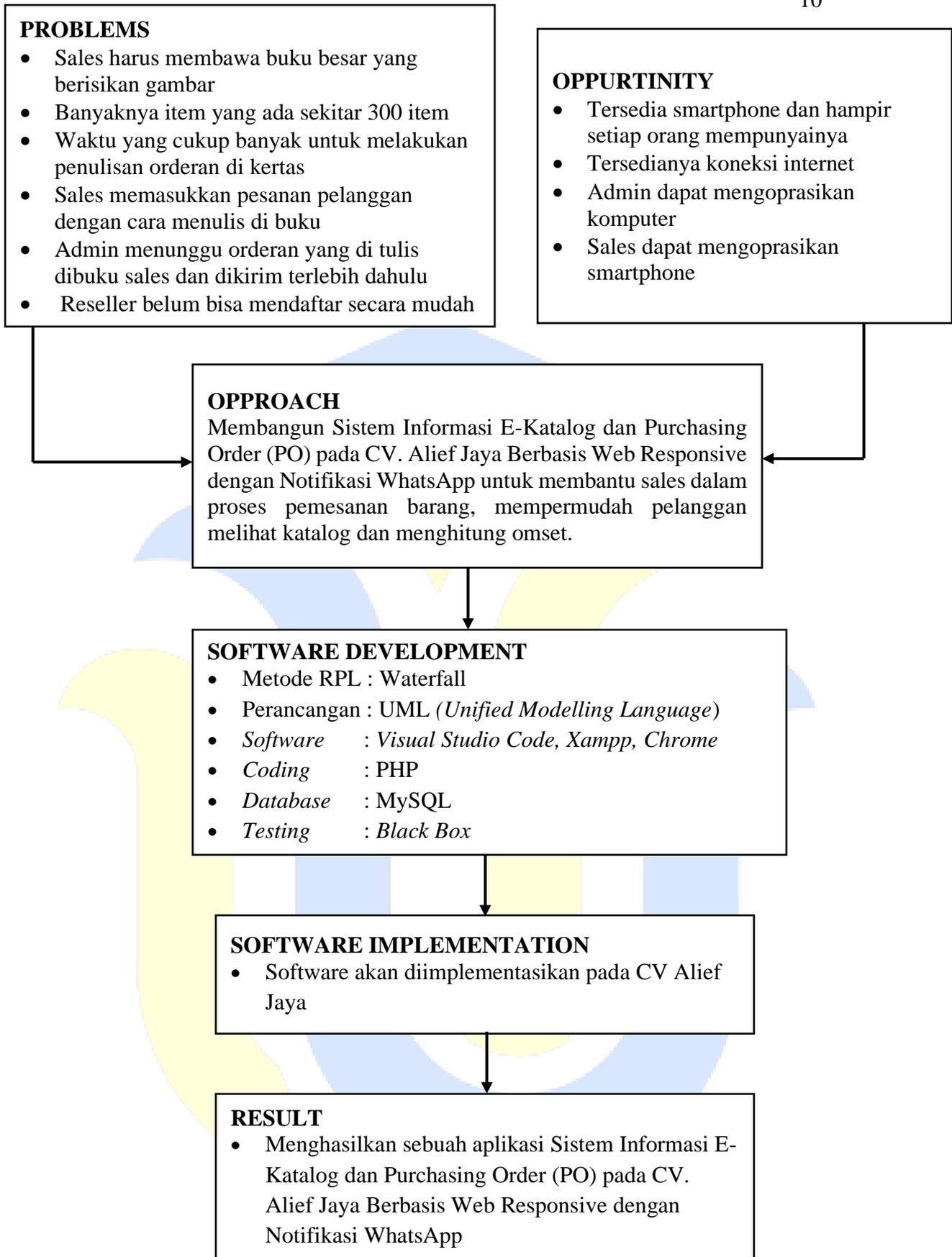
*Statechart* diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (events)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

## 1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar menggambarkan alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

- a. *Problems:*  
Berisi masalah penelitian yang diangkat oleh penulis.
- b. *Approach:*  
Berisi solusi dan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.
- c. *Software Development:*  
Berisi proses pengembangan software yang digunakan.
- d. *Software Implementation:*  
Penerapan Software ke target yang penulis pilih.
- e. *Software Measurement:*  
Seberapa jauh software terbukti bermanfaat.
- f. *Result:*  
Bagian yang menyimpulkan seluruh proses penelitian dan pengukuran yang dilakukan penulis.

Berikut kerangka penelitian E-Katalog dan *Purchasing Order* (PO) pada CV. Alief Jaya Berbasis Web Responsive dengan Notifikasi WhatsApp Sistem Informasi seperti yang terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini.



**Gambar 1 Kerangka Pemikiran**