

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko Bangunan merupakan sebuah usaha yang bergerak pada penjualan bahan bangunan dan perkakas tukang bangun. Usaha dagang ini menjual berbagai bahan dan perkakas seperti pasir, semen, berbagai macam kayu, paku, cat, besi, keramik, dan sebagainya. Pembukaan bisnis toko bangunan memerlukan pengorganisasian yang baik dari pengadaan bahan bangunan, pendataan stok bahan bangunan yang akurat serta proses penjualan yang memenuhi target, maka dari itu untuk mengembangkan bisnis toko bangunan dibutuhkan sales representative.

Sales representative berasal dari bahasa Inggris, dari kata “sale” yang artinya “penjualan”, dan kata “representative” artinya sesuatu yang mewakili atau menjelaskan. Sales representative sendiri dapat diartikan sebagai orang yang bertanggung jawab dalam menjual produk maupun jasa kepada klien serta membuka peluang bisnis baru bagi perusahaan untuk target meningkatkan angka penjualan sebagai perwakilan perusahaan itu sendiri.

Adapun alur penjualan atau alur bisnis yang berjalan pada toko bangunan dibagi menjadi dua yaitu penjualan secara langsung dan penjualan melalui seles. Penjualan secara langsung yakni seorang pembeli datang ke toko kemudian dilayani oleh pelayanan toko, pembeli melakukan pembayaran dan pelayan toko memberikan barang yang dibeli oleh seorang pembeli. Sedangkan penjualan melalui yaitu seles representative sendiri dia akan mencari seorang kontraktor atau toko bangunan lebih kecil untuk mensuplay kebutuhan barang mereka melalui seles tersebut dan setiap seles memiliki target yang berbeda-beda.

Salah satu toko bangunan yang kami jadikan contoh model bisnisnya adalah TB. Berkah Makmur dimana ada penjualan secara seles maupun penjualan langsung dan kami mendapatkan fakta yang dominan terjadi di toko bangunan yang masih konvensional pengelolaannya. Setiap sales yang berjalan memiliki nialai piutang ditiap pelanggannya, dalam proses pembayaran pelanggan dapat membayar secara langsung kepada sales atau dapat mengirim via bank ke pemilik toko. Akar permasalahan yang sering terjadi di lapangan khususnya dibidang toko bangunan

konvensional adalah perekapan laporan penjualan yang lama dikarenakan masih manual tidak secara langsung tersimpan kedalam sebuah database. Bukti nota penjualan masih menggunakan media tulis tangan, terkadang terjadi salah harga dan salah hitungan total pembayaran, kemudian terjadinya kehilangan nota pada sales. Pendataan target dan piutang untuk sales sendiri tertulis di buku besar penjualan barang, namun terkadang admin toko lupa mendata target serta setoran sales, kemudian ketika buku besar penjualan hilang maka yang terjadi pemilik dan sales tidak tau secara pasti jumlah piutang pada toko mereka.

Berdasarkan informasi yang telah dijabarkan di atas maka penulis berkesimpulan dibutuhkan adanya sebuah sistem yang dapat menjembatani sales representative dan pemilik toko bangunan agar menjadi lebih baik. Judul dari penelitian ini adalah “Portal Penjualan Untuk Sales Representative Pada Toko Bangunan Berbasis Web”. Diharapkan adanya sistem ini nanti dapat memberikan efektif dan efisien untuk toko bangunan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sistem portal penjualan pada toko bangunan, yang diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk pemilik toko bangunan untuk mengelola bisnis tokonya agar lebih efektif dan efisien.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Penjualan ini akan digunakan oleh beberapa aktor diantaranya : super admin, pemilik toko, admin toko, sales toko, dan kurir toko.
2. Sistem akan mengelola beberapa data diantaranya: data toko bangunan, data barang tiap toko bangunan, data biaya pengiriman barang tiap toko, data pelanggan tiap toko bangunan, dan data lokasi pengiriman barang.

3. Sistem akan mengelola beberapa transaksi dan informasi seperti: transaksi penjualan barang tiap seles toko bangunan, monitoring piutang (pelanggan memiliki beban biaya ke toko/seles) tiap toko bangunan, dan sistem pembayaran tempo untuk pelanggan.
4. Sistem akan menghasilkan beberapa laporan diantaranya : laporan pengguna aplikasi portal, laporan penjualan barang tiap toko bangunan, dan laporan piutang tiap toko bangunan.
5. Sistem akan dikembangkan dengan basis Web Portal dengan bahasa pemrograman PHP dan kelola database MySql.

1.4. Tujuan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat mempermudah pemilik usaha toko bangunan dalam mengelola bisnis penjualan barang dan monitoring piutangnya.

1.5. Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk mahasiswa, akademisi, dan instansi seperti penerapan ilmu pengetahuan dari perkuliahan untuk memberikan solusi dari beberapa yang ada di tiap toko bangunan dalam hal pencatatan penjualan. Lalu untuk seles toko bangunan diberikan kemudahan dalam memonitoring piutang tiap pelanggannya. Sedangkan bagi akademis dapat memberikan penilaian untuk mahasiswanya sebagai tolak ukur evaluasi pembelajaran.

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 (2019), 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 toko bangunan 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 (2019), 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.

Tahapan wawancara pada salah satu pelaku bisnis toko bangunan dilakukan dengan melakukan kegiatan tanya-jawab mengenai proses penjualan yang berlangsung.

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, Odesain, 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, 2019). 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

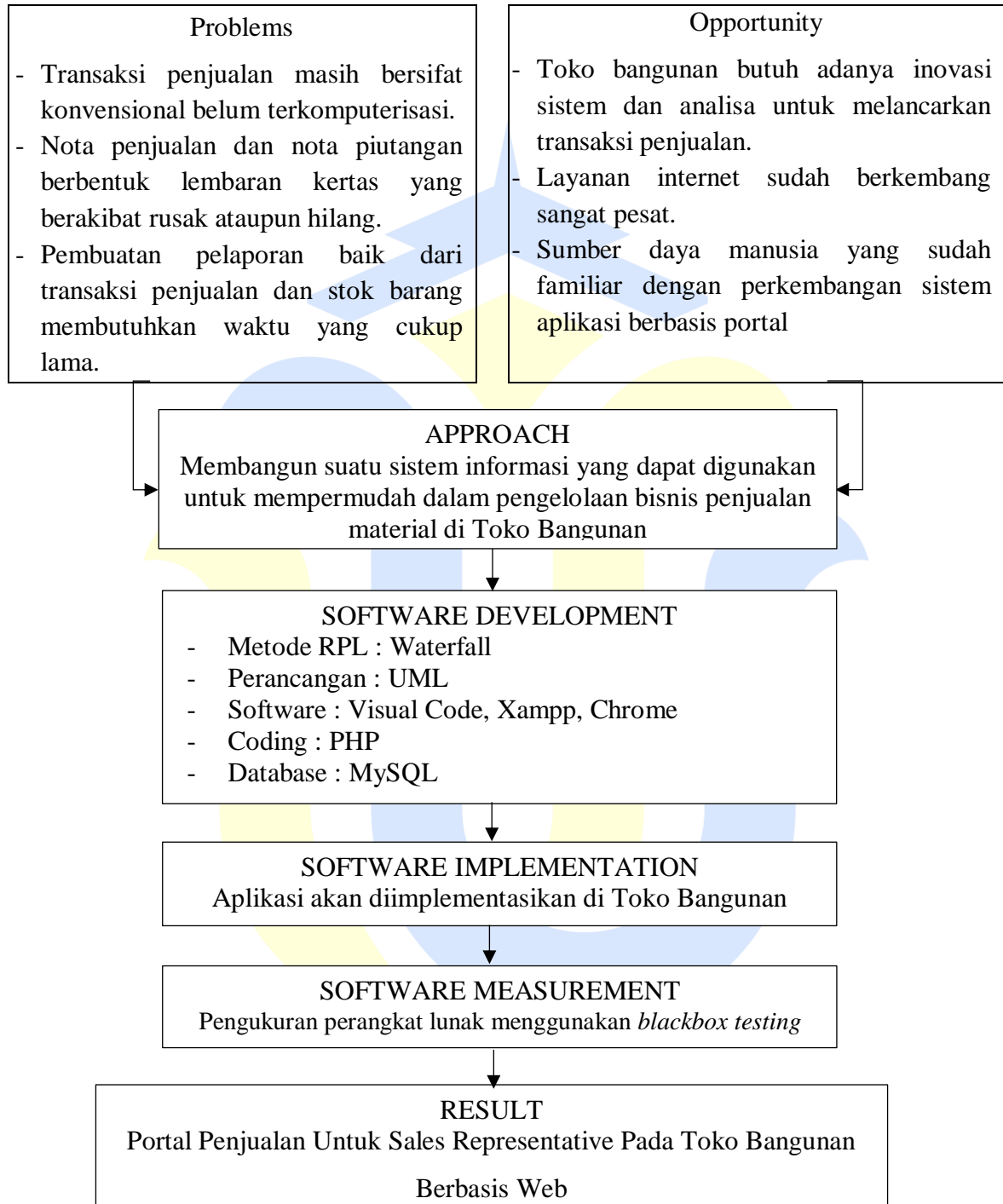
Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau alir kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi 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.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian berjudul Portal Penjualan Untuk Sales Representative Pada Toko Bangunan Berbasis Web sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran