

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem informasi pengelolaan penjualan merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola pemesanan produk secara efisien dan terstruktur. terutama di perusahaan CV Muria Store setiap harinya memerlukan laporan data transaksi pemesanan untuk membantu dalam mengelola setiap tahap proses penjualan, mulai dari pemesanan produk, pengiriman barang, hingga pembayaran dan pelaporan. sistem yang berjalan di perusahaan kami yaitu mendistribusikan bahan-bahan untuk pembuatan souvenir, membuat percetakan untuk produksi barang jadi yang akan di jual secara offline atau online.

Perusahaan kami terdiri dari berbagai bagian dan per bagian ada beberapa karyawan yang bertugas di masing-masing bagian tersebut. Bagian percetakan terdiri dari 3 orang, bagian produksi 75 Orang, bagian admin & designer 15 orang, dan 7 orang bagian packing dalam pemesanan secara online. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memberikan dampak yang signifikan terhadap perusahaan. Dalam menjalankan pemesanan perusahaan CV Muria store dalam per bulan bisa mencapai ribuan orderan baik secara online maupun offline. Pemesanan dalam per bulan online dari *marketplace* dengan rata-rata 1.500 pesanan dan pembelian secara offline dengan rata-rata 500 pembeli. Pengelolaan penjualan CV Muria Store terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan untuk mendukung proses produksi. Kegiatan ini di catat oleh admin melalui rekapan pesanan, kemudian rekapan tersebut disimpan dan di teruskan ke bagian produksi, namun permasalahan muncul ketika pemesanan dalam produksi terlambat sampai kurun waktu 5 hari, sedangkan proses pengerjaan 3 hari, pengiriman luar jawa 2-3 hari & ke luar jawa 4-7 hari sehingga memungkinkan pengiriman juga terlambat karena proses produksi terhambat, sehingga estimasi pemesanan jadi mundur dan tidak sesuai harapan customer yang disebabkan pengelolaan pesanan terlewat, bahan produksi habis, juga kesalahan dalam proses produksi.

Dari hasil wawancara dengan narasumber peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pengelolaan pesanan customer yang masih terkendala saat ini di CV Muria Store adalah pengelolaan pesanan barang di bagian produksi dalam tahap *finishing* terdapat kesalahan dalam proses produksi dan terlambatnya proses produksi akibatnya, barang tidak sesuai dengan pesanan sehingga rating dari marketplace di perusahaan kami menurun, Saat melakukan rekapan pesanan masih menggunakan *Microsoft Excel* sebagai alat untuk merekap pesanan dimana alat tersebut belum memiliki sistem manajemen database *Document Management System* (DMS). *Microsoft excel* ini belum biasa digunakan untuk membuat database dengan cepat karena belum dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang lengkap dan mudah digunakan seperti penggunaan tombol - tombol secara otomatis, tidak dapat di input secara otomatis dan pembuatan laporan tidak dapat dilakukan secara otomatis. Hasil akhir pengelolaan pesanan tersebut berupa laporan seperti data pemesanan produk, laporan penjualan setiap produk dari masing-masing *marketplace*, *dashboard* penjualan (produk terlaris, produk populer, produk terbaru).

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan pada latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada ialah bagaimana mengelola, memperbaiki keakuratan serta kecepatan pengolahan pesanan dan membangun suatu sistem aplikasi yang dapat mempermudah admin produksi dalam penerapan sistem informasi pengelolaan pesanan dapat mengontrol barang pesanan customer pada CV Muria Store untuk di teruskan ke bagian produksi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa perlu adanya batasan masalah agar ruang lingkup yang dibahas tidak meluas dan menyimpang dari tujuan penelitian serta dapat memaksimalkan waktu penelitian yang tersedia, untuk itu penulis akan membatasi masalah yang akan di bahas, diantaranya:

1. Memfokuskan pada analisis efektivitas dan efisiensi sistem informasi pengelolaan penjualan dalam pengolahan pesanan, manajemen stok produk, dan proses pembayaran baik transfer maupun tunai dalam pembelian secara offline.

2. Sistem ini di memungkinkan untuk melakukan pendataan pesanan masuk baik secara online maupun offline.
3. Sistem ini di buat untuk pengelolaan informasi mengenai data pemesanan produk, mengenai persediaan barang ready stok, dashboard penjualan (penjualan, produksi, pembelian).
4. Sistem ini dilengkapi dengan menggunakan link *marketplace* untuk melakukan perekapan data pemesanan.
5. Sistem aplikasi ini akan berisi laporan rekap pesanan online maupun offline, selain itu sistem ini menghasilkan laporan perubahan modal, laporan laba rugi, dan laporan grafik untuk laporan keuangan perusahaan CV Muria Store.
6. Sistem ini di rancang menggunakan metode pengembangan sistem model *prototype*, penerapan model sistem dari hasil analisa menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
7. Sistem yang di hasilkan merupakan sistem aplikasi berbasis website dengan memakai PHP sebagai bahasa pemrograman dan juga basis data MySQL.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sistem pemesanan yang dapat mempermudah proses produksi guna untuk evaluasi bagi karyawan dalam meningkatkan pelayanan sistem.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Objek Penelitian**

Badan Usaha : CV Muria Store Kudus  
Alamat : Jl. R.Agil Kusumadya Gg. Sentiaki Desa Jati Wetan,  
Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59346  
Telepon : 0818-0657-5758

##### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

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

1. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan obyek penelitian yang meliputi :

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Dalam hal ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak - pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian Wawancara terbagi menjadi dua kategori yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

b. Observasi

Observasi adalah alat penumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang di selidiki. (Narbuko & Achmadi, 2013) Adapun pengamatan akan menjadi alat pengumpulan data yang baik apabila: mengabdikan kepada tujuan penelitian, direncanakan secara sistematis, dicatat dan dihubungkan dengan proposisi – proposisi yang umum, dapat di cek dan dikontrol validitas, reliabilitas, dan ketelitiannya. Dalam hal ini penulis terjun langsung ke lapangan yaitu dengan mengunjungi dan mengamati kegiatan secara langsung sehingga penulis dapat mengumpulkan informasi mengenai apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi.

2. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi dan literatur- literatur, meliputi :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori-teori mengenai analisa dan desain untuk penyusunan laporan skripsi.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, atau sumber informasi lain. Misalnya denah lokasi instansi.

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan proses yang penting dalam pembuatan sebuah sistem. Model *prototyping* merupakan model pengembangan sistem yang kompleks pihak pengembang akan melakukan identifikasi kebutuhan pemakai dan pengembang akan mengerjakan bersama-sama dengan pengguna dan hanya mendefinisikan objektif umum dari perangkat lunak tanpa merinci kebutuhan input, pemrosesan dan outputnya. (Arisandy Ambarita, 2020) Metode *prototyping* yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui rancangan aplikasi *prototype* terlebih dahulu kemudian dievaluasi oleh *user*. Aplikasi *prototype* yang telah dievaluasi oleh *user* selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai *output*.

Tahap-tahap pengembangan sebuah sistem pada metode *prototyping*, yaitu:

1. Tahap pengumpulan kebutuhan yaitu pelanggan dan pengembang saling berinteraksi dalam mendefinisikan kebutuhan sistem garis besar dari sistem yang akan dirancang.
2. Tahap *quick design* yaitu membangun rancangan umum contoh acuan atau contoh yang diberikan kepada user.
3. Tahap pembangunan *prototype* yaitu proses perancangan sementara di fokuskan kepada *user* atau pelanggan termasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. Tahap evaluasi pelanggan (*user*) yaitu pemakai atau user melakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat sehingga pengembang dapat menganalisis kembali kebutuhan *user* atau pemakai.

### 1.5.4 Metode Perancangan Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan suatu bahasa pemodelan yang menguraikan fungsi-fungsi serta komponen menu dari sistem secara detail dan sebagai alat (tools) yang di gunakan oleh para developer dan analisis sistem dalam melakukan analisis, desain sistem, serta menggambar arsitektur sistem berorientasi objek. (Ambarita, 2020)

Pada tahap ini, Perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* yang meliputi :

1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* merupakan uraian fungsi dari rancangan sistem yang diusulkan pada sistem yang terdapat fungsional dari aktor sebagai fungsional pemakai yang ada pada sistem.

2. *Class Diagram*

*Class diagram* menurut Munawar (2005 :28) merupakan himpunan dari objek-objek yang sejenis. Sebuah objek memiliki kondisi yang dinyatakan dalam atribut/properties dan perilaku objek yang bertindak / bereaksi dan memberikan reaksi

3. *Sequence Diagram*

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

4. *Activity Diagram*

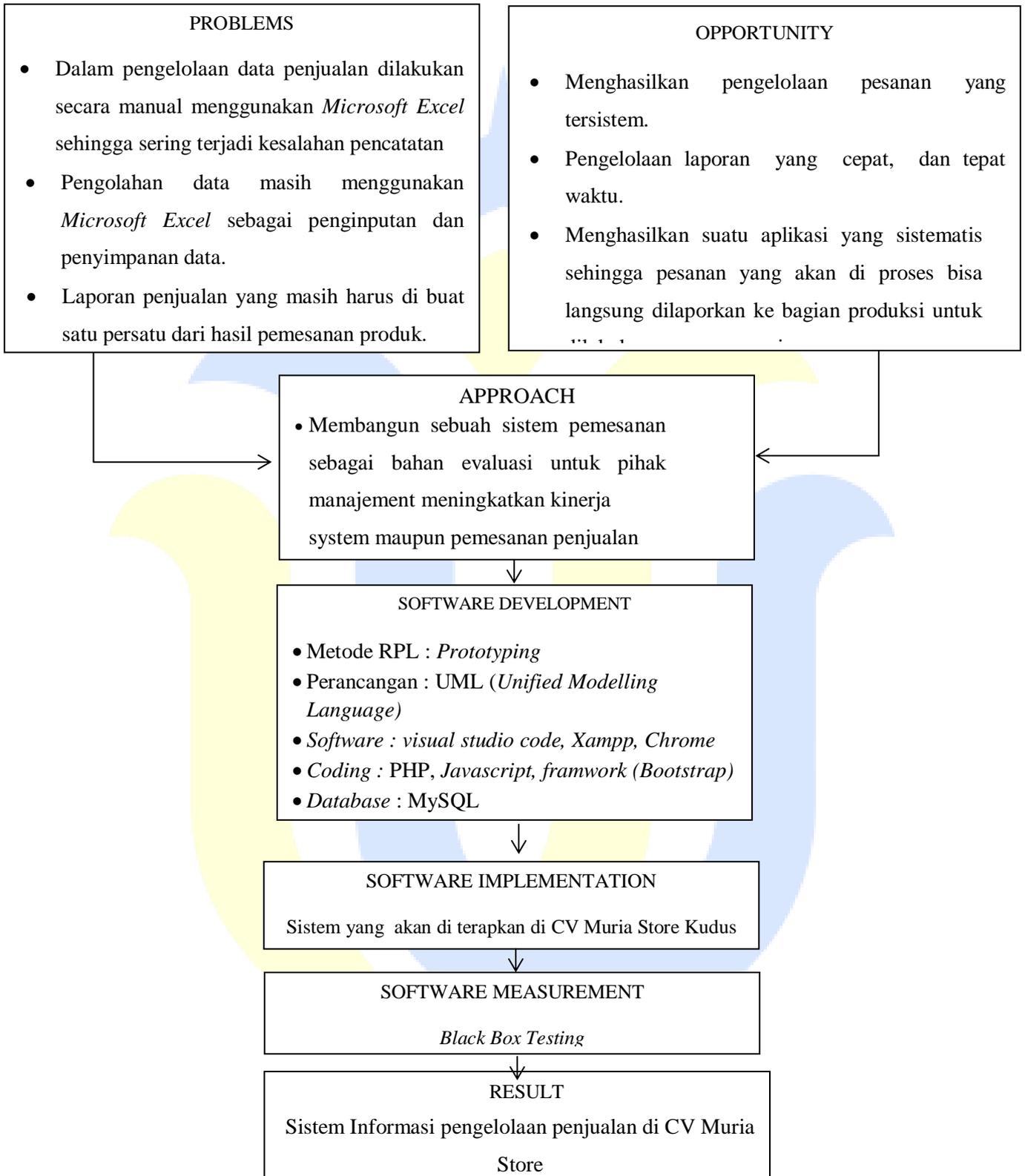
*Activity diagram* merupakan diagram aktifitas pada komponen sistem atau uraian cara kerja komponen *use case* yang sudah dirancang sebelumnya pada sistem, *activity diagram* menggambarkan alir kegiatan dalam sistem yang di rancang.

5. *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* menunjukkan *state-state* dari objek tunggal, *event-event* atau pesan yang menyebabkan transisi dari satu *state* ke *state* yang lain, dan *action* yang merupakan hasil dari perubahan sebuah *state*. *Statechart Diagram* tidak akan dibuat untuk setiap *class* di sistem.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Pada Gambar 1. Merupakan kerangka pemikiran penulis dalam pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Penjualan di CV Muria Store .



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**