

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan dunia bisnis begitu pesat, teknologi informasi memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan dalam sebuah bisnis. Oleh karena itu Sistem Informasi, merupakan media yang cukup membantu dalam sebuah bisnis untuk memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah dan tanpa geografis, yang akan mudah dijangkau. Usaha untuk memperluas bisnis kini bervariasi, salah satunya adalah dengan menerapkan bisnis waralaba (*franchise*). Menurut peraturan menteri industri dan perdagangan Indonesia No. 259/MPP/Kep/7/1997, *franchise* adalah suatu perikatan dimana pihak yang satu diberikan hak untuk memanfaatkan dan atau menggunakan kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimiliki oleh pihak lain dengan suatu imbalan berdasarkan persyaratan yang ditetapkan oleh pihak lain dalam rangka untuk mempersiapkan dan atau menjual barang dan atau jasa. Di Indonesia sistem bisnis *franchise* telah banyak digunakan, baik dari *franchise* merek lokal maupun merek luar negeri. Bisnis *franchise* ada beberapa macam dan salah satunya yaitu bisnis minuman. Usaha waralaba minuman di Indonesia saat ini berkembang dengan sangat cepat. Di tengah-tengah merebaknya bisnis kedai kopi atau café yang mulai menjamur dimana-mana, bisnis teh mulai dilirik karena melihat segmennya yang besar. Teh Bintang merupakan salah satu pilihan dari beberapa bisnis teh outlet yang sedang menjadi primadona masyarakat Kudus dan sekitarnya, Alasannya adalah selain harganya yang murah, banyaknya varian rasa, cita rasa teh yang tidak kalah dengan minuman mahal lain dan minuman yang dikemas dalam gelas ukuran jumbo.

Teh Bintang adalah salah satu penyedia produk minuman teh yang memanfaatkan sistem bisnis kemitraan. Produk bisnis ini telah memiliki 10 cabang di Kudus dan Pati. Dikarenakan pesatnya penjualan yang ada, perusahaan Teh Bintang memiliki beberapa kendala, terutama pada proses pendaftaran kemitraan dan pembelian bahan baku yang masih dilakukan secara manual melalui chat pribadi, dimana proses tersebut membuat admin kewalahan dalam memproses

orderan. Selain itu, perusahaan juga memiliki kendala dalam mengolah data yang masih dilakukan secara manual sehingga memungkinkan terdapat kesalahan dalam pengolahan. Begitu pula dengan sistem pembayarannya yang kurang praktis dan aman dibandingkan dengan sistem pembayaran non tunai. Dalam meningkatkan pelayanan kepada mitra, dan calon mitra, dalam hal ini penulis memberi kemudahan dengan mengembangkan aplikasi sistem kemitraan berbasis web untuk para investor agar lebih efisien.

Namun, sudah banyak pelaku usaha yang menggunakan teknologi website tetapi masih banyak yang kalah bersaing dan tidak bisa memaksimalkan kinerja website untuk mempertahankan customer nya, banyak yang hanya mengandalkan website sebagai informasi dan transaksi saja dan melupakan *customernya* padahal *customer* merupakan salah satu aset yang sangat berperan penting dalam membantu pencapaian. Kebiasaan yang pernah terjadi adalah setelah mitra tersebut membeli franchise, setelah transaksi selesai, kemudian antara mitra dan perusahaan tidak terjadi interaksi lagi sehingga perusahaan kehilangan kesempatan untuk mendapat keuntungan yang lebih lanjut dari para mitra.

Dengan hal tersebut penulis akan menerapkan pada setiap pembelian bahan baku akan mendapatkan poin yang nantinya akan diakumulasikan dan mendapatkan reward sesuai dengan poin-poin tertentu selain itu juga akan diterapkan potongan harga disetiap minimal pembelanjaan.

Untuk mengatasi semua permasalahan tersebut, penulis ingin menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan sistem informasi yang diharapkan dapat membantu mempermudah proses pendaftaran kemitraan, pembelian bahan baku, proses transaksi pada perusahaan Teh Bintang dan mempermudah para mitra untuk mengontrol penjualannya. Serta sebagai bahan penulis skripsi "Sistem Informasi Kemitraan Pada Teh Bintang Berbasis Laravel Dengan Menggunakan E-Payment" Dalam Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*, dengan analisa kebutuhan melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Hasil analisis digambarkan dalam metode UML (*Unified Modeling Language*) dan diimplementasikan dalam bentuk aplikasi web.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membangun suatu Sistem Informasi Kemitraan Berbasis Laravel Dengan Menggunakan *E-Payment* untuk memudahkan para mitra Teh Bintang.

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini agar dapat memberikan konteks yang jelas bagaimana arah pembahasan masalah yang telah dirumuskan. Batasan masalah dibuat untuk memperkecil masalah yang dibahas agar menjadi lebih terfokus dan tidak meluas. Maka dari itu, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem nantinya akan di terapkan di perusahaan Teh Bintang sebagai objek penelitian penulis
- b. Sistem ini mempunyai dua *User*, yaitu admin dan mitra/calon mitra
- c. Sistem ini akan mengelola Informasi data pendaftaran, penjualan dan pembeian bahan baku.
- d. Fitur *Payment Gateway* pada sistem ini akan menggunakan layanan pihak ketiga, yaitu Tripay.
- e. Sistem ini akan menggunakan sistem reward di setiap pembelian pada mitra.

## **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengembangkan sistem berbasis web yang mendukung usaha Teh Bintang dalam mempermudah admin dan mitra dalam proses transaksi pendaftaran kemitraan, pembelian bahan baku, mempermudah para mitra dalam proses penjualan, dan juga mempertahankan para mitra dengan menggunakan sistem reward di setiap pembelian pada mitra. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses bisnis dapat lebih efisien.

## **1.5. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian Tugas Akhir ini yaitu dapat Memberikan Solusi berdasarkan permasalahan yang terdapat pada objek penelitian. Serta aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi perusahaan.

## **1.6. Metode Penelitian**

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

Untuk mendapatkan data yang valid, penulis dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

a. Observasi (*Observation*)

Memperoleh data penelitian dengan cara melihat secara langsung ke objek yang diteliti. Pada proses metode pengumpulan data dengan observasi ini dilakukan dengan mengamati alur atau proses dari pengelolaan di perusahaan dan juga salah satu outlet Teh Bintang.

b. Wawancara (*interview*)

Memperoleh data melalui wawancara dan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pemilik Franchise dan beberapa mitra untuk mendapatkan informasi.

c. Penelitian Kepustakaan (*library Research*)

Mempelajari beberapa referensi berupa buku ataupun jurnal ilmiah yang telah diterbitkan yang berhubungan dengan sistem informasi kemitraan dan juga *e-payment*

### **1.6.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC). Metode ini memiliki 5 tahapan, berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam metodologi SDLC, yaitu :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan data untuk merincikan dan menganalisis kebutuhan sistem agar sesuai dengan fitur-fitur apa yang dibutuhkan,

kendala, dan tujuan pada sebuah sistem yang dilakukan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak membantu dalam menentukan desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan yang telah ditetapkan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak direalisasikan menjadi kode program yang akan memberikan implementasi secara konkret dari ide-ide dan struktur yang telah direncanakan sebelumnya menjadi sebuah sistem yang diharapkan.

d. Pengujian

Pengujian perangkat lunak merupakan proses yang melibatkan serangkaian uji coba sistematis untuk memeriksa kemampuan perangkat lunak dalam menjalankan fungsi-fungsi yang telah dirancang untuk dilakukan. Pengujian pada perangkat lunak bertujuan untuk mengetahui alur sistem telah berjalan dengan baik dan juga mengetahui kegagalan atau ketidaksesuaian, serta untuk meminimalisir kesalahan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan ataupun penambahan fitur yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem UML (Unified Modeling Language)

Unified Modeling Language atau disingkat UML adalah suatu bahasa permodelan visual untuk membangun perangkat lunak yang dirancang dan dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek . Beberapa diagram grafik dalam UML diantaranya adalah :

a. Diagram Bisnis Use Case

Diagram bisnis use case merupakan penggambaran menyeluruh atas proses bisnis yang ada dan berkaitan yang saling berpengaruh dalam sebuah sistem.

b. Diagram Sistem Use Case

Diagram sistem use case adalah kelanjutan dari business use case yang lingkup penggambarannya sudah kearah sistem untuk penerapan otomasi proses pekerjaan. Dalam penggambarannya hampir sama dengan business use case.

c. Class Diagram

Merupakan jenis dari struktur UML yang merepresentasikan kelas, atribut, operasi, dan hubungan antar kelas. Pada class diagram ini lebih memperlihatkan apa hubungan yang terjadi antar kelas.

d. Sequence Diagram

Diagram ini menggambarkan interaksi yang terjadi antar objek dalam sebuah sistem dengan mengirim pesan-pesan. Dalam pembuatannya dilakukan secara berurutan agar hubungan yang dimiliki antar objek dapat dilihat dengan jelas.

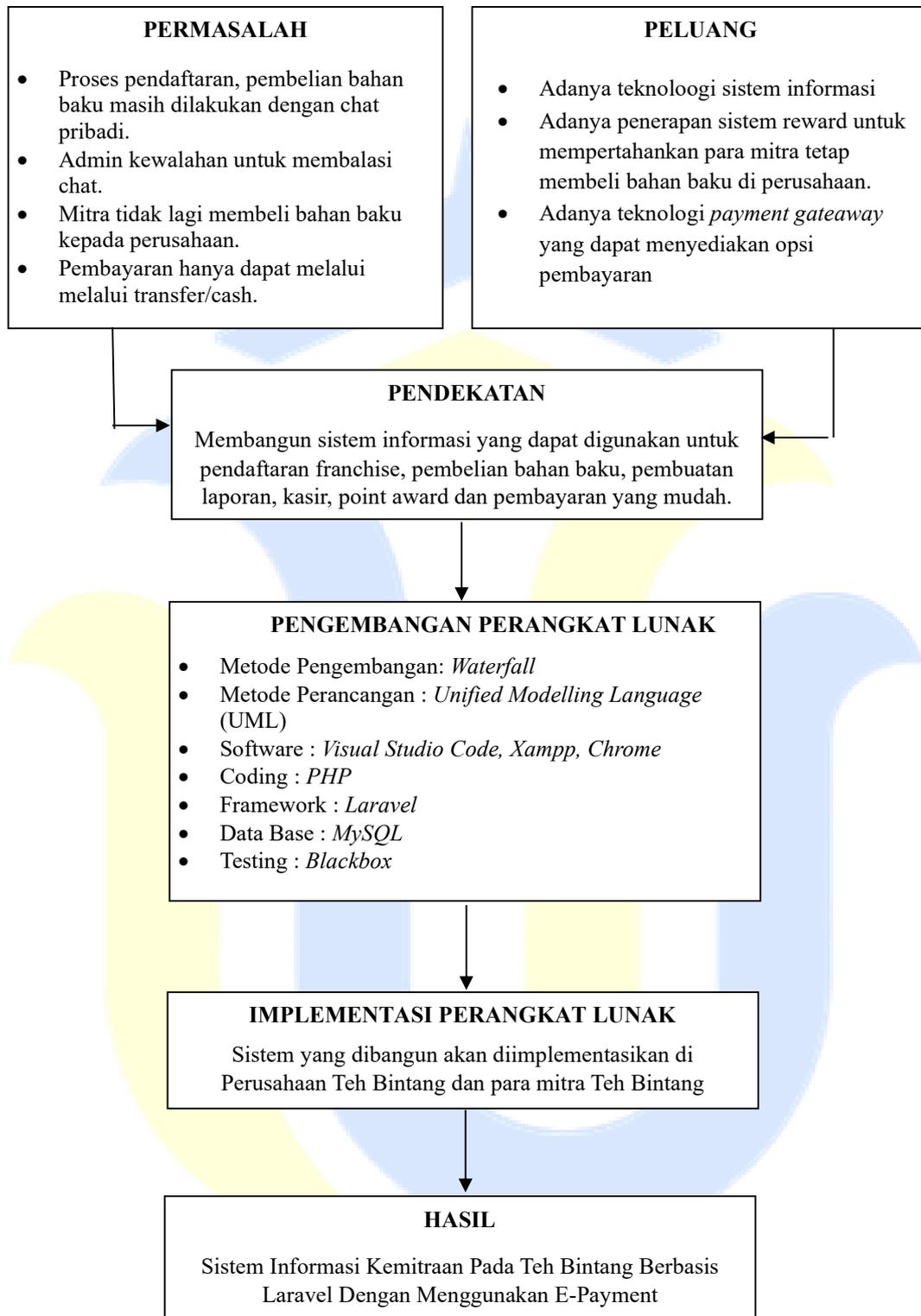
e. Activity Diagram

Activity diagram merupakan rancangan dari rangkaian aktivitas yang saling terkait dalam sebuah sistem yang nantinya akan dijalankan. Ketergantungan dari aktivitas-aktivitas tersebut sangat berpengaruh untuk hasil sistem yang akan dijalankan.

f. Statechart Diagram

Diagram ini digunakan untuk menggambarkan perilaku sistem atau objek secara dinamis dalam suatu aplikasi perangkat lunak, dengan menggambarkan keadaan-keadaan atau state yang dimiliki oleh sistem atau objek dan peralihan antara keadaan-keadaan tersebut, serta aksi-aksi yang dilakukan saat terjadi peralihan keadaan

## 1.7. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**