

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penjualan adalah suatu kegiatan bertemunya seorang pembeli dan penjual yang melakukan transaksi, saling mempengaruhi dan mempertimbangkan pertukaran antara barang atau jasa dengan uang (Fadlan Anshari et al., 2022). Transaksi penjualan menjadi bukti bahwa perusahaan yang berjalan sukses memasarkan dan mengenalkan produknya ke warga sekitar. Salah satunya adalah perusahaan retail Ada Rasa Frozen.

Ada Rasa Frozen merupakan usaha yang didirikan oleh Maharani dari tahun 2012 yang berfokuskan menjadi salah satu ritel frozen food di Kota Kudus. Berlokasi ada di Desa Bulungcangkring Kecamatan Jekulo. Ada Rasa Frozen menjual beragam pilihan makanan beku mulai dari daging, seafood, hingga makan siap saji. Semua produk tersebut didapatkan dari berbagai macam brand seperti So Good, Aice, Fiesta, Mitraku, dan masih banyak lagi. Sekarang Ada Rasa Frozen memiliki beberapa kategori produk seperti Nugget, Sosis, Bakso, Dimsum, Kentang, Mie, Daging dan Dumpling.

Proses bisnis yang berjalan di Ada Rasa Frozen penjualan barang yang dilakukan sampai saat ini melalui proses secara offline dan online, secara offline pelanggan datang ke lokasi kemudian mengambil barang yang dibutuhkan lalu ke kasir dan membayarkannya sedangkan untuk proses secara online diawali oleh admin penjualan membuat story whatsapp, upload ke facebook kemudian jika ada yang tertarik dan jadi beli proses pengirimannya menggunakan jasa ekspedisi terdekat dari lokasi toko. Pelanggan yang membeli disana dibagi menjadi dua yaitu pelanggan biasa dan member, nilai plus dari member sendiri disana adalah mendapatkan potongan harga 4% setiap barang yang terjual dan untuk menjadi seorang member Ada Rasa Frozen terbilang mudah dikarenakan mendapatkannya dengan cara membayar seratus ribu rupiah lalu no telp pelanggan itu akan terdaftar sebagai member selamanya. Sedangkan pelanggan non member tidak mendapatkan potongan apapun.

Permasalahan yang terjadi di Ada Rasa Frozen berdasarkan informasi yang didapatkan adalah transaksi penjualan barang disana mengalami penurunan dikarenakan beberapa faktor seperti lokasi toko yang terlalu jauh dari pusat kota, rival bisnis yang seragam mulai banyak sehingga transaksi penjualan di Ada Rasa Frozen mengalami penurunan pendapatan. Pendataan member yang ada saat ini terdata pada excel saja sehingga saat terjadi transaksi penjuala barang pihak admin penjualan akan mengecek terlebih dahulu apakah pembeli ini merupakan member atau non member. Perekapan penjualan barang masih sederhana belum bisa menampilkan secara mana saja barang yang sering terjual dan mana member yang sering bertransaksi.

Berdasarkan kendala yang telah dijabarkan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem yang terintegrasi dari alur menjadi member kemudian melakukan transaksi pembelian barang. Sedangkan untuk meningkatkan penjualan barang bisa menggunakan salah satu pendekatan metode yaitu *cross selling*. Metode *Cross Selling* sendiri merupakan metode yang diperuntukkan untuk memberikan rekomendasi pembelian barang yang berhubungan dengan barang yang diminati oleh pembeli. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan kendala yang dialami oleh Ada Rasa Frozen bisa terselesaikan dengan efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem yang dapat Menerapkan Metode *Cross Selling* Dalam Peningkatan Penjualan Produk Frozen Food di Ada Rasa Frozen.

1.3. Batasan masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar memudahkan penulis dalam pembahasan masalah. Supaya permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis

membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem akan dikembangkan dengan basis *web responsive*
2. Sistem akan digunakan oleh beberapa aktor diantaranya : Admin Penjualan, Pelanggan, dan Pemilik
3. Sistem akan mengelola data – data seperti data : data kategori barang, data barang, data transaksi penjualan online, registrasi member, dan pembayaran transaksi
4. Penerapan metode *cross selling* dalam transaksi penjualan barang
5. Sistem akan menghasilkan informasi seperti informasi : grafik penjualan barang, dan laporan penjualan berdasarkan periode tertentu .
6. Penggunaan API (*Application Programming Interface*) Whatsapp untuk menginformasikan bahwa ada transaksi penjualan barang.
7. Sistem akan dikembangkan dengan bahas pemrograman PHP dan Kelola database menggunakan MySQL.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah sistem yang dapat mewujudkan sebuah sistem penjualan barang dengan penerapan metode *Cross Selling* berbasis web, yang dapat merekomendasikan pelanggan agar membeli produk yang lainnya sehingga terjadi peningkatan nilai transaksi.

1.5. Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk mahasiswa, akademisi, masyarakat dan dan pelaku usaha seperti penerapan ilmu pengetahuan dari perkuliahan untuk memberikan solusi dari beberapa kendala yang dialami seperti peningkatan penjualan produk *frozen food* yang telah terjadi. Sedangkan bagi akademis dapat memberikan penilaian untuk mahasiswanya sebagai tolak ukur evaluasi pembelajaran.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat, relevan, valid dan juga reliabel, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian yang melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi:

2.1.1 Observasi

Pengamatan dengan datang langsung atau observasi yang diakses di Ada Rasa Frozen, observasi bertujuan untuk mengumpulkan data dengan melihat langsung kegiatan yang dilakukan oleh user atau pelanggan yang ada disana. Teknik observasi dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

1. Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data yang spesifik, di mana nanti hasil observasi ini akan di analisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang telah ditentukan.

2. Observasi Semi terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai.

Pada saat melakukan observasi, sistem analis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi harus terjadwal agar saat observasi sudah matang dan mampu berjalan dengan efektif dan efisien.

2.1.2 Wawancara

Salah satu metode yang efektif dan akurat yang bisa digunakan untuk sebuah penelitian adalah metode dengan teknik wawancara. Dalam proses pengembangan sistem penjualan penulis mewawancarai salah

satu pelanggan dari Ada Rasa Frozen, teknik wawancara telah dilaksanakan kepada Ibu Cindy selaku salah satu pelanggan Ada Rasa Frozen. Teknik wawancara yang baik dapat mengetahui bagaimana sikap dari masing-masing orang yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara bertujuan untuk mendapatkan data, tapi tergantung pada kemampuan pribadi sistem analisis untuk dapat memanfaatkannya. Ada beberapa yang sulit setiap kali menerima data yang akurat karena kedisiplinan diri dalam menggunakan teknik wawancara. Oleh karena itu, sistem analisis harus fleksibel dan mampu menangani berbagai macam manusia dan situasi.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang didapatkan dengan cara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur atau buku. Sumber data sekunder meliputi:

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet ataupun sumber informasi lainnya. Salah satu literatur yang saya gunakan adalah jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Raja Vapor Gebog Berbasis Web Dengan Metode *Cross Selling*”(Pangestu et al., 2023).

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dapat dikumpulkan melalui buku yang sesuai tema permasalahan penelitian. Buku yang digunakan seperti “Setiap Pebisnis Harus Tau Promo *Upselling Cross-selling* Ini!” (Hertita D et al., 2023).

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan Langkah penting dalam pembuatan sistem apapun. Pengembangan sistem informasi untuk pengelolaan daur ulang plastik sebagai bahan baku pembuatan plastik

kantong di Ada Rasa Frozen dapat melibatkan beberapa langkah dan metodologi tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode UCD (*User Centered Design*). Pengembangan sistem ini pemrograman PHP dan MySQL sebagai database, metode SDLC digunakan untuk pengembangan sistem. SDLC air terjun (*waterfall*) dan sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode (*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

Pada tahap ini sebuah desain harus dikembangkan ke dalam program perangkat lunak atau *coding*. Pada pembuatan kode program menggunakan *PHP dan Mysql* sebagai databasenya

4. Pengujian

Pengujian bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dan *error* serta memastikan hasil sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian *software* ini menggunakan metode *black box testing*.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tahap Pendukung atau Pemeliharaan adalah proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, bukan untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari *system* perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah *system* dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung (Rosa, 2019). Berikut ini jenis – jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) *system* informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan *system* informasi yang akan dibuat. Ada beberapa aktor dalam yaitu petugas verifikasi, petugas lapangan dan kepala bidang. *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 *system* dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima 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 merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktifitas atau aktifitas dari sebuah *system* atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas *system* bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem saja.

5. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transmisi dari sebuah mesin atau *system* 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

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :

Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

