

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CV Aira Jaya Makmur merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang retail atau penjualan skala besar/ grosir. Perusahaan ini menjual beberapa barang kebutuhan pokok, air minum dalam kemasan, dan jajanan ringan yang disupplay atau dipasarkan kepada toko-toko klontong di kota Pati dan Sekitarnya. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2015 oleh Bapak Dito Fachrezi Mahardhika yang berlokasi di Desa Bakaran Wetan rt 03 rw 03, Kecamatan Juwana, Kabupaten Pati. Perusahaan CV Aira Jaya Makmur membeli barang kepada distributor utama kemudian dijual lagi ke toko-toko di wilayah Pati dan Sekitarnya, saat ini toko-toko atau pelanggan dari perusahaan ini berjumlah 97 toko. Cara memasarkan atau mendistribusikan barang yang dimiliki oleh perusahaan dengan cara membangun devisi pemasaran yang dikenal disana adalah devisi Selesforce dimana total selesforce yang aktif saat ini berjumlah 12 orang.

Dalam proses penjualan atau mendistribusikan barang selesforce sudah dibagi peta wilayah pemasarannya agar tidak terjadi saling sikut antar sesama pekerja selesfoce. Gambaran umum proses bisnis yang berlaku di CV Aira Jaya Makmur adalah selesfoce diminta untuk berkelilingan diwilayah Pati dan Sekitarnya untuk masuk kesetiap toko-toko. Mereka ketika kelilingan untuk memasarkan barang difasilitasi dengan kendaraan roda 2 mode pickup untuk menampung beberapa barang sehingga ketika ada toko yang membeli barang dalam jumlah sedikit selesforce bisa langsung melayani akan tetapi jika jumlah barang lebih dari stok barang yang mereka bawa maka selesforce akan membuat preorder yang diserahkan ke gudang dan akan dikirimkan dari gudang ke toko yang bersangkutan proses pengiriman barang model preorder memakan waktu kurang lebih 1-2 hari kerja.

Selesforce pada CV Aira Jaya Makmur belum bisa termonitoring dengan baik dikarenakan belum adanya indikator penilaian yang menunjukkan kompetensi selesforce tersebut baik atau buruk untuk perusahaan kedepannya. Hal ini dibuktikan kebanyakan selesforce disana hanya berfokus untuk

mencapai target penjualan saja akan tetapi kedisiplinan datang ke kantor untuk meeting atau kunjungan kepada toko-toko yang kurang termonitoring pemilik usaha hal ini mengakibatkan kesenjangan sosial antar divisi kantor. Pencarian toko – toko baru terkadang disepelekan oleh salesforce sehingga perusahaan mau memekarkan usaha terjadi hambatan dikarenakan kinerja salesforce yang tidak termonitoring dengan baik.

Berdasarkan penjelasan kendala diatas maka ada sebuah solusi yaitu dengan penerapan KPI (*Key Performance Indikator*). Mekanisme penerapan KPI saat ini adalah pengisian realisasi tiap bulannya selama periode yang ditentukan oleh pemilik perusahaan sehingga nantinya karyawan salesforce wajib melaporkan kegiatan dan pencapaian mereka dalam bekerja jika hal tersebut dapat dilakukan dengan tertib maka pemilik usaha dapat memberikan bonus sesuai dengan kinerja nyata mereka.

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 menilai kinerja karyawan pada CV Airi Jaya Makmur.

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 HRD, Pemilik Usaha dan Salesforce
3. Sistem akan mengelola data – data seperti data : data area KPI dan target, data wilayah pemasaran, data salesforce, data nilai transaksi penjualan barang, dan data toko
4. Indikator yang dapat diterapkan pada KPI Salesforce dengan metode *Performance Appraisal Metrics* adalah : Pertumbuhan Pelanggan,

Komplain Pelanggan, Kunjungan Pelanggan, Transaksi Penjualan, dan Nilai Penjualan

5. Sistem akan menghasilkan informasi seperti informasi : realisasi target tiap bulan, dan pelaporan hasil nilai KPI karyawan .
6. Penggunaan API (*Application Programming Interface*) Whatsapp untuk mengingatkan karyawan agar mengisi realisasi tiap bulannya.
7. Sistem akan dikembangkan dengan bahas pemrograman PHP dan Kelola database menggunakan MySql.

1.4. Tujuan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi pemilik usaha agar bisa memberikan informasi terkait pengklasifikasian barang.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu

- 1) Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- 2) Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
- 3) Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

b. Bagi Akademis

- 1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
- 2) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapat mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
- 3) Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi

- 1) Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain
- 2) Mengukur kinerja karyawan bagian salesforce dalam perusahaan

agar bisa mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan

- 3) Memantau kemajuan kinerja karyawan untuk memantau kemajuan secara berkala dan mengidentifikasi tren-tren yang mungkin muncul

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat, relevan, valid dan juga reliabel (Dr Sugiyono, 2019), 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 (Nur Indriantoro, 2002) . Sumber data primer meliputi:

2.1.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kegiatan yang ada di salah satu pelaku usaha konveksi (Syafrida Hafni Sahir, 2021). Observasi dilakukan agar penulis dapat mengetahui atau dapat mengamati secara langsung bagaimana kegiatan yang ada di lapangan.

2.1.2 Wawancara

Dalam proses kegiatan pembangunan dan pengembangan system informasi adalah mengidentifikasi kebutuhan system yang merupakan kegiatan analisis umum dari situasi yang ada untuk dapat menemukan masalah yang nyata dalam waktu yang bersamaan menghubungkan dengan penyebab dari masalah-masalah yang ada.

Teknik wawancara adalah salah satu cara paling efektif agar bisa mendapatkan data. Dalam proses penerapan sistem informasi yang terkomputerisasi, teknik wawancara dengan pelaku usaha dilaksanakan untuk menangani permasalahan yang ada.

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 melalui literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya.

2. Studi Kepustakaan

Studi ini dikumpulkan melalui buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system adalah metode dengan proses yang penting bagi pembuatan suatu system. Dalam pengembangan yang akan diterapkan penelitian ini adalah metode *waterfall*. *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Suhari *et al.*, 2022). Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain (Pasinggi *et al.*, 2020):

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan

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 antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di

implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP* dan *Mysql* sebagai databasenya.

4. Pengujian

Pengujian hanya fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung dan Pemeliharaan

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 mengurangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk 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) (Syahputra et al., 2022). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari system perangkat lunak. UML merupakan bahas visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung (Rosa A. S, 2019). Berikut ini jenis – jenis

diagram Unified Modelling Language (UML) antara lain (Aini & Maulana, 2023):

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 system 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 memebangun 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. *Actifity Diagram*

Actifity 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.

1.6.4. Metode Performance Appraisal Metrics

Performance appraisal metrics adalah ukuran atau parameter yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja karyawan dalam sebuah organisasi. Metrics ini memberikan gambaran objektif tentang seberapa baik atau seberapa buruk karyawan telah melakukan pekerjaan mereka. Metrics ini biasanya terkait dengan tujuan organisasi dan harapan manajemen terhadap kinerja karyawan. Metrics kinerja dapat beragam tergantung pada jenis pekerjaan dan tujuan organisasi, tetapi umumnya mencakup hal-hal seperti (Suripto Pasinggi & A, 2020):

1. Produktivitas: Meliputi jumlah pekerjaan atau tugas yang diselesaikan oleh seorang karyawan dalam periode waktu tertentu.
2. Kualitas: Meliputi akurasi, ketepatan, dan kualitas keseluruhan dari pekerjaan yang dilakukan oleh seorang karyawan.
3. Kehadiran dan Keterlambatan: Meliputi tingkat kehadiran dan ketepatan waktu karyawan dalam memenuhi jadwal kerja.
4. Kepuasan Pelanggan: Meliputi tingkat kepuasan pelanggan atau pengguna terhadap produk atau layanan yang diberikan oleh seorang karyawan.

Metrics kinerja ini sering kali digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik kepada karyawan, mengidentifikasi area-area di mana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka, dan membuat keputusan terkait promosi, insentif, atau pengembangan karir. Inti dari metode ini adalah pengukuran realisasi dibanding dengan target dikali dengan bobot atau target dikali dengan bobot dibanding dengan realisasi. Perbedaan perhitungan tersebut berdasarkan tipe KPI yaitu max atau min

$$Skor_{(Max)} = \frac{Total\ Realisasi}{Target * Bobot}$$

atau

$$Skor_{(Min)} = \frac{Target * Bobot}{Total Realisasi}$$

Keterangan

Skor : Nilai akhir pencapaian

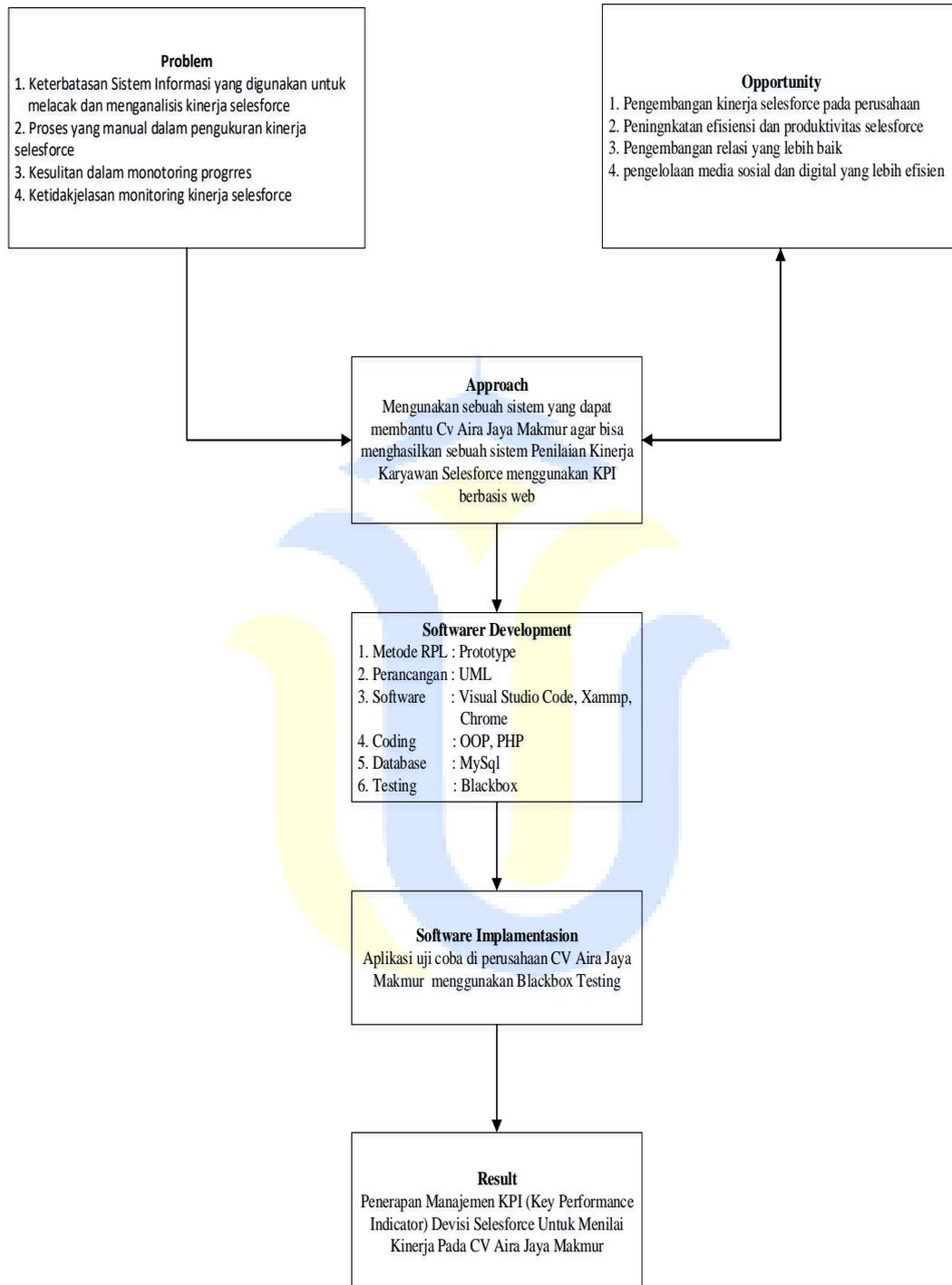
Target : Nilai yang diharapkan

Bobot : Parameter kepentingan (*dalam bentuk number*)



1.7. Kerangka Pemikiran

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



Gambar 1. 1 Kerangka Pikiran