

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini usaha bisnis sedang mengalami kenaikan, karena setiap tahunnya tidak sedikit pesanan yang datang dari dalam maupun luar negeri. Menurut data dari menteri perindustrian Saleh Husin bahwa “kementerian perindustrian akan terus melakukan upaya untuk mendorong pengembangan industri kreatif nasional yang sampai saat ini mengalami kenaikan hingga 7% pertahunnya” ucap menteri perindustrian Saleh Husin [1].

Zuyyina Craft sendiri adalah sebuah perusahaan distribusi di bidang kerajinan tangan yang berdiri pada tanggal 15 Januari 2017 di Ciwastra Bandung. Banyak sekali produk yang ditawarkan oleh Zuyyina Craft mulai dari hiasan dinding, gantungan pakaian, mainan kayu, dan masih banyak jenisnya. Zuyyina Craft dalam memasarkan produknya lebih sering bekerja sama dengan *reseller*, karena *customer* jika ingin memesan harus lewat salah satu *reseller*.

Akan tetapi dalam proses pemasarannya Zuyyina Craft memiliki kendala dibagian *update stock* barang yang ada di gudang dan juga grafik keaktifan dari *reseller* sendiri. Karena sering terjadi kasus *customer* pesan kepada atau *reseller* akan tetapi *reseller* belum mengetahui info *stock* barang yang tersedia di gudang sehingga sering terjadi transaksi yang batal karena *stock* sudah habis. Sedangkan untuk barang masuk hanya dicatat menggunakan buku besar dan jika lupa mencatatnya maka akan mempengaruhi dari segi penjualan dan pemasukannya juga. Dan untuk *reseller* yang bekerja sama dengan Zuyyina sendiri kadang ada yang kurang aktif dalam menawarkan produknya sehingga tingkat *produktifitasnya* menurun. Oleh sebab itu dibuatlah aplikasi pengelolaan *stock* barang dan *track record reseller* untuk membantu dan *reseller* sekaligus Zuyyina Craft dalam memasarkan produk yang dimiliki kepada reseller yang memiliki *track record* yang bagus.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil analisa yang telah dilakukan pada perusahaan Zuyyina Craft maka di buatlah rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana memudahkan *reseller* dalam mengetahui *stock* barang yang ada di gudang Zuyyina Craft?
- b. Bagaimana memudahkan Zuyyina Craft dalam mengetahui tingkat keaktifan *reseller* yang bekerja sama dengan Zuyyina Craft?
- c. Bagaimana memudahkan Zuyyina Craft dalam mengelola barang yang ada di gudang?

1.3 Tujuan

Dari hasil analisis permasalahan yang berlangsung maka solusi yang nantinya akan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di Zuyyina Craft sebagai berikut:

- a. Membuat formulir pengelolaan barang yang terdapat di gudang dari Zuyyina Craft.
- b. Membuat fungsionalitas berupa kelola data stok terbaru barang dari Zuyyina Craft.
- c. Membuat fungsionalitas berupa grafik *reseller* Zuyyina Craft.

1.4 Batasan Masalah

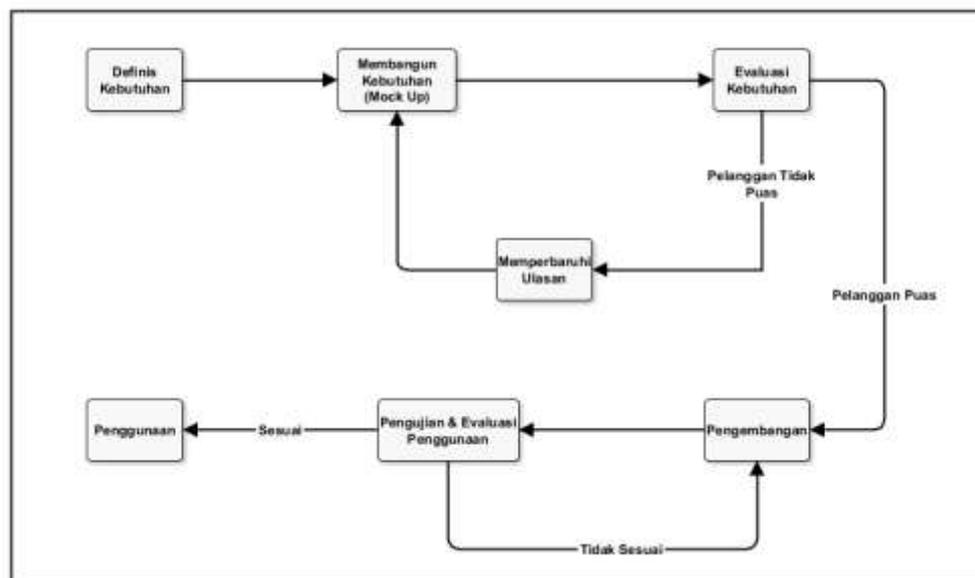
Adapun batasan masalah yang digunakan oleh penulis untuk membatasi ruang lingkup dari aplikasi ini agar lebih maksimal berupa :

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di perusahaan Zuyyina Craft.
- b. Aplikasi ini hanya berfokus menangani permasalahan dari transaksi Zuyyina Craft dengan *reseller*.
- c. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh *reseller* yang sudah mendaftarkan di Zuyyina Craft.
- d. Aplikasi tidak menangani perhitungan biaya pengiriman.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan proyek akhir ini adalah menggunakan metodologi *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Prototype*. *Prototype* adalah salah satu metode pengerjaan perangkat lunak, dengan metode ini pengembang akan lebih sering melakukan pembangunan dan mengevaluasi setiap langkah yang dilakukan, dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan untuk perbaikan sistem pada perangkat lunak, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan analisis kebutuhan pengguna dan perangkat pendukung [2].



Gambar 1 - 1 Metodologi Pengerjaan *Prototype* [2]

Tahapan yang nantinya akan dilaksanakan untuk pengumpulan data dan informasi yang digunakan pada model ini adalah sebagai berikut :

a. Definisi Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan pengindetifikasian data-data yang dilakukan oleh pengguna dan pengembang yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini, dengan melakukan wawancara dengan manajer toko tersebut, hasil dari pengumpulan data tersebut dianalisa sesuai dengan kebutuhandari *user*. Kemudian nantinya kebutuhan tersebut didefinisikan secara lebih spesifik.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung via whats app dengan Ibu. Ferra Arik Tridalestari sebagai pemilik perusahaan distributor Zuyyina Craft pada tanggal September 2018. Wawancara dilakukan secara langsung untuk mengetahui proses pengupdatean stock barang dan pengamatan mengenai track record dari setiap reseller yang bekerja sama dengan perusahaan beliau. Sehingga nantinya data yang diperoleh akan lebih akurat dan keasliannya pasti terjamin karena langsung di berikan oleh pemilik perusahaan distributor.

2. Study Literatur

Study literatur dilakukan untuk mencari referensi yang berhubungan dengan penelitian melalui buku-buku, media, dan hasil penelitian dari pihak lain untuk melengkapi kekurangan dari wawancara tersebut.

b. Membangun Kebutuhan

Setelah semua data yang diperlukan sudah di spesifikasikan selajutnya kita akan merancang kerangka system dari aplikasi ini berupa ERD, UML, Perancangan *User Interface* untuk mempermudah proses pembuatan kode dan nantinya juga bisa memperkirakan *Software* dan *Hardware* yang diperlukan.

c. Evaluasi Kebutuhan

Pada Tahap Berikutnya dilakukan evaluasi oleh pengguna apakah hasil dari prototyping sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna. Jika sudah sesuai dengan keinginan pengguna maka langkah berikutnya akan diambil, namun jika tidak sesuai maka akan mengulang kembali proses sebelumnya yaitu proses membangun kebutuhan.

d. Pengembangan Sistem

Setelah pada tahap sebelumnya prototyping sudah disepakati kemudian pengembang akan ke langkah berikutnya yaitu penerjemahan gambar *mockup* kedalam bentuk kode. Untuk kode yang digunakan oleh pengembang berupa PHP, HTML, CSS, JQuery dan nantinya untuk penyimpanan dan server menggunakan MySQL dengan server XAMPP.

e. Pengujian dan Evaluasi Sistem

Pada tahap ini dilakuakn pengujian untuk mencari kesalahan pada sistem tersebut agar pada saat proses penerapannya tidak terjadi *error* sama sekalian. Dan setelah di uji maka akan diberikan evaluasi akhir agar sistem tersebut bisa sempurna dan dapat dipakai dengan baik.

f. Penggunaan Sistem

Sistem yang sudah di terima kemudian akan diterapkan atau digunakan oleh pengguna, disitu juga di sertai buku manual agar pengguna bisa lebih mudah mengoprasikan sistem tersebut.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir dari proses pendefinisian kebutuhan perangkat hingga pada tahap penggunaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Tabel Pengerjaan Aplikasi

KEGIATAN	SEPT 2018				OKT 2018				NOV 2018				DES 2018				JAN 2019				FEB 2019				MAR 2019				APR 2019				MAY 2019							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																				
Definisi Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																														
Membangun Kebutuhan				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Evaluasi Kebutuhan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
Pengembangan Sistem					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengujian dan Evaluasi Sistem																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Penggunaan Sistem																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■