

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, mengakibatkan persaingan bisnis dalam dunia industri semakin ketat. Dengan adanya teknologi aktivitas jual beli dapat dilakukan dengan mudah, tentunya tidak dapat lepas dari peranan sistem informasi yang berada didalamnya. Teknologi dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya menjadi lebih cepat, peran teknologi menjadikan pengolahan informasi dan data semakin mudah yang sangat diperlukan bagi setiap perusahaan untuk meningkatkan produktifitas pekerjaan dan waktu.

CV. Aneka Karya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang konstruksi besi dan menerima jasa aplikator besi. Produk yang ditawarkan oleh CV. Aneka Karya mulai dari *canopy membrane*, pintu *henderson*, *folding gate*, railing tangga, pagar, tralis, tenda kain, *stainless steel*, balkon, dan aksesoris bangunan lainnya. CV. Aneka Karya melayani permintaan besi dan menerima pemasangan bahan bangunan yang telah dibeli oleh *pelanggan*.

Saat ini CV. Aneka Karya telah memiliki banyak pelanggan dari berbagai daerah seperti Jakarta, Sukabumi, Bogor, Depok, Tangerang dan masih banyak lagi. Dikarenakan adanya pandemi COVID-19 yang terjadi dari tahun 2019 mengakibatkan pelanggan CV. Aneka Karya tidak dapat melakukan pembelian besi secara langsung ke kantor CV. Aneka Karya, sehingga CV. Aneka Karya selama masa pandemi COVID-19 kehilangan banyak pelanggan.

CV. Aneka Karya selama ini hanya melakukan penjualan secara langsung dan hanya menawarkan produknya dengan penyebaran brosur dan belum menggunakan *social media* untuk membantu pemasaran CV. Aneka Karya, sehingga pelanggan baru tidak dapat mengetahui CV. Aneka Karya jika

tidak mendatangi secara langsung. Untuk meluaskan pemasaran CV. Aneka Karya diperlukannya internet sebagai media promosi besi dan penjualan untuk meningkatkan pelayanan CV. Aneka Karya pada kondisi pandemi COVID-19 saat ini.

Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu informasi untuk membantu dan mempermudah CV. Aneka Karya dalam proses penjualan, pemasaran maupun pengolahan data penjualan untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Sistem penjualan dengan menggunakan media *website* dapat memudahkan pelanggan CV. Aneka Karya dalam melakukan pembelian tanpa perlu datang ke kantor disaat kondisi pandemi COVID-19, adanya sistem penjualan besi *online* ini diharapkan dapat menstabilkan penjualan CV. Aneka Karya pada masa pandemi COVID-19.

Saat ini ada beberapa *website* dan aplikasi yang berhubungan dengan pemesanan dan penjualan seperti: penjualan pakaian, sewa alat baja ringan. Sudah ada *website* yang berhubungan dengan pemesanan jasa konstruksi pada beberapa perusahaan konstruksi baja ringan. Perusahaan baja ringan yang telah menggunakan *website* yaitu TB Sinar Inti Baja dan PT Dharma Mulia Buana Abadi untuk membantu penjualannya. Akan tetapi pada kedua perusahaan tersebut hanya berbentuk *company profile* saja. Belum ada *website* pemesanan *online* pada perusahaan baja ringan khusus yang dapat melakukan pemesanan dan melihat status *progress* pemasangan. Oleh karena itu akan dirancang sebuah *website* pemesanan *online* baja ringan yang dapat diakses oleh siapapun yang membutuhkannya.

Rancang bangun *website* ini akan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel dikarenakan pengembangan *website* menjadi lebih elegan, ekspresif, dan menyenangkan, sesuai dengan jargonnya “*The PHP Framework For Web Artisans*”. Selain itu, Laravel juga mempermudah proses pengembangan *website* dengan bantuan beberapa fitur unggulan, seperti *Template Engine*, *Routing*, dan *Modularity*. *Website* penjualan dan pengembangan sistem seperti mengutip jurnal (Carolina & Rusman, 2019),

menyajikan *company profile* perusahaan baja ringan merujuk kepada jurnal (Frenki, 2012) dan (Juliandra & Yusuf, 2018) desain sistem seperti pada jurnal (Sianipar, 2016) dan (Sari, 2019).

Dalam pembangunan sistem ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak yaitu *Extreme Programming* atau yang sering disebut dengan istilah *XP*. *Extreme Programming* merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam jenis '*Agile Modeling*'. Alasan menggunakan *Extreme Programming* yaitu metode ini diperuntukkan kepada pembangunan perangkat lunak yang kebutuhannya tidak tetap atau selalu berubah-ubah, artinya *Extreme Programming* merupakan metode yang bersifat *responsive* terhadap perubahan dan berfokus pada tahap *coding*.

Menurut (Pricillia, 2021) metode *agile modeling* atau *agile development* memiliki kelebihan: metode ringan sesuai proyek ukuran kecil-menengah, menghasilkan kohesi tim yang baik, menekankan produk akhir, berulang, dan pendekatan berbasis tes untuk persyaratan dan jaminan kualitas. *Agile* juga memiliki kekurangan yaitu: tidak cocok untuk menangani dependensi yang kompleks, lebih risiko keberlanjutan, rawatan dan diperpanjang, sebuah rencana keseluruhan, pemimpin lincah dan manajemen proyek tangkas praktek adalah suatu keharusan tanpa yang tidak akan bekerja.

Sedangkan model *Linear Sequential* memiliki kelebihan: mudah dalam pengelolaan karena hampir seluruh *requirements* telah diidentifikasi dan didokumentasikan, tahapan yang berurutan secara linier, identifikasi dan dokumentasi yang lengkap, menyebabkan proses mudah dipahami oleh seluruh tim yang terlibat ataupun *project owner* dan kekurangannya yaitu: tahapan yang berurutan secara linier tidak memungkinkan untuk kembali pada tahapan selanjutnya, tidak fleksibel terhadap perubahan kebutuhan yang terjadi dalam tahap pengembangan sistem, hampir tidak ada toleransi kesalahan, terutama pada tahapan *planning* dan *design*. Sehingga pada Tugas Akhir ini penulis memilih metode *XP (agile modeling)*.

Berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian dengan judul “**Implementasi *Framework* Laravel Pada Sistem Penjualan Konstruksi Besi dan Baja CV. Aneka Karya dengan Metode *Extreme Programming***” dimana dengan penerapan sistem penjualan konstruksi besi ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak CV. Aneka Karya dalam mengatasi permasalahan dalam proses penjualan, pemasaran, maupun pelayanan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meluaskan pemasaran dan penjualan CV. Aneka Karya secara *online*?
2. Bagaimana cara mempermudah staf CV. Aneka Karya dalam mencatat data barang dan data penjualan?
3. Bagaimana cara mempermudah CV. Aneka Karya dalam melakukan pembuatan laporan penjualan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperluas pemasaran dan penjualan konstruksi CV. Aneka Karya secara *online* terutama pada masa pandemi COVID-19.
2. Mempermudah staf CV. Aneka Karya dalam mengelola data barang dan penjualan secara digital dan mengurangi penggunaan kertas.
3. Mempermudah CV. Aneka Karya dalam mencatat dan membuat laporan penjualan secara otomatis.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka mafaat penelitian ini yaitu:

1. Membantu CV. Aneka Karya dalam melakukan penjualan secara *online* disaat pandemi COVID-19.

2. Membantu CV. Aneka Karya dalam proses pengolahan data penjualan maupun stok barang sehingga dapat mengatasi kesalahan dan kehilangan data yang terjadi.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan besi, dapat meningkatkan pelayanan CV. Aneka Karya sehingga kedepannya CV. Aneka Karya dapat berkembang lebih baik.

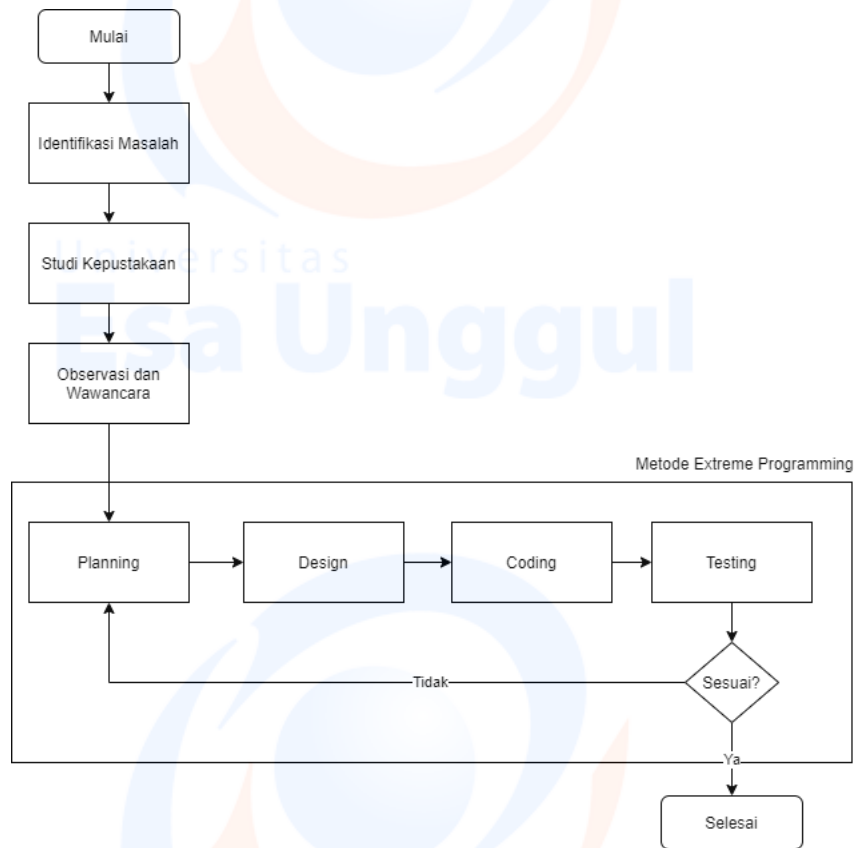
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi penjualan besi ini dibangun berbasis *website*.
2. Sistem ini hanya dapat melakukan aktivitas jual, beli, pengolahan data penjualan dan data barang.
3. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML untuk *frontend*, PHP untuk *backend*, dan MySQL untuk *database*.

1.6 Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir yang digunakan, tergambar dalam alur *Diagram* dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan tugas akhir, maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir, kerangka berfikir serta sistematika penulisan ini sendiri.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian pengembangan sistem informasi penjualan besi.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti rencana penelitian, objek penelitian, dan teknik pengumpulan data.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dan hasil dalam pembuatan *website* penjualan besi.

BAB 5 KESIMPULAN & SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.