BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan sistem informasi dalam suatu perusahaan semakin dibutuhkan untuk mendukung kegiatan operasional dari perusahaan tersebut. Selain memiliki peranan penting bagi perusahaan, sistem informasi juga dapat memberikan nilai tambah yang signifikan untuk meningkatkan keunggulan kompetitif dalam bisnis.

Dalam menjalankan kegiatan operasional perusahaan, maka perusahaan harus ditunjang dengan adanya pengendalian seluruh aktivitas perusahaan yang dikelola secara efektif agar dapat memperkecil terjadinya penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Salah satu kegiatan operasional yang memerlukan adanya pengendalian dengan baik adalah penjualan. Penjualan merupakan kegiatan menjual barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur (Marom, 2002). Aktivitas penjualan merupakan salah satu aktivitas terpenting dalam perusahaan, jika aktivitas ini tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan, dikarenakan perubahan sekecil apapun dapat mempengaruhi hasilnya menjadi baik atau buruk.

Berdasarkan ulasan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi penjualan. Namun dalam melakukan pengembangan sistem informasi, sering terjadi masalah yang disebabkan oleh proses Rekayasa Kebutuhan (*Requirement Engineering*) yang tidak terpenuhi. Rekayasa kebutuhan yang tidak tepat atau tidak lengkap sangat mempengaruhi pada tingkat keberhasilan pengembangan sistem informasi. Rekayasa Kebutuhan itu sendiri merupakan langkah awal dalam sebuah proses pengembangan sistem informasi yang perlu

dilakukan untuk mendapatkan sistem informasi yang berkualitas. Tujuan dengan adanya rekayasa kebutuhan adalah untuk memberikan metode, teknik, dan peralatan kepada perencana perangkat lunak agar dapat terbantu dalam proses memahami dan mengidentifikasi apa yang akan menjadi fungsi-fungsi pada perangkat lunak yang akan dikembangkan (Adikara, et al., 2014).

Tahap *Requirement Engineering* untuk pengembangan sistem informasi penjualan akan dilakukan dengan menggunakan metode OGORE. OGORE (*Organization Goal-Oriented Requirements Engineering*) merupakan sebuah metode rekayasa kebutuhan yang mendasarkan setiap aktivitasnya pada tujuan organisasi, dari proses elisitasi, analisis dan penyempurnaan, serta validasi kebutuhannya. Tujuan OGORE adalah untuk mengurangi risiko yang muncul karena kebutuhan pengguna yang berdasarkan pada keinginan pribadinya (Adikara, et al., 2014).

Penulis menggunakan metode OGORE untuk mengurangi risiko kebutuhan yang sifatnya mudah berubah. Risiko tersebut muncul dikarenakan adanya penambahan, pengurangan, dan perubahan pada kebutuhan pada saat proses pengembangan sedang berjalan. Hal inilah yang menyebabkan pentingnya sebuah metode rekayasa kebutuhan yang lebih berfokus pada tujuan organisasi untuk memiliki sistem dan menyesuaikan fungsional dari sistem informasi yang akan dikembangkan sesuai tujuan organisasi, serta harus dapat mengurangi permasalahan yang muncul dikarenakan adanya kebutuhan pengguna yang perlu dianalisis sebagai pelengkap dalam menentukan fungsional dari sistem yang dikembangkan.

Selanjutnya hasil dari *Requirement Engineering* ini perlu diterjemahkan ke proses perancangan yang menggunakan diagram UML. UML (*Unified Modeling Language*) merupakan alat bantu yang sangat handal dalam pengembangan sistem yang berorientasi obyek (Munawar, 2005). Dalam hal ini penterjemahan ke dalam diagram UML dilakukan sebagai pembuktian keberhasilan proses *Requirement Engineering* sistem informasi penjualan yang telah didapat berdasarkan metode OGORE, hingga terbentuknya sistem informasi penjualan yang baru.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas pada “**Pengembangan Sistem Informasi Penjualan yang Menggunakan Proses Rekayasa Kebutuhan Berorientasi pada Tujuan Perusahaan**” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memanfaatkan metode OGORE pada perusahaan yang sudah memiliki sistem informasi sebelumnya?
2. Bagaimana hasil dari proses OGORE dapat digunakan dalam proses pengembangan sebuah sistem informasi penjualan (perancangan / *design*, *coding* dan *testing*) sampai memperoleh hasil yang dapat digunakan oleh perusahaan?
3. Bagaimana kualitas hasil sistem informasi penjualan yang dihasilkan ketika menggunakan proses OGORE sebelum proses perancangan sistem?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini lebih difokuskan pada proses mendapatkan kebutuhannya (rekayasa kebutuhan) hingga dapat diterjemahkan dalam perancangan sebuah sistem informasi.
2. Studi kasus ini dilakukan di perusahaan distribusi konveksi kain dan hanya mengerjakan fungsi penjualan, tidak mencakup fungsi pembelian.

3. Pada fungsi retur penjualan, tidak mencakup proses penggantian barang dari pihak perusahaan, setelah barang dikembalikan oleh pihak *customer*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menterjemahkan hasil dari OGORE ke tahap perancangan sistem dengan menggunakan diagram UML.
2. Menggambarkan keseluruhan proses pengembangan sistem dan melihat hasilnya (kualitas) sistem yang dihasilkan jika menggunakan proses OGORE.
3. Membuat sistem informasi penjualan yang dapat digunakan oleh perusahaan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Sistem yang dihasilkan akan lebih maksimal kualitasnya setelah melewati tahap OGORE, karena dapat memberikan solusi yang lebih baik yang sesuai dengan tujuan, KPI, dan domain bisnis perusahaan.
2. Memberikan gambaran mengenai tahapan konversi hasil *Requirement Engineering* menjadi UML, pada tahap perancangan dan pengembangan sistem informasi penjualan.
3. Menambah wawasan proses pengembangan sistem yang lengkap dari melakukan perencanaan, perancangan, perakitan (*coding*), dan evaluasi (*testing*).