BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kebutuhan akan teknologi yang pesat pada saat sekarang ini, terutama dalam dunia bisnis, menciptakan peluang serta ancaman bagi perusahaan untuk terus berkembang. Oleh karena itu, suatu sistem komputerisasi yang bisa menawarkan kecepatan dan ketepatan dalam penyajian, penyimpanan, serta manipulasi data dan informasi yang akan mendukung dalam meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.

PT Frisian Flag Indonesia adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang produsen susu terbesar di Indonesia bahkan didunia yang memproduksi produk-produk bernutrisi yang dijamin kualitasnya, serta mempunyai komitmen untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada seluruh pelanggan di Indonesia.

Untuk mewujudkan semua itu PT Frisian Flag Indonesia membuat terobosan baru yaitu dengan membuka departement DFC yang berfungsi untuk memperluas jaringan pemasaran yang selama ini belum terjangkau. Selain itu juga PT Frisian Flag Indonesia ingin menjaga hubungan baik dengan pelanggan yang sudah terjalin selama ini yaitu dengan cara meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pelanggan sampai dengan lapisan pelanggan terbawah.

Tetapi setelah berjalannya department DFC ini muncul masalah-masalah baru seperti dalam pengolahan data barang, data suplier, data pelanggan, penjualan barang, pemesanan barang, pembayaran, serta dalam pengolahan update program promo masih dilakukan secara manual. Untuk mengetahui pencapaian penjualan yang sudah dicapai dalam skala harian, bulanan maupun tahunan masih kesulitan karena harus melihat data transaksi dalam catatan transaksi penjualan manual. Apalagi dalam mengetahui pelanggan yang belum melakukan pembayaran saja masih kesulitan karena harus membuka data penjualan yang sudah terjadi dengan jatuh tempo pembayaran yang kadang-kadang tidak terkontrol dengan baik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dihadapi departement DFC yaitu :

(1). Dalam pengolahan data barang, data suplier, data pelanggan, data penjualan barang, pemesanan barang, dan pembayaran, departement DFC memerlukan suatu aplikasi yang terkomputerisasi.

(2). Untuk mengupdate program promosi masih dilakukan secara manual, sehingga suka terjadi kesalahan dalam penghitungan pemotongan harga dan waktu periode programnya.

(3). Dalam mengetahui pelanggan yang belum melakukan pembayaran masih kesulitan.

(4). Belum bisa melihat pencapaian penjualan yang sudah terjadi baik dalam skala harian, bulanan maupun tahunan.

(5). Tidak dapat mengetahui tanggal jatuh tempo pembayaran pelanggan.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah Membangun aplikasi penjualan barang yang berbasis komputerisasi pada departemen DFC. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan kemudahan pada bagian penjualan barang dalam mengolah data agar rapi terstruktur dan tersimpan dengan baik.
2. Membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan yang dapat diberikan kepada pelanggan yaitu dengan cara menjalankan program-program promosi yang merupakan penerapan dari konsep CRM.
3. Dapat menampilkan informasi data pelanggan yang belum melakukan pembayaran.
4. Dapat menampilkan informasi status pelanggan yang belum melakukan pembayaran maupun yang sudah melakukan pembayaran.

5. Dapat melihat pencapaian jumlah transaksi dan jumlah rupiah pada skala harian, bulanan maupun tahunan.
6. Bisa menampilkan data stok barang yang kritis, sehingga bisa membantu pihak DFC untuk melakukan pemesanan barang dengan tepat agar tidak terjadi kekurangan barang digudang.
7. Menambah pengetahuan dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu yang pernah didapat dibangku kuliah serta menambah wawasan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Sumber data berasal dari pihak Frisian Flag.
2) Pengolahan data hanya meliputi data barang, data suplier, data pelanggan, data penjualan barang, data pemesanan barang dan pembayaran.
3) Adapun untuk konsep CRM nya terbatas pada pengolahan potongan harga, bonus pelanggan, hadiah pelanggan, reward transaksi.
4) Sistem informasi ini tidak menyangkut pembayaran secara online.
5) Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana tools yang digunakan yaitu *diagram konteks*, *data flow diagram* (DFD), kamus data, serta *entity relationship diagram* (ERD) menggunakan konsep CDM (*Contex Data Model*) dengan CASE tools *power designer.*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Interview

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

   Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini yaitu metode waterfall, yang meliputi beberapa tahapan diantaranya:

   a. System Engineering

      Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

   b. Analysis

      Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

   c. Design

      Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

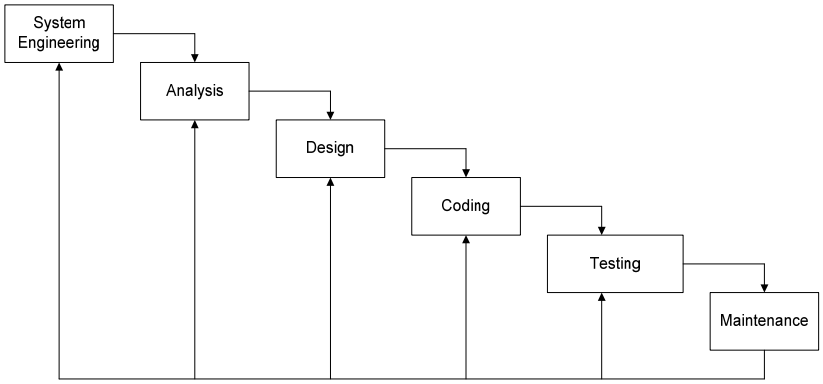
e. Testing

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

Gambar waterfall bisa di lihat dari gambar berikut :



Gambar 1.1 Gambar Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisis masalah dari penelitian yang telah dilakukan untuk menemukan kekurangan-kekurangan sistem yang sedang berjalan di perusahaan dan menjelaskan tentang solusi dari permasalahan yaitu perancangan sistem informasi yang akan dibangun, perancangan itu meliputi perancangan basis data, perancangan antarmuka dan perancangan menu.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Merupakan tahapan yang dilakukan dalam mengimplementasikan dari hasil penelitian, analisis, dan perancangan yang telah diidentifikasi untuk mengimplementasikan serta menguji sistem. Baik pengujian secara alpha atau pun betha dan memaparkan hasil pengujian dari kedua metode tersebut.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir serta saran untuk mengembangkan perangkat lunak yang dibangun.