

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang di Hadapi Perusahaan

Dimasa *new normal* dan kenaikan bahan pangan/baku saat ini Masalah yang dihadapi perusahaan CV. Cahaya Anugrah yaitu berkurangnya penjualan dan sulitnya mendistribusikan barang didalam kota, dikarenakan banyak masyarakat memilih berbelanja *online* karena dianggap lebih aman dan lebih murah.

3.1.1 Temuan Masalah

1. Dimasa *new normal* dan kenaikan bahan pangan/baku penjualan dan distribusi menurun.
2. Masih memfokuskan penjualan *offline* di banding penjualan *online*.

3.1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalahnya yaitu bagaimana cara agar penjualan dan distribusi di CV. Cahaya Anugrah kembali normal dan meningkat dimasa *new normal*.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Saat ini pemecahan masalah yaitu dengan membuat toko *online* dan sosial media sebagai media penjualan *online* di CV. Cahaya Anugrah .

3.2 Landasan Teori

Teori merupakan dasar yang digunakan sebagai sarana untuk mendukung sekaligus memperkuat dalam penyusunan suatu sistem informasi yang akan dibangun. Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai pengertian penjualan, jasa, toko *online*, sosial media dan *digital marketing*.

3.2.1 Pengertian

Pengertian adalah kalimat yang mengungkapkan makna, keterangan, atau ciri utama dari proses, atau aktivitas. Sehingga kalimat definisi adalah rangkaian kata yang bertujuan menjelaskan baik arti maupun makna suatu obyek. Berikut adalah beberapa pengertian dari :

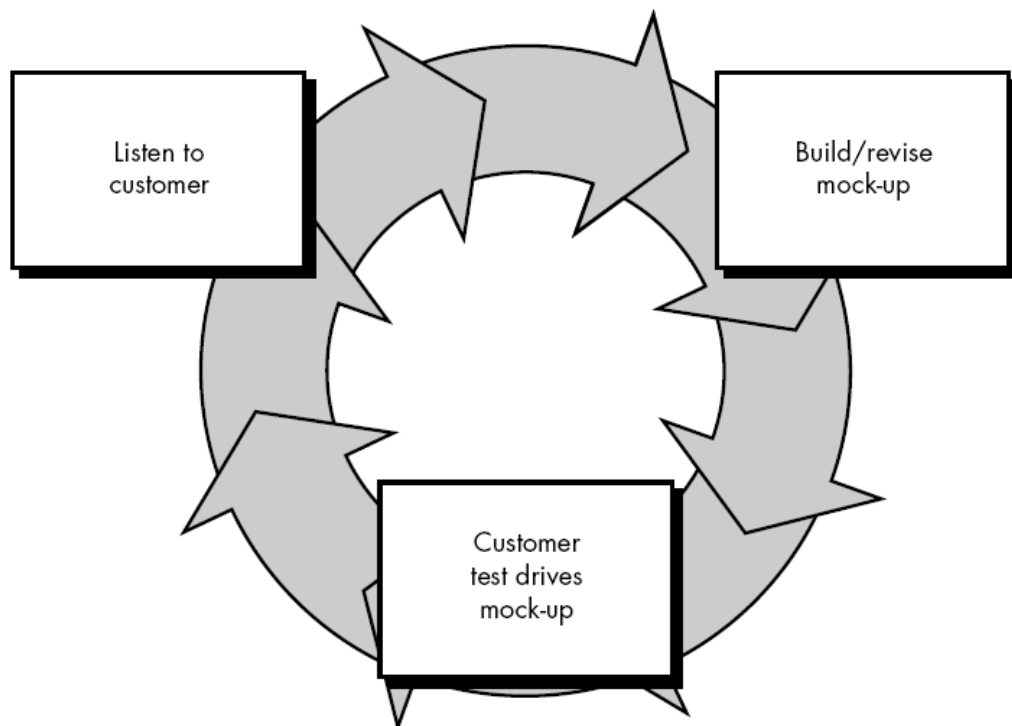
1. Jasa atau layanan adalah aktivitas ekonomi yang melibatkan sejumlah interaksi dengan konsumen atau dengan barang-barang milik, tetapi tidak menghasilkan *transfer* kepemilikan.
2. Distribusi salah satu aspek dari pemasaran. Distribusi juga dapat mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen.
3. Toko *online* adalah sistem belanja *online* yang mana pembeli dapat menanyakan harga atau pertanyaan apapun terkait produk kepada penjual secara langsung. (Aditya wardana. 2015).
4. Sosial media Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. (Thamrin, Abdullah, Francis, Tantri. 2012.)
5. *Digital marketing* adalah aktivitas pemasaran yang dilakukan oleh *brand* untuk menjangkau *audiens* potensial di internet menggunakan saluran digital seperti *website*, *email*, media sosial, dan sebagainya. (Binaracademy. 2020).
6. *Website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis

dan dinamis yang membentuk satu rangkaian saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan terkait. (Denny, Santoso . 2010)

7. *PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)* adalah sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, *PHP* menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses. *PHP* merupakan bahasa pemrograman *server-side*, maka *script* dari *PHP* nantinya akan diproses di server. Jenis server yang sering digunakan. (Awwabin, Salma. 2020).
8. *Xampp* adalah *Xampp* adalah perangkat lunak berbasis *web server* yang *Windows*, *Linux*, atau *Mac OS*. *Xampp* digunakan sebagai *standalone server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *localhost*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi. (sekawanmedia. 2019).
9. *Database* adalah sebuah struktur yang umumnya dikategorikan dalam hal: sebuah *database flat* dan sebuah *database relasional*. *Database relasional* lebih disukai karena lebih masuk akal dibandingkan *database flat*". (H Bambang, Kartika. 2013).
10. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. (Yenda, Purbadian. 2016)

3.3 Metode yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam laporan praktek kerja lapangan ini adalah menggunakan metode *prototype* dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran interface. Dengan mengobservasi pada CV. Cahaya Anugrah secara langsung yang bertujuan untuk memberikan hasil terkait sebuah permasalahan yang ada. Inti dari metode ini adalah Metode *Prototype* menurut *Pressman (2002:40)*, dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan klien bertemu guna mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran interface, kemudian dilakukan perancangan cepat.



Gambar 3.1 Gambar Metode *Prototype*

3.3.1 *Listen to Customer* (Mendengarkan Pelanggan)

Pada tahap ini merupakan identifikasi kebutuhan *user*, proses ini dilakukan agar penulis dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi oleh klien. Data yang diperoleh dari permasalahan tersebut yang nantinya menjadi acuan untuk dilakukan proses pencarian solusi dan pengembangan pada tahap selanjutnya.

3.3.2 *Build and Revise Mock-up (Membangun dan Memperbaiki Prototype)*

Setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototype* pada sistem yang diusulkan oleh *user*, yang mana tahap-tahapannya sebagai berikut, Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem, seperti, *input* (masukan), *output* (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan. Perancangan *UML (Unified Modelling Language)*, hal ini dilakukan untuk menspesifikasikan sistem tentang apa yang diperlukan dan bagaimana sistem tersebut direalisasikan.

3.3.3 *Customer Test Drives Mock-up (Pengujian Prototype)*

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

3.4. Rancangan Program Yang akan di Buat

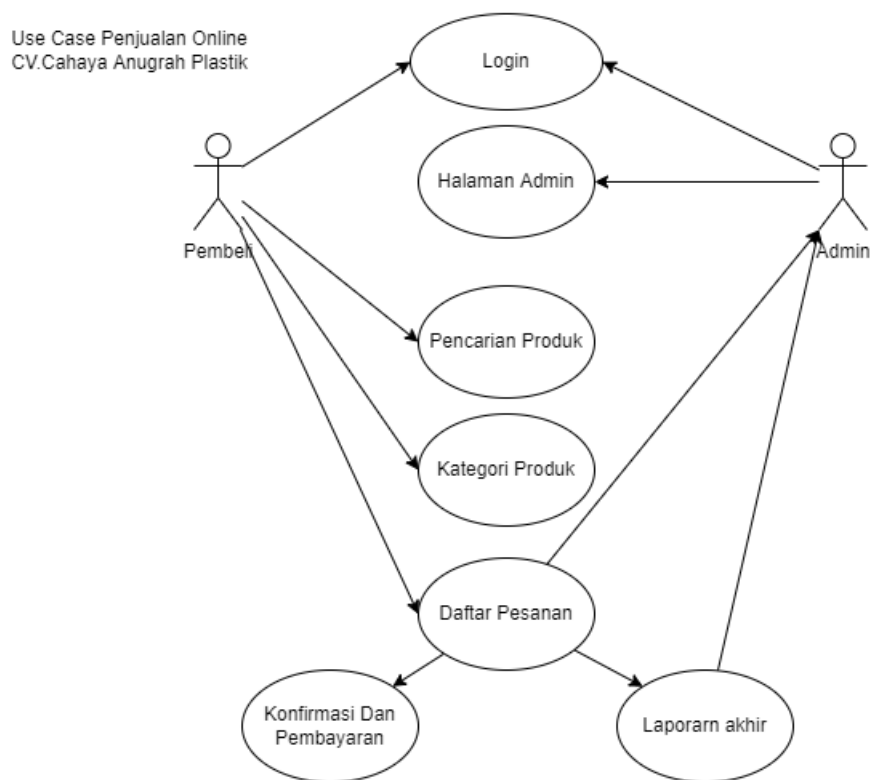
Rancangan yang ingin dibuat adalah membuat website toko *online* dengan *platform PHP*, memposting produk di toko online tersebut dan *website* untuk memasarkan produk-produk ke calon konsumen yang ada di internet.

3.4.1 Program

Melakukan Pemasaran dan Penjualan Secara Digital dengan menggunakan sistem berbasis *web*. Dengan melakukan pembuatan sistem berbasis dapat sekali membantu tim pemasaran dan penjualan konvensional CV. Cahaya Anugrah.

3.4.2 Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram *UML (Unified Modelling Language)* yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.

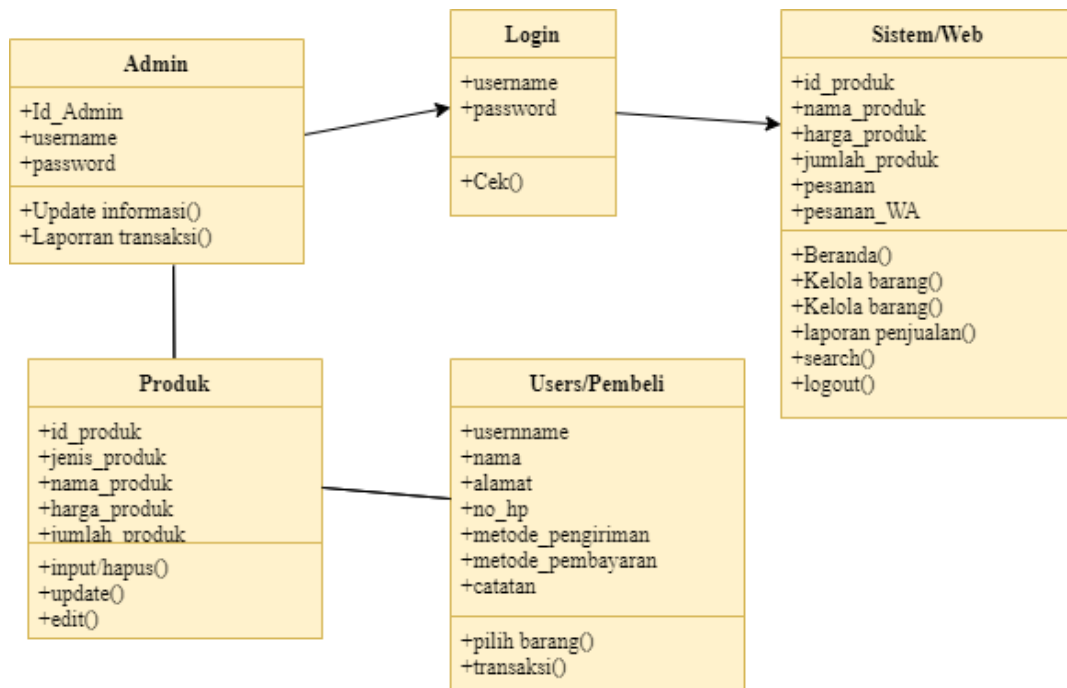


Gambar 3.2 *Use Case* penjualan *online* berbasis *web*

3.4.2 Class Diagram

Diagram *class* adalah struktur statis yang memberikan gambaran umum tentang sistem perangkat lunak dengan menunjukkan kelas, atribut, operasi atau metode, dan hubungan antar objek satu sama lain.

Diagram *class* mendefinisikan jenis objek dalam sistem dan berbagai jenis hubungan yang ada di antara objek. Metode pemodelan ini dapat berjalan hampir pada semua metode berorientasi objek. Sebuah kelas dapat merujuk ke kelas lain atau dapat memiliki objeknya yang mungkin mewarisi dari kelas lain.



Gambar 3.3 *Class Diagram* penjualan online pada web

3.5 Desain *Input Output*

Desain *Input* dan *Output* adalah proses Masukan awal dan akhir dari proses pembuatan sistem informasi. Yang memproses bahan mentah dari informasi yang terjadi dari data transaksi-transaksi.

3.5.1 Desain *Input*

Masukan (*input*) merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi-transaksi. Desain *input* terinci dimulai dari desain dokumen dasar sebagai penangkap *input* yang pertama kali. Berikut desain *input* yang dibuat dalam sistem Penjualan berbasis *web*.

1. Desain *Input Login Admin*

Halaman Desain ini digunakan untuk memvisualisasikan atribut yang akan diperlukan untuk login kedalam sistem Penjualan produk plastik.

CV.Cahaya Anugrah

Logo

Masuk

ID Admin

Password

Masuk

Gambar 3.4 desain *input login Admin*

2. Desain *Input* halaman beranda Admin

Halaman Desain ini digunakan untuk mengvisualisasikan atribut yang akan diperlukan untuk admin menambahkan atau menyunting halaman *website*.

Logo	CV.Cahaya Anugrah
Beranda	Kategori barang
Produk	Gambar Produk
Kategori	
Pesanan	Harga dan keterangan Produk
Pengaturan	
Keluar	Kembali Simpan

Gambar 3.5 Desain *input* halaman beranda Admin

3. Desain *Input Users*

Halaman Desain ini digunakan untuk mengvisualisasikan atribut yang akan diperlukan untuk *users* yang akan mengakses sistem penjualan berbasis *web*.

Logo	CV.Cahaya Anugrah	<input type="checkbox"/>
Kategori barang		
Gambar Produk		
Harga dan keterangan Produk		
Konfirmasi Pemesanan		

Gambar 3.6 Desain *input Users*

3.5.1 Desain *Output*

Desain *output* adalah rancangan tujuan atau hasil akhir dari proses pembuatan sistem informasi. Berikut desain *output* yang dibuat dalam sistem penjualan produk plastik berbasis *web*.

1. Desain *Output* Konfirmasi pemesanan atau Keranjang belanja Halaman Desain ini digunakan untuk mengvisualisasikan atribut yang akan diperlukan untuk *users* mengisi biodata dan menkonfirmasi orderan produk pada sistem berbasis *web*.

CV.Cahaya Anugrah		
<input type="button" value="Kembali"/>		
<input type="button" value="Keranjang Belanja"/>		
<input type="button" value="Gambar produk"/>	<input type="button" value="Nama produk"/>	<input type="button" value="Jumlah produk"/>
<input type="button" value="Total Semua"/>		
<input type="button" value="Informasi Pembeli"/>		
<input type="text" value="Nama"/>		
<input type="text" value="No.HP"/>		
<input type="text" value="Alamat"/>		
<input type="text" value="Metode Pengiriman"/>		
<input type="text" value="Catatan"/>		
<input type="button" value="Kembali"/>	<input type="button" value="Kosongkan"/>	<input type="button" value="Pesan/Order"/>

Gambar 3. 7 Desain *Output* konfirmasi pemesanan atau Keranjang belanja