

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

CV. Lestari Inti Makmur adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan bahan baku *furniture* yang terdiri dari berbagai macam ukuran kawat baja ringan, kayu solid, *plywood*, *particle board*, dan lain sebagainya. Biasanya CV. Lestari Inti Makmur menjual Bahan baku *furniture* melalui *marketing* yang menawarkan ke perusahaan lain yang menjual kembali bahan baku *furniture*. Bahan baku adalah bahan yang menjadi bagian produk jadi dan dapat diidentifikasi ke produk jadi. Sebagian bahan baku diambil langsung dari sumber aslinya. Namun yang lebih sering terjadi, bahan baku dibeli dari perusahaan lain yang merupakan Bahan baku jadi dari sisi pemasok. (Maryanto, 2020: 9). Masalah yang terjadi adalah CV. Lestari Inti Makmur mengalami penurunan omset penjualan, hal ini disebabkan penjualan hanya mengandalkan *marketing* yang menawarkan bahan baku *furniture* secara langsung ke penjual *furniture* lain dan tidak memiliki aplikasi penjualan yang dapat dilihat melalui situs *Web*, sehingga tidak memiliki jalur penjualan diberbagai tempat. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah cara yang dapat digunakan untuk penjualan bahan baku *furniture* kepada perusahaan lain yang menjual kembali bahan baku *furniture*.

Cara yang dapat digunakan adalah dengan pemasaran bisnis. Pasar bisnis merupakan pasar terbesar dalam keseluruhan kegiatan bisnis jika dibandingkan dengan pasar konsumen akhir. Pemasaran bisnis merupakan pemasaran barang

serta layanan yang diberikan kepada pasar bisnis, baik untuk dijual kembali atau digunakan oleh perusahaan pembeli. (Utami dan Hasanah, 2018: 111). Oleh karena itu peneliti menerapkan sistem komputer untuk membuat aplikasi penjualan yang dapat membantu penjualan dengan pemasaran bisnis yaitu dengan menghasilkan aplikasi penjualan yang dapat diakses melalui perangkat *Android* dan dapat dikelola melalui *Web*. Namun diperlukan sebuah model sistem penjualan sehingga sistem yang dibuat dapat mengatasi masalah penjualan yang kurang efisien.

Peneliti menggunakan model *e-commerce* untuk mendongkrak omset penjualan. Namun terdapat beberapa model pada *e-commerce* diantaranya *business to business* (B2B), *business to consumer* (B2C), *consumer to consumer* (C2C), *consumer to business* (C2B) dan lain sebagainya. Akan tetapi untuk melakukan penjualan antar penjual maka model yang tepat untuk digunakan adalah *business to business* (B2B). Model *Business to Business* (B2B) adalah bentuk interaksi *e-commerce* secara *online* yang terjadi antara produsen (perusahaan, industri, penyedia Bahan baku dan jasa) dengan distributor (*Supplier*) dan pengecer. Distributor atau pengecer ini kemudian menyalurkan produk tersebut ke konsumen masing masing. (Lenti, 2017: 42). Dengan adanya sistem penjualan bahan baku *furniture* menggunakan Model *Business to Business* maka perusahaan lain yang menjual kembali bahan baku *furniture* mendapatkan informasi penjualan *furniture* dan CV. Lestari Inti Makmur dapat menjual bahan baku *furniture* dengan lebih baik. Dengan latar belakang diatas maka penulis menyimpulkan judul **“Perancangan Aplikasi Penjualan Bahan Baku**

Furniture Dengan Model Bussines To Bussines (B2B) Berbasis Web & Android (Studi Kasus: CV. Lestari Inti Makmur)”.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan yang dapat dijabarkan berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang pemilihan judul, maka identifikasi masalah dari peneliti untuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. CV. Lestari Inti Makmur mengalami penurunan omset penjualan bahan baku *furniture*.
2. Model pengembangan sistem penjualan tidak efisien.
3. Belum ada Aplikasi Sistem Penjualan Bahan baku *furniture* Dengan Menggunakan Model *Business to Business* (B to B) Pada CV. Lestari Inti Makmur Berbasis *Web* Dan *Android*.

I.2.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana agar CV. Lestari Inti Makmur dapat meningkatkan omset penjualan bahan baku *furniture*?
2. Bagaimana mengimplementasikan model *Business to Business* (B to B) terhadap sistem penjualan bahan baku *furniture*?
3. Bagaimana menghasilkan Aplikasi Sistem Penjualan Bahan baku *furniture*

Dengan Menggunakan Model *Business to Business* (B to B) Pada CV. Lestari Inti Makmur Berbasis *Web* Dan *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Disebabkan banyaknya permasalahan dan waktu yang terbatas, maka agar pembahasan masalah tidak melebar penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya untuk penjualan bahan baku *furniture*.
2. *Input* aplikasi ini berupa data bahan baku *furniture*, mitra, pemesanan dan pembayaran.
3. *Output* aplikasi ini berupa informasi bahan baku *furniture*, mitra, pemesanan dan pembayaran.
4. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan pemrograman *Web*, *Android* dan menggunakan *database* MySQL.
5. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML).
6. Model yang digunakan adalah *Business to Business* (B to B).

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. CV. Lestari Inti Makmur dapat meningkatkan omset penjualan bahan baku *furniture*.
2. Mengimplementasikan model *Business to Business* (B to B) terhadap sistem penjualan bahan baku *furniture*.

3. Menghasilkan Aplikasi Sistem Penjualan Bahan baku *furniture* Dengan Menggunakan Model *Business to Business* (B to B) Pada CV. Lestari Inti Makmur Berbasis *Web* Dan *Android*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. CV. Lestari Inti Makmur mendapat kemudahan dalam meningkatkan omset penjualan.
2. Memahami penggunaan model *Business to Business* (B to B) terhadap sistem penjualan bahan baku *furniture*.
3. Mendapat wawasan baru dalam pembuatan aplikasi *e-commerce*.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

I.4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah hal yang paling pertama dilakukan untuk mendapatkan data-data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian. Oleh karena itu peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Melakukan pengamatan secara langsung ke CV. Lestari Inti Makmur untuk pengambilan data yang diperlukan berkaitan tentang penjualan bahan baku *furniture*.

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan Bapak Susanto sebagai Direktur CV. Lestari Inti Makmur untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang penjualan bahan baku *furniture*.

3. Sampel (*Sampling*)

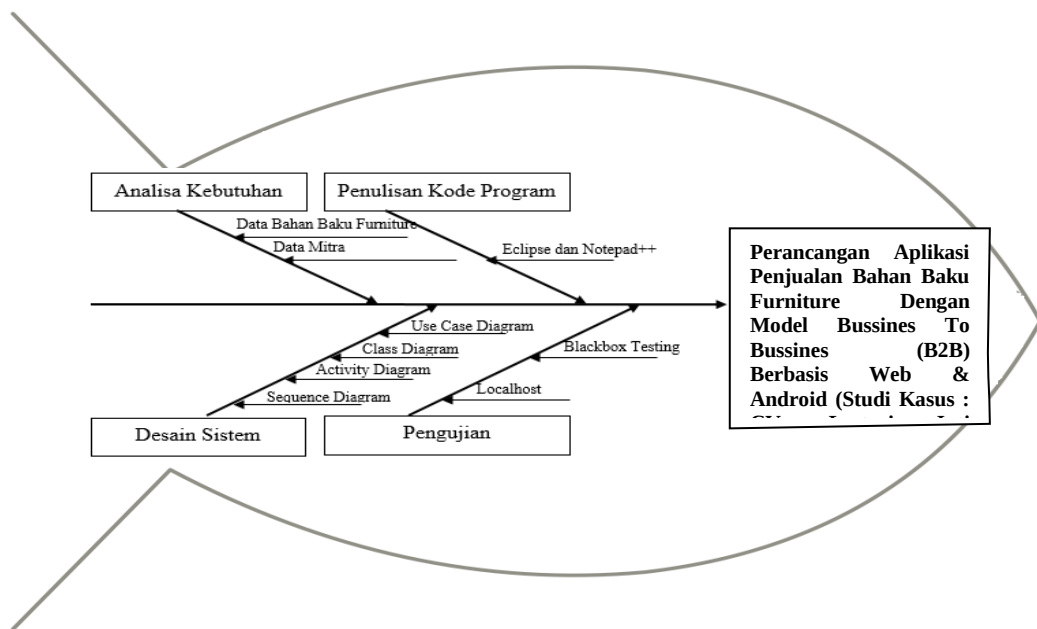
Meneliti dan memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan bidang yang dipilih sebagai berkas lampiran.

4. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dapat berupa teori.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar I.1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan. Sesuai penyelesaian yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada perancangan aplikasi ini adalah:

- a. Aplikasi ini membutuhkan data Bahan baku *Furniture* yang dapat digunakan sebagai inputan pada saat permohonan kemitraan di CV. Lestari Inti Makmur.
- b. Aplikasi ini membutuhkan *hardware* minimum laptop *Processor Core I3*, RAM 4 GB dan HDD 500. Membutuhkan *software* Sistem Operasi *Windows*, *Platform Eclipse*, *Notepad++* dan *Appserv*.

2. Desain Sistem

Untuk mendesain sistem peneliti menggunakan beberapa pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Dalam penulisan kode program, peneliti menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, *Javascript*, *Java Android*, XML dan menggunakan basis data MySQL. Dan model B To B diterapkan ke dalam penulisan kode program.

4. Pengujian

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui kekurangan sistem. Apabila terdapat kekurangan sistem atau program tidak berjalan dengan baik, maka akan dilakukan perbaikan sampai seluruh program berjalan dengan baik. Pengujian dengan teori menggunakan *blackbox tesing* dan pengujian dengan praktek menggunakan *localhost*.

5. Hasil

Pada tahapan ini Perancangan Aplikasi Penjualan Bahan Baku *Furniture* Dengan Model *Bussines To Bussines* (B2B) Berbasis *Web & Android* (Studi Kasus: CV. Lestari Inti Makmur) sudah dapat digunakan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi peneti berikutnya.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengembangan ide bagi peneliti berikutnya.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi CV. Lestari Inti Makmur dalam penjualan bahan baku *furniture*.

I.6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di CV.Lestari Inti Makmur yang beralamat di Jalan.Pasar 1 Komplek CCM No.88Q, Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat

yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan dan saran.