

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak besar pada perubahan budaya berbisnis di Indonesia. Berdasarkan survey (APJII, 2017) sebanyak 65 juta dari total 143 juta pengguna internet aktif di Indonesia telah memanfaatkan internet dibidang ekonomi. Mengutip dari situs www.neraca.co.id oleh (Munib Ansori, 2019) "Kementerian Perindustrian terus mendorong wirausaha industri baru dalam menyambut peluang era ekonomi digital. Upaya srtategis dari salah satu program prioritas dalam peta jalan *Making Indonesia 4.0* guna merebut potensi ekonomi digital yang akan meningkatkan nilai tambah terhadap PDB nasional sebesar 150 miliar dollar AS pada tahun 2025". Hal tersebut mendorong para pegiat usaha untuk menempatkan diri pada strategisnya sarana internet dalam menjalankan proses berbisnis.

Bisnis merupakan suatu organisasi yang menyediakan barang atau jasa untuk mendapatkan keuntungan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat (Fuad M, dkk, 2001). Niko Furniture merupakan perusahaan milik perorangan yang bergerak dalam bisnis penjualan bahan baku produksi furnitur. Bisnis yang telah didirikan sejak tahun 1998 ini berpusat di Jl. Sultan Agung, Wayhalim, dan kini telah memiliki tiga cabang yang tersebar di area Bandar Lampung. Cabang pertama dibuka pada Jl. Tirtayasa, Sukarame. Cabang kedua dibuka pada Jl. K.H.

Gholib, Kabupaten Pringsewu. Cabang ketiga dibuka pada Jl. Imam Bondjol, Ratulangi.

Produk bahan baku yang disediakan oleh Niko Furniture berfokus pada kain dan aksesoris perlengkapan produksi sofa, jok mobil, kursi jati, dan springbed. Proses penjualan produk pada toko Niko Furniture berperan sebagai pengecer (*retailer*) karena menyalurkan barang untuk keperluan produksi yang tidak selalu berada dalam skala besar. Menurut pernyataan Kotler (1997:140) pengecer (*retailer*) adalah perusahaan bisnis yang menjual barang atau jasa langsung kepada konsumen akhir untuk keperluan pribadi, bukan usaha, konsumen itu. Namun, dalam (Utomo, 2009) mengatakan bahwa pembeli ritel dalam kenyataannya tidak selalu hanya konsumen akhir, tetapi juga dari pasar bisnis yang melakukan pembelian untuk diolah kembali.

Sebagai penjual retail tentunya Niko Furniture memiliki beberapa aktivitas utama dalam menjalankan bisnis, diantaranya pelayanan kepada pelanggan, pengadaan barang, dan pendistribusian barang ke setiap toko cabang. Persediaan barang dari ketiga cabang disuplai oleh toko pusat, sehingga toko pusat harus memenuhi permintaan barang dengan dominasi penjualan yang berbeda-beda pada setiap daerah cabang. Persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam satu periode usaha yang normal, termasuk barang yang dalam pengerjaan atau proses produksi menunggu masa penggunaannya pada proses produksi (Prasetyo, 2006). Salah satu produk yang memiliki batasan waktu dalam periode penjualan adalah kain, karena corak, motif dan warnanya selalu mengikuti trend favorit masyarakat yang tidak berada lebih dari kurun waktu satu tahun. Batasan waktu tersebut

menimbulkan masalah pada beberapa barang yang lambat hingga tidak terjual karena kurangnya upaya pengenalan produk kepada setiap pelanggan. Untuk itu, diperlukan sebuah kegiatan promosi yang ditujukan untuk memudahkan pelanggan dalam menentukan corak motif dan warna kain yang tersedia pada toko.

Promosi adalah proses menginformasikan, membujuk, dan mempengaruhi suatu keputusan pembelian (Boone & Kurtz, 2013). Untuk menunjang kegiatan promosi maka diperlukan sebuah media yang berguna untuk mengkomunikasikan suatu produk agar dapat dikenal masyarakat luas. Media promosi yang digunakan pada NIKO furniture saat ini berupa katalog sampel kain berbentuk buku yang didapatkan dari pabrik untuk dibagikan kepada para pelanggan. Sampel-sampel kain tersebut memiliki keterbatasan jumlah sehingga tidak semua pelanggan bisa mendapatkan. Untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi kain yang tersedia, perusahaan berupaya mengembangkan sebuah sistem berupa katalog elektronik.

Katalog elektronik merupakan sistem katalog perpustakaan menggunakan computer (Kusmayati dan Andriyati, 2006). Dalam hal ini, data yang akan dimuat dalam sistem katalog elektronik Niko Furniture adalah data produk kain yang berisikan informasi corak motif dan warna. Untuk dapat memaksimalkan hasil dari pengembangan sistem perangkat lunak maka perlu dilakukan sebuah kegiatan identifikasi terhadap detail kebutuhan dimana sistem akan diterapkan. Proses pembangunan spesifikasi yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan

sistem yang dibutuhkan konsumen kepada pihak pengembang perangkat lunak disebut *Requirement Engineering* (Sommerville, 2009).

Requirement Engineering merupakan tahapan pertama dalam proses perancangan perangkat lunak, yang mana kebutuhan pengguna dikumpulkan, dipahami, dan diperinci (Wahono, 2013). Sebuah pendekatan sistematis yang mana nantinya akan dihasilkan sebuah dokumen kebutuhan pengguna dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Ketika seorang sistem analis mencoba untuk memahami informasi dari kebutuhan pengguna, mereka harus bisa untuk mengkonsepkan bagaimana data mengalir dalam sebuah sistem (Kendall & Kendall, 2008). Melalui sebuah teknik analisis terstruktur yang disebut *Data Flow Diagram* (DFD), seorang analis sistem bisa menempatkan sebuah penggambaran grafik dari sepanjang proses-proses data pada organisasi (Kendall & Kendall, 2008). Data-data kegiatan bisnis Niko Furniture akan di visualisasikan ke dalam bentuk *Data Flow Diagram*, lalu pengembang akan menggunakannya sebagai bahan untuk mengkomunikasikan fitur apa saja yang akan ada pada sistem untuk memenuhi keinginan konsumen.

Melalui *Requirement Engineering* diharapkan mampu memaksimalkan hasil dari upaya pengembangan sistem katalog elektronik. Sehingga berdampak positif dalam proses penjualan pada Niko Furniture dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi strata satu di Universitas Teknokrat Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, apakah informasi yang diperoleh dari proses *requirement engineering* dapat menghasilkan rancangan DFD yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem katalog elektronik dapat diterapkan dalam proses bisnis NIKO furnitur.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Requirement Engineering* dapat memaksimalkan hasil dari perancangan *Data Flow Diagram*.

1.4 Batasan penelitian

Adapun batasan penelitian ini yaitu:

1. Data kebutuhan berada pada lingkup bisnis Niko Furniture
2. Data penelitian diperoleh dari calon pengguna dan pelanggan pada satu toko cabang.
3. Perbaikan proses kerja hanya pada bagian yang telah disetujui oleh pemilik toko
4. Aplikasi tidak melibatkan proses transaksi pembelian barang.
5. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan desain konseptual aplikasi.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, menambah pengetahuan tentang bagaimana sebuah penelitian skripsi dapat diselesaikan.
2. Bagi NIKO furniture, diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan barang terutama pada beberapa barang yang memiliki kemungkinan lambat terjual karena kurang peminat
3. Bagi kalangan akademik maupun umum, dapat dijadikan referensi sebagai bahan penyusunan penelitian terkait.