

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Waralaba merupakan suatu strategi bisnis pemasaran yang bertujuan untuk mengembangkan jaringan usaha atau memperluas pasar penjualan produk guna memenuhi keinginan atau kebutuhan konsumen yang lebih luas. Dalam usahanya, waralaba biasanya memiliki pola pusat-cabang. Pusat merupakan pihak yang memiliki bisnis, yang menentukan sistem untuk diikuti dan syarat-syarat yang harus disepakati dan diterapkan di cabang. Selain itu, pusat juga dapat mengatur harga produk atau jasa yang dijual, menerima laporan penjualan dan hal-hal yang terkait pada bisnisnya.

Penjualan produk merupakan kegiatan yang wajib dilakukan di cabang, dalam setiap transaksi penjualan kegiatan yang dijalankan hampir serupa yaitu menentukan harga, melakukan pembayaran, memperoleh barang dan pencatatan data. Dalam sistem perdagangan alur bisnis tidak selesai hanya dengan terjualnya barang saja, tetapi juga membutuhkan suatu laporan tentang barang atau jasa yang sudah terjual, mengamati barang-barang yang laku atau habis guna menyiapkan stok barang atau jasa tersebut kembali secara periodik. Adanya laporan akan menjadi evaluasi terhadap penjualan yang diperoleh cabang, barang-barang mana saja yang laris dan tidak laku di pasaran sehingga pusat dapat menentukan langkah agar dapat meningkatkan hasil penjualan.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) juga turut serta dalam pemajuan bisnis waralaba. Dengan adanya jaringan komputer dapat memudahkan cabang dalam melakukan pengiriman data berupa laporan yang dibutuhkan oleh pusat. Selain itu, pusat juga dapat memantau transaksi yang terjadi di cabang secara langsung atau *online* dengan cara mengamati data transaksi yang telah dikirim ke pusat. Tetapi pada saat-saat tertentu di mana jaringan komputer tidak terhubung, maka pemantauan secara *online* dapat terhambat. Pelaporan data penjualan secara

*offline* dari cabang ke pusat selama terjadinya gangguan pada jaringan komputer menggunakan *file* Excel yang akan dihasilkan dari sistem yang dibangun, dapat membantu pusat mendapatkan rekapitulasi penjualan yang akurat.

Fungsi *Automation reporting* menggunakan Excel dapat diterapkan untuk menyusun laporan dari cabang selama *offline*. *File* Excel tersebut nantinya dapat di-*parsing* kembali menjadi data pada basis data pusat sehingga data penjualan akurat.

## 1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menangani sinkronisasi data dari cabang ke pusat ataupun sebaliknya.
- b. Bagaimana menghasilkan laporan transaksi dalam Excel untuk dikirim dan dibaca datanya oleh sistem di pusat.
- c. Bagaimana melakukan *parsing* laporan dalam Excel ke basis data pusat.

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Membangun aplikasi pencatatan yang memiliki fungsi sinkron untuk mengirim data dari cabang ke pusat ataupun sebaliknya menggunakan jaringan komputer.
- b. Menyediakan fungsi ekspor untuk membuat laporan transaksi dalam Excel di aplikasi.
- c. Menyediakan fungsi *parsing* data pada aplikasi untuk membaca data pada *file* Excel menjadi data pada basis data pusat.

## 1.4 Batasan Masalah

- a. Laporan otomatis yang dihasilkan dalam bentuk *file* Excel.
- b. Tidak memfasilitasi pengiriman laporan dalam Excel dari cabang ke pusat.

## 1.5 Definisi Operasional

Produk aplikasi pencatatan yaitu suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk mencatat setiap transaksi belanja yang dilakukan customer dan dilayani oleh karyawan yang bertugas. Data tersebut nantinya akan dikirim ke pusat secara *online* sehingga pusat dapat selalu mengawasi perkembangan yang terjadi di cabang. Namun pada saat jaringan terputus agar proses transaksi dapat tetap berlangsung, data akan disimpan dalam basis data lokal. Data yang tersimpan pada basis data lokal dapat dikonversi ke Excel sebagai laporan ke pusat. Laporan dalam Excel selanjutnya dapat di-*parsing* oleh pusat untuk sinkronisasi data penjualan. Setelah data transaksi terkumpul maka admin pusat dapat membuat laporan dalam Excel sesuai periode yang diinginkan atau sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Untuk membuat aplikasi tersebut, saya menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dengan rincian sebagai berikut.

### a. *Requirements*

Pada tahapan ini ditentukan pokok-pokok kebutuhan apa saja yang perlu dilakukan dalam proses bisnis waralaba. Pada saat penjualan produk adalah pencatatan transaksi penjualan, pencatatan data karyawan, pencatatan data barang, pembuatan laporan keuangan, perhitungan laba atau rugi yang diperoleh, menentukan barang yang sering dibeli di toko atau yang tidak terjual di toko, pembuatan laporan yang telah ditentukan.

### b. *Planning*

Pada tahapan *planning* ditentukan jadwal pengerjaan setiap tahapan-tahapan yang dilakukan. Menentukan tenggang waktu setiap tahapan harus selesai dikerjakan.

c. *Design*

Pada proses ini dirancang desain aplikasi yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan fungsional *user* menggunakan *flowmap* dan data flow diagram (DFD), untuk kebutuhan perancangan datanya didesain menggunakan ERD dan skema relasi maupun *structure database*.

d. *Construction*

1) *Code*

Tahapan ini merupakan implementasi dari tahap *design*. Untuk dapat dijalankan menggunakan komputer maka desain tersebut dirubah ke dalam bentuk program menggunakan bahasa pemrograman *php*, *css* dan *javascript*.

2) *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian kelayakan aplikasi, apakah sudah berjalan dengan benar atau masih terdapat *error*. Apabila masih terdapat *error* maka kembali pada tahap *implemantation*, dan bila tidak ada *error* maka aplikasi siap digunakan.

Dalam pembuatan aplikasi yang akan saya kerjakan, tahapan hanya sampai pada *construction* yaitu pembuatan kode dan *testing*.