

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang telah membawa gaya hidup kita menjadi semakin praktis dan modern. Banyak sekali hal-hal yang kini mudah dilakukan dengan bantuan internet, termasuk berbelanja. Jika dulu kita harus pergi ke pasar atau pusat perbelanjaan untuk bisa membeli produk yang kita inginkan, kini kita bisa melakukan secara mudah dan bebas melalui perantara internet. Sebuah produk tidak dibeli bukan karena tidak laku, tapi karena belum menemukan pasar yang membutuhkan atau menginginkannya. Jika selama ini hanya membatasi jualan online di BBM, *WhatsApp*, *Instagram* atau mengandalkan *social media* saja, saatnya menemukan pasar dengan cara lain.

Salah satu caranya yaitu memanfaatkan fasilitas *marketplace*. *Marketplace* adalah sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual dipasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi internet. Dengan internet para penjual dimudahkan dalam melakukan promosi dan memasarkan produknya dalam jangkauan yang lebih luas [1]. Perusahaan ritel pun mencoba menjual produknya melalui *marketplace* karena mengikuti perkembangan teknologi, tidak lain halnya dengan distributor. Distributor berperan dalam mendistribusikan produk atau menjual kembali produk yang dihasilkan oleh UKM atau produsen .

Berdasarkan hasil kuesioner pada lampiran 1, sebanyak 66,7% responden menyatakan bahwa distributor belum memanfaatkan *marketplace* sebagai media jual-beli dan kendala yang dirasakan oleh distributor adalah distributor tidak memiliki modal yang cukup untuk memulai berjualan, tidak memiliki tempat atau toko untuk membuka usaha dan distributor merasa kebingungan untuk memulai bisnis dengan menjual produk apa. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan *marketplace* untuk media jual-beli, distributor tidak perlu mengeluarkan modal,

tempat atau toko untuk membuka usaha dan kebingungan dalam memilih produk untuk dijual.

Distributor memiliki kendala dalam mendapatkan informasi mengenai data-data produsen, sehingga distributor merasa kesulitan dalam memilih atau mencari produsen untuk dijadikan mitra kerja dalam mendistribusikan produk yang diproduksi oleh produsen. Kendala selanjutnya distributor merasa kesulitan dalam mengetahui aktivitas produsen dalam hal pembaruan stok, tambah produk baru atau tambah produk variasi baru, karena distributor tidak mendapatkan pemberitahuan dari produsen dalam hal aktivitas tersebut.

Kendala lainnya, distributor tidak melakukan pencatatan daftar-daftar produk yang telah dipilih untuk didistribusikan dan tidak mendata produk tersebut dari produsen mana, sehingga terdapat kesalahan pendataan ulang pada daftar produk. Distributor juga memiliki kendala dalam pendataan pesanan produk karena distributor menjual produknya melalui media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, sehingga tidak terdapat pendataan pesanan produk.

Distributor juga mengalami kendala dalam menghubungi pihak produsen, karena produsen sering kali ganti nomor. Sehingga, distributor kesulitan dalam berkomunikasi dengan produsen untuk menanyakan perihal ketersediaan produk baru dan ketersediaan stok. Selain itu, informasi yang didapat hanya lewat telepon membuat distributor kesulitan dalam melakukan pencatatan obrolan.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, maka distributor membutuhkan aplikasi yang dapat membantu dalam hal mencari produsen untuk dijadikan mitra kerja, aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai aktivitas baru dari produsen, aplikasi yang dapat membantu distributor dalam melakukan pengelolaan produk, aplikasi yang dapat membantu distributor melakukan pendataan pesanan produk dan aplikasi yang dapat membantu distributor dalam berkomunikasi dengan produsen. Untuk membantu distributor dalam memenuhi kebutuhan tersebut, maka akan dibangun Aplikasi Pasar Virtual Indonesia Untuk Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (Modul Persediaan Produk dan Monitoring Produsen Bagi Distributor).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub bab Latar Belakang, dalam Proyek Akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. bagaimana cara memfasilitasi distributor supaya mendapatkan informasi mengenai data-data produsen untuk dijadikan mitra kerja?
2. bagaimana cara *me-monitoring* produsen untuk mengetahui aktivitas produsen dalam hal memperbarui stok, tambah produk baru dan tambah produk variasi?
3. bagaimana cara memfasilitasi distributor dalam mengetahui daftar produk-produk yang sudah dipilih untuk didistribusikan?
4. bagaimana membantu distributor dalam mendata pesanan produk?
5. bagaimana membantu distributor dalam berkomunikasi dengan produsen?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang:

1. memberikan informasi mengenai data-data produsen. Seperti nama produsen, nama produk yang diperjualkan, alamat produsen dll,
2. menyediakan fasilitas monitoring produsen bagi distributor untuk mengetahui aktivitas produsen dalam hal memperbarui stok, tambah produk baru atau tambah produk variasi baru,
3. menyediakan fasilitas daftar produk untuk mengetahui daftar produk-produk yang sudah dipilih dan sudah didistribusikan,
4. menyediakan fasilitas lihat pesanan produk untuk mengetahui daftar pesanan konsumen,
5. menyediakan fasilitas obrolan untuk distributor dalam berkomunikasi dengan produsen.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. distributor hanya dapat mendaftar dengan satu nomor ktp per-akun,

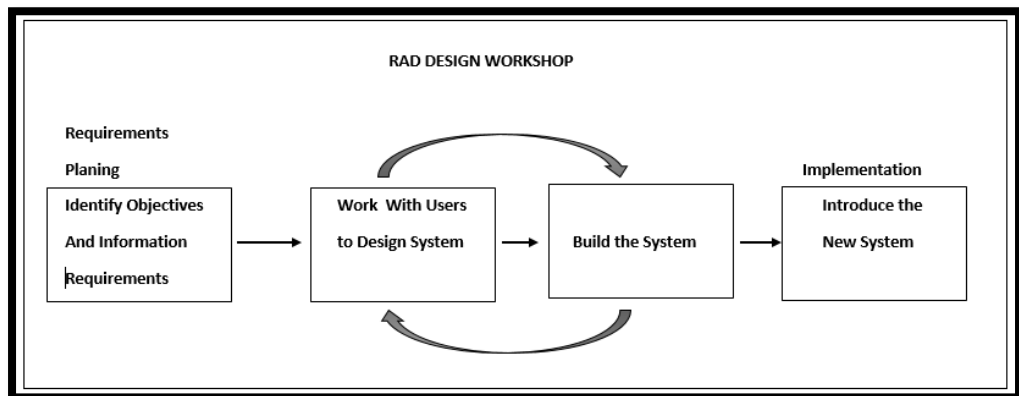
2. distributor hanya dapat *me-monitoring* aktivitas produsen seperti tambah produk baru, stok baru atau tambah produk variasi baru tidak untuk melihat aktivitas penjualan produsen,
3. aktor hanya berperan sebagai distributor. Tidak dapat mendaftarkan menjadi produsen.

1.5 Definisi Operasional

Distributor berperan sebagai penyalur atau *reseller* atau orang yang mendistribusikan atau menjual kembali produk yang diproduksi oleh produsen. Aplikasi ini membantu pihak distributor dalam mendistribusikan produk, mendapatkan informasi dalam mencari mitra kerja, *me-monitoring* produsen dalam melakukan aktivitas pembaruan stok atau tambah produk baru, mengetahui produk-produk yang sudah dipilih dan sudah didistribusikan, mengetahui daftar-daftar pesanan produk konsumen dan menyediakan fasilitas obrolan ke pihak produsen tanpa harus mencari data-data produsen lagi.

1.6 Metode Pengerjaan

Pembangunan Aplikasi Pasar Virtual Indonesia untuk Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (Modul Persediaan Produk dan Monitoring Produsen Bagi Distributor) dalam Proyek Akhir ini menggunakan *Rapid Application Development* (RAD). *Rapid Application Development* (RAD) adalah salah satu metode pengembangan suatu sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari [2].



Gambar 1 - 1 Model RAD

Adapun tahap-tahap yang dilalui adalah sebagai berikut [2]:

1. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Pada tahap ini melakukan analisis dengan user dengan mengidentifikasi apa yang seharusnya dicapai pada Proyek Akhir ini. Membahas tujuan sistem yang akan dibangun dan uji dengan user dan tim pengembang dengan cara mengadakan sebuah workshop. Dalam workshop yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan dari aplikasi, batasan aplikasi dan perkiraan waktu pengerjaan.

2. Proses Desain (*Design Workshop*)

Pada tahap ini, hasil analisis digambarkan menggunakan tools Unified Modified Language (UML) yaitu Usecase Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram dan Diagram Activity. Selanjutnya dalam perancangan aplikasi penggambaran proses bisnis menggunakan *Bussiness Process Model and Notation* (BPMN) dan penggambaran susunan datanya menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD).

3. Implementaasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh user dan *analyst*, maka pada tahap ini *programmer* mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut. Adapun pengujian yang dilakukan adalah pengujian *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test*. Pada saat ini maka *user* bisa memberikan

tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Proses pengerjaan aplikasi ini dilakukan mulai dari bulan September 2017 hingga bulan April 2018. Pengerjaan tersebut termasuk dengan waktu magang yang mana aktivitas testing dan implementasi dilakukan bersamaan dengan magang. Berikut merupakan tabel jadwal pengerjaan aplikasi.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Periode pelaksanaan																															
	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Requirement Planning</i>																																
<i>Proses Desain (Design Workshop)</i>																																
<i>Implementasi (Implementation)</i>																																
Dokumen																																