

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi bukanlah menjadi hal yang asing bagi masyarakat umum. Perkembangannya pun sangat pesat. Jika masyarakat tidak mengikuti perkembangan teknologi, mungkin akan menyebabkan ketertinggalan pengetahuan teknologi. Seiring berjalannya waktu, perusahaan juga mencoba untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Perkembangan teknologi di perusahaan dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses bisnis dalam perusahaan.

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan perkembangan teknologi adalah PT. Enseval Putera Megatrading (Disebut juga PT. Enseval). PT. Enseval Putera Megatrading merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan linguistik. Perusahaan ini mencoba untuk mengganti proses bisnis mereka menjadi serba digital. Salah satu contoh nyatanya adalah dengan adanya pembuatan aplikasi EMOS, yaitu pemesanan barang yang dapat dilakukan secara *online*.

Dikarenakan pergantian proses bisnis menjadi serba digital, perusahaan ini mencoba untuk melakukan perubahan proses bisnis dalam hal lainnya. Salah satunya adalah proses pencairan biaya promo.

Dalam proses pencairan biaya promo, terdapat beberapa *stakeholder* yang terlibat, yaitu *outlet*, cabang, Cabang Jakarta 3 (Disebut juga Cabang JK3), pusat, dan *principal*. *Outlet* akan membuat kwitansi dan mencairkan biaya promo ke cabang. Cabang dan Cabang JK3 bertanggung jawab untuk membayar biaya promo dari *outlet*. Cabang JK3 akan mengumpulkan semua kwitansi yang berasal dari semua cabang. Pusat berperan untuk mengumpulkan kwitansi dari Cabang JK3 menuju *principal*. *Principal* melakukan persetujuan kwitansi dan membayar biaya promo jika *principal* setuju.

Pada saat proses pencairan biaya berlangsung, terdapat masalah yang timbul. Salah satunya adalah adanya ketidaksesuaian data antara cabang, pusat, dan *principal*. Ini dikarenakan semua proses dilakukan secara manual, yang berarti semua penyimpanan data dilakukan oleh setiap pihak, sehingga semua pihak tidak memiliki penengah untuk menyamakan data mereka.

Selain itu, proses pencairan biaya masih dapat dikatakan sulit. Hal ini dikarenakan pengiriman bukti kwitansi sebagai bukti pencairan promo masih harus dalam bentuk fisik, sehingga menghambat pencairan promo. Hal lainnya, penolakan pencairan promo dari pusat maupun *principal* juga menghambat proses pencairan, sehingga kwitansi fisik harus dikembalikan ke cabang. Alasan dari penolakan tersebut bervariasi, mulai dari kurangnya lampiran dokumen, hingga kesalahan penginputan data.

Hal lainnya, proses pencairan promo membutuhkan pengiriman tanda terima yang dibuat dari pusat ke *principal*. Dikarenakan sistem penyimpanan data kwitansi masih berupa dokumen *excel* yang banyak, maka data kwitansi tersebar oleh beberapa dokumen *excel* tersebut, sehingga sangatlah sulit untuk mencari data kwitansi mana yang ingin dicairkan oleh pihak pusat, dan memakan waktu yang lama.

Maka dari itu, perlu adanya sistem baru dimana sistem dapat membantu semua pihak yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, dan menghindari konflik. Dikarenakan proses instalasi yang cukup rumit, dan terdapat banyak data yang harus ditampilkan, maka pembuatan aplikasi dibuat berbasis web.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis membuat penelitian yang berjudul **“ANALISA DAN PEMBUATAN APLIKASI KLAIM BIAYA PROMO *PRINCIPAL ONLINE (CHAINSTORE)* BERBASIS WEB MENGGUNAKAN ASP.NET DI PT. ENSEVAL PUTERA MEGATRADING”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan situasi yang telah disampaikan, maka penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengintegrasikan data antar pihak, yaitu pihak cabang, pihak pusat, dan pihak *principal*?
2. Bagaimana cara mempermudah pencairan promo dari cabang ke *principal*?
3. Bagaimana cara untuk menghindari kesalahan pada saat penginputan data pencairan biaya promo?
4. Bagaimana cara untuk membuat tanda terima yang ingin diberikan dari pusat kepada *principal* secara mudah?
5. Bagaimana cara agar proses pencairan promo dapat terawasi oleh semua *stakeholder*?
6. Bagaimana cara untuk memudahkan pembukuan data kwitansi oleh semua *stakeholder*?

## 1.3. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, terdapat ruang lingkup yang dibatasi oleh penulis, yakni:

1. Pembuatan aplikasi web klaim promo *principal online* menggunakan *framework* ASP.NET yang berbasis MVC (*Model-View-Controller*) pada PT. Enseval Putera Megatrading yang memiliki fitur penginputan data kwitansi, persetujuan kwitansi, dan pengecekan data kwitansi.
2. Setiap pengguna dengan peran yang berbeda memiliki hak akses yang berbeda.
3. Aplikasi dapat mengelola data kwitansi dengan operasi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*).
4. Data dijaga dengan menggunakan DBMS (*Database Management System*). DBMS yang digunakan adalah *SQL Server*. *SQL Server* digunakan untuk data baru yang belum ada, seperti nomor kwitansi, nomor perjanjian, dll.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1. Tujuan**

Tujuan dari pembuatan aplikasi klaim biaya promo *principal online* berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem untuk mengajukan pencairan biaya promo kepada *principal* secara mudah tanpa harus tatap muka secara langsung.
2. Membuat sistem agar dapat mengintegrasikan data yang dimiliki antara Cabang JK3, pusat, dan *principal*.

### **1.4.2. Manfaat**

Manfaat yang didapatkan dari pembuatan aplikasi klaim biaya promo *principal online* berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pengawasan pencairan klaim biaya promo yang dilakukan oleh *outlet* ke *principal*.
2. Membantu melihat perkembangan proses pencairan biaya promo secara lebih mudah.
3. Meningkatkan efisiensi dari performa karyawan, baik di pihak pusat, Cabang JK3, maupun *principal*.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Berikut adalah metodologi yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi berbasis web ini, yaitu:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan dengan bisnis analis dan juga pengguna untuk mengetahui sistem yang ada sebelum pembuatan aplikasi sehingga dapat membandingkan pengaruh dari aplikasi terhadap sistem yang lampau, dan mengikuti keinginan dari pengguna.

2. Metode Tinjauan Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil informasi yang terdapat dalam buku, jurnal, dan artikel, baik sumber cetak maupun sumber

internet. Pengambilan data dalam penulisan ini juga berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

### 3. Metode Studi Dokumen

Dokumen berasal dari perusahaan yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi. Contohnya adalah bukti tanda terima yang digunakan pihak pusat untuk diberikan kepada pihak *principal*.

## 1.5.2. Metode Perancangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi klaim biaya *online* adalah *Incremental Model*. Metode ini digunakan karena *requirement* atau kebutuhan pengguna dapat berubah sewaktu-waktu. Jika kebutuhan pengguna berubah, maka kebutuhan tersebut dapat diimplementasikan dalam iterasi selanjutnya (Dapat dilihat pada gambar 1.1). Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada setiap iterasi:

### 1. *Requirement*

Sebelum pembuatan aplikasi dimulai, perlu adanya pengumpulan kebutuhan yang pengguna ingin penuhi dalam aplikasi ini. Pengumpulan kebutuhan ini akan dilakukan dengan cara melakukan pertemuan antara pengguna dengan *stakeholder*. Hasil dari diskusi tersebut akan menghasilkan *requirement*.

### 2. *Design*

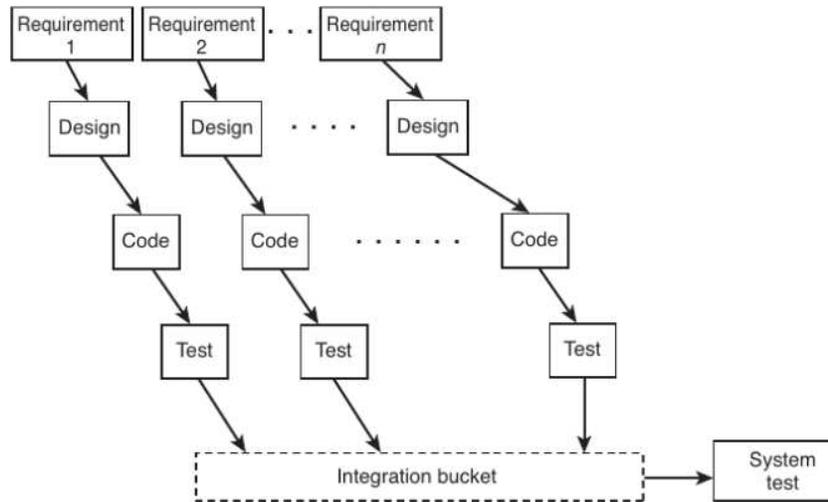
Dalam proses ini, perancangan desain akan dibuat secara sederhana, sehingga tidak memakan waktu banyak dan menjadi pedoman untuk pembuatan aplikasi.

### 3. *Coding*

Proses implementasi atau dibuatnya aplikasi berdasarkan rancangan desain yang ada. Proses implementasi harus sesuai dengan hasil analisa bisnis yang telah dibahas pada proses *requirement*.

### 4. *Testing*

Setelah terbentuknya aplikasi, aplikasi tersebut hendak dites apakah semua fungsi berjalan dengan baik atau tidak. Jika tidak, maka harus ada perbaikan dalam proses *coding*.



**Gambar 1.1** Penggambaran dari *Incremental Model*

(Tsui, Karam, & Bernal, 2014, p. 62)

### 1.5.3. Metode Evaluasi Program

Dalam penulisan ini terdapat evaluasi program yang dilakukan penulis. Terdapat 4 metode evaluasi yang dilakukan, yaitu:

1. Metode Wawancara

Sama seperti metode pengumpulan data, metode evaluasi program juga dilakukan dengan cara wawancara, yaitu memberikan pertanyaan secara langsung kepada pengguna dan bisnis analis mengenai sistem yang telah dibuat.

2. Metode Kuesioner

Metode kuesioner digunakan untuk menanyakan kepada para pengguna mengenai aplikasi yang telah dibuat mampu menyelesaikan masalah yang pengguna hadapi.

3. Eight Golden Rules (Delapan aturan emas)

Evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki interaksi antara manusia dengan komputer. Evaluasi ini memperbaiki hubungan antara pengguna dengan aplikasi yang sedang dibuat, sehingga aplikasi mudah untuk digunakan. Teori ini dikemukakan oleh Ben Shneiderman. Untuk mengetahui teori ini lebih lanjut, dapat dilihat dalam bab 2.

4. Five Measurable Human Factors Issues (Lima faktor manusia terukur)

Evaluasi ini digunakan untuk meningkatkan interaksi antara manusia dengan komputer. Sama seperti eight golden rules, tujuan digunakan evaluasi ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Untuk melihat lebih lanjut mengenai teori ini, dapat dilihat pada bab 2.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk memahami lebih jelas, materi-materi yang tertera pada penulisan ini dikelompokkan menjadi beberapa subbab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN REFERENSI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa referensi lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

#### **BAB III DESKRIPSI UMUM**

Bab ini berisikan gambaran umum mengenai perusahaan Enseval, seperti latar belakang perusahaan, kondisi perusahaan saat ini, pengidentifikasian masalah, solusi yang diajukan, ruang lingkup aplikasi, dan juga peran penulis dalam penulisan ini.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai analisa dan kebutuhan yang diperlukan untuk membuat aplikasi, perancangan sistem yang direpresentasikan dalam diagram UML (*Unified Modeling Language*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*),

perancangan layar aplikasi, tahap implementasi dan *testing*, serta evaluasi dari aplikasi.

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dari sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.