

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang dengan pesat dalam sebagian besar kegiatan manusia, salah satunya dalam bidang bisnis. Dengan masuknya teknologi informasi dalam kegiatan bisnis maka persaingan antar pelaku bisnis begitu cepat. Seorang pelaku atau organisasi bisnis dituntut untuk lebih adaptif terhadap setiap perubahan yang ada. Dibutuhkannya informasi utama yang akurat guna mengontrol dan memonitor bisnis yang sedang dijalankannya, memastikan bahwa proses bisnis yang dijalankannya dapat mencapai target yang sudah ditentukan.

Saat ini bisnis transaksi jual-beli *voucher* pulsa telpon elektrik sudah sedemikian banyak, dalam satu menit bisa terjadi ratusan transaksi jual-beli *voucher* pulsa telepon elektrik baik secara retail ataupun grosir. Rajawali Reload merupakan salah satu pemasok pulsa *voucher* telpon elektrik di wilayah Mojokerto dan Lamongan. Berdiri sejak 3 juli 2014, hingga saat ini Rajawali Reload sudah memiliki 500 lebih *customer* atau *downline* pulsa di *clouster* Mojokerto dan Lamongan. Rajawali Reload juga menjual berbagai jenis pulsa *voucher all operator* atau *provider*.

Dalam proses bisnis ini, *customer* datang langsung ke kantor Rajawali Reload atau mendatangi sales-salesnya untuk melakukan pendaftaran sebagai *customer*. Setelah melakukan pendaftaran, *customer* akan diminta untuk melakukan deposit pulsa minimal Rp 50.000,-. Setelah itu *customer* akan

mendapatkan *id* dan *pin* untuk melakukan transaksi jual beli *voucher* pulsa telpon elektrik.

Pada sisi penjualan, *customer* dapat melakukan *deposit* pulsa sesuai kebutuhan transaksi jual beli di tempatnya. Jika saldo deposit *customer* habis maka *customer* dapat melakukan isi saldo kembali di kantor Rajawali atau di sales-salesnya tanpa ada batasan maksimal pembelian saldo. Pada saat ini pemantauan penjualan pencapaian tidak memiliki peringatan ketika penjualan yang terjadi sangat rendah, dimana saat ini informasi tersebut disebarkan secara lisan oleh *accounting*. *Accounting* juga memiliki tugas untuk melaporkan hasil pencapaian penjualan pelanggan kepada *owner*, dimana laporan tersebut masih berupa tabel data dan harus dilakukan rekap terlebih dahulu sehingga membutuhkan waktu tambahan. Hal ini membuat Rajawali Reload mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi penjualan yang mudah dipahami dan belum mampu memonitoring kinerja penjualan pulsa elektrik dalam mencapai target penjualan yang sudah ditentukan. Sistem yang ada belum bisa memonitoring penjualan pulsa *voucher* dan memberikan informasi yang lebih mudah dibaca dan dimengerti oleh pihak Rajawali Reload.

Data-data pelanggan akan lebih baik jika ditampilkan dalam bentuk visualisasi yang lebih mudah dipahami, padat dan ringkas dari pada tabel data yang sulit dipahami jika hanya dilihat secara sekilas, salah satu visualisasi data yang bisa digunakan adalah sistem *dashboard* (Hariyanti, 2008). *Dashboard* akan memberikan gambaran singkat kepada pihak Rajawali Reload mengenai keadaan perusahaan, sehingga dapat membantu dalam hal pengambilan keputusan dengan

cara menampilkan *Key Performance Indicator* (KPI) yang diperlukan dalam pembuatan keputusan dalam domain tertentu.

Informasi yang dihasilkan dari sistem *dashboard* dapat digunakan sebagai bahan evaluasi proses pengembangan. Pembuatan sistem *dashboard* ini juga dapat membantu pemilik Rajawali Reload dalam memonitor performa kinerja penjualan *voucher* pulsa elektrik berdasarkan *Key Performance Indicator* (KPI) yang sudah ditetapkan oleh Rajawali Reload.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengolah data menjadi sebuah informasi yang dapat membantu pemilik Rajawali Reload dalam memonitor penjualan *voucher* pulsa elektrik.
2. Bagaimana menampilkan informasi yang berkaitan dengan target jumlah penjualan *voucher* pulsa elektrik milik Rajawali Reload ke dalam bentuk visualisasi *dashboard*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem *dashboard* ini membahas tentang penjualan *voucher* pulsa elektrik telpon pada Rajawali Reload saja.
2. *Dashboard* penjualan ini adalah level *Operational dashboard*.
3. *Database* yang digunakan untuk membangun *dashboard* mengacu pada *database* yang digunakan Rajawali Reload.

4. Pengamanan jaringan sebatas pengamanan *website* yang meliputi pemberian hak akses dan *security login*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan *dashboard* untuk visualisasi penjualan *voucher* pulsa elektrik di Rajawali Reload Mojokerto adalah menyajikan data penjualan menjadi informasi visual dan mampu membantu pihak Rajawali Reload dalam hal memonitoring penjualan pulsa elektrik sehingga mencapai target penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari aplikasi yang akan dibangun nantinya adalah pihak Rajawali Reload Mojokerto dapat mengambil keputusan lebih efektif berdasarkan informasi yang telah terangkum dari sumber data yang terpercaya dalam visualisasi informasi penjualan *voucher* pulsa elektrik menggunakan sistem *dashboard*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan. Teori-teori tersebut antara lain: *dashboard*, visualisasi, *Unified Modeling Language*, *html5*, *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *MySQL*, *java script*, *highcharts*, *black box*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis, perancangan sistem, yaitu gambaran umum sistem, diagram blok sistem, *use case sistem*, *activity diagram*, *class diagram*, desain *input/output* dan desain.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Dalam bab ini dijelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan dan memberikan penjelasan dari kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, desain penelitian, uji coba aplikasi, evaluasi sistem

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang kesimpulan pembuatan perangkat lunak dari tugas akhir yang berjudul *Dashboard* untuk visualisasi penjualan *voucher* pulsa elektrik di Rajawali Reload Mojokerto serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem selanjutnya.