

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses manajemen penjualan yang dilakukan oleh Jokytos Gym Semarang masih belum menerapkan strategi pemasaran yang baik dan tepat sebab persaingan bisnis di zaman digitalisasi sekarang ini, usaha perseorangan harus mampu memberikan informasi penjualan yang cepat dan *realtime* serta bersifat *e-commerce* agar mampu bersaing dengan pelaku usaha lainnya yang telah menerapkan sistem digitalisasi.

Jokytos Gym merupakan salah satu dari sekian banyak tempat fitness yang berada di Kota Semarang tepatnya di Jl. Woltermongensidi, Kecamatan Genuk Sari, Semarang Timur dan berdiri pada awal tahun 2013. Jokytos Gym bergerak dibidang Pelatihan kebugaran badan yang sekaligus menjual alat-alat kebugaran dan aneka minuman sehat. Namun manajemen penjualan pada Jokytos Gym masih dilakukan secara konvensional sehingga berimbas pada berkurangnya pelanggan yang lebih memilih Toko Gym yang telah menerapkan sistem *E-Commerce*, pendapatan yang turun drastis diakibatkan sepi nya penjualan. Dari masalah ini maka dibutuhkan sistem informasi penjualan berbasis *web* agar dapat memasarkan produk kebugaran secara global dan pelanggan dapat melakukan transaksi pemesanan barang secara *realtime*.

Menimbang dalam proses rancang bangun sistem informasi manajemen penjualan ini masuk dalam kategori kompleks maka terlebih dahulu harus mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna atau pembeli sebagai media atau *website* penjualan secara *online*, dibutuhkan aplikasi *web* yang terintegrasi untuk mengatasi masalah ini. Pemilihan aplikasi *web* sebagai alat penjualan alat – alat kebugaran secara *online* dilakukan karena bersifat fleksibel, mudah digunakan dan bentuknya sederhana yang menjadikannya perangkat lunak yang *user friendly* (Sikumbang, 2006). penulis mendapatkan beberapa metode untuk dapat memetakan analisa kebutuhan dan desain sebelum terkomputerisasi yaitu RUP (*Rasional Unified Process*), *ICONIX*

Process, dan XP (*Extreme Programming*) yang tergabung dalam ruang lingkup Agile *ICONIX Process* dipilih sebagai metode pengembangan sistem karena mempunyai kelebihan Seperti adanya *Robustness Diagram* sebagai penghubung antara analisis dan perancangan yang tidak dimiliki oleh metode lainnya seperti RUP yang sangat luas dan XP yang sangat sederhana sehingga memudahkan penemuan *Class diagram* dalam manajemen penjualan alat kebugaran di Jokyos Gym Semarang.. Menurut (Yulianta and Mursanto, 2008) Penggunaan Metode *ICONIX Process* berbasis UML terlihat sangat simple dan memudahkan junior analisis dalam menentukan *object domain* dan analisa sebab hanya terdiri dari beberapa langkah yang dianggap perlu dan telah cukup untuk melakukan analisa berbasis objek, jika metode *ICONIX Process* dibandingkan dengan metode lain seperti metode RUP yang bersifat kompleks sehingga para pengembang sistem membutuhkan waktu yang cukup lama dalam hal perancangan sistem, atau metode XP yang terlalu simpel dalam menggambarkan analisa desain kebutuhan sistem, Sementara sistem manajemen penjualan pada Jokyos Gym membutuhkan ketepatan antara desain kebutuhan dan sistem agar aplikasi yang dibuat sesuai target dan tidak melenceng dari tujuan utama.

Dengan menerapkan metode *ICONIX Process* pada perancangan sistem manajemen penjualan alat kebugaran diharapkan mampu menjawab kebutuhan analisis dan perancangan *web* sehingga menghasilkan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta pada tahap akhir Jokyos Gym dapat memasarkan produk alat kebugaran secara global dan pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian produk secara *realtime*.

1.2.Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *ICONIX process* untuk merancang sistem manajemen penjualan pada Joytos Gym Semarang ?
2. Bagaimana mengelola penjualan alat kebugaran menggunakan sistem informasi secara efektif dan efisien

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar pembahasan dan penelitian lebih terfokus sehingga memudahkan dalam pemecahan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini yaitu :

1. Perancangan *website* dengan menggunakan metode *ICONIX Process* sampai tahap *integration and skenario testing*
2. Sistem informasi manajemen penjualan pada Jokytyos Gym dibuat berbasis *website* yang menekankan pada fungsi penjualan alat-alat kebugaran secara *Online*.
3. Dalam proses transaksi pembayaran masih dilakukan secara offline dimana pembeli dapat menghubungi langsung pemilik toko atau mengirim ke rekening yang telah ditentukan.
4. Sistem Informasi manajemen penjualan alat kebugaran pada Jokytyos Gym Semarang masih dalam proses pengembangan/*development*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang sistem informasi manajemen penjualan di Jokytyos Gym dengan metode *ICONIX Process*.
2. Untuk membangun sistem informasi manajemen Penjualan di Jokytyos Gym berbasis *web* dan *ICONIX Process* sebagai metode pengembangan sistem.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

a. Penulis

Dengan menggunakan metode *ICONIX Process* dalam perancangan sistem informasi memberikan ilmu dan wawasan yang luas bagi penulis dimana ilmu yang diperoleh dapat diterapkan langsung di dunia kerja sebagai junior Analisis.

b. Pengguna sistem

Dengan menerapkan sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi akan sangat memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi terkait proses penjualan produk atau alat kebugaran yang dimiliki oleh Jokytyos Gym Semarang sehingga konsumen dapat melakukan pembelian produk

atau alat kebugaran secara *realtime* tanpa harus ke toko Jokytos Gym Semarang.

c. Bagi akademik

Penelitian ini bisa menjadi literature bagi akademisi yang membutuhkan informasi tentang bagaimana implementasi metode *ICONIX Process* dalam merancang sebuah sistem menjadi lebih terstruktur.

1.6.Sistematika Penulisan

Dalam penulisan karya ilmiah diperlukan informasi tentang bab – bab yang terkandung dalam sebuah laporan baik itu dasar teori, permasalahan yang akan dipecahkan maupun kesimpulan penelitian dalam sebuah sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan laporan yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Berisi informasi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : Landasan teori

Berisi informasi tentang dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, *litarure review*, sebagai acuan agar penelitian saat ini lebih baik dan pemikiran pemikiran yang dapat memecahkan masalah penelitian.

BAB III : Analisa Dan Perancangan Sistem

Menjelaskan tentang tahapan analisa dan perancangan desain dari Sistem Informasi Manajemen Penjualan Alat Kebugaran Pada Jokytos Gym Semarang Menggunakan Metode *ICONIX Process*

BAB IV : Implementasi Dan Pengujian

Berisi informasi bagaimana proses perancangan sistem dengan menggunakan metode *ICONIX Process* dalam pembuatan sistem informasi manajemen penjualan alat kebugaran pada Jokytos Gym Semarang

BAB V : Kesimpulan Dan Saran

Berisi informasi dari keseluruhan penelitian di muat dalam satu kesimpulan hasil dan saran agar penelitian lebih baik kedepan hari.