

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut semua sektor di berbagai bidang untuk memperbaharui semua sistem komputerisasi yang mendukung kinerja di bidangnya masing-masing. Walaupun ada beberapa bidang yang belum membutuhkan jasa teknologi komputer, sistem komputerisasi sudah mendapat tempat di setiap bidang. Sistem komputerisasi ini banyak digunakan di instansi yaitu sebagai alat bantu berupa aplikasi yang menunjang kinerja instansi tertentu. Pada dasarnya pemodelan perangkat lunak yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memaksimalkan kinerja di lapangan.

Perkembangan informasi teknologi yang tergolong sangat pesat dan cepat, memicu organisasi melakukan perubahan, mengikuti teknologi yang paling terbaru. Tentunya perubahan ini akan sering terjadi sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi guna memudahkan operasional perusahaan. Mengacu pada kasus COVID-19, yang dimana mengakibatkan berbagai sektor usaha, contohnya UMKM yang dimana menghadapi tantangan ketidakpastian penjualan produk dan pelayanan jasa. Karena kasus COVID-19 ini, banyak pelaku sektor bisnis dan usaha yang berinovasi membangun serta beradaptasi untuk mendigitalisasi bisnis dan usahanya, agar membuka peluang pasar baru. Seperti halnya dilansir CNBC Indonesia (Rahadian, 2021) yaitu tentang pandemi Covid-19 yang mendorong proses digitalisasi dan memberikan kemudahan bagi konsumen serta peluang pasar baru bagi para pelaku usaha.

Tidak dipungkiri lagi, teknologi yang semakin maju ini dapat memudahkan aktivitas pelaku usaha contohnya perusahaan - perusahaan di era digital ini. Banyak perusahaan yang sudah menerapkan aplikasi dalam aktivitas operasionalnya, salah satu contohnya adalah aktivitas penjualan. Berdasarkan penelitian oleh (Sudaryana, 2018) tentang aplikasi *monitoring* aktivitas *Sales* dalam pencapaian target penjualan, aplikasi *monitoring* aktivitas *Sales* tersebut dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugasnya yang berhubungan dengan penjadwalan rapat dengan mudah sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja pengguna.

X2O by Oxphere adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *hospitality*, dimana focus perusahaan adalah menyediakan jasa penyewaan peralatan *washroom* dan *amenities*. Pada saat ini semua pendataan kegiatan *Sales* maupun *service* dilakukan secara manual dengan menuliskan kegiatan pada *form* kertas yang sudah disediakan perusahaan dan mengumpulkan kembali *form* tersebut sebagai bukti sudah melakukan kegiatan penjualan maupun *service*. Cara yang dilakukan pada pencatatan secara manual ini membutuhkan waktu yang lama dan tidak secara detail. Dengan banyaknya pencatatan penjualan atau *service* pada kertas, semakin lama kertas pun akan semakin menumpuk sehingga pencarian suatu data di dalam catatan pun akan semakin rumit dan membutuhkan waktu yang lama. Terlebih lagi apabila *form* yang berisi catatan penjualan atau *service* kepada *customer* hilang atau robek.

Maka dari itu penulis mengajukan skripsi yang berjudul “Aplikasi *Sales Activity Tracking* Menggunakan Metodologi *Agile* studi kasus X2O by Oxphere”. Alasan penulis menggunakan metodologi *agile scrum* karena sesuai dengan kondisi saat ini perusahaan sudah mulai membuat *campaign* untuk *paperless*, dimana dalam pembuatan aplikasi ini dituntut untuk cepat dan dinamis, sesuai dengan prinsip *agile* yang fleksibel dan *responding to change* membuat pemilihan *agile* sebagai metodologi penelitian sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan juga belum ada sebuah aplikasi untuk *monitoring Sales* dan *service Activity* dan perlunya interaksi antara Tim Pengembangan dengan *Product Owner* untuk mendapatkan sebuah keselarasan antara tujuan bisnis yang diinginkan *Product Owner* dengan tim pengembang dalam pembuatan perangkat lunak.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas penulis menemukan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan Aplikasi *Sales Activity Tracking* di X2O by Oxphere yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan metodologi *agile* dalam pembuatan aplikasi *Sales Activity Tracking*.
2. Apakah menggunakan penerapan metode *agile scrum* dalam pembuatan aplikasi *Sales Activity Tracking* mampu mencapai target sesuai dengan kesepakatan ?
3. Pendataan data *service* dan *Sales* yang belum rapi dan terdokumentasi dengan baik membuat perusahaan kesusahan untuk melihat data penjualan

dan juga histori *service*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun “APLIKASI *SALES ACTIVITY TRACKING MENGGUNAKAN METODOLOGI AGILE STUDI KASUS X2O BY OXPHERE*” dengan menggunakan metodologi *Agile*, dengan studi kasus di *X2O by Oxphere* untuk menciptakan sebuah aplikasi yang efisien dan dinamis untuk memantau aktivitas penjualan dan layanan, mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual, dan memastikan keselarasan antara tujuan bisnis yang diinginkan oleh *Product Owner* dan tim pengembang. Dan juga bagaimana penggunaan metodologi *Agile* dapat memberikan solusi dalam pengembangan perangkat lunak yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan bisnis.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah di lakukan agar permasalahan lebih terarah dan terperinci sesuai dengan pokok masalah. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis akan membahas Batasan masalah yang mencakup :

1. Data yang dikelola adalah data yang dimiliki oleh *X2O by Oxphere*
2. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Laravel* dan database *mySQL*
3. Aplikasi *Sales Activity tracking* ini hanya bisa diakses menggunakan perangkat yang terhubung pada jaringan internet
4. Aplikasi *Sales Activity tracking* ini akan dibuat dalam bentuk web application
5. Pembuatan aplikasi *Sales Activity Tracking* terbatas sampai pada tahap *CRUD* untuk *table Master* dan transaksi.

1.5 Manfaat Peneletian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Akan menambah ilmu pengetahuan, pemecahan sebuah masalah dan pengalaman dalam bidang Teknik Informatika, serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah skripsi di *STIKI Malang*.

2. Bagi Teknisi dan *Sales*

Mendapat kemudahan dalam mencatat kegiatan penjualan atau *service*.

3. Bagi X2O by Oxphere

Memperoleh jalan alternatif untuk memberikan informasi terhadap pelanggan dan proses *tracking* penjualan dan *service* lebih terdata lagi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Objek penelitian

Nama instansi : **X2O by Oxphere**

Alamat : Wisma BCA – BSD Wing A lt.1. Jl. Kapten Soebijanto
Djojohadikusumo No.1. Lengkong, Serpong , Tangerang Selatan, Banten

Kode pos 15322

Telepon 08118878333

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada awal September 2022 hingga Januari 2023.

Tabel 1 Waktu Penelitian

TAHAP	SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data dan Perencanaan																				
Analisa dan Perancangan																				
Koding																				
Testing																				

1.6.2 Bahan Dan Alat Penelitian

Adapun baham dan alat penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hardware

Proses pembuatan laporan dan aplikasi dilakukan dengan Laptop Macbook Air 2017 dengan spesifikasi sebagai berikut

- 1,8 GHz *Dual-Core Intel Core i5*
- Memory* 8GB RAM
- SSD 121GB

2. Software

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut

- Text editor* : Visual Studio Code
- Pengujian : Google Chrome
- Web Server* : Apache

d) Desain : Draw.io

1.6.3 Pengumpulan Data

1. Metode Studi Kasus

Penulis melakukan observasi dan analisa secara langsung ke X2O by Oxphere dan observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses penerimaan *service* dari pelanggan sampai proses tersebut selesai dan diterima oleh pelanggan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui secara langsung mengenai gambaran tentang masalah yang sedang diteliti.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada *Sales* dan teknisi di X2O by Oxphere. Hal tersebut bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran secara umum penyusunan tugas akhir ini yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan proposal tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dari pembangunan sistem dan aplikasi pendukung sebagai dasar penyusunan proposal tugas akhir

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang diterapkan saat ini, permasalahan yang timbul serta akibatnya, desain atau perancangan sistem yang ditawarkan sebagai solusi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan secara keseluruhan dalam penulisan tugas akhir dan saran yang diharapkan secara pengembangan dari karya yang ada serta

kemungkinan-kemungkinan dilakukannya pengembangan dan perbaikan apabila masih terdapat beberapa kesalahan yang ada.