

# BAB 1. PENDAHULUAN

Pada BAB 1 akan dijelaskan beberapa alasan, tujuan dan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seorang *sales* atau tenaga penjual adalah ujung tombak perusahaan. Agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal maka ujung tombak ini harus terus selalu diasah. Seorang *sales*, jika ingin sukses harus memiliki tiga hal. Tiga hal tersebut adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan Memiliki pengetahuan yang baik, seorang sales tidak akan mengalami kesulitan ketika ia harus menjelaskan mengenai produk yang ditawarkannya. Keterampilan membuat seorang sales tampil percaya diri dan meyakinkan ketika berhadapan dengan para calon pembelinya. Yang tidak kalah penting adalah sikap. Banyak tenaga penjual yang gagal mendapatkan transaksi penjualan bukan karena tidak memiliki pengetahuan yang cukup atau keterampilan yang memadai, melainkan ia tidak memiliki sikap mental pemenang.

Nyatanya, dalam realitas kehidupan sehari – hari banyak *sales* yang pernah juga mengalami saat – saat kehilangan motivasi, pengetahuannya tidak lagi *update* karena cepatnya perubahan yang terjadi dan keterampilan yang mereka miliki tidak lagi mampu menjawab keberatan pelanggan. Jadi, jelas sekali bahwa ketiga hal ini rentan terhadap perubahan dan apa yang dimiliki sekarang bisa terlihat usang dalam waktu singkat. Sehingga untuk saat ini profesi *sales* di Indonesia masih dipandang sebelah mata di mata masyarakat.

Cara untuk mengangkat atau menjadikan profesi *sales* di Indonesia bisa sejajar dengan profesi lainnya yaitu membentuk suatu komunitas *sales* yang didalamnya terdapat banyak *sales* yang bisa mempromosikan berbagai macam produk maupun jasa yang mereka jual, berbagi pengalaman kepada *sales* lain sampai dengan kalender aktivitas komunitas *sales* itu sendiri.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana *website* untuk menyampaikan informasi yang berhubungan dengan *sales*. Informasi yang ingin disampaikan yaitu memberikan edukasi *Salesmanship* kepada masyarakat Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, untuk itu dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mengambil judul “Sistem Informasi *Sales Knowledge Management* Berbasis *Web*”. Sistem aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan-kemudahan dalam mengolah dan memperoleh informasi yang dibutuhkan para *Sales* maupun masyarakat luas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Sistem Informasi *Sales Knowledge Management* Berbasis *Web* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat memenuhi semua kebutuhan dalam pengelolaan data *Sales* dan *Trainer* ?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat menganalisis Tingkat *Knowledge* para *Sales* yang dinilai berdasarkan cara menjual yang baik?
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat Mempertemukan antara *Trainer* dan *Sales* untuk meningkatkan *Knowledge* secara berkala?
4. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengelola suatu *event* sehingga dapat terlaksana dengan hasil yang memuaskan?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Merancang serta menerapkan sistem yang baru dan terkomputerisasi, untuk mempermudah dalam mengolah data *Sales*, materi *Seles*, perhitungan persentasi ketika adanya transaksi penjualan, dan data *Trainer* yang akan mengisi *training* dengan lebih cepat dan teliti dengan menggunakan penyimpanan dalam *database* sehingga terarsip dengan baik.

2. Membuat sistem yang dapat menganalisis Tingkat *knowledge* para *sales* yang dinilai berdasarkan cara menjual yang baik seperti penampilan, pengetahuan, percaya diri, prinsip, cara bertanya, mental, *personality*, *selling* sehingga bisa mengetahui materi mana yang harus disampaikan.
3. Membuat suatu sistem penjadwalan *Training* dimana para *sales* dapat meningkatkan *knowledge* sesuai dengan tingkat *knowledge* yang berbeda – beda.
4. Membuat sistem yang dapat mengelola suatu *event* sehingga dapat terlaksana dengan hasil yang memuaskan.

## 1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup kajian ini diperlukan agar kajian yang dibahas tetap pada batasan-batasan. Berikut merupakan batasan-batasan pada kajian ini:

### 1.4.1 Batasan *Hardware*

Berikut ini adalah perangkat keras (*hardware*) yang digunakan penulis untuk pembuatan Sistem dan laporan Tugas Akhir yaitu:

1. *Processor* : Intel Pentium II atau setara
2. *Memory* : 512 GB
3. *Hardisk* : 10 GB

### 1.4.2 Batasan *Software*

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu:

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7
2. Sistem Basis Data : MySql
3. Bahasa Pemrograman : PHP
4. Editor Pemrograman : Adobe Dreamweaver
5. Internet *browser* seperti Mozilla Firefox, Opera, Internet Explore.

### 1.4.3 Batasan Aplikasi

1. Pengguna dalam aplikasi ini dibagi ke dalam dua hak akses, yaitu: pengurus, *user* umum dan member. Setiap hak akses memiliki wewenangnya masing-masing.
  - a. Pengurus memiliki hak untuk mengatur semua fitur dalam aplikasi ini.
  - b. *Member* memiliki hak untuk *mendownload* materi yang telah disediakan, melihat jadwal penyelenggaraan *training* sesuai dengan tingkat *level knowledge*, serta member pun bisa memberikan *comment* pada forum *sales* yang tersedia.
  - c. *Trainer* memiliki hak untuk menentukan jadwal *Training*
  - d. *User Umum* memiliki hak untuk melihat *Profile* Komunitas *Sales*
2. Pengelolaan data *member*, *Trainer*, kategori *Sales* sesuai produk yang dijual, jenis barang, produk barang, proses tambah, ubah, lihat, hapus, dan cari.

3. Menghitung persentase atau komisi yang diberikan ke sesama *sales* setelah terjadinya penjualan.
5. Kalender aktivitas Komunitas.
6. *Level Sales* dan Penjadwalan
7. Penentuan Materi Sales dari hasil analisis dan diskusi dengan Ketua KOMISI

## 1.5 Sumber Data

Sumber Data Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui studi lapangan yang diteliti untuk mengumpulkan data dan keterangan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi *literature*, artikel, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data *primer*.

## **1.6 Sistematika Penyajian**

Berikut adalah sistematika penyajian dalam laporan penelitian ini :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian

### **BAB II : KAJIAN TEORI**

Bab II membahas mengenai dasar teori-teori yang digunakan untuk membuat aplikasi ini

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab III membahas mengenai analisa dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Bab IV membahas mengenai hasil penelitian yang berisi penjelasan tiap method yang ada dalam aplikasi

### **BAB V : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN**

Bab V membahas mengenai hasil pengujian dan evaluasi dari aplikasi yang telah di buat

### **BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN**

Bab VI membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari aplikasi ini dan saran perbaikan untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang