



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Globalisasi telah merubah pola perilaku para pelaku di dunia industri dalam mengelola bisnis. Perusahaan memberikan berbagai produk menarik yang dibutuhkan oleh masyarakat dari berbagai segmen. Teknologi informasi mempermudah proses bisnis dalam sebuah sistem dimana perusahaan akan menyimpan data transaksi dalam jumlah yang sangat banyak. Perusahaan yang menyimpan jumlah data dalam jumlah yang sangat besar akan memiliki keterbatasan dalam kemampuan menganalisa data jika hanya mengandalkan kemampuan manusia untuk menghasilkan informasi yang berguna yang membantu dalam proses pengambilan keputusan. (Trkman, et al., 2010)

PT. Royal Panca Persada Anugerah merupakan salah satu perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang restoran dan waralaba yang mengkhususkan roti dan makanan berciri khas Jepang. Dalam proses pengolahan datanya yang berjumlah hingga puluhan juta, PT. Royal Panca Persada Anugerah menggunakan MySQL sebagai *database* dan masih mengandalkan Microsoft Excel sebagai *software* utama. Karyawan yang bertanggung jawab dalam pembuatan *report* akan mengunduh data terkait dari *database* dan diolah menggunakan Microsoft Excel sebelum digunakan untuk kepentingan pembuatan laporan. Berdasarkan keterangan yang diterima dari perusahaan, pengerjaannya pembuatan laporan menghabiskan waktu 30 menit untuk proses

pengambilan data dari *database* dan 1 hari waktu kerja untuk membuat laporan, mengingat data yang ada berjumlah hingga puluhan juta. Cara ini juga rentan terhadap *human error* karena karyawan seringkali dituntut untuk dapat menyelesaikan pembuatan *report* dan pengolahan datanya dalam waktu yang singkat. (IBI, 2015)

Penelitian ini difokuskan untuk memproses data yang berkaitan dengan performa penjualan perusahaan dan memberi visualisasi interaktif yang nantinya akan dimanfaatkan untuk kepentingan perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengurangi *human error* dalam proses pembuatan *report*?
2. Bagaimana cara karyawan yang bersangkutan untuk mempercepat pembuatan *report*?
3. Bagaimana cara mengetahui produk mana yang paling banyak terjual dalam kurun waktu tertentu?
4. Bagaimana cara mengetahui performa penjualan yang ada pada setiap *outlet*?
5. Bagaimana cara mengetahui jenis dan total transaksi yang dilakukan *customer* dalam periode tertentu?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Data tidak bersifat *real-time*.
2. Ruang lingkup *data mining* hanya pada bagian penjualan saja.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mempercepat pembuatan *report* penjualan.
2. Mengurangi *human error* dalam pembuatan *report*.
3. Mengetahui total transaksi pada tiap kategori.
4. Mengetahui performa penjualan setiap *outlet*.

1.5. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Membahas latar belakang dibuatnya penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian ini dan sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori yang digunakan dalam penelitian ini, serta membahas penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III: METEDOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas penerapan dan perancangan metode dalam menjalankan penelitian ini.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

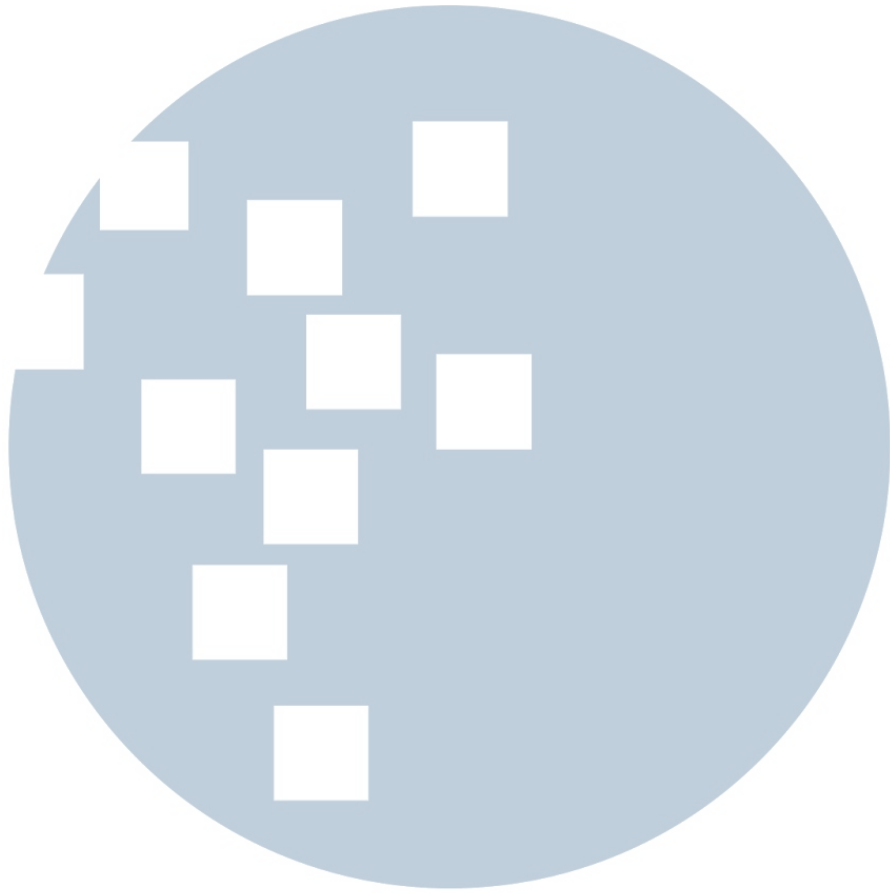
Bab ini membahas proses dan hasil penelitian secara rinci

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari penelitian dan saran untuk penelitian dimasa depan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA