

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengambilan keputusan di dalam perusahaan bukanlah hal yang mudah. Pengambilan keputusan langsung secara intuitif sudah tidak lagi dapat digunakan untuk mendapatkan keputusan yang terbaik, apalagi pada perusahaan yang sudah berkembang sangat besar yang memiliki data banyak dan parameter yang saling berkaitan.

Kompleksitas dari data-data dan parameter yang ada dalam perusahaan, membutuhkan dukungan *data processing* yang dapat mengolah data-data tersebut menjadi data *visual*, dimana visualisasi adalah menggunakan teknologi komputer sebagai pendukung untuk melakukan penggambaran data visual yang interaktif untuk memperkuat pengamatan (Card, Mackinlay & Shneiderman, 1998).

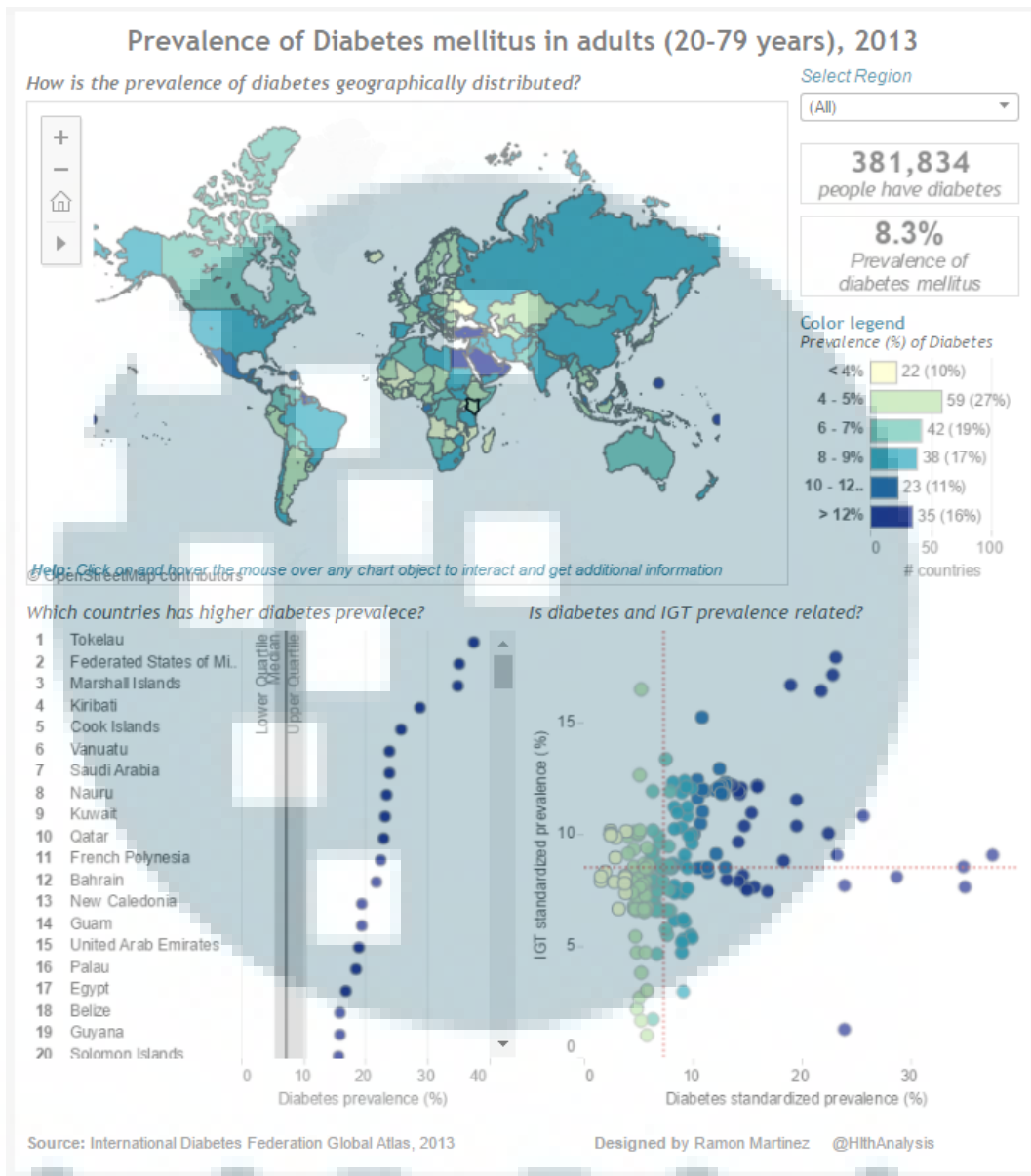
Dalam pembuatan skripsi ini data yang digunakan penulis adalah data pada PT. Gramedia Asri Media, yaitu data mengenai persebaran toko-toko beserta data penjualan dari masing-masing toko, dari data yang ada maka pembuat keputusan dapat melakukan analisa terhadap persebaran toko dan juga dapat melihat pola penjualan pada masing-masing toko untuk setiap bulannya dan juga berdasarkan kategori barang yang dijual.

Oleh karena itu, penulis mencoba memberikan solusi untuk membuat visualisasi dari data-data yang berkaitan, dengan visualisasi maka data akan mudah

dipahami, padat dan ringkas daripada tabel data yang sulit dipahami jika dilihat secara sekilas, salah satu visualisasi data yang dapat digunakan adalah *dashboard* (Haryati, 2008). *Dashboard* dapat memberikan gambaran singkat kepada pihak PT. Gramedia Asri Media mengenai keadaan perusahaan sehingga dapat membantu dalam hal pengambilan keputusan.

Tableau dipilih sebagai *software* yang digunakan karena Tableau dapat menghasilkan visualisasi data yang interaktif dan informatif serta memiliki tampilan yang baik untuk visualisasi. *Software* ini dapat dipelajari pada *website* resminya yaitu <http://www.tableau.com/learn> sehingga membantu penulis untuk menggunakan *software* ini. Gambar 1.1 memperlihatkan contoh dari tampilan *dashboard* yang dapat dibuat dengan menggunakan Tableau.

UMMN



Gambar 1. 1 Contoh *Dashboard*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka pokok permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mendesain *data mart* untuk data pembangunan toko Gramedia dan penjualan PT. Gramedia Asri Media agar dapat digunakan dalam data visualisasi?
- b. Bagaimana merancang ETL (Extraction, Transformation, Load) agar data yang akan digunakan bersih dari bias dan *error*?
- c. Bagaimana membangun sebuah visualisasi data berupa *dashboard* yang dapat digunakan perusahaan untuk menganalisa permasalahan bisnis yang ada dan melakukan pengambilan keputusan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih terarah, dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisir dengan baik. Pembuatan skripsi ini dibatasi hanya pada masalah sebagai berikut:

- a. Mendesain *data mart* berdasarkan data yang diberikan dari PT. Gramedia Asri Media dari data yang terlengkap yaitu tahun 2014 dan 2015.
- b. Hasil *dashboard* hanya berkaitan dengan pembangunan toko Gramedia, dan penjualan (jumlah kategori barang yang terjual).
- c. Mendesain *dashboard* yang interaktif dan mudah untuk dipahami.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah data visualisasi berupa *dashboard* perkembangan toko Gramedia beserta penjualannya sebagai pendukung dalam proses pengambilan keputusan.

Dari rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan penelitian pembangunan data visualisasi tersebut adalah:

- a. Memvisualisasikan persebaran toko Gramedia di Indonesia.
- b. Memvisualisasikan jumlah penjualan Gramedia per bulan.
- c. Memvisualisasikan penjualan buku per kategori barang yang dijual oleh masing-masing toko.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat untuk PT. Gramedia Asri Media dengan dibuatnya data visualisasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menentukan peluang dalam pembangunan toko baru di daerah tertentu.
- b. Dapat menganalisa naik atau turunnya transaksi pada tiap bulannya selama dua tahun terakhir sehingga dapat melihat pola penjualan tertinggi pada bulan tertentu untuk masing-masing toko.
- c. Dapat menganalisa produk dengan penjualan tertinggi sampai terendah pada toko Gramedia sehingga dapat ditentukan produk yang menjadi sumber penjualan utama dari masing-masing toko.