

APLIKASI PENCARIAN VENDOR PENGADAAN BARANG DAN JASA PADA PERUSAHAAN

RUDY FADHILLAH

Universitas Mercu Buana

email: wahyuhari@mercubuana.ac.id

***Abstract:** The orientation of a company is to seek maximum benefit. the business people must take advantage of every development from the existing technology world to help their business processes. at this time vendor searches are still limited to search engines such as telephone numbers or relations of clients so that the process is not efficient and effective for new business enterprises. build a business therefore this research accommodates business people to find and sell their products to business partners that are right in accordance with the direction and purpose of the company. This research is expected to be able to make the business world more dynamic along with technological developments.*

***Keywords:** vendor, technology, client, dynamic*

Abstrak: Orientasi dari sebuah perusahaan adalah mencari keuntungan semaksimal mungkin. para pelaku bisnis tersebut harus memanfaatkan setiap perkembangan dari dunia teknologi yang ada guna membantu proses bisnisnya. pada saat ini pencarian vendor masih terbatas pada mesin pencari seperti nomor telepon atau relasi dari klien sehingga proses tersebut dirasa belum efisien dan efektif bagi perusahaan bisnis apa lagi yang baru membangun sebuah bisnis oleh karena itu penelitian ini mewadahi para pelaku bisnis untuk mencari dan menjual produknya pada partner bisnis yang tepat sesuai dengan arah dan tujuan perusahaan tersebut. penelitian ini diharapkan mampu membuat dunia bisnis lebih dinamis seiring dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Vendor, teknologi, klien, dan dinamis

A. Pendahuluan

Pemasaran dan penjualan produk merupakan target yang harus dicapai oleh sebuah perusahaan dalam menjalankan bisnisnya. Disamping itu, pencarian bahan baku atau bahan penunjang untuk membuat produk merupakan hal yang tidak kalah penting. Manajemen perusahaan dituntut untuk dapat melakukan penjualan produk sebanyak mungkin guna mencapai target profit yang diinginkan oleh perusahaan. Begitupun dengan pencarian bahan baku, Manajemen perusahaan juga dituntut untuk melakukan pencarian Vendor yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Seperti, harga yang kompetitif, kualitas yang bagus dan ketersediaan barang yang memadai. Perkembangan jenis-jenis usaha bisnis yang semakin meluas saat ini telah menjadikan banyak orang untuk mendirikan badan usaha perseroan terbatas (PT) atau perseroan komanditer/Commanditaire Vennootschap (CV) berbasis penyedia jasa (vendor) untuk mendukung kegiatan perusahaan terkait. Sangat disayangkan karena dengan tingginya kebutuhan penyedia jasa (vendor) oleh banyak perusahaan tapi tidak diseimbangi dengan system yang mendukung perusahaan untuk mencari dan menemukan penyedia jasa (vendor) yang pas sesuai dengan standar kebutuhan yang mereka inginkan dan para penyedia jasa (vendor) sampai saat ini juga hanya bisa menunggu tawaran masuk dari perusahaan tertentu jika ada yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut.

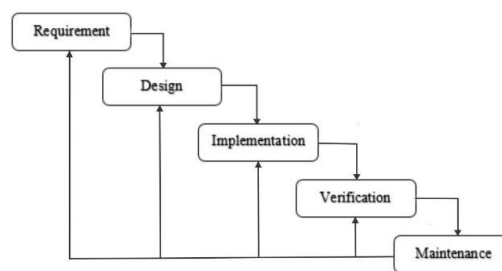
Aplikasi ini akan dibuat menggunakan versi web, sehingga perusahaan dan dan penyedia jasa (vendor) dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini selama masih

terkoneksi dengan jaringan internet. Untuk itu perlu dianalisa bagaimana merancang dan mendesign web tersebut dengan baik dan benar, sehingga dapat memberikan daya tarik dan kepuasan pada perusahaan dan penyedia jasa (vendor) serta dapat mempermudah user dalam memahami isi dari aplikasi tersebut. Untuk itu penulis melakukan penyebaran wawancara kepada sebagian perusahaan dan penyedia jasa agar dapat mengetahui apakah aplikasi ini dapat membantu dan mempermudah perusahaan dalam mencari dan memilih penyedia jasa (vendor) yang sesuai dengan kebutuhan dan standar perusahaan yang telah ditetapkan serta mendukung para penyedia jasa (vendor) dalam menemukan project yang sesuai dengan usaha bisnis yang dijalankan saat ini. Pada pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode Waterfall. Model pengembangan software yang diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 1970.

B. Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data. Observasi, kegiatan observasi penelitian ini dengan melakukan pengamatan secara mekanisme dari proses pemilihan *vendor* sampai kesepakatan kedua belah pihak. Wawancara, kegiatan wawancara dilakukan dengan mengajukan tanya jawab secara langsung kepada pengusaha dan vendor. Studi Pustaka, sumber kajian pustaka pada penelitian ini didasarkan pada referensi jurnal-jurnal terkait yang relevan dengan penelitian ini.

Metode Waterfall. Pengertian Metode Waterfall - Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan[4]. Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

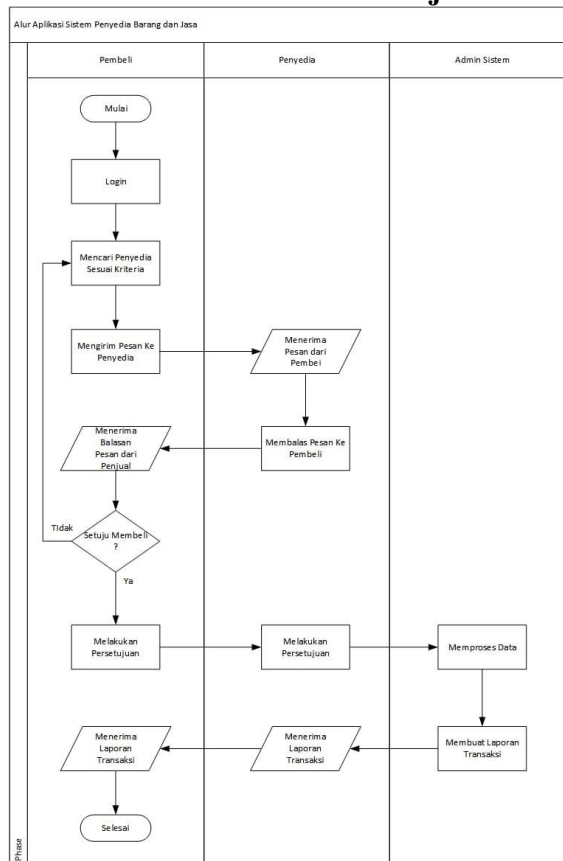


Gambar metode waterfall

C. Hasil dan Pembahasan

E-procurement merupakan sebuah konsep pengadaan barang/jasa yang dilakukan dengan pemanfaatan teknologi secara elektronik demi memudahkan proses transaksi agar terciptanya pelayanan publik yang lebih maksimal. E-procurement adalah pengadaan barang/jasa yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi informasi dan transaksi elektronik sesuai dengan perundang-undangan.[5]

Analisa Proses Bisnis Berjalan



Gambar proses bisnis berjalan

Keterangan prosedur:

- Pembeli melakukan login ke dalam aplikasi.
- Pembeli dapat mencari penyedia yang sesuai kriteria yang dibutuhkan perusahaan.
- Pengirim dapat mengirim pesan ke penyedia tentang apa saja yang dibutuhkan oleh pembeli.
- Penyedia menerima pesan dari pembeli.
- Penyedia membalas pesan dari pembeli.
- Pembeli menerima balasan pesan dari penjual.
- Jika tidak setuju pembeli akan mencari kriteria yang lain dan jika setuju pembeli akan melakukan persetujuan.
- Penyedia melakukan persetujuan.
- Admin memproses data.
- Admin membuat laporan transaksi.
- Penyedia menerima laporan transaksi.
- Pembeli menerima laporan transaksi.

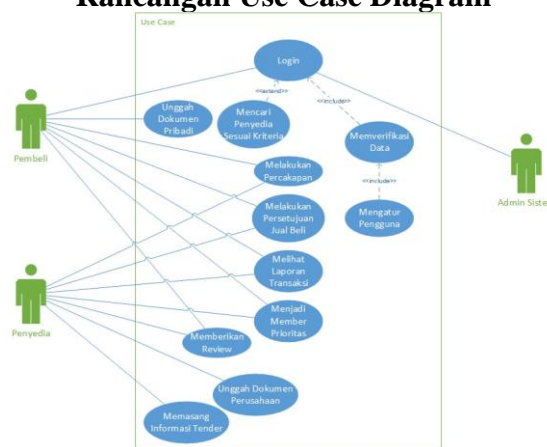
Analisa PIECES

Tabel 1 hasil analisa *PIECES*

Aspek	Kendala	Solusi
Performance	Pekerjaan proyek terhambat karena terbatas <i>man power</i> dan alat	Dibuatkan model pencarian barang dan jasa
Information	Sulitnya menemukan proyek yang sesuai dengan kebutuhan saat ini	Dibuatkan modul posting project

Economy	Manualnya transaksi pembayaran antara pemilik perusahaan dan pemilik <i>vendor</i>	Dibuatkan form transaksi terkait pembayaran kedua belah pihak
Control	Kesulitan dalam melakukan percakapan antara vendor dengan buyer	Dibuatkan modul percakapan kedua belah pihak
Efficiency	Masih manualnya transaksi sehingga memakan waktu terlalu lama	Dibuatkan modul tiap-tiap transaksi antara kedua pihak
Service	Kemudahan untuk para pengusaha mencari <i>vendor</i> terbaik untuk usaha yang dijalankan	Dibuatkan modul rating agar <i>vendor</i> dapat melihat <i>review project owner</i>

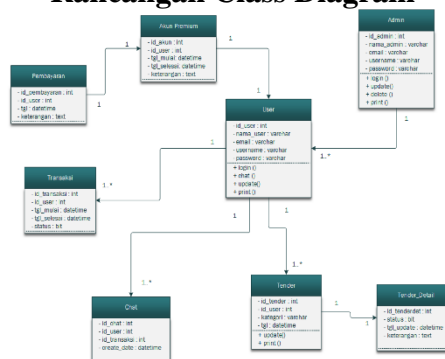
Rancangan Use Case Diagram



Gambar Use Case

Terdiri dari 12 case dan 3 aktor pembeli , penyedia, admin, dimana aktor tersebut memiliki batasan batasan untuk menjalankan sistem tersebut seperti pembeli hanya dapat melakukan : login, unggah dokumen, melakukan percakapan dengan penyedia, melakukan persetujuan jual beli, melihat laporan transaksi, menjadi member premium dan memberikan review. Sedangkan penyedia : login , melakukan percakapan, melakukan persetujuan jual beli, melihat laporan transaksi, menjadi member premium, memberikan review, unggah dokumen perusahaan, dan memasang informasi tender. Admin: login, memverifikasi data dan mengatur pengguna.

Rancangan Class Diagram

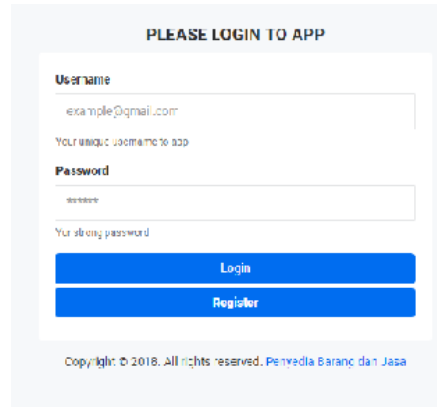


Gambar class diagram

Gambar Class Diagram di atas mengartikan penjelasan objek-objek class diagram dalam sistem untuk merancang database sistem. Adapun class yang ada yaitu

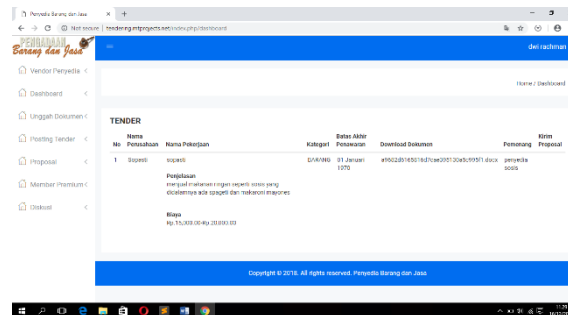
Admin, Akun Premium, Chat, Kategori, Pembayaran, Pembeli, Penyedia, Tender, Tender Detail, dan Transaksi.

Implementasi Antar Muka. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah sistem informasi manajemen proyek berbasis kanban. Berikut tampilan antarmuka aplikasi yang terdiri dari lima belas tampilan antarmuka sistem dan lima tampilan laporan. Pada artikel ini hanya akan ditampilkan enam tampilan antarmuka utama dan empat tampilan laporan.



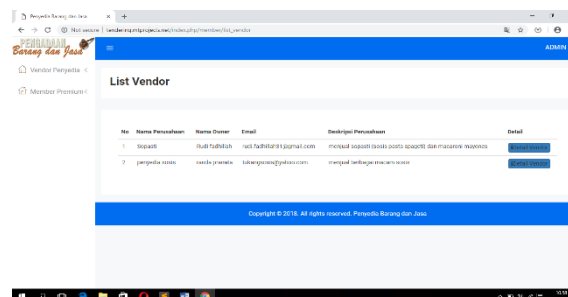
Gambar tampilan login

Gambar diatas merupakan implementasi dari tampilan menu login dimana setiap user harus mengisi atau melengkapi email address dan password untuk bisa masuk ke halaman utama yang menyediakan berbagai menu dan mengakses fitur yang ada.



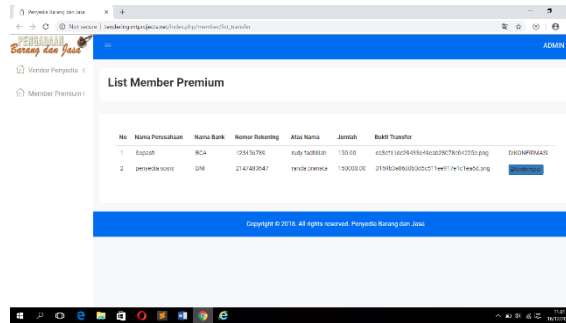
Gambar tampilan dashboard

Gambar di atas merupakan tampilan dashboard dimana di tampilan dashboard tersebut terdapat akun yang mendaftar menjadi member premium.



Gambar tampilan daftar vendor

Gambar diatas merupakan tampilan untuk melihat vendor siapa aja yang sudah mendaftar di dalam aplikasi



Gambar daftar member premium

Gambar diatas merupakan tampilan untuk melihat siapa saja yang sudah mendaftar menjadi member premium dan untuk admin mengkonfirmasi apakah pengajuan list member premium tersebut sudah di konfirmasi atau belum.

Pengujian Sistem

Tabel pengujian sistem

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang di Harapkan	Kesimpulan
1.	Mengosongkan user name dan password lalu langsung menekan tombol login.	Sistem akan menolak login dan menampilkan pesan “silahkan isi kolom terlebih dahulu”	Valid
2.	Mengisi username yang benar tetapi passwordnya salah lalu langsung klik tombol login	Sistem akan menolak login dan menampilkan pesan “username dan password yang anda masukan tidak di temukan”	Valid
3.	Mengisi username dan password yang benar lalu langsung klik tombol login	Sistem akan masuk kehalaman utama/dashboard	Valid
4.	Klik menu yang tersedia dihalaman pojok kiri layar	Link menu yang dipilih dapat diakses	Valid
5.	Klik menu vendor penyedia	Akan muncul list vendor yang sudah melakukan registrasi dan bisa melihat detail vendor masing masingnya	Valid
6.	Klik menu dashboard	Akan muncul vendor yang menjadi member premium	Valid
7.	Klik menu unggah dokumen	Akan muncul tulisan “tambah dokumen” untuk memasukan dokumen perusahaan supaya perusahaan yang lain dapat melihatnya.	Valid
8.	Klik menu posting tander	Akan muncul tambah tander untuk yang menjadi member premium yang nanti akan muncul di halaman utama/dashboard	Valid
9.	Klik menu proposal	Akan muncul list proposal yang akan diajukan ke pemilik tander dan pemberitahuan status prosal mereka sudah di accepted atau belum	Valid
10.	Klik menu diskusi	Akan muncul diskusi masuk atau keluar yang sedang berlangsung	Valid

D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Aplikasi pencarian barang dan jasa ini akan memberikan kemudahan kepada pembeli untuk mendapatkan penyedia secara cepat. Terutama jika situasi pekerjaan yang bersifat segera (urgent). Sehingga tidak memakan waktu cukup lama dalam mencari penyedia yang ingin bekerjasama dan pekerjaan dapat segera terselesaikan; dan 2) Aplikasi pencarian barang dan jasa ini akan membantu dan memberikan kemudahan juga kepada penyedia untuk membantu bisnis yang dijalankan dalam mencari pembeli dengan cepat. Sehingga penyedia tidak perlu menerima panggilan terlebih dahulu agar mendapatkan proyek pekerjaan

Daftar Pustaka

- A. Afrizal Syaer, J. Tuanku Tambusai Desa Rambah Kecamatan Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu, P. Riau, U. Layanan Pengadaan Kabupaten Rokan Hulu Jl Tuanku Tambusai Km, and K. Pemda Kabupaten Rokan Hulu, "Menganalisis Penerapan Sistem E-Procurement Dalam Upaya Meningkatkan Minat Penyedia Barang/Jasa Pemerintah Pada Unit Layanan Pengadaan Kabupaten Rokan Hulu," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2016, no. Sentika, pp. 2089–9815, 2016.
- D. Nurlukman, "e-Procurement: Inovasi Penyelenggaraan Pemerintahan dalam Pengadaan Barang dan Jasa Berbasis e-Government di Indonesia," *J. Gov. Civ. Soc.*, vol. 1, no. 1, pp. 81–93, 2017.
- M. Arsyad, "Analisis Pengadaan Barang dan Jasa Secara Elektronik (E-procurement) Pada LPSE Kota Kendari," *J. Ekon.*, vol. 1, no. April, pp. 1–11, 2016.
- R. S. (2012). S. E. a P. A. Pressman, *Software Engineering a Practitioner's Approach*. 2012.
- S. (2014). S. A. P. B. P. J. S. V. Ramli, *Sertifikasi Ahli Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah. Jakarta Selatan. Visimedia*. 2014.