

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“*Era Informasi*” istilah tersebut lazim kita dengar untuk mewakili keadaan zaman akhir-akhir ini, di mana komputer dan teknologinya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktifitas manusia. Komputer mempunyai peran penting pada berbagai bidang yang ditekuni oleh manusia, baik yang bersifat perorangan maupun yang bersifat golongan, serta yang bertujuan komersial maupun yang nonkomersial. Selain menjadi alat bantu pengolahan data yang dapat diandalkan. dengan ditemukan dan berkembangnya teknologi internet, pemanfaatan komputer menjadi lebih luas lagi yaitu menjadi salah satu media informasi yang digunakan hampir di semua kalangan masyarakat.

Internet yang pada awalnya dikembangkan untuk keperluan militer kini sudah menjadi media informasi publik yang banyak dikunjungi. Selain digunakan sebagai alat bantu pencarian informasi, dengan memanfaatkan teknologi internet kita dapat mempublikasikan informasi yang kita miliki keseluruh penjuru dunia.

Banyak perusahaan terhambat dalam pemasaran produk-produknya, yang biasanya hanya terbatas pada daerah tertentu, di daerah sekitar perusahaan atau jika perusahaan dapat menjual kepada pelanggan yang jauh, biasanya itu adalah pelanggan lama, bukan pelanggan baru.

CV. Perintis Putra Bangsa yang bergerak dalam bidang usaha produk pakaian mempunyai keinginan besar untuk dapat memperluas jangkauan

pemasaran produk-produknya. Selain hal tersebut, penawaran dan pemasaran yang biasa dilakukan CV. Perintis Putra Bangsa sering kali menghadapi kendala yang menghambat aktifitas perusahaan, seperti tidak tersedianya informasi produk yang *up to date* dan mudah diakses oleh konsumen, khususnya konsumen yang jaraknya jauh dari CV. Perintis Putra Bangsa. Hal tersebut sering kali menjadi pemicu kesalahan pada proses pemesanan barang yang dapat merugikan pihak CV. Perintis Putra Bangsa maupun bagi pihak konsumen. Salah satu alternatif yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan CV. Perintis Putra Bangsa adalah dengan membangun sebuah aplikasi penjualan *online*, selain untuk membantu mempermudah proses pemesanan barang, aplikasi *online* ini juga diharapkan dapat mempublikasikan CV. Perintis Putra Bangsa secara luas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik menjadikan permasalahan di atas sebagai tema dari Tugas Akhir dengan judul **“PERANGKAT LUNAK BANTU PEMESANAN BARANG BEBASIS WEB (STUDI KASUS: CV. PERINTIS PUTRA BANGSA)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut: ”Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak berbasis *web* yang dapat membantu proses pemesanan barang dan menyediakan informasi produk-produk yang lengkap kepada konsumen CV. Perintis Putra Bangsa”.

1.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Beberapa tujuan tersebut diantaranya adalah :

- Membantu memperluas pemasaran produk-produk CV. Perintis Putra Bangsa.
- Membantu penyediaan informasi kepada konsumen tentang produk-produk CV. Perintis Putra Bangsa.
- Memudahkan pemesanan barang oleh konsumen.

1.4 Batasan masalah

Ruang lingkup yang membatasi permasalahan yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini antara lain :

1. Menampilkan sistem pemesanan produk secara *online*.
2. Menampilkan informasi detail produk secara *online*.
3. Tidak melakukan pembayaran secara *online*.

1.5 Metodologi Penelitian

a. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan penulis pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada CV. Perintis Putra Bangsa untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Observasi dilakukan

di CV. Perintis Putra Bangsa di jalan Terusan Suryani No.13 Bandung pada tanggal 11 Juli 2009.

2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung kepada pihak CV. Perintis Putra Bangsa berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Wawancara dilaksanakan di CV. Perintis Putra Bangsa jalan Terusan Suryani Bandung pada tanggal 11 Juli 2009, kepada pemilik CV. Perintis Putra Bangsa dan kepada Staff Administrasi penjualan CV. Perintis Putra Bangsa.

3. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan bahan referensi yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

b. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak ini menggunakan *waterfall*, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Sistem *engineering*, dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak tersebut.
2. Analisis, meliputi analisis kebutuhan pemakai, analisis kebutuhan data, analisis proses.
3. *Design* (Perancangan), meliputi komponen perancangan, perancangan modul program, perancangan *database*.

4. *Coding* (Pengkodean), meliputi tahap penerjemahan ke dalam bahasa pemrograman.
5. *Testing* (Pengujian), tahap pencarian kesalahan pada logika internal aplikasi meliputi pengujian penanganan masukan data pada aplikasi.
6. *Maintenance* (Pemeliharaan), mengaplikasikan lagi setiap program sebelumnya dan tidak membuat program yang lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan laporan Tugas Akhir ini adalah dibagi menjadi 6 (enam) bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan suatu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan, batasan masalah, metodologi, sistematika penulisan Tugas Akhir yang dibuat.

BAB II : KEADAAN UMUM DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai keadaan umum CV. Perintis Putra Bangsa dan akan dijelaskan pula teori-teori yang akan digunakan sebagai pedoman pada tahap analisis dan perancangan.

BAB III : ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan dituliskan secara rinci sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasi dan mendefinisikan

informasi yang penting dan menjelaskan faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam perancangan sistem baru.

BAB IV : PERANCANGAN

Pada bab ini akan dituliskan perancangan basis data yang berisi tentang relasi basis data dan struktur basis data, perancangan sistem, perancangan antar muka, arsitektur perangkat lunak dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN TESTING

Pada bab ini akan menjelaskan implentasi dari program yang telah dibuat seperti perangkat keras yang digunakan, perangkat lunak pembentuk dan pendukung, tabel-tabel basis data dan antarmuka pemakai serta tabel pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan dan saran-saran.