

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang teknologi berkembang amat pesat. Setiap saat dikembangkan perangkat – perangkat baru untuk mendukung kemudahan hidup manusia. Infrastruktur teknologi yang berkembang pun terasa bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan, salah satunya di dunia penjualan.

Perkembangan teknologi komputer sebagai sarana pengolah data menjadi informasi yang kemudian diolah lagi sedemikian rupa dalam penyajiannya, maka pekerjaan dalam penyajian informasi untuk perusahaan sangat banyak mengalami perubahan dan kemudahan.

Teknologi sekarang yang sedang berkembang salah satunya adalah *Web*, *Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain – lain yang tersimpan dalam sebuah *server Web Internet* yang disajikan dalam bentuk *hypertext*, yang dimana dengan *website* ini bisa memudahkan kita dalam sistem pencarian informasi buku yang kita inginkan.

Toko buku Gramedia adalah sebuah toko yang menghubungkan perorangan atau perusahaan dalam transaksi jual beli berbagai produk barang di seluruh Indonesia. Mengingat betapa pentingnya buku bagi masyarakat, agar lebih memudahkan memberikan pelayanan kepada masyarakat, maka diperlukan suatu sistem pencarian buku dan pemetaan lokasi buku agar memudahkan masyarakat mengetahui dimana lokasi buku yang diinginkan. Sistem pencarian buku sudah

terkomputerisasi, dimana segala proses *penginputan*, pengecekan dan penyimpanannya sudah terkomputerisasi, sistem yang digunakan sudah cukup lengkap hanya saja belum adanya sistem untuk pemetaan lokasi buku.

Pencarian data buku masih mengalami kesulitan yang dimana customer masih sulit dalam mencari buku yang diinginkan misalnya mencari informasi buku dan dimana letak buku yang dicari karena tidak adanya petunjuk lokasi buku yang diinginkan, maka dari itu penulis mencoba membuat suatu sistem pencarian dan pemetaan buku.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis akan mengangkat topik tersebut sebagai Judul Tugas Akhir dengan judul : **“Aplikasi Pencarian Informasi dan Pemetaan Buku Berbasis *Web* Pada PT. Gramedia Asri Media Cabang Pontianak”**.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Penulis memiliki beberapa maksud dan tujuan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi pencarian informasi dan pemetaan buku berbasis *web* di toko buku PT. GRAMEDIA ASRI MEDIA.
2. Memberikan kemudahan bagi para *customer* dalam mencari informasi buku yang diinginkan.
3. Meningkatkan pelayanan serta akurasi informasi yang dibutuhkan oleh *customer*, pemakai maupun pihak manajemen perusahaan.
4. Memudahkan admin dalam memproses dan pengecekan buku.

5. Menerapkan dan mempraktekan ilmu pengetahuan yang telah di dapat dalam perkuliahan.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) BSI Pontianak.

### **1.3 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan tugas akhir. Metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

#### **1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* menurut Rosa dan Shalahudin (2014:28) adalah “model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahapan pendukung (*support*)”. Model *waterfall* terbagi menjadi lima tahapan (Rosa dan Shalahudin : 2013:28), yaitu :

##### **a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Penulis melakukan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Pada tahap ini penulis menganalisis kebutuhan – kebutuhan apa saja yang dibutuhkan perangkat lunak yang akan dihasilkan nantinya.

b. Desain

Pada tahap ini penulis mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini desain yang dibuat ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Sebuah perangkat lunak tidak menutup kemungkinan akan mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA adalah :

### a. Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung di PT. Gramedia Asri Media Cabang Pontianak tentang kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil seperti *penginputan* data buku, pemrosesan data buku dan sistem pencarian buku. Hasil dari pengamatan tersebut langsung dicatat oleh penulis dan dari kegiatan observasi ini dapat diketahui bagaimana sistem atau proses dari kegiatan tersebut.

### b. Wawancara

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, untuk mendapatkan informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu metode tanya jawab kepada pihak – pihak yang berhubungan mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan *penginputan* dan pencarian data buku pada karyawan PT. Gramedia Asri Media yang terkait dengan permasalahan tersebut.

### c. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan AMIK “BSI Pontianak” maupun diperpustakaan lainnya.

## 1.4 Ruang Lingkup

Pada Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Web* sebagai Media Informasi Pencarian dan pemetaan Buku Pada PT. Gramedia Asri Media, meliputi informasi pencarian judul buku, pencarian nama pengarang, pencarian nama penerbit serta bisa melihat stok buku, harga, gambar dan lokasi buku. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *website* ini adalah, *Adobe Dreamweaver CS6*, bahasa pemrograman *web* seperti *HTML*, *HTTP*, *CSS*, *JavaScript*, *jQuery*, *PHP*, *XAMPP* dan *MySQL* sebagai basis data. Sistem keamanan yang diberikan hanya sebatas *login* dengan menggunakan *username* dan *password* saja. Pengguna dibedakan menjadi dua bagian yaitu *Admin* dan *Supervisor*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan. Untuk mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri memahami dan laporan tugas akhir ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulisan menguraikan tentang latar belakang secara umum, maksud dan tujuan, ruang lingkup yang membatasi permasalahan, metode penelitian, serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulisan menjelaskan tentang konsep dasar sistem, dan teori pendukung.

### **BAB III PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulisan membahas mengenai hal yang bersifat umum, tujuan perusahaan dengan menguraikan sejarah perusahaan dan struktur organisasi, analisis kebutuhan dan Perancangan Perangkat Lunak.

### **BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai kesimpulan serta saran yang berhasil ditarik dari seluruh pembuatan laporan Tugas Akhir ini. Yang mungkin bermanfaat bagi PT. GRAMEDIA ASRI MEDIA CABANG PONTIANAK dalam memutuskan kebijakan-kebijakan akan datang.