

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada kehidupan dan pola pikir manusia. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi adalah penggunaan jaringan komputer yang terhubung ke seluruh dunia, yang dikenal dengan istilah internet. Internet merupakan jaringan komputer global yang menyediakan beragam layanan, diantaranya *e-mail*, *website*, FTP dan lain sebagainya. Juga merupakan suatu cara baru yang lebih memudahkan untuk menggunakan web sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, dengan memperluas cara perusahaan berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi.

Penerapan program aplikasi yang menunjang kegiatan perdagangan dengan menggunakan media internet dikenal dengan istilah *e-commerce*. Dengan adanya *e-commerce* transaksi perdagangan bisa dilakukan setiap saat tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pihak penjual dengan pembeli. Konsumen yang ingin mencari produk dapat langsung melihat melalui *website* si penjual, membandingkan harga maupun dapat memesan barang secara online.

PT. Tanggamus Indah merupakan salah satu perusahaan perkebunan yang berada di Kabupaten Tanggamus, Lampung dengan perusahaan komoditas tanaman utama karet dan kakao. PT. Tanggamus bergerak dalam jual beli hasil bumi seperti kakao, kopi, lada, dan lain sebagainya. Dalam proses jual beli hasil bumi tersebut, masih menggunakan sistem manual (*offline*), yaitu dilakukan di tempat usaha di daerah Kota Lampung saja, sehingga masih terbatas area penjualan hasil bumi tersebut.

Perusahaan ini berdiri sejak tahun 1979, namun dalam perkembangannya PT. Tanggamus Indah banyak menjumpai kendala guna mencapai tujuan perusahaan terutama disebabkan resesi ekonomi dunia yang berimbas terhadap kegiatan produksi perkebunan. Sebagai Rencana strategis perusahaan yang bersifat menyeluruh, memberikan rumusan ke mana perusahaan akan diarahkan, dan bagaimana sumberdaya dialokasikan untuk mencapai tujuan selama jangka waktu tertentu dalam berbagai kemungkinan keadaan lingkungan.

Berdasarkan hal itu perlu dirancang sistem informasi berbasis web, agar bisa melakukan transaksi online dan promosi secara lebih luas. Dari uraian diatas, maka penulis tertarik merancang sebuah sistem yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Biji Kakao dan Karet Berbasis Web Pada PT. Tanggamus Indah**”. Dengan dirancangnya sistem tersebut, diharapkan mampu membantu menjual/membeli dan mempromosikan hasil bumi secara lebih luas, efektif, dan efisien.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana sistem penjualan biji kakao dan karet pada PT. Tanggamus Indah yang sedang berjalan saat ini.
- b. Merancang sistem informasi sistem penjualan biji kakao dan karet pada perusahaan tersebut agar menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
- c. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

A. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

B. Manfaat untuk objek penelitian

1. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
2. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses penjualan .

C. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penjualan biji kakao dan karet sehingga lebih optimal.

### 1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah mencari sumber-sumber data yang dibutuhkan dalam penyusunan berdasarkan metode pengembangan perangkat lunak dan teknik pengumpulan data yang sudah penulis tentukan berikut ini:

**A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah SDLC (*Software Development Life Cycle*).

Menurut (Destiana & Hadidah, 2016) “SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik)”.

Penjelasan dari tahap-tahap waterfall model adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis

Merupakan langkah pertama dari perancangan sistem dengan metode *system life cycle*. Langkah pertama adalah mendeskripsikan sistem secara menyeluruh sebagai satu kesatuan sistem yang akan dicapai. Kemudian menganalisa ketentuan sistem. Dalam ketentuan ini termasuk ketentuan operasional, dimana pada sistem komputerisasi *e-businnes* yang akan dirancang, maka diperlukan infrastruktur yang mendukungnya, seperti *software*, *hardware* dan *brainware*

### 2. Designing

Pada tahap ini, semua subsistem dalam menyusun aplikasi *e-businnes* akan dirancang lebih detail. Mulai dari *layout* antar muka inputan, antarmuka *output*-an, kesemuanya itu dirancang secara mendetail. Pada tahap design ini akan melalui beberapa tahap yakni :

#### a. Menentukan model sistem secara logis

Model sistem dapat ditentukan secara logis dan mendetail dengan menggunakan *tool design system*

#### b. Penulisan bahasa (*scripting*)

Script merupakan logika perintah-perintah yang dituliskan di masing-masing sub. Script menawarkan berbagai alternatif tindakan bagi para pengguna button yang dimaksud.

### 3. Coding

Tahap dimana bahasa logika diterjemahkan dalam bahasa pemrograman. Yakni bahas yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada komputer tentang maksud dan tujuan dari logika yang telah direncanakan pada tahap design di atas. Di dalam *coding* tentu dilakukan beberapa tahapan guna memvalidasi instruksi-instruksi,

apakah maksud dari instruksi tersebut dalam berjalan sesuai keinginan atau masih terdapat kesalahan.

#### 4. *Testing*

Sistem yang telah dirancang kemudian memasuki tahap pengujian, dimana pada pengujian ini umumnya dilakukan dengan 2 cara, yakni pengujian *white box* dan *black box*. Dimana di dalam pengujian *white box* instruksi ataupun barisan kode program akan di validasi tiap-tiap langkahnya terkait looping, decision serta rutin-rutin penting lainnya. Sementara pada pengujian *black box* akan di validasi tindakan dalam pegoperasian, ketika pengguna menekan tombol buka apakah proses tersebut akan menampilkan kotak dialog buka atau tidak, sehingga pada pengujian *black box* ini lebih pada pengujian proses *interface*-nya. Pengujian ini bermaksud untuk menemukan hal-hal berikut: fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antar muka kesalahan pada struktur data serta kesalahan performasi.

#### 5. *Maintenance*

Tahap ini menjadi tahap dimana perawatan sebuah sistem diperlukan. Dengan adanya tahap perawatan, hal-hal baru yang mungkin harus ditambahkan dalam sistem dapat ditemukan. Penyesuaian dengan kebutuhan-kebutuhan mendatang menjadikan sistem terus perlu dirawat sehingga program aplikasi *e-busines* yang dirancang mampu menjawab kebutuhan-kebutuhan yang ada.

### **B. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis sebagai berikut:

#### 1. Teknik Observasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan observasi secara langsung bagaimana sistem informasi penjualan biji kakao dan karet pada PT. Tanggamus Indah.

## 2. Teknik Wawancara

Tujuan penulis menggunakan teknik ini adalah untuk mendapatkan informasi yang jelas dari orang yang memiliki pengetahuan yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini. Dalam teknik ini, penulis mengajukan pertanyaan langsung kepada Bapak Deden Edwan sebagai salah satu karyawan PT. Tanggamus Indah mengenai sistem penjualan biji kakao dan karet pada PT. Tanggamus Indah.

## 3. Teknik Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan sebagai pendukung untuk memperoleh informasi. Penulis mengambil studi pustaka dengan mengambil referensi yang bersumber dari buku, jurnal ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan Tugas Akhir.

### 1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup yang hanya membahas tentang Sistem Informasi yang dibangun yaitu tentang penjualan, tidak mencakup bagian produksi. Pembayaran dilakukan secara *offline* melalui transfer bank pada PT. Tanggamus Indah. Perancangan Sistem Informasi yang dirancang penulis yaitu *web* penjualan biji kakao dan karet pada PT. Tanggamus Indah. Sistem yang dirancang memiliki fitur sesuai dengan *level* akses yang terdiri dari admin dan *member*. Admin dan *member* harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk mengakses fitur sistem informasi penjualan biji kakao dan karet. Admin dapat mengelola data penjualan dan pembelian biji kakao dan karet.