

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengiriman barang menurut kamus Bahasa Indonesia adalah menyampaikan suatu barang dari satu tempat ketempat yang lain melalui perantara. Pengiriman barang sangat dibutuhkan oleh masyarakat umum maupun usaha kecil, menengah guna menyampaikan barang dari satu daerah kedaerah lain bahkan sebaliknya baik berupa dokumen ataupun paket dikarenakan lebih efisien dan efektif. Dengan adanya kebutuhan akan pengiriman barang maka dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai salah satu sumber usaha yang melayani jasa pengiriman barang, misalnya PT. Citra Van Titipan Kilat (TIKI) Kupang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa pengiriman barang baik domestik maupun mancanegara.

Dalam melakukan proses bisnis TIKI Kupang melayani 340 pelanggan perhari, untuk melakukan pengiriman barang ke kota-kota diluar pulau Timor maupun kota-kota yang tersebar pada pulau Timor. Perusahaan tersebut menggunakan sistem berbasis dekstop untuk melakukan registrasi data pengiriman dan perekapan laporan. Registrasi data pengiriman dilakukan secara langsung pada tempat pengiriman dan melakukan perekapan laporan pengiriman barang yang belum diterima dan telah diterima dilakukan secara manual.

Dengan adanya proses bisnis tersebut seringkali terjadi antrian

pelanggan yang semakin banyak, dikarenakan registrasi data pengiriman dilakukan secara langsung pada tempat pengiriman dan keterlambatan dalam pengambilan keputusan untuk mengoptimalkan pelayanan terhadap pelanggan. Sedangkan untuk melakukan proses pengiriman yang cepat, tepat dan akurat dibutuhkan sistem efektif guna mendukung proses pengiriman tersebut.

Berdasarkan masalah diatas maka dikembangkan sistem terkomputerisasi berbasis dekstop ke sistem berbasis web. Dengan adanya sistem tersebut dapat membantu pelanggan melakukan registrasi data pengiriman guna mendapatkan, melihat status pengiriman dan harga pengiriman secara *online*. Sistem juga membantu karyawan untuk *update* pengiriman belum lunas, pengiriman lunas dan pengiriman barang sampai pada penerima serta perekapan laporan pengiriman belum diterima dan telah diterima dilakukan secara *online*.

Sistem informasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Mysql* sehingga membantu proses pengiriman barang pada PT. Citra Van Titipan Kilat Kupang. Untuk itu dijadikan Sistem **“Pengembangan Sistem Informasi Pengiriman Barang Pada PT. Citra Van Titipan Kilat Kupang Berbasis Web”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Dalam melakukan proses registrasi data pengiriman dilakukan secara

langsung pada tempat pengiriman barang mengakibatkan seringkali terjadi antrian.

- b. Proses perekapan laporan pengiriman barang yang belum diterima dan telah diterima oleh karyawan dilakukan secara manual menyebabkan terjadi keterlambatan dalam pengambilan keputusan untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini tidak berkembang jauh atau tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai maupun mengurangi efektifnya sistem yang dibangun, maka batasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi yang dibuat menampilkan informasi perusahaan, registrasi data pengiriman, status pengiriman.
- b. Sistem informasi yang dibuat menampilkan laporan pengiriman barang yang belum sampai pada penerima dan laporan barang telah diterima oleh penerima.
- c. Pembayaran transaksi dilakukan secara *offline* pada kasir saat penitipan barang.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan sistem informasi yang berbasis dekstop ke sistem berbasis web. Agar Pelanggan dipermudah untuk melakukan registrasi pengiriman secara *online*.

- b. Sistem dapat memberikan laporan pengiriman barang yang belum diterima dan telah diterima secara tepat dan akurat agar pengambilan keputusan dilakukan secara cepat.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian rekayasa perangkat lunak dengan model rekayasa adalah metode model *Water Fall* atau lebih dikenal dengan model klasik (Pressman, 2002) :

- a. *System / Information Engineering and Modeling*

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

- b. *Software Requirements Analysis*

Proses ini merupakan proses pengumpulan hal-hal yang dibutuhkan dilakukan secara intensif dan fokus pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. *Coding*

Desain harus diterjemahkan ke dalam sebuah *form* (bentuk) yang dapat dibaca oleh mesin yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

e. *Testing*

Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *errors* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan

ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistemmatika Penulisan

Adapun sistemmatika penulisan yang digunakan oleh penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini agar penyampaian laporan ini lebih mudah dipahami, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penulisan tugas akhir ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistemmatika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan pengertian dari sistem informasi, konsep dan masalah penggunaan Data Flow Diagram (DFD), tinjauan umum *software*, basis data serta memuat gambaran umum yang menunjuk ketempat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tahap-tahap analisis sistem dan perancangan sistem serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi hasil dan pembahasan aplikasi secara keseluruhan yang meliputi hasil basis data dan pembahasan program aplikasi.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini menjelaskan tentang metode pengujian yang digunakan dan analisis hasil dari program yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang telah dibahas.