

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berperan penting dalam pengembangan usaha. teknologi informasi dapat membantu kegiatan usaha dalam mengolah data menjadi informasi yang lebih efektif dan efisien. perusahaan juga harus menghasilkan informasi yang tepat bagi penggunanya. Dengan demikian kegiatan usaha membutuhkan informasi yang cepat, akurat, dan relevan untuk pengambilan keputusan yang tepat dalam pengelolaannya.

Pengelolaan sistem informasi yang baik dapat meningkatkan kinerja perusahaan atau organisasi, hal ini sebagaimana diungkapkan Jogiyanto (2003) "Sistem informasi yang baik adalah system informasi yang dapat memberikan atau menyediakan informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu sehingga dapat meningkatkan kinerja dalam perusahaan atau organisasi".

Seperti halnya pada Flowa PetShop khususnya kucing sampai saat ini masih memiliki permasalahan-permasalahan seperti, rawan terjadi data hilang, kesulitan saat mencari data khususnya data-data yang sudah lama, sering terjadi salah perhitungan jumlah stok/saat mendata penjualan barang, pelayanan memerlukan waktu lama karena data di catat secara manual dan sulitnya melakukan pengendalian pada aktivitas-aktivitas yang terjadi.

Maka perlu adanya sebuah sistem informasi berbasis web. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan membantu mempermudah pengguna dalam pengelolaan bisnis di flowa petshop kudas.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka, maka penulis akan mengangkat tema tersebut, bagaimana menerapkan "**Sistem Informasi Pengelolaan Bisnis Di Flowa Pet Shop Kudus Berbasis Web**". Harapan dari sistem informasi ini nantinya dapat bermanfaat bagi toko petshop lainnya, sehingga bisa menambah efektifitas dan efisiensi dari pengelolaan bisnis yang ada di petshop kudas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun suatu sistem informasi pengelolaan bisnis pet shop yang dapat dipakai pengguna untuk membantu mempermudah dalam pengoperasian pengelolaan bisnis pet shop dengan laporan informasi yang relevan.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan proposal ini agar pembahasan tidak meluas dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

- a. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah PHP dengan menggunakan *database* MySQL.
- b. Toko Flowa petshop hanya untuk khusus kucing.
- c. Proses input data meliputi data barang, data penitipan, data perawatan, dan data berobat.
- d. Proses outputnya meliputi laporan data barang, data penitipan, data perawatan, dan data berobat.
- e. Promo bersifat On/off , jika promo on maka berlaku bagi pelanggan yang mempunyai kartu/member.
- f. Laba perusahaan hanya menampilkan laba kotor / bruto.
- g. Jadwal online dokter hewan yang bekerja sama di flowa petshop.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk dapat mempermudah pengguna dan menghasilkan suatu sistem informasi untuk pengelolaan bisnis yang mampu mengelola informasi secara efisien dan efektif di Flowa Pet Shop Kudus.

## 1.5 Manfaat

### a. Bagi Penulis

Seiring bertambahnya wawasan dan ilmu pengetahuan serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan masyarakat, tidak lupa dengan pengalaman menganalisa dan merancang sebuah System Informasi Pengelolaan Bisnis Berbasis Web Di Kabupaten Kudus.

**b. Bagi Akademis**

Secara akademis dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya studi system informasi tentang bagaimana System Informasi Pengelolaan Bisnis Berbasis Web Di Kabupaten Kudus

**c. Bagi Pengguna**

Memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan bisnis khususnya pada bidang manajemen pet shop.

**1.6 Metodologi Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk data yang didapatkan secara benar-benar valid dan bisa dipertanggung jawabkan maka penulis mengumpulkan beberapa sumber data dengan cara sebagai berikut:

**a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer ialah data yang dimana didapatkan secara langsung baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian yang ada, meliputi:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengadakan pencatatan dan pengamatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung. Misal pengamatan pada contoh pengelolaan bisnis di Flowa Pet Shop Kudus.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak berkepentingan yang berkaitan dengan penelitian. Seperti wawancara tentang cara pengelolaan bisnis dan beserta alurnya.

**b. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder ialah data yang dimana didapat dari buku, dokumentasi, literature-literatur, sumber data sekunder meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data melalui buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku analisis dan desain sistem informasi.

## 2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, misalnya pengelolaan bisnis.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan ialah dengan menggunakan Model Metode Waterfall. Model rekayasa ini piranti lunak yang diuraikan oleh Roger S. Pressman, 1999 yang merupakan metode yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak, waterfall bisa menjadi efektif bagi rekayasa perangkat lunak yang meliputi beberapa proses diantaranya ;

#### A. Tahapan Metode Waterfall

##### 1. Analisa

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa dilakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

##### 2. Design

Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement . Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

### 3. Coding & Testing

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan- kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

### 4. Implementasi

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah system. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka system yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

### 5. Maintance

Perangkat lunak yang sudah di sampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus bisa menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

#### **1.6.3 Metode Perancangan Sistem**

Proses perancangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemodelan UML. *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Rosa A.S, dan M.Shalahuddin 2016).

Secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem dijelaskan dalam bentuk diagram. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu :

a. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

c. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

e. *Statechart Diagram*

*Statechart Diagram* digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah.

### 1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar menggambarkan alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

a. *Problems:*

Data masih di catat secara manual, Rawan terjadi data hilang, Kesulitan saat mencari data khususnya data-data yang sudah lama, sering terjadi salah perhitungan jumlah stok/saat mendata penjualan barang.

b. *Opportunity:*

Penginputana data menjadi lebih cepat, mempermudah dalam melakukan pencarian data, tidak perlu memerlukan waktu lama, pelayanan flowa petshop lebih cepat.

c. *Approach:*

Solusi yang diberikan penulis yaitu membuat suatu sistem yang dapat mengelola dan mempermudah kegiatan-kegiatan yang ada di flowa pet shop salah satunya membuat website.

d. *Software Development:*

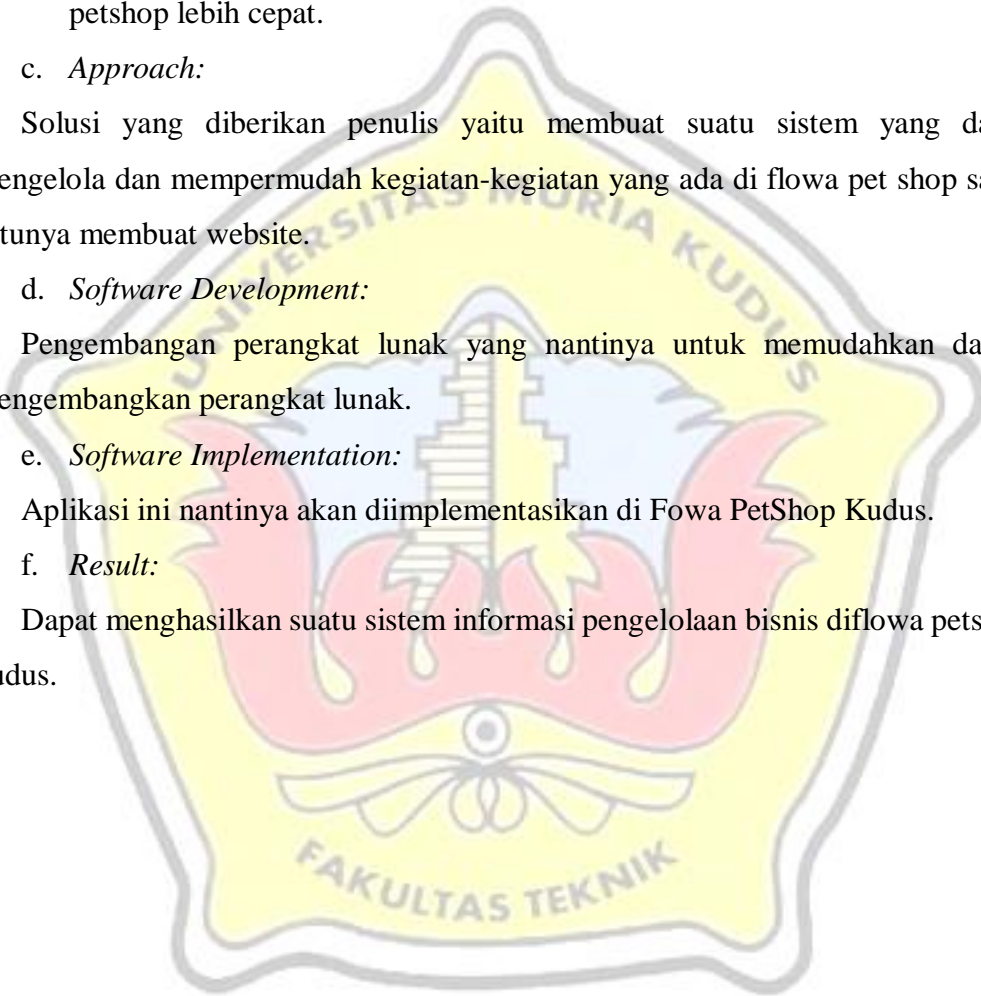
Pengembangan perangkat lunak yang nantinya untuk memudahkan dalam mengembangkan perangkat lunak.

e. *Software Implementation:*

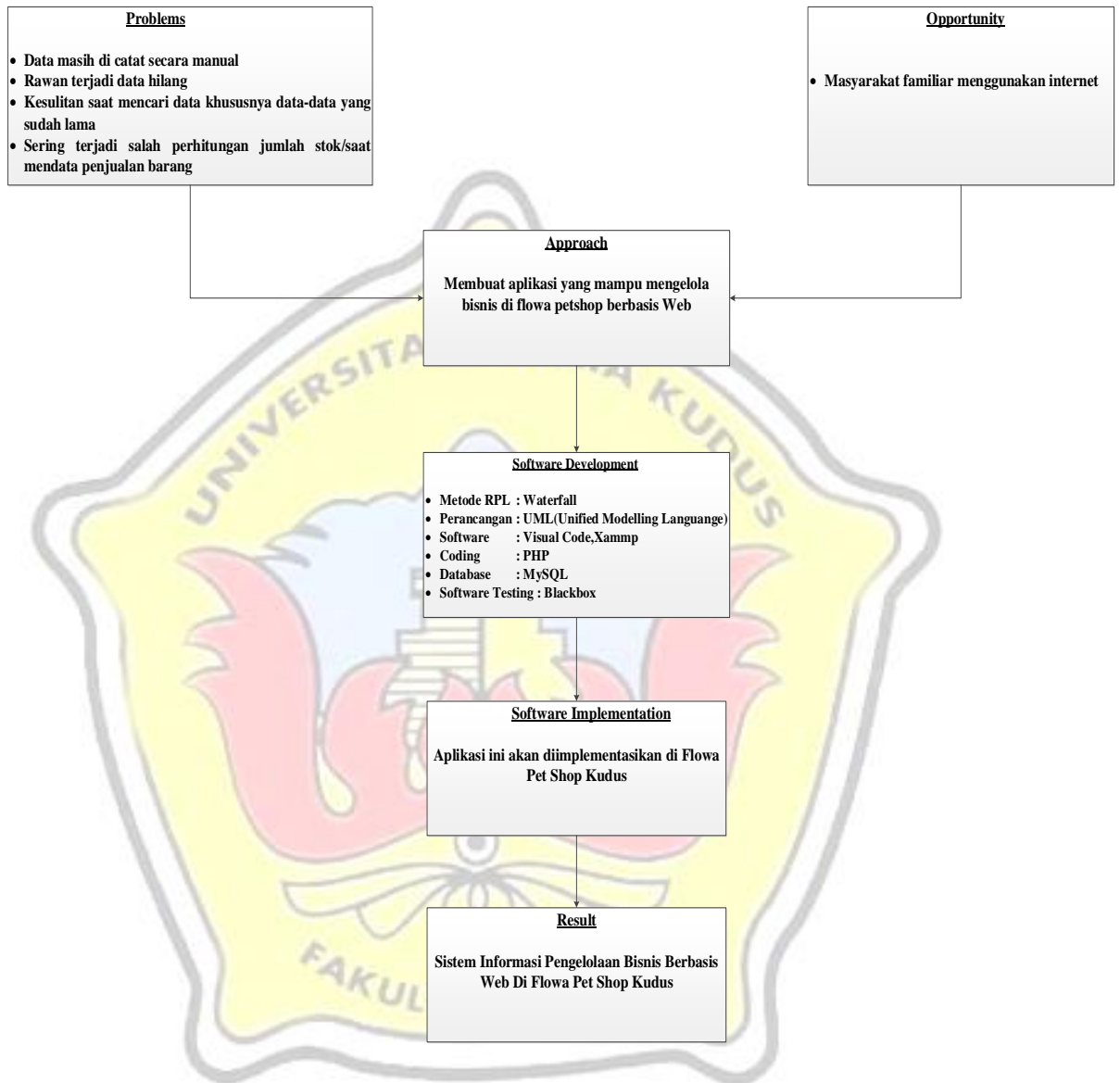
Aplikasi ini nantinya akan diimplementasikan di Fowa PetShop Kudus.

f. *Result:*

Dapat menghasilkan suatu sistem informasi pengelolaan bisnis diflowa petshop kudus.



Berikut merupakan kerangka pemikiran yang penulis gambarkan seperti yang terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



**Gambar 1.1 :Kerangka Pemikiran Sistem Informasi Pengelolaan Bisnis Di Flowa PetShop Kudus Berbasis**