

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Inaba Network merupakan usaha milik perseorangan yang bergerak dibidang jasa penyedia internet. Inaba Network berlokasi di Desa Bermi Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Pada saat ini Inaba Network Memiliki 4 Karyawan yang mempunyai bagian tugas berbeda.

Inaba network bergerak dibidang jasa penyedia internet, hal ini pastinya membutuhkan *supply* bandwidth yang besar. Bandwidth yang didapatkan itu mengambil dari perusahaan Biznet, jumlah bandwidth yang diambil yaitu dua modem, setiap modem memiliki bandwidth sebesar 100 Mbps, jadi total bandwidth yang diambil yaitu 200 Mbps. Pelanggan yang hendak gabung di Inaba Network harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara bicara langsung dengan pemilik atau karyawan. Setelah itu karyawan yang bertugas melakukan pemasangan antenna mengecek terlebih dahulu lokasi pemasangan. Setelah dicek karyawan langsung melakukan pemasangan antenna. Setiap pelanggan bisa memesan bandwidth sesuai kebutuhannya, biaya untuk bandwidth itu sendiri sejumlah Rp. 50.000/Mbps setiap bulan.

Pada saat ini jumlah pelanggan Inaba Network yaitu 150 pelanggan dan ada pelanggan yang membeli paket voucher dengan ketentuan perjam, harian, mingguan dan bulanan. Banyaknya pelanggan itu membuat pemilik kebingungan dalam hal pendataan, pembayaran, dan dalam hal perawatan serta untuk mengetahui jumlah keuntungan yang didapat. Mengetahui jumlah keuntungan adalah hal yang sangat penting, karena setiap bulannya mempunyai tanggungan untuk membayar bandwidth ke Biznet dan menggaji karyawan.

Sistem informasi manajemen dapat mengelola data konsumen atau pelanggan, data produk, data pemesanan, serta data laporan yang dapat mempermudah dalam pengelolaan informasi. Sistem ini akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan data pemesanan yang telah di inputkan kedalam sistem beserta laba bersih tiap penjualan. (Sahana, 2017). Jadi,

sebuah sistem informasi manajemen dalam suatu perusahaan atau organisasi sangat dibutuhkan, maka dari itu penulis mengangkat permasalahan tersebut untuk dijadikan laporan Skripsi dengan judul Sistem Informasi Manajemen Usaha Pada Inaba Network Berbasis WEB.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu “Sistem Informasi Manajemen Usaha Pada Inaba Network Berbasis WEB” sehingga memudahkan pemilik dalam mengelola usahanya.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan juga tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat digunakan untuk pendaftaran pelanggan, pendaftaran voucher, pendataan pelanggan, dan data karyawan.
2. Sistem yang dibuat digunakan untuk pendataan pembayaran dan perhitungan keuntungan.
3. Informasi dan laporan yang di hasilkan adalah data pelanggan, pembayaran, dan jumlah keuntungan.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola usaha pada inaba Network sehingga dapat mempermudah dalam pengelolaan usaha.

## **1.5 Manfaat**

### **a. Bagi Individu**

- 1) Mempunyai pengalaman dalam melakukan penelitian.
- 2) Mengaplikasikan ilmu yang didapat selama ini saat kuliah.

- 3) Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia perkerjaan yang sesungguhnya.
- 4) Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

**b. Bagi Akademis**

- 1) Membekali kemampuan dasar dalam menangani sebuah kasus yang mungkin terjadi diluar lingkungan kampus
- 2) Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.
- 3) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.

**c. Bagi Instansi**

- 1) Memudahkan pengelolaan usaha pada Inaba Network.
- 2) Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.

**1.6 Metode Penelitian**

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

**a. Sumber Data Primer**

Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

a) Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Dalam hal ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik dan pegawai Inaba Network.

b) Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung, salah satu keuntungan dari pengamatan langsung observasi adalah sistem analisis dapat lebih mengenal lingkungan fisik perusahaan. Dalam kegiatan ini penulis terjun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian di Inaba Network melihat langsung kegiatan yang berjalan.

**b. Sumber Data Sekunder**

Sumber Data Sekunder adalah data-data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan juga literature-literature, meliputi:

a) Triangulasi

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan, penulis mengumpulkan seluruh data yang telah diperoleh guna diolah dan dijadikan sebuah informasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan suatu sistem.

b) Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literature dan dokumentasi dari catatan peristiwa yang sudah berlalu, buku ataupun sumber informasi lainnya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

**1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Rosa & Shalahuddin (2016), *Waterfall* sering disebut model sekuensial linier, model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Tahapan pengembangan sistem metode *waterfall* antara lain :

a. Analisa Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk

didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

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

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan 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 atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak 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.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Pemodelan ini meliputi :

a. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antara actor dengan sistem yang akan dibuat.

b. *Class Diagram*

*Class Diagram* menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

c. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem. Tahap ini seperti user login ke sistem

d. *Activity Diagram*

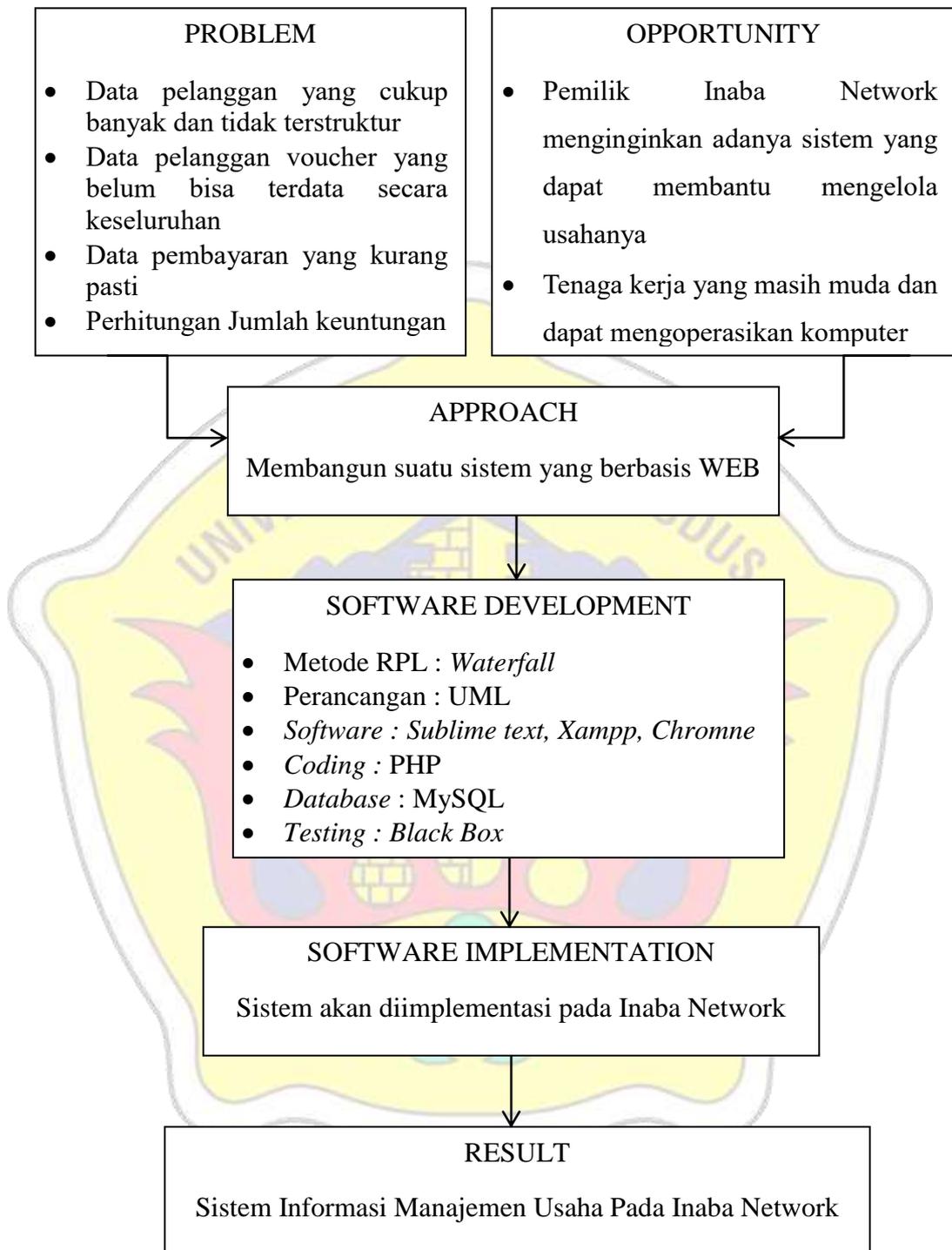
*Activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Tahap ini seperti *entry*, edit, dan hapus data.

e. *Statechart Diagram*

*Statechart diagram* menggambarkan transisi dan perubahan keadaan suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*). Tahap ini seperti saat user mencetak data harus *input* kata kunci atau menekan tombol tertentu.

### 1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**