

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti kita pahami bahwa setiap negara di dunia ini tak akan lepas dari kegiatan ekspor. Dalam hal ini kegiatan ekspor tersebut didasari oleh karakteristik yang berbeda. Perbedaan inilah yang nantinya sebagai penentu terjadinya kegiatan ekspor dengan tujuan saling melengkapi atau memenuhi kebutuhan negara masing-masing. Jadi secara tidak langsung kegiatan ekspor memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi setiap negara. Ekspor juga termasuk dalam indikator ekonomi Indonesia yang mana Indonesia selalu aktif terlibat dalam kancah perdagangan internasional seperti kegiatan ekspor itu sendiri.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan, didukung dengan teknologi komunikasi yang menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, merupakan alternatif yang tepat bagi suatu perusahaan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang bertujuan untuk menunjang kinerja dari perusahaan atau organisasi tersebut agar dapat berjalan dan bekerja dengan lebih baik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memberikan dampak pada proses pekerjaan manusia yang sudah dipermudah dengan adanya system yang dapat meningkatkan tingkat efektifitas dan efisiensi dalam melakukan suatu pekerjaan, salah satu contoh kegiatan proses bisnis yang dapat dipermudah dengan seiring perkembangan teknologi seperti proses pengolahan data ekspor barang pada suatu perusahaan.

PT. Kudus Istana Furniture merupakan salah satu industri furniture di Kabupaten Kudus yang bergerak di bidang ekspor dan impor. Sebagai perusahaan berbasis ekspor-impor, PT. Kudus Istana Furniture senantiasa menerapkan prosedur-prosedur ekspor-impor. Penerapan prosedur yang tepat akan memberikan dampak yang positif bagi keberlangsungan pelaksanaan ekspor-impor di PT. Kudus Istana Furniture. Sebagai salah satu perusahaan yang tergolong maju dan berkembang, PT. Kudus Istana Furniture semakin

mebutuhkan adanya suatu system yang dapat membantu proses pengolahan data ekspor furniture yang dikelola oleh pegawai atau yang disebut admin di PT. Kudos Istana Furniture, dikarenakan saat ini masih sering terjadinya kendala ataupun permasalahan yang dihadapi dalam proses pengolahan data ekspor furniture pada PT. Kudos Istana Furniture.

Adapun permasalahan yang sering terjadi adalah proses pengelolaan data ekspor yang ada di PT. Kudos Istana Furniture masih menggunakan cara konvensional ataupun cara yang berjalan saat ini belum menggunakan suatu sistem yang dapat melakukan pengolahan data ekspor dengan cepat. Kemudian kendala yang dihadapi adalah dalam proses penerimaan pemesanan dan pembuatan agenda pengiriman ekspor furniture masih mencatat pada aplikasi spreadsheet. Sering juga terjadi kehilangan dan duplikat data, pencarian data pengiriman membutuhkan waktu yang lama karena perlu mencari satu persatu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membantu dalam menyelesaikan masalah perusahaan dalam bentuk tugas akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA EKSPOR PADA PT. KUDOS ISTANA FURNITURE BERBASIS WEB DENGAN NOTIFIKASI WHATSAPP”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat suatu “Sistem Informasi Pengelolaan Data Ekspor Pada Pt. Kudos Istana Furniture Berbasis Web Dengan Notifikasi Whatsapp”.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

- a. Sistem hanya melakukan pengolahan data administrasi ekspor furniture pada PT. Kudos Istana Furniture

- b. Sistem ini meliputi pengelolaan data pelanggan, data barang, data container, data ekspor, data pemesanan dan laporan.
- c. Notifikasi whatsapp akan muncul pada saat admin telah melakukan penjadwalan barang kirim sehingga pihak gudang dapat menyiapkan barang dan saat barang telah dikirim agar customer mengetahui bahwa barang telah dikirim.
- d. Informasi yang dihasilkan berupa laporan data pengelolaan ekspor.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari pembuatan “Sistem Informasi Pengelolaan data Ekspor pada PT. Kudus Istana Furniture berbasis web dengan notifikasi whatsapp” ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan website sebagai sarana mempermudah pegawai dalam melakukan administrasi data ekspor pada PT. Kudus Istana Furniture.
2. Menurunkan kesalahan *human error* dalam proses pengolahan data ekspor pada PT. Kudus Istana Furniture.
3. Memudahkan transaksi dan interaksi antara pihak Gudang, admin dan finance.
4. Adanya notifikasi whatsapp ke pelanggan setiap barang yang dipesan sudah terkirim.

1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan tentang teknologi informasi dan juga menambah pengalaman dalam menganalisa dan merancang suatu sistem

b. Bagi Instansi

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu Pegawai PT. Kudus Istana Furniture dalam melakukan pengolahan data menjadi lebih mudah.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi melalui observasi langsung atau registrasi topik penelitian yang akan saya teliti, antara lain :

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait. Data yang berkaitan dengan proses dari langkah-langkah dalam pemesanan yang sekarang sedang berjalan, dengan tujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan sebagai bahan penelitian.

2. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati secara langsung proses pemesanan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data tersebut merupakan data yang mendukung data primer seperti buku, dokumenter, dan literatur yang masih dalam pembahasan, antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah suatu metode pengumpulan data dengan mencari informasi dalam buku-buku, seperti buku-buku rekayasa perangkat lunak, laporan-laporan terkait, dan dapat digunakan sebagai landasan teori dan bahan referensi dalam penelitian yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi laporan akhir yang ada.

2. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi adalah pengumpulan data dari literatur dan dokumentasi dari internet, buku, atau sumber informasi lainnya. Dalam penelitian ini, data objek penelitian seperti alamat, penjualan, jenis produk, karyawan dan lain-lain harus dikonsultasikan sebagai pengumpulan data. Hal ini dilakukan agar informasi dan data yang diterima benar-benar valid.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah salah satu prosedur terpenting dalam analisis sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem adalah metode *Waterfall*. Menurut Sukanto & Salahuddin: (2016) dalam bukunya *Structured and Object Oriented Software Engineering*, model *waterfall* menawarkan pendekatan aliran kehidupan perangkat lunak sekuensial atau sekuensial, dimulai dengan analisis, desain, pengkodean, fase pengujian dan dukungan

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

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

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi-langkah yang berfokus pada desain program perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan metode pengkodean. Pada fase ini, kebutuhan perangkat lunak dari fase analisis kebutuhan diterjemahkan ke dalam representasi desain sehingga dapat diimplementasikan dalam suatu program dilain waktu. Desain perangkat lunak yang dibuat pada fase ini juga harus didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

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

d. Pengujian

Pengujian *focus* pada perangkat lunak secara dari segi logis 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 (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Perangkat lunak dapat berubah setelah dikirimkan ke pengguna. Perubahan dapat terjadi karena kesalahan yang tidak terdeteksi selama pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Fase dukungan atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan dari analisis spesifikasi hingga perubahan pada perangkat lunak yang ada, tetapi tidak pada perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto & Shalahuddin (2016) dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *United Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan saya gunakan:

a. *Use Case* Diagram

Use case diagram merupakan model yang akan dibuat untuk perilaku (*behavior*) dari sistem informasi. *Use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang terdapat dalam suatu sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

b. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dalam hal mendefinisikan kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

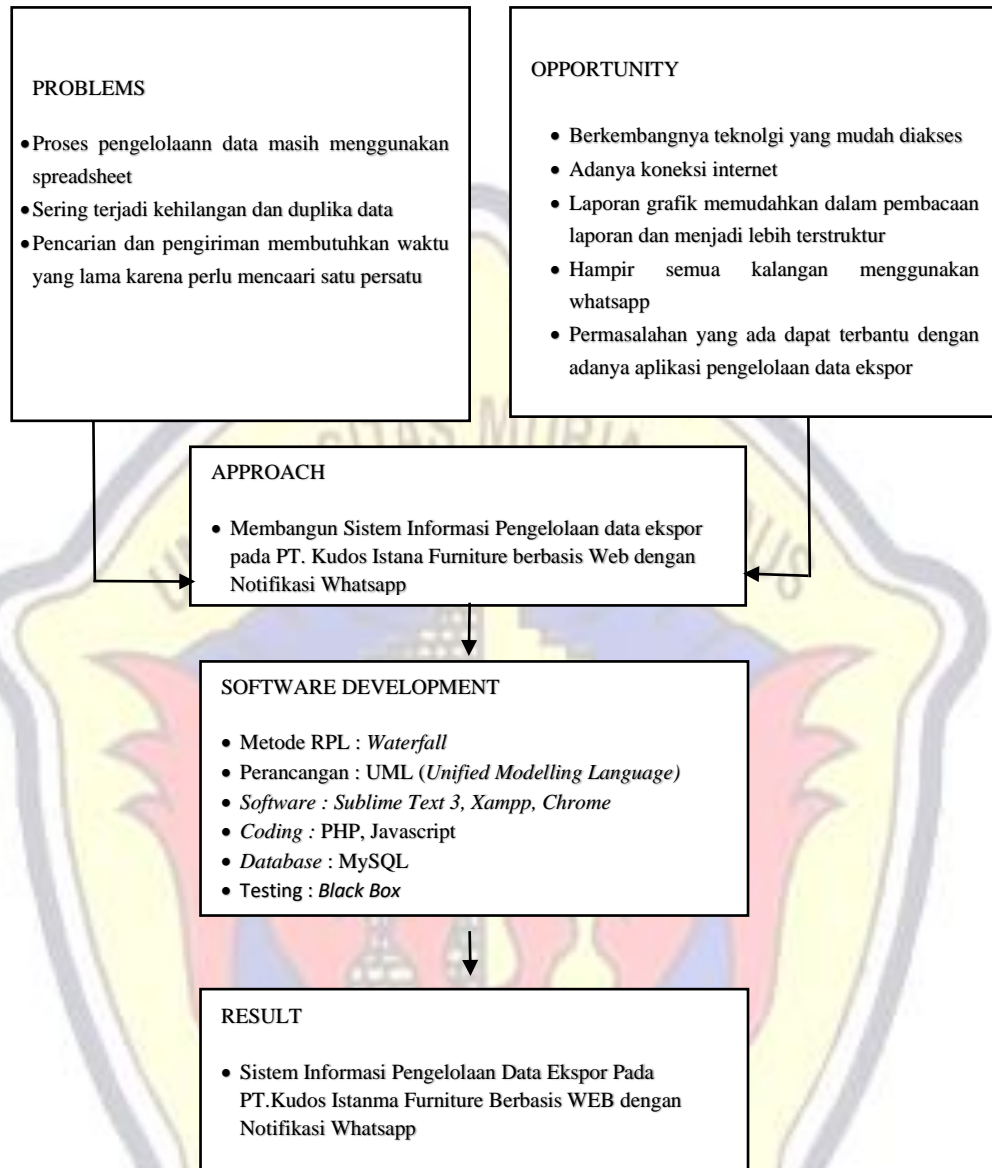
Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.

1.7 Kerangka Pemikiran

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



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran