

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang cukup pesat. Aktifitas serta kegiatan usaha mulai beralih dari sistem semula masih manual menjadi sistem terkomputerisasi. Hal tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, sehingga dapat membantu dan mendukung kinerja dalam proses bisnis. Oleh karena itu, dengan perkembangan tersebut teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pembuatan sistem misalnya sistem informasi pemesanan dan penjualan.

Kabupaten Pati merupakan kabupaten yang terkenal dengan semboyan Pati Bumi Mina Tani yaitu masyarakat daerah yang umunya bekerja di bidang pertanian namun kini mulai merambah ke pekerjaan sebagai pengrajin atau industri kecil seperti industri furniture. Industri furniture merupakan industri yang mengolah bahan mentah seperti kayu dan bahan baku alami lainnya menjadi produk barang jadi furniture yang mempunyai nilai tambah dan kegunaan yang lebih tinggi seperti contohnya gazebo. Gazebo merupakan suatu konstruksi semi permanen yang berbentuk mirip rumah sebagai alternatif tempat berkumpul dan bersantai bersama keluarga maupun teman-teman. Gazebo biasanya ditempatkan di taman halaman rumah, namun juga bisa digunakan di tempat-tempat usaha seperti restoran, cafe, villa, kebun maupun halaman kampus.

Di Kabupaten Pati terdapat kurang lebih ada sekitar 7 perusahaan jasa pembuatan gazebo yang berkualitas dengan model dan harga yang bermacam-macam. Pada penelitian ini, peneliti mengambil 4 objek yaitu UD. Citra Jati Mandiri, UD. Sae, UD. Manggar Sari dan RajaGazebo.

Proses selama ini yang sedang berjalan di industri furniture terutama pada pemesanan gazebo yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan melalui telepon ataupun datang langsung ke tempat untuk mengetahui informasi tentang produk gazebo secara terperinci. Selain itu untuk pemesanan produk *custom* pelanggan biasanya datang ke tempat gazebo. Hal ini menyebabkan pelanggan membuang banyak waktu untuk mendapatkan informasi. Kemudian untuk penentuan harga tidak mematok harga yang sama antara pelanggan yang satu dengan pelanggan

yang lain karena menyesuaikan dengan permintaan pelanggan dari ukuran maupun model yang diinginkan. Selain itu, informasi mengenai pengerjaan gazebo tidak bisa terpantau dengan baik. Pembuatan gazebo yang membutuhkan waktu antara 2 sampai 5 minggu tergantung dengan jumlah pesanan yang sedang dikerjakan sehingga terkadang pelanggan berharap gazebonya sudah jadi ternyata belum jadi.

Dari proses yang selama ini berjalan di beberapa objek yang peneliti lakukan, maka tertarik untuk merancang dan membangun sebuah portal yang nantinya dapat mengatasi permasalahan yang selama ini terjadi pada saat pemesanan gazebo. Sehingga dengan adanya portal ini dapat memudahkan pelanggan dalam melihat model-model gazebo serta melakukan pemesanan *custom* tanpa harus datang ke lokasi dan juga memudahkan pelanggan membandingkan harga dan kualitas.

Semakin mengingkat perkembangan teknologi saat ini yang cukup pesat, serta banyak masyarakat melakukan aktifitas dengan smarphone dan berinteraksi menggunakan aplikasi whatsapp. Jadi dengan adanya notifikasi whatsapp tersebut berguna sebagai sarana informasi mengenai pemesanan sampai dengan pengiriman dapat terkontrol dengan baik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu perumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu sistem portal yang dapat memudahkan proses pemesanan sampai dengan pengiriman gazebo pada Kabupaten Pati.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat dengan tujuan agar permasalahan yang tercakup tidak menyimpang dan meluas dari tujuan awal dilaksanakannya penelitian ini. Adapun batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Inputan data pada sistem yang diterapkan yaitu data barang berupa data kategori, data jenis kayu, data jenis atap, data warna. Serta data transaksi dan data pemesanan custom.

2. Proses pada sistem meliputi proses pengelolaan barang, proses transaksi, proses pemesanan custom serta proses pembayaran.
3. Output yang dihasilkan berupa faktur transaksi sebagai bukti pembayaran gazebo.
4. Sistem ini dilengkapi dengan fitur notifikasi whatsapp yang berguna sebagai sarana informasi mengenai pemesanan sampai dengan pengiriman.
5. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yaitu untuk membangun portal pemesanan gazebo pada Kabupaten Pati sehingga dapat memudahkan pelanggan dalam pemesanan *custom*, transaksi penjualan, sebagai pembanding harga dan kualitas serta sarana informasi mengenai pemesanan sampai dengan pengiriman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu dengan adanya sistem portal ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam pemilihan model gazebo serta memudahkan proses pemesanan dan transaksi secara *online* tanpa perlu datang langsung.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk menambah wawasan dan pengetahuan sehingga informasi serta data yang diperoleh lengkap dan relevan. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara pengumpulan data sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari hasil pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Adapun sumber data primer meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung mengenai objek yang sedang diteliti dengan mengamati permasalahan yang ada. Observasi ini dilakukan dengan mengamati berbagai macam kegiatan serta proses pemesanan pada setiap objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana tanya jawab diajukan serta saling bertukar informasi kepada pihak terkait. Pada saat wawancara, yaitu mengajukan pertanyaan mengenai proses yang sedang berjalan dan permasalahan yang dihadapi pada objek penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan suatu data yang cara memperolehnya secara tidak langsung dari objek penelitian yang sebelum digunakan data tersebut akan diolah, serta diedit terlebih dahulu. Adapun sumber data sekunder meliputi:

a. Studi Dokumentasi

Dokumentasi sebagai teknik dalam mengumpulkan data yang sumbernya didapat dari literatur-literatur dokumentasi yang ada pada internet atau sumber informasi lainnya.

b. Studi Kepustakaan

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data menggunakan cara memperoleh informasi pada buku, jurnal maupun laporan skripsi yang berkaitan dengan pembahasan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *metode waterfall*. Menurut Roger S Pressman dalam Wahid (2020), Metode ini digunakan untuk pengembangan sistem sehingga menentukan kualitas dan juga biaya lainnya dalam pengembangan sistem tersebut. Terdapat lima tahap meliputi:

1. Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap ini pengumpulan informasi dengan wawancara, diskusi dan survei langsung. Pengguna kemudian melakukan analisis untuk mendapatkan data yang diperlukan.

2. Tahap desain sistem

Pada tahap ini penentuan desain sistem dilakukan dengan cara menentukan perangkat keras serta perangkat lunak untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan dalam pembuatan program.

3. Tahap Implementasi

Pada tahap ini sistem pertama kali akan mengimplementasikan pada program dan disempurnakan untuk fungsionalitas.

4. Tahap pengujian

Pada tahap ini sistem diperiksa dan diuji untuk melihat apakah sistem sudah memenuhi persyaratan. Pengujian dikategorikan ke dalam unit testing.

5. Tahap pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari *metode waterfall*. Pada tahap ini perangkat lunak sedang berjalan dan pemeliharaan telah selesai. Pemeliharaan ini dilakukan agar mengetahui kesalahan yang belum diketahui pada langkah sebelumnya.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* merupakan metode yang dibuat untuk mempermudah pemodelan dari suatu sistem yang menggunakan konsep berorientasi objek. Adapun jenis diagram dalam *Unified Modelling Language*, antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan interaksi antar satu atau beberapa aktor pada pembuatan sistem. Dengan menggunakan *use case* maka dapat menentukan siapa yang berhak menggunakan fungsi sistem.

2. *Class Diagram*

Class diagram digunakan untuk menunjukkan hubungan antar kelas dan memberikan penjelasan secara rinci mengenai model desain suatu sistem. Dalam proses desain *class diagram* memberikan gambaran tentang sistem dan hubungan yang ada.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan pesan yang dikirim antara objek dan urutan rangkaian waktu eksekusi pesan tersebut.

4. Activity Diagram

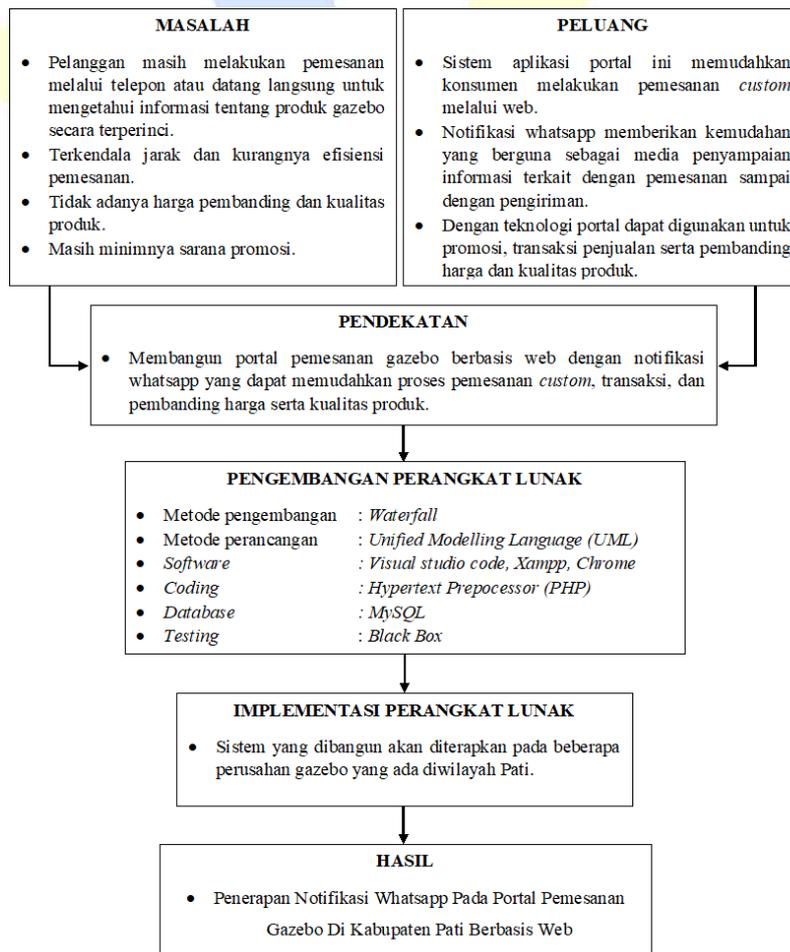
Activity diagram merupakan teknik untuk menggambarkan berbagai alur kerja dari suatu sistem yang diusulkan, bagaimana dimulainya setiap aliran, terjadinya keputusan dan bagaimana berakhir.

5. Statechart Diagram

Statechart diagram adalah diagram yang memaparkan urutan kegiatan yang dapat merubah objek menyesuaikan pola alur yang akan dibuat.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang digunakan untuk membuat sistem adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran