

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era pertumbuhan industri peternakan di Indonesia, peran sektor ayam *broiler* sangat penting dalam menyediakan kebutuhan protein hewani bagi masyarakat. PT Muria Jaya Raya, sebuah perusahaan yang berkecimpung dalam usaha peternakan ayam *broiler* di Kabupaten Kudus, ikut serta dalam upaya memenuhi kebutuhan tersebut, telah menjalin kemitraan dengan banyak peternak lokal untuk meningkatkan produksi ayam *broiler*. Dalam sistem kemitraan ini, perusahaan menyediakan bibit ayam, pakan, obat-obatan, dan pendampingan teknis, sementara para mitra bertanggung jawab atas pemeliharaan ayam hingga masa panen. Setelah ayam dipanen, hasil penjualannya dibagi sesuai kesepakatan antara perusahaan dan mitra.

Namun, sistem pengelolaan perkembangan ayam broiler berbasis kemitraan ini masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu aspek krusial dalam peternakan ayam *broiler* adalah pemantauan perkembangan ayam secara terus-menerus. Saat ini, PT. Muria Jaya mengalami kendala dalam pemantauan yang kurang optimal terhadap pertumbuhan ayam yang masih menggunakan sistem manual. Proses pendaftaran mitra baru sering kali mengalami hambatan karena belum tersistem dengan baik. Hal ini menyebabkan proses pendaftaran menjadi lambat dan tidak terstruktur, Penjualan ayam yang tidak terkelola dengan baik dapat menyebabkan kesulitan dalam penjadwalan dan pengiriman, serta potensi kehilangan pendapatan, dan kurangnya transparansi dalam pembagian keuntungan kepada mitra, yang dapat menyebabkan konflik dan ketidakpuasan pada mitra.

Dengan melihat permasalahan tersebut. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang dan menerapkan sistem informasi yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan perkembangan ayam *broiler* berbasis kemitraan pada PT. Muria Jaya Raya di Kabupaten Kudus. Sistem ini memiliki beberapa aspek utama, yaitu pendaftaran mitra, pengelolaan administrasi kerja sama, perkembangan ayam, penjualan ayam, dan pembagian keuntungan ke mitra setelah ayam panen terjual. Dengan penerapan sistem informasi ini, diharapkan akan

membawa perubahan positif dalam meningkatkan produktivitas dan probabilitas perusahaan serta memperkuat kerja sama dengan mitra-mitra peternaknya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi:

- a. Bagaimana mengembangkan dan menerapkan sistem informasi yang terintegrasi secara menyeluruh untuk memantau perkembangan ayam *broiler* berbasis kemitraan di PT. Muria Jaya Raya, yang berlokasi di Kabupaten Kudus?
- b. Apa kendala utama yang dihadapi oleh PT. Muria Jaya Raya dalam pengelolaan perkembangan ayam *broiler* berbasis kemitraan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam laporan ini, penulis menetapkan batasan masalah untuk mempersempit pembahasan sehingga menjadi lebih terfokus. Oleh karena itu, penulis membatasi topik dengan:

- a. Penelitian ini difokuskan pada PT. Muria Jaya Raya sebagai studi kasus utama, dan akan mempertimbangkan kondisi spesifik mitra yang mau bekerja sama yang ada di Kabupaten Kudus.
- b. Fokus penelitian ini akan terbatas pada pengembangan sistem informasi untuk pengelolaan perkembangan ayam *broiler* berbasis kemitraan, dengan ruang lingkup yang mencakup pendaftaran mitra, pengelolaan administrasi kerja sama, pengelolaan ayam, penjualan ayam, dan pembagian keuntungan kepada mitra setelah ayam panen terjual. Sistem ini juga akan dilengkapi dengan fitur monitoring perkembangan ayam, mencakup data seperti ayam mati, ayam hidup, bobot ayam, total bobot ayam, total pakan, dan sisa pakan.

1.4 Tujuan

Tujuan penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan mengimplementasikan sistem informasi yang terintegrasi untuk mengelola perkembangan ayam *broiler* berbasis

kemitraan pada PT. Muria Jaya Raya di Kabupaten Kudus, sehingga memfasilitasi pengelolaan data yang efisien dan terkoordinasi.

- b. Memperbaiki manajemen yang kurang efisien dalam pengelolaan perkembangan ayam *broiler*.
- c. Membuat proses pendaftaran mitra peternak ke PT. Muria Jaya Raya melalui sistem informasi, sehingga memperluas jangkauan kemitraan dan meningkatkan partisipasi peternak.
- d. Mengoptimalkan proses penjualan ayam *broiler* dan pembagian keuntungan kepada mitra dengan meningkatkan transparansi dan akuntabilitas, sehingga memperkuat kepercayaan antara perusahaan dan mitra peternak.

1.5 Manfaat

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian Skripsi ini:

a. Bagi Perusahaan

- 1) Perusahaan dapat meningkatkan efisiensi operasional melalui pengelolaan perkembangan ayam *broiler* yang lebih baik.
- 2) Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi, PT. Muria Jaya Raya dapat meningkatkan produktivitas ayam *broiler* melalui pemantauan yang lebih baik dan pengolahan sumber daya yang lebih efisien.
- 3) Sistem yang dikembangkan akan meningkatkan transparansi dalam penjualan ayam dan pembagian keuntungan, yang pada gilirannya memperkuat hubungan kepercayaan dengan mitra peternak.
- 4) Sistem informasi akan menyediakan data yang akurat dan terkini, yang menjadi sumber informasi bagi manajemen perusahaan dalam merencanakan keputusan strategis yang didasarkan pada data.

b. Bagi Penulis

- 1) Penulis akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi, khususnya yang berkaitan dengan pengelolaan perkembangan ayam *broiler* berbasis kemitraan.

- 2) Melalui penelitian ini, penulis akan mendapatkan pengalaman praktis dalam mengatasi masalah nyata yang terjadi di industri peternakan ayam *broiler*.
- 3) Mencapai keberhasilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem yang dapat memberikan manfaat nyata bagi perusahaan akan memberikan kepuasan pribadi serta meningkatkan kepercayaan diri penulis dalam kemampuannya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode:

a. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap kondisi atau situasi dari subjek penelitian. Dalam pendekatan ini, peneliti terlibat langsung dengan aktivitas lapangan untuk mengamati pemeliharaan ayam di PT. Muria Jaya Raya, Kabupaten Kudus.

b. Metode Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara melibatkan pertanyaan langsung kepada individu yang memiliki keterkaitan langsung dengan informasi dan data yang relevan dengan penelitian. Wawancara ini dilaksanakan dengan Kepala Bidang Unit Kudus, yang bertanggung jawab di PT. Muria Jaya Raya Kudus.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, metode RAD (*Rapid Application Development*) adalah pendekatan yang menekankan pembangunan perangkat lunak dengan waktu yang singkat. Berikut tahapan-tahapan dari metodenya:

a. Perencanaan Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan sistem, di mana terjadi identifikasi masalah dan pengumpulan data yang

bertujuan untuk memahami kebutuhan sistem serta informasi yang dibutuhkan oleh pengguna atau stakeholder. Partisipasi aktif dari kedua pihak sangat krusial dalam menentukan kebutuhan pengembangan sistem.

b. Desain Sistem

Pada tahap desain sistem, penting bagi pengguna untuk terlibat secara aktif demi mencapai tujuan yang diinginkan. Selama tahap ini, desain sistem dilakukan berulang (iteratif), dengan perbaikan terus-menerus berdasarkan ketidaksesuaian yang ditemukan antara desain dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tahap ini menghasilkan spesifikasi perangkat lunak yang meliputi keseluruhan struktur organisasi sistem, struktur data, serta berbagai komponen lainnya.

c. Proses Pengembangan

Pada tahap ini, desain sistem yang telah disetujui diubah menjadi aplikasi, dimulai dari versi beta hingga versi final. Pengembang terus melakukan pemrograman dan integrasi dengan komponen lainnya, sambil memperhatikan umpan balik dari pengguna atau klien. Jika proses ini berjalan dengan baik, proyek akan berlanjut ke tahap berikutnya. Namun, jika aplikasi yang dikembangkan belum memenuhi kebutuhan, tim pengembang akan kembali ke tahap desain untuk melakukan revisi.

d. Implementasi

Pada tahap ini, para pengembang melaksanakan implementasi desain sistem yang sudah disetujui pada tahap sebelumnya. Sebelum sistem dijalankan, dilakukan pengujian untuk menemukan kesalahan dalam sistem yang sedang dikembangkan. Umumnya, pada tahap ini sistem yang telah dibuat mendapatkan umpan balik, dan jika mendapatkan persetujuan, sistem tersebut siap untuk dijalankan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

1. Flowchart

Flowchart adalah diagram yang memvisualisasikan alur kerja atau proses dengan menggunakan simbol-simbol grafis untuk menunjukkan

urutan langkah-langkahnya. Alat ini berguna dalam visualisasi dan pemahaman proses, alur kerja, atau sistem dengan cara yang logis.

2. *Unified Modeling Language (UML)*

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan bagaimana aktor-aktor tertentu berinteraksi dengan berbagai fungsi (*use case*) dalam sebuah sistem. Diagram ini membantu dalam pemodelan dan visualisasi interaksi pengguna (aktor) dengan sistem untuk mencapai tujuan yang spesifik.

b. *Class Diagram*

Class Diagram digunakan untuk memvisualisasikan struktur statis dari sistem berbasis objek. Diagram ini menampilkan kelas-kelas yang ada dalam sistem, hubungan antar kelas, serta atribut dan metode yang dimiliki oleh setiap kelas.

c. *Sequence Diagram*

Diagram ini digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem secara berurutan atau kronologis, memvisualisasikan bagaimana objek-objek saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam urutan waktu yang ditentukan.

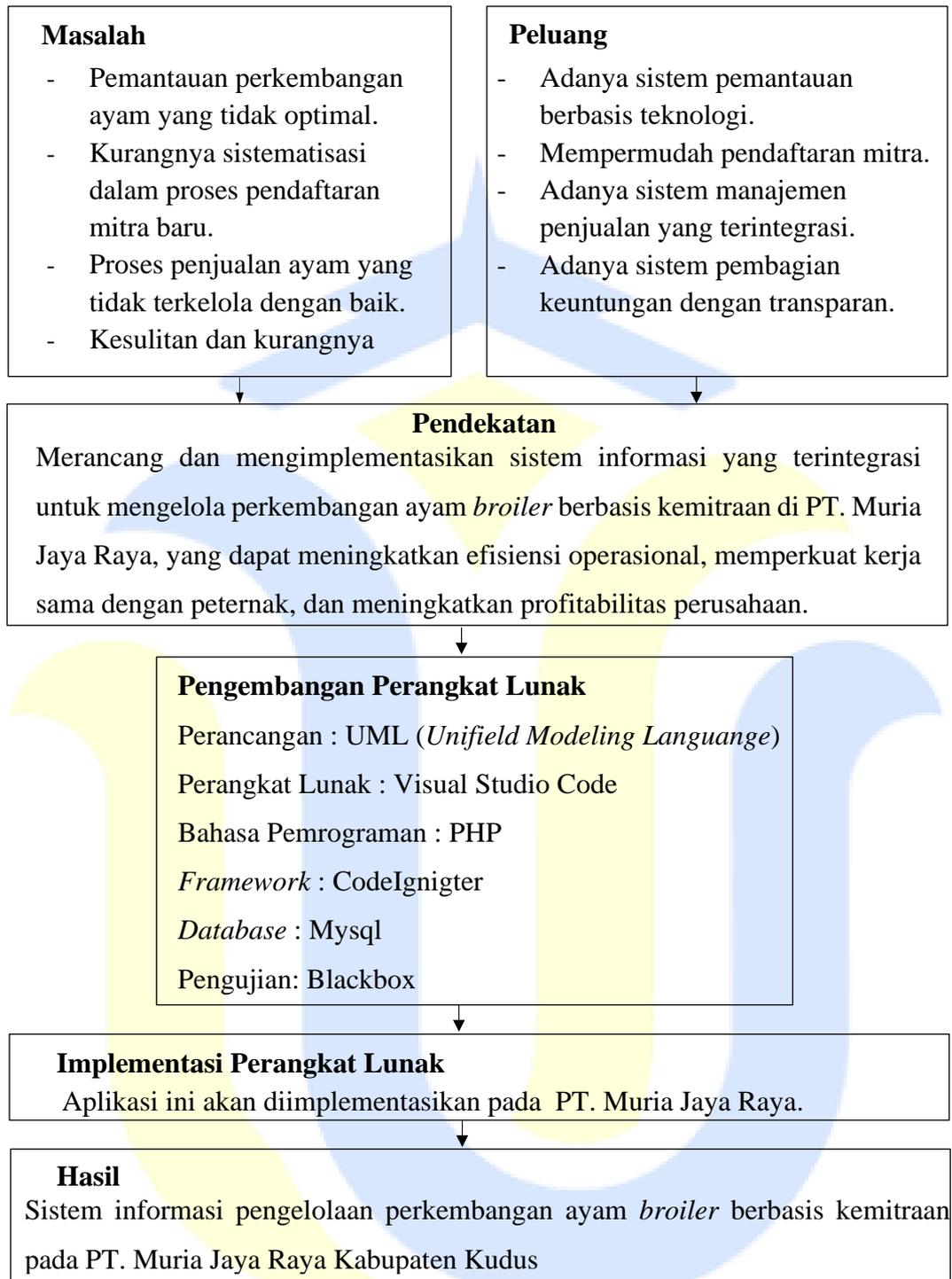
d. *Activity Diagram*

Activity Diagram digunakan untuk memaparkan urutan aktivitas atau alur kerja di dalam sebuah proses atau sistem. Alat ini membantu dalam memodelkan aktivitas dan koneksi antar mereka, serta menyajikan visualisasi alur kerja dari mulai hingga selesai.

e. *Statechart Diagram*

Diagram ini dipergunakan untuk menggambarkan perilaku objek atau sistem dalam konteks transisi antara berbagai keadaan atau status. Dalam diagram ini, diperlihatkan bagaimana objek beralih dari satu keadaan ke keadaan lainnya sebagai tanggapan terhadap peristiwa atau kondisi spesifik.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran