

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet tidak hanya untuk sarana informasi maupun entertainment namun saat ini banyak digunakan untuk transaksi secara online. Hal ini sangat menguntungkan karena bisnis melalui online bisa menjangkau seluruh wilayah di berbagai dunia.

Banyak orang yang sudah melirik internet untuk melancarkan bisnisnya, Bisnis internet merupakan suatu bisnis yang dalam prosesnya baik dalam pemesanan maupun pengantaran barangnya seluruhnya menggunakan media internet. Bisnis ini juga disebut e-commerce. Bisnis ini merupakan suatu model bisnis yang baru tetapi memiliki berbagai keuntungan dan kelebihan dibandingkan bisnis konvensional. Bisnis online yang sederhana seperti menampilkan produk dan melakukan seperti menampilkan produk dan melakukan order dengan telpon juga masih banyak dilakukan walaupun saat ini menggunakan kartu kredit. Melihat definisi e-commerce maka sebenarnya merupakan baik dari e-business, dimana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll.

CV Qaisar adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan ayam menjadi ayam potong. Hasil pengolahan ayam tersebut kemudian akan dijual kepada konsumen. Wilayah pemasaran perusahaan ini sendiri adalah Sungailiat dan sekitarnya. Sistem pemesanan ayam potong yang sedang berjalan saat ini, konsumen datang langsung ke CV Qaisar atau memesan lewat telepon (bagi mereka yang sudah mengetahui kontak perusahaan ini). Pihak CV Qaisar kemudian mencatat berapa jumlah ayam potong yang dipesan oleh konsumen pada dokumen berbentuk kertas. Pihak perusahaan menyediakan ayam potong sesuai data pemesanan. Konsumen membayar biaya pembelian ayam potong. Jika konsumen tersebut ingin ayam potong diantar langsung ke alamat konsumen,

maka pihak perusahaan akan mengantarkannya ke alamat konsumen sesuai kesepakatan. Selain itu CV Qaisar juga menyediakan beberapa paket pembelian ayam yang bisa dipilih konsumen.

Masalah yang timbul adalah belum tersedia aplikasi yang bisa menyediakan layanan pemesanan ayam potong serta mengelola data pemesanan di CV Qaisar. Berdasarkan uraian tersebut penulis bermaksud untuk menyusun Skripsi ini dengan tema “**RANCANG BANGUN SISTEM ORDER AYAM POTONG BERBASIS WEB (STUDI KASUS : CV QAISAR)**”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi rumah potong ayam berbasis web ?
2. Bagaimana merancang dan mendesain database order ayam potong?
3. Bagaimana membuat suatu Rancang Bangun Sistem Order Ayam Potong Berbasis Web (Studi Kasus : CV Qaisar) menjadi lebih mudah terutama dalam hal pencarian data dan pemesanan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian tentang Rancang Bangun Sistem Order Ayam Potong Berbasis Web (Studi Kasus : CV Qaisar) sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini hanya membahas sistem penjualan pada rumah potong ayam CV Qaisar Tahun 2020.
2. Sistem informasi ini membahas mengenai pembayaran yang hanya dilakukan melalui Transfer Bank dan bukti transfer di upload.
3. Membahas laporan penjualan pada rumah potong ayam CV Qaisar.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah : untuk merancang dan membuat aplikasi aplikasi rumah potong ayam berbasis web sehingga menghasilkan toko online yang sederhana, ringan, namun cukup handal dalam

memenuhi kebutuhan penjual , dan pelanggan dengan menggunakan aplikasi dan platform yang berbeda.

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan suatu referensi yang berguna bagi dunia akademis khususnya dalam penelitian yang akan di laksanakan oleh para peneliti yang akan datang dalam hal perkembangan Web service.
2. Mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu dan teori yang diperolehnya selama dibangku kuliah.
3. Bagi penulis, penelitian ini merupakan suatu proyek pertama untuk studi kasus tentang bagaimana membuat sebuah aplikasi pada sebuah instansi atau perusahaan yang bergerak di bidang penjualan. Dari sini penulis akan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman yang mungkin belum didapat di kampus dan disini juga akan lebih mengerti tentang sistem informasi yang dibangun serta praktek mengimplementasikannya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini dijabarkan pada poin berikut :

1. Model pengembangan sistem informasi

Model yang digunakan pada skripsi ini adalah model FAST (*Framework for The Application of System Thinking*).

Pada model pengembangan perangkat lunak ini menulis menggunakan model FAST (framework for the application of system thinking).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan model FAST adalah;

- a. Definisi Lingkup (*Scope Definition*)
- b. Pengamatan
- c. Analisa Masukan
- d. Analisa Kebutuhan Kebutuhan
- e. Analisa Masukan
- f. Analisa Kebutuhan Kebutuhan
- g. Desain Logis (*Logical Design*)

- h. Analisis Keputusan (*Descision Analysis*)
 - i. Desain Dan Integrasi Fisik (*Physical Design*)
2. Metode penelitian pengembangan sistem
- Metode penelitan yang digunakan adalah berorientasi objek.
- a. OOA (*Object Oriented Analysis*)
Analisis berorientasi objek (OOA) melihat pada domain masalah, dengan tujuan untuk memproduksi sebuah model konseptual informasi yang ada di daerah yang sedang dianalisis.
 - b. OOD (*Object Oriented Design*)
Object Oriented Design pada penelitian ini digunakan untuk mengarahkan arsitektur perangkat lunak yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. Dan OOD mengubah model konseptual yang dihasilkan dalam analisis berorientasi objek memperhitungkan kendala yang dipaksakan oleh arsitektur yang dipilih dan setiap non fungsional teknologi atau lingkungan kendala.
 - c. Struktur Data/Fungsional
Model berorientasi objek bermanfaat dalam memahami masalah, menyiapkan dokumentasi serta perancangan program. Pada penelitian ini akan membuat perancangan database yang meliputi ERD (*Entity Relationship Diagram*), Relasi, Tabel dan Spesifikasi Basis data serta pada perancangan program akan dibuat Rancangan layar.
3. Alat bantu pengembangan sistem
- Adapun tools yang digunakan dalam pengembangan system ini menggunakan *Unified Modelling Languange*(UML), yaitu :

a. *Activity Diagram*

Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses, memperlihatkan urutan aktivitas proses pada sistem, dan *Activity diagram* di buat berdasarkan sebuah atau beberapa *use case* pada *use case diagram*.

b. *Use Case Diagram*

Diagram ini menggambarkan kumpulan *use case*, actor dan hubungan antar *use case*.

c. *Package Diagram*

Memperlihatkan bagaimana elemen model diorganisasikan atau dikelompokkan kedalam *package*.

d. *Class Diagram*

Diagram ini menggambarkan objek-objek yang ada di sistem.

e. *Sequence Diagram*

Diagram ini menggambarkan interaksi yang menjelaskan bagaimana pesan mengalir dari objek ke objek yang lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan biasanya digunakan agar tugas makalah atau skripsi bisa tersusun dengan sistematis, runtut, rapi dan terstruktur. Sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang masalah yang akan dibahas, perumusan masalah, Ruang lingkupnya / batasan masalah, tujuan / manfaat dilakukannya penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools / software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Pada bab ini, uraian teori yang digunakan adalah uraian pendukung sesuai dengan topik skripsi yang diambil. Pada BAB ini berisi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, sistem informasi pengelolaan, analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek, perangkat lunak yang digunakan, teori pendukung, analisa berorientasi objek, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *package diagram*, perancangan berorientasi objek.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model, metode penelitian, dan tools pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi). Pada penelitian ini model yang digunakan pada skripsi ini adalah model FAST (*Framework for The Application of System Thinking*), metode penelitian yang digunakan adalah berorientasi objek, dan *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML)

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

BAB ini berisi tentang tinjauan organisasi, uraian prosedur, analisa proses bisnis, *activity diagram* sistem berjalan, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, *use case diagram* sistem usulan, deskripsi *use case*, ERD, transformasi, LRS, tabel, spesifikasi basis data, rancangan masukan, rancangan keluaran, rancangan dialog layar, rancangan layar, *sequence diagram*, *class diagram* dan *deployment diagram*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

