

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era sekarang ini semakin canggih dan *modern*, dan kebutuhan akan sebuah informasi semakin meluas dan bersifat komputerisasi yang bertujuan untuk mempermudah kinerja para pemakainya. Banyak bidang kehidupan yang telah menerapkan sistem komputerisasi, seperti bidang pendidikan, perkantoran bahkan bidang usaha yang berskala kecil atau pun besar sudah melakukan transisi sistem yang sebelumnya manual menjadi sistem yang terkomputerisasi, dengan semakin majunya TIK (Teknologi informasi dan Komunikasi) semua pemrosesan suatu informasi / data menjadi hal yang sangat sederhana *simple* dan tidak rumit bahkan sudah menjadi hal yang sangat biasa, semua pemrosesan data dilakukan dengan menggunakan komputer sehingga dalam pelaksanaannya lebih efisien, efektif dan tentunya tepat waktu. Mereka tidak lagi menyimpan sebuah dokumen ataupun file dalam beberapa lembar kertas namun sekarang mereka menyimpan dokumen yang berisi tentang data perusahaan atau pun data yang berhubungan dengan bisnis perusahaan tersebut di dalam komputer mereka, menggunakan basis data *database* bahkan sekarang ada sebuah teknologi baru yang mempunyai ruang penyimpanan di atas awan yang dikenal dengan teknologi (CSS) *Cloud storage system* dengan kapasitas *storage* / ruang penyimpanan yang cukup besar, aman dan juga mempermudah para pengguna sistem tersebut menyimpan data penting mereka dengan aman di sebuah *server cloud* tanpa takut data tersebut diambil oleh orang bahkan virus sekalipun.

Semua itu tidak lepas dari peran seorang pengembang atau pun seorang programmer yang mengembangkan perangkat lunak, dengan dikembangkannya proyek- proyek baru seperti dikembangkannya *Microsoft visual basic* dengan konsep visual objek oriented programming dan juga proyek *open source server local* seperti *xampp,apache2triad* memudahkan pengguna atau user mengolah suatu sistem informasi yang berbasis web (*web application*) secara *offline* dengan

penerapan yang sesuai dengan fungsi dan sasaran masing-masing dan tentunya juga *online*, serta didukung perangkat keras yang baik dan akan semakin mempermudah kinerja manusianya dimasa sekarang dan mendatang.

Berdasarkan uraian mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta sistem informasi tersebut, penulis tertarik untuk membahas laporan Skripsi mengenai: **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Jasa Percetakan CV. Franita Berbasis Website”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat Percetakan CV. FRANITA supaya bisa menyediakan informasi dengan cepat dan akurat?
2. Bagaimana agar Percetakan CV. FRANITA menjadi Percetakan dengan sistem informasi yang terkomputerisasi menggunakan website?
3. Bagaimana supaya Percetakan CV. FRANITA menjadi cepat berkembang dengan adanya Teknologi Informasi dan komunikasi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penulisan Skripsi ini penulis membahas mengenai proses pemesanan proses pengiriman proses pembayaran, proses pembayaran hanya melalui transfer tidak dengan metode lain di proses pengiriman tidak membahas tentang ongkos kirim, pemesanan di proses setelah melakukan pembayaran sesuai dengan nominal harga pemesanan tersebut.

## **1.4 Metodologi Penelitian**

Menentukan metode penelitian ini memiliki arti dalam suatu kegiatan penelitian. sejalan dengan itu bahwa dalam suatu penelitian harus menggunakan metode yang valid dan struktur. dengan metode penelitian ini akan memandu seorang penelitian mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan penjelasan diatas, metode merupakan suatu cara untuk memahami alur-alur yang ditempuh dalam penelitian dan didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai pada suatu penelitian. Berikut ini merupakan metode yang digunakan.

#### **1.4.1 Model Pengembangan Sistem**

Dalam penelitian kali ini Penulis menggunakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yaitu Model Prototype. Metode *Prototype* merupakan suatu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini tidak hanya sekedar evolusi dalam dunia pengembangan perangkat lunak, tetapi juga merevolusi metode pengembangan perangkat lunak yang lama yaitu sistem sekuensial yang biasa dikenal dengan nama SDLC (*Systems Development Life Cycle*) atau *waterfall development model*.

Dalam Model *Prototype*, *prototype* dari perangkat lunak yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada pelanggan, dan pelanggan tersebut diberikan kesempatan untuk memberikan masukan sehingga perangkat lunak yang dihasilkan nantinya betul-betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan.

Didalam model Prototype terdapat 7 tahapan tapi disini penulis hanya memakai 4 tahapan sampai dengan pengkodean system saja :

1. Mengumpulkan kebutuhan

CV.Franita dan penulis bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototype

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada CV. Franita misalnya dengan membuat input dan format output)

3. Evaluasi prototype

Evaluasi ini dilakukan oleh CV.Franita apakah prototyping yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan CV.Franita. Jika sudah maka langkah 4

akan diambil, dan jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.

4. Pengkodean system

Dalam tahap ini prototyping sudah disepakati dan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji system

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus ditest dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan White Box, Black Box.

6. Evaluasi system

mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, langkah 7 dilakukan, jika belum sesuai ulangi langkah 4, dan 5

7. System siap digunakan

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima siap untuk digunakan.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan adalah suatu usaha yang hendak dicapai serta terfokusnya penelitian sedangkan manfaat suatu hasil yang didapat setelah tujuannya tercapai, adapun tujuan dan manfaat dari dilakukannya penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari analisis dan perancangan jasa percetakan ini yaitu :

1. Untuk menganalisa dan merancang sistem informasi yang akan menangani proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
2. Untuk membantu instansi terkait dalam menangani proses serta dalam pembuatan laporan yang mudah ,cepat dan akurat.
3. Untuk mempercepat proses pemesanan.
4. Untuk membantu instansi lebih mudah dalam pencarian data, pembuatan data pelanggan dan agar mudah di cari datanya.

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dan diharapkan dari penyusunan sistem informasi ini adalah :

1. Memberikan informasi yang lebih efektif dan akurat dengan sistem komputerisasi.
2. Kegiatan penelitian yang akan dirancang mempunyai beberapa kegunaan yang diharapkan membantu semua pihak yang mempunyai kepentingan dalam penelitian ini.
3. Mengurangi tingkat pemborosan proses dan sumber daya yang diperlukan melalui perkembangan teknologi informasi terutama jaringan internet.
4. Memberikan pengetahuan tentang sistem layanan informasi terkomputerisasi di bandingkan dengan secara manual.
5. Sistem ini akan mempunyai daya tampung data yang besar dalam menangani semua data-data yang ada pada suatu CV. Franita
6. Dengan adanya sistem ini maka pelayanan terhadap masyarakat akan lebih cepat.
7. Dapat meningkatkan pemanfaatan hasil-hasil penelitian di CV. Franita.
8. Mempermudah dalam proses administrasi sehingga lebih efektif dan efisien.
9. Dapat meningkatkan mutu pelayanan pada CV. Franita
10. Dapat mengetahui data pelanggan secara terperinci.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab, keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode analisa, metode perancangan serta sistematika penulisan

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang pengertian sistem, pengertian informasi, konsep sistem informasi, pengertian analisis berbasis objek, teori software, penelitian terdahulu

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan tools ( alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan organisasi, analisa sistem, activity diagram, analisa dokumen keluaran, analisa dokumen masukan, identifikasi kebutuhan, package diagram, use case diagram, deskripsi use diagram, ERD (Entity Relationship Diagram, Transformasi ERD ke LRS, Logical Record Structure (LRS), Tabel, Spesifikasi basis data, rancangan antar muka, rancangan layar dialog.Rancangan Layar, Sequence Diagram, dan Class Diagram,

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat didapatkan dari pembahasan pada Bab sebelumnya dan saran dari penulis.