

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi kini tidak bisa di pisahkan oleh manusia, dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang sehingga saat ini apalagi bidang usaha perniagaan atau dunia manajemen tidak hanya sebagai proses secara manual dengan keterbatasan ruang dan waktu, tetapi sudah berkembang mengikuti mobilitas manusia yang tinggi. Jika dahulu teknologi terbatas pada perangkat yang masih kuno dan serba manual, sekarang sudah serba *online*. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan dan pergeseran yang memiliki pengaruh yang berdampak pada banyak aspek kehidupan di era globalisasi.

Di zaman sekarang, dalam dunia permanajemenan istilah permanajemenan merupakan istilah yang umum terdengar, yaitu memanajemen yang memanfaatkan jaringan internet yang dapat dilihat oleh perusahaan tersebut dengan efektif dan fleksibel yang terjangkau sehingga dapat dilihat secara efisien dan efektif bagi pelaku usaha dan dilakukan hanya dari belakang komputer. Memanajemen secara online diklaim mampu meningkatkan kemajuan usaha, baik dalam hal pemasaran, pemesanan sampai proses transaksi penjualan. Ketatnya persaingan bisnis memberikan dampak pelaku usaha harus lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan peluang bisnis dengan manajemen yang baik. Disini bukan hanya sekedar membahas perdagangan tetapi juga membahas pengelolaan manajemen.

Teknologi tidak hanya mempermudah pekerjaan, juga mempermudah pertukaran informasi juga dalam hal perdagangan dan manajemen. di jaman pandemi sekarang, pembatasan sosial yang mengharuskan kita untuk tidak berinteraksi secara langsung kepada orang lain mengakibatkan semakin membuat para pelaku usaha membutuhkan sebuah *platform aplikasi penjualan online*. Masalah yang saat ini dimiliki oleh penjualan lele yaitu keterbatasan pencatatan penjualan yang masih manual menyebabkan pencatatan yang tidak optimal. Dari

uraian latar belakang dan permasalahan tersebut maka diusulkan sebuah sistem informasi baru yang berbasis web dalam bentuk tugas akhir yang berjudul “**RANCANGAN BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BUMDes PADA DESA RUKAM BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST**”. Maka dari itu diharapkan sistem ini mampu memberikan efisiensi dan efektifitas dalam proses pemanajemenan secara *online*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah sistem informasi *manajemen berbasis web* efektif bagi proses secara berlangsung?
2. Bagaimana membangun sistem manajemen yang efektif bagi perusahaan tersebut?
3. Bagaimana Merancang sistem informasi berbasis *web* yang dapat memudahkan BUMDes dalam memanajemen ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Masalah yang diteliti tidak mencakup jauh agar sistem yang dibangun tidak menyimpang pada tujuan pembuatan sistem yang meliputi :

1. Sistem yang dibuat hanya mencakup area Desa Rukam Kecamatan JEBUS.
2. Sistem hanya membantu kelancaran memanajemen dan akses informasi secara *online* berbasis *web*.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

Membangun dan merancang sistem informasi *manajemen berbasis web* yang dapat digunakan bagi pelaku perusahaan.

Mempermudah dan membantu pengguna dalam melakukan akses secara online yang mudah dilakukan.

Sistem yang dibuat dapat digunakan dalam proses pengolahan data transaksi penjualan yang berbasis *web*.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Memudahkan pihak BUMDes dalam manajemen, melihat data transaksi, rekap data yang tersistem.
2. Memudahkan pengguna dalam mengakses atau melihat data lama yang tersimpan rapi.
3. Meningkatkan efisiensi bagi pengguna dikarenakan akses yang mudah.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

#### **1.5.1 Model**

Model yang digunakan dalam penelitian ini berfokus kepada *prototype model* atau *prototyping model*, yaitu metode yang digunakan dalam menspesifikasi kebutuhan secara umum dari perangkat lunak yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model ini memiliki beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu pengumpulan kebutuhan yang melibatkan pengguna dalam pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat, proses desain yang berfokus pada perancangan yang dilakukan secara cepat dan mewakili seluruh aspek *software* mencakup proses *input*, proses dan formal *output*, membangun *prototype* yaitu dengan membangun *prototype* yang diatur memenuhi kebutuhan pengguna, selanjutnya *prototype* yang sudah dibangun akan dievaluasi dan dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan sistem yang akan dibuat. Setelah keempat langkah yang telah dilakukan, selanjutnya adalah pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya.

#### **1.5.2 Metode Pengembangan Sistem**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek dengan pendekatan OOA (*Object Oriented Analysis*) dan OOD (*Object Oriented Design*). Metode ini digunakan baik untuk analisis maupun perancangan sistem serta

rancangan basis data yang digunakan antara lain *Entity Relationship Diagram* (ERD), pemodelan yang membentuk suatu hubungan kegiatan yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi di dalam sekumpulan objek.

### 1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan alat bantu analisis dan perancangan *Unified Modelling Language* (UML) dimana merupakan bahasa visual untuk pemodelan sistem yang menggunakan diagram untuk menjelaskan secara grafis elemen yang berhubungan di dalam sistem. UML digunakan hanya untuk melakukan pemodelan.

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bagian ini dijabarkan latar belakang masalah yang akan dibahas, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian yang digunakan, tujuan/manfaat dilakukannya 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. 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.

## **BAB III            METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang metodologi yang digunakan, serta model yang diambil dan langkah-langkah yang berkaitan dengan penelitian yang digunakan.

## **BAB IV            PEMBAHASAN**

Bab Pembahasan terdiri dari 2 bagian utama yaitu : tinjauan umum dan uraian. Tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai struktur organisasi, tugas dan wewenang. Uraian

berisi analisa proses bisnis, *Activity Diagram*, Analisa Masukan, Analisa Keluaran, Identifikasi Kebutuhan, *Use Case Diagram*, Deskripsi *Use Case*, Rancangan Layar, Rancangan Masukan, Rancangan Keluaran, ERD, Transformasi ERD ke LRS, LRS, Spesifikasi Basis Data, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

## **BAB V        PENUTUP**

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). Saran merupakan jalan keluar untuk mengatasi masalah (kelemahan yang ada), saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian (untuk objek penelitian maupun pembaca yang akan mengembangkan hasil penelitian).

