

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini sedang berkembang dengan pesat, pernyataan tersebut dapat dilihat dari keseharian masyarakat yang tidak luput dari yang namanya teknologi terutama teknologi komputer yang terhubung ke jaringan internet. Teknologi computer banyak dimanfaatkan untuk membantu mempermudah pekerjaan baik dalam mengolah data maupun mencari informasi yang dibutuhkan. Contohnya ketika pihak Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture melakukan pedataan terkait pesanan konsumen, penyetokan bahan mentah, data pekerja, detail pembayaran masih menggunakan buku yang kemudian diinput kedalam komputer yang kami anggap masih tidak efisien karena masih memiliki peluang yang cukup besar melakukan kesalahan ketika menginput data seperti record yang terduplikasi, bahkan kesalahan angka. Maka dengan ini peneliti yakin bahwa sistem kami ini akan sangat membantu mereka ketika melakukan pedataan karena data akan langsung diinput terkomputerisasi kedalam database.

Kenapa Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture membutuhkan sistem ini? Ini dikarenakan Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture mengalami kesulitan dalam melakukan penginputan data dan juga agar peluang terjadi kesalahan input data semakin kecil dan waktu lebih efisien.

Solusi dari gambaran diatas adalah dengan membuat sistem informasi berbasis web sehingga akan mempermudah Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture dalam melakukan penginputan data informasi baik mengenai staf, stok bahan mentah, pesanan, detail tagihan pembayaran tanpa takut data akan terduplikasi.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE ASTRO ALUMUNIUM & MEBEL JAYA FURNITURE”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan di latar belakang, berikut ini rumusan masalahnya :

- a. Bagaimana membuat sebuah sistem yang akan memudahkan Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture untuk menginput data yang mereka inginkan ke dalam databse?
- b. Bagaimana cara agar data yang berada di dalam database tidak mudah terduplikasi?
- c. Bagaimana cara Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture dapat menampilkan informasi mengenai data yang ingin mereka tampilkan?

## 1.3. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah atau ruang lingkup penelitian :

- a. Sistem informasi yang penulis rancang berbasis website
- b. Informasi yang disajikan berupa data staf, data pesanan, dan data penjualan

## 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk :

1. Untuk merancang sistem informasi berbasis web Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture.
2. Untuk membantu Astro Alumunium & Mebel Jaya Furniture agar dapat melakukan pendataan secara akurat.

## 1.5. Metodologi Penelitian

### 1.5.1. Metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC)

*System Development Life Cycle* atau yang biasa kita singkat dengan SDLC adalah siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan sistem informasi untuk memecahkan masalah secara efektif. Dalam arti lain, SDLC adalah

fase kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan pembuatan sistem. SDLC menjadi kerangka yang memuat langkah-langkah yang harus diikuti dalam proses pengembangan perangkat lunak. Sistem ini berisi rencana lengkap untuk mengembangkan, memelihara, dan mengganti perangkat lunak tertentu.

### **1.5.2. Model *Rational Unified Process* (RUP)**

*Rational Unified Process* atau RUP adalah pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan disiplin untuk melaksanakan setiap tugas dan tanggung jawab Anda dalam suatu organisasi. Tujuan dari RUP itu sendiri adalah untuk memastikan produksi berkualitas tinggi dan memenuhi semua kebutuhan pemangku kepentingan termasuk waktu dan biaya, sesuai dengan rencana yang dibuat sebelumnya. Pengembangan ini terdapat empat fase yaitu fase inepsi, fase elaborasi, fase konstruksi dan fase transisi.

