

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Ninja Xpress Sungailiat adalah perusahaan jasa pengiriman barang di Bangka. Ninja Express berlokasi di Jln. Batin Tikal No.106, Sri Menanti, Sungailiat, Kabupaten Bangka. Ninja Express didirikan pada tahun 2014 di Singapura oleh tiga orang yaitu Chang Wen sebagai CEO dan Co-Founder, Shaun Chong sebagai Chief Technology Officer, dan Tan Boxian sebagai Chief Operating Officer.

Masuknya Ninja Express ke Indonesia ini di dorong oleh besarnya potensi pasar. Faktor geografis dan jumlah masyarakat yang besar di Indonesia membuat potensinya jauh lebih besar dari negara-negara Asia Tenggara lain berdasarkan pendekatan yang sesuai dengan perilaku ekosistem bisnis di dalamnya. Dalam menjalankan bisnisnya di Indonesia, Ninja Express terbilang cukup gesit. Hal ini terlihat dari berbagai usahanya seperti bekerja sama dengan 10 besar platform e-commerce di Indonesia, seperti BukaLapak, Blibli, Tokopedia, dan lainnya. Selain itu Ninja Express juga telah mampu menjalin kerjasama dengan lebih dari 100 ribu reseller. Untuk membuka outletnya, Ninja Express menawarkan sistem kemitraan waralaba (franchise) kepada siapa pun yang berminat.

Untuk layanannya, Ninja Express memiliki tiga pilihan jasa pengiriman. Pertama ada Ninja Reg yang merupakan layanan pengiriman standar Ninja Xpress dengan waktu pengiriman bergantung pada lokasi pengirim dan lokasi penerima. Kedua ada Ninja Fast yang merupakan layanan pengiriman cepat Ninja Xpress yang menjanjikan waktu tiba pada keesokan harinya. Dan pilihan ketiga yakni Ninja Super yang merupakan layanan pengiriman yang memastikan paket diterima di hari yang sama.

Selain tiga pilihan pengiriman tadi, Ninja Express juga memiliki tiga layanan lagi yaitu :

1. Ninja Easy

Ninja Easy merupakan layanan dari aplikasi mobile bagi para social seller dan penjual melalui blog dengan konsep “Buat Link. Kirim. Terima Pembayaran”. Singkatnya sesuai namanya Ninja Easy ini akan menyederhanakan proses pengiriman dan pembayaran. Dari layanan ini maka seller bisa menghemat waktu dan fokus mengembangkan bisnisnya.

2. Layanan Bayar di Tempat

Tingginya minat pembeli pada layanan pembayaran di tempat atau COD(*Cash on Delivery*), membuat Ninja Express pun menghadirkannya. Dengan layanan ini maka pembeli bisa membayar biaya barang serta ongkos kirim secara tunai ketika barang sampai di tujuan.

3. Layanan Internasional

Untuk pengiriman antar negara, Ninja Express pun memiliki layanannya. Dengan layanan internasional dari Ninja Express ini maka kamu bisa mengirim paket ke beberapa negara seperti Singapura, Malaysia, Filipina, Thailand hingga Vietnam.

Proses penjadwalan kurir masih manual membuat kurir bingung untuk pengantaran barang. Jadwal manual tersebut bersifat dadakan yang mengharuskan kurir menunggu jadwal tersebut keluar pada hari itu juga. Dan sering sekali membuat jadwal berantakan. Sehingga itu dapat mempersulit kurir.

Dari berbagai gambaran masalah yang telah dijelaskan diatas, untuk mengatasi permasalahan ini maka dibutuhkan sistem berbasis website untuk penjadwal untuk mempermudah kurir dalam bekerja nantinya dan dapat digunakan dengan mudah oleh kurir dalam melakukan pekerjaan serta mempermudah mendapatkan informasi. Dan metode yang dipakai dalam rancangan sistem ini yaitu dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), dimana metode *Rapid Application Development* (RAD) ini sangat cocok untuk digunakan dan menghabiskan waktu pengembangan yang lebih singkat serta tidak memiliki tahapan yang banyak.

Permasalahan diatas mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI BARANG BERBASIS WEB PADA PT.NINJA XPRESS SUNGAILIAT DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)”.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sistem penjadwalan pengantaran barang pada PT. NINJA XPRESS berbasis website agar jadwal lebih teratur?
2. Bagaimana merancang sistem penjadwalan pengantaran barang?

Batasan Masalah

1. Rancangan sistem penjadwalan pengantaran barang akan dirancang berbasis website.
2. Rancangan sistem penjadwalan pengantaran barang pada PT. NINJA XPRESS bisa menampilkan informasi kepada kurir terkait jadwal bekerja.
3. Rancangan sistem penjadwalan pengantaran barang pada PT. NINJA XPRESS terkait data laporan yang masuk dan libur.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan mafaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

Tujuan Penelitian

1. Membantu kurir dalam melakukan pengantaran barang yang mudah dilakukan.
2. Merancang sebuah website sebagai alat media penjadwalan agar memudahkan kurir tanpa harus ribet menunggu jadwal keluar.
3. Meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam pengantaran barang pada PT. Ninja Xpress.
4. Mengubah jadwal manual menjadi komputerisasi yang dapat mempermudah kurir dalam pengantaran barang.

Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini bermanfaat bagi Kurir dan asisten kurir yang tidak perlu lagi menunggu informasi jadwal yang mendadak
2. Penelitian ini juga bermanfaat bagi kurir dan asisten kurir dalam proses pengantaran barang.
3. Penelitian ini bermanfaat bagi kurir agar bekerjalebihmaksimal, serta informasi yang didapatkan menjadi lebih detail dan jelas mengenai jadwal.
4. Dan penelitian ini bermafaat bagi PT. NINJA XPRESS dalam menata jadwal para kurir.

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggambarkan urutan materi penelitian yang ditulis secara runut, mulai dari bab 1 sampai bab terakhir. Berikut ini adalah Penelitan sistematika penulisan :

BAB I PENDAHULUAN

Pada baba ini penulis akan membahas tentang deskripsi umum dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori berisi penjelasan arti dari sistem informasi, distribusi barang, web, *Rapid Application Development (RAD)*, serta tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab metodologi penelitian menjelaskan tentang penjelasan arti dan tahapan dari Metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)*, *Model Rapit Application Development (RAD)*, *Unified Modelling Language (UML)* sebagai alat bantu, Basis Data serta

Software pendukung pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang langkah-langkah pemecahan masalah yang telah dibahas di bab-bab sebelumnya dimulai dari analisa terhadap system yang sedang berjalan sehingga rancangan system usulan dan hasil dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab kali ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya serta kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini juga diberi saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap system yang dihasilkan agar lebih baik lagi.

