

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

ONE SPROT GROUP merupakan industry konveksi yang bertempat di Kota Pangkalpinang yang melayani pembuatan pakaian seperti kaos jersey sebagaimana mengutamakan kualitas dan ketepatan waktu dalam proses produksi dan dengan harga yang kompetitif

Sebelumnya ONE SPORT GROUP dalam proses transaksinya masih menggunakan media kertas untuk menulis semua data pendapatan pemesanan sehingga membuat proses pengolahan data pesanan membutuhkan waktu yang lama kemudian data pemesanan tidak bisa langsung di terima oleh bagian produksi karena bagian pemesanan harus menyerahkan pesanan konsumen secara langsung, dari segi penyimpanan data pendapatan juga masih di catat dalam buku sehingga memiliki banyak resiko kehilangan data. Kemudian dalam pembayaran, jika konsumen telah memberikan uang muka maka konsumen akan di berikan nota sebagai bukti untuk pengembalian barang dan pelunasan dari sisa pembayaran, namun yang menjadi masalah jika nota pembayaran uang muka tersebut hilang, maka proses transaksi akan terhambat dan tentu ini sangat menyulitkan bagi pihak konveksi karena dokumen yang tersimpan dalam arsip adalah berupa tumpukan dokumen yang tentu sangat sulit untuk melakukan pencarian.

Untuk mengatasi keterbatasan pengambilan data yang secara manual yang ada di ONE SPORT GROUP, maka penelitian ini akan mengembangkan sistem layanan akses pengambilan data berbasis web. Pengembangan sistem ini akan menggunakan metode waterfall yang merupakan proses untuk membangun sebuah model dari sebuah sistem berdasarkan pada kebutuhan perusahaan seperti sistem dapat mendata pendapatan.

Berdasarkan beberpa masalah penelitian yang telah diuraikan dan adanya kebutuhan siswa untuk dapat mengakses layanan pendaftaran maka penelitian ini

mengambil judul **“Sistem Pendataan Pendapatan Perusahaan ONE SPORT GROUP Menggunakan Metode Waterfall”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikembangkan dalam pembuatan website ini, yaitu:

1. Agar karyawan ONE SPORT GROUP terutama admin dari manajemen mengetahui pemasukan yang diperoleh dalam setiap bulannya.
2. Agar mempermudah istilah tutup buku pada akhir pembukaan setiap bulan.

1.3. Batasan Masalah

1. Sistem ini bersifat privasi.
2. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh karyawan toko ONE SPORT GROUP (*admin manajemen*).
3. Sistem yang digunakan hanya dapat membuat pemasukan dari hasil toko.
4. Pemasukan setiap bulan akan terdata secara otomatis melalui sistem ini tidak dapat diisi tanpa melalui prosedur sistem.
5. Sistem ini dapat dijalankan menggunakan internet.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Manfaat

Pelaksanaan laporan KP ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dapat memprektekkan ilmu yang telah diperoleh selama masa pembelajaran serta menjadi potfolio penulis sebagai referensi. Ketika kita mencari kerja di kemudian hari.

2. Bagi pengguna

Website ini berguna sebagai media perekapan pendataan data dari pendapatan hasil dari perusahaan ONE SPORT GROUP.

3. Bagi owner

Website ini bermanfaat sebagai media pendapatan yang dihasilkan dalam perusahaan sehingga tidak menimbulkan kesusahan dalam perekapan data pada setiap bulan nya dalam perusahaan yang di jalankan nya.

1.4.2. Tujuan

Tujuan pelaksanaan laporan KP ini adalah dapat mempermudah owner perusahaan dalam membuat sistem website tentang pendataan pendataan setiap bulannya. Mempermudah juga kepada karyawan teruntuk pada posisi manajemen untuk merekap hasil pemasukan perusahaan pada setiap bulan nya sekali. Dapat membuat para pengguna website ini untuk menjalankannya, dan juga menjawab permasalahan yang ada pada website ini.

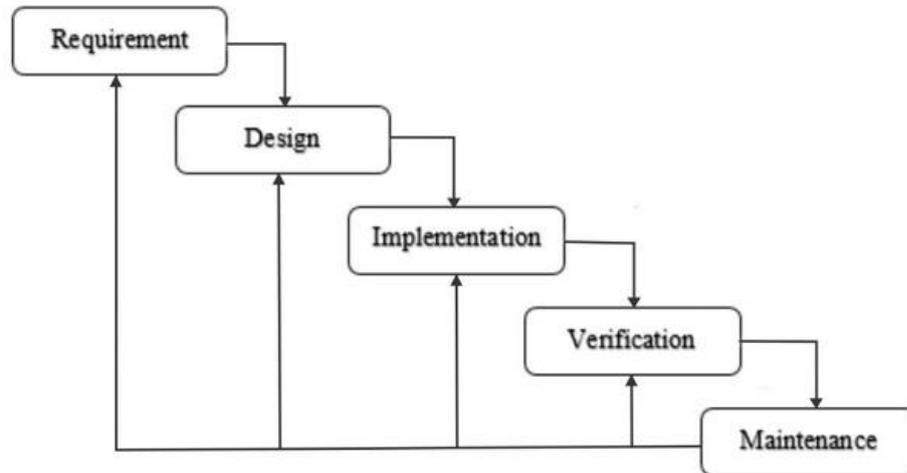
1.5. Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini untuk mencampa tujuannya digunakan beberapa metodologi penelitian yang mendukung yaitu:

1. Model pengembangan perangkat

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu model pengembangan *software*, dimana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir kebawah seperti air terjun.

Tahapan *waterfall*:



Gambar 1.1: struktur *waterfall*

a. Requirement

Pada tahapan ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software* seperti kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*. Informasi tersebut biasanya diperoleh oleh wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dikembangkan.

b. Design

Tahap selanjutnya yaitu desain. Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikasi kebutuhan *hardware* dan sistem, selanjutnya mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

c. Implementation

Proses penulisan code ada pada tahap ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

d. Integration & testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modu-modul yang suda dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui software sudah sesuai desain yang digunakan.

e. Opration & maintenance

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini software yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya.

2. Metode penelitian

Metode penlitin yang digunakan untuk analisi dan perancangan menggunakan metodologi berorientasi objek.

3. Tools (alat bantu)

pada penelitian ini *tools* yang pengembangan yang digunakan adalah *unified modelling language* (UML). *unified modelling language* (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualsasi, merancang da mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang modul sebuah sistem dengan berfokus pada objek. Penulis menggunakan 5 diagram dalam tools UML (*unified modelling language*).

1.6. Sistematika penulis

Sistematik penulis ini menggambarkan uraian-uraian singkat pada bab per bab dari keseluruhan bab.

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematik penulis.

Bab II LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori tentang analisa dan perancangan sistem, serta teori yang relevan dengan permasalahan dan pustaka dari penelitian yang di lakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi yang digunakan baik dalam metode pengumpulan data, metode perancangan pengembangan sistem, meliputi analisa sistem, perancangan sistem dan implementasi sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang Proses Bisnis, Activity Diagram, Analisa Masukan, Analisa Keluaran, Identifikasi Kebutuhan, Use Case Diagram. Deskripsi Use Case, Diagram Sequence, ERD (Entity Relationship Diagram), Transformasi ERD ke LRS, LRS (Logical Record Structure Diagram), Basis Data dan Rancangan Layar.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang merupakan ringkasan penulisan dari bab-bab yang telah di bahas sebelumnya dan atas dasar kesimpulan tersebut diajukan beberapa saran.