

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Meubel merupakan parabol atau *furnitur* yang diperlukan, berguna atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat di pindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor ataupun tempat lainnya.

Doryvan *Meubel* didirikan pada tahun 2010 yang beralamat di RT.001, RW.001, Desa Lasa'en, Kecamatan Malaka Barat, Kabupaten Malaka. Doryvan *Meubel* adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi *furnitur*, khususnya yang berbahan kayu jati merah yang siap dipakai. Produk yang diproduksi mencakup beberapa kategori antara lain meja, kursi, lemari, tempat tidur, jendela, pintu dan kosen.

Proses penjualan dan pemasaran produk oleh Doryvan *Meubel* masih sangat sederhana dan manual yakni produk yang dijual hanya ditempat produksi dan barang pesanan disesuaikan dengan keinginan konsumen. Hal ini menyebabkan konsumen masih sulit mendapatkan informasi produk-produk yang ditawarkan oleh Doryvan *Meubel* karena pelayanannya yang kurang efektif dan efisiensi, sehingga konsumen harus datang langsung ke Doryvan *Meubel* untuk melakukan pemesanan *furnitur* ataupun mencari informasi mengenai Doryvan *Meubel*, karena proses pemasaran hasil produksi ataupun pemesanan *furnitur* dan informasi-informasi mengenai Doryvan *Meubel* masih secara manual.

Hal ini dapat di atasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet dengan mengembangkan sebuah sistem yang berfungsi menyediakan informasi mengenai hasil produksi *furnitur* dan pemesanan hasil produksi *furnitur* oleh Doryvan *Meubel* sehingga dapat memudahkan

konsumen dalam melakukan pemesanan dan juga mencari informasi mengenai Doryvan *Meubel*.

Berdasarkan permasalahan di atas penelitian ini dimaksudkan untuk membantu dalam menyelesaikan masalah yang ingin ditunjukkan kepada Doryvon *Meubel* dalam menyajikan informasi mengenai hasil produksi dan pemasaran *furnitur*, bagi masyarakat dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi *furnitur* dan proses pemesanan dengan mengembangkan sebuah sistem informasi “**RANCANG BANGUN WEBSITE MEUBEL KAYU PADA DORYVAN MEUBEL**” dengan harapan sistem informasi yang dirancang ini dapat membantu Doryvon *Meubel* dalam proses menyajikan informasi mengenai *furnitur* yang di sediakan dan juga proses pemasaran *furnitur* dan juga dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi mengenai *furnitur* pada Dorvyn *Meubel* dan juga proses pemesanan *furnitur*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Doryvan *meubel* melakukan penjualan produk secara manual yakni produk yang di jual hanya di tempat produksi, serta kesulitan dalam hal promosi produk di karena tidak memiliki media pemasaran secara *online(website)*.

1.3 BATASAN MASALAH

1. Sistem ini hanya memberikan informasi barang yang tersedian untuk di pesan dan proses pembelian barang tersebut.
2. Aplikasi yang dirancang hanya menggunakan metode *waterfall model*.
3. Pengiriman hanya diarea Kab.Malaka (ongkir gratis), Belu(ongkir Rp.100.000.00), Kefa(ongkir Rp.150.000.00), So’e(ongkir Rp.175.000.00), Kupang(ongkir Rp.200.000.00).

4. Pembayaran transaksi di lakukan secara tunai dan bisa *transfer* dimana pembeli melakukan *transfer* uang secara manual rekening yang telah di tentukan.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yakni Rancang bangun *website* pada Doryvan *Meubel*, sehingga memudahkan Doryvan *Meubel* dalam hal penjualan dan mempromosi produk secara *online*, serta memudahkan konsumen untuk memilih dan memesan produk di Doryvan *Meubel*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

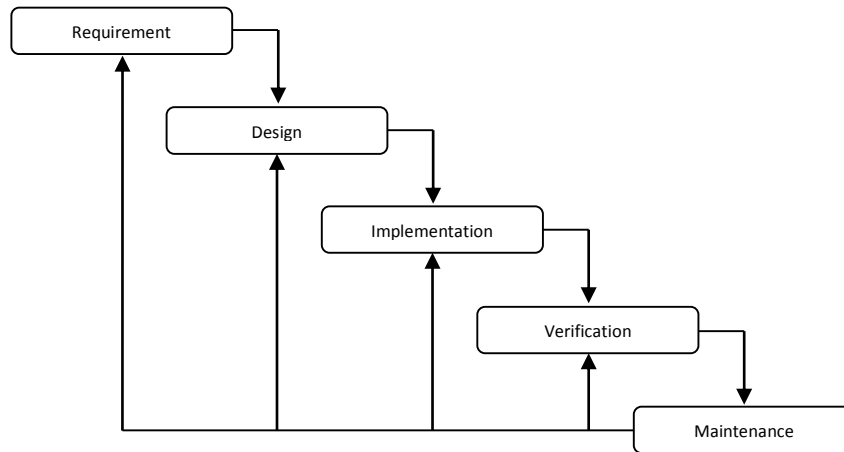
Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Instansi
Memper mudah Doryvan *Meubel* daalam mempromosikan hasil produk dan penjualan produk secara *online*.
2. Bagi Konsumen
Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah konsumen untuk melihat produk yang di tawarkan oleh Doryvan *Meubel* dan dapat melakukan pemesanan secara *online*.
3. Bagi peneliti
 - a. Agar dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dibangku kuliah.
 - b. Menambah wawasan mahasiswa dalam hal informasi bisnis.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak yaitu metode rekayasa perangkat lunak dengan *model waterfall*. *Model waterfall* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan pada kemajuan sistem.

Tahap-tahap model *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 1.1. Model *Waterfall*

(<http://www.pengetahuandanteknologi.com>)

Berikut merupakan penjelasan menggunakan *model waterfall*:

1. *Requirement*

Proses pengumpulan kebutuhan di lakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

a. Analisis

Tahap ini merupakan tahap inisialisasi pendefinisian masalah untuk menyelesaikan permasalahan melalui pengumpulan data-data pada Doryvan *Meubel*.

b. Observasi

Pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap sistem yang sedang berjalan pada Doryvan *Mebel*.

c. Wawancara

Pada tahap wawancara dilakukan tanya jawab secara langsung kepada Pemilik *meubel* yang menangani proses penjualan dan

pemesanan produk *meubel* terkait dengan masalah yang menjadi fokus penelitian.

d. Studi Pustaka

Pada tahap ini dikumpulkan beberapa literatur yang terkait tentang masalah yang menjadi fokus penelitian, termasuk didalamnya literatur mengenai hal-hal yang mendukung pembuatan sistem.

2. *Design*

Pada proses desain sistem ini akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat di perkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus kepada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Pada tahap perancangan desain sistem mencakup beberapa aspek, yaitu:

- a. Pembuatan pemodelan sistem dengan menggunakan: *Flowchart*, pembuatan bagan alir data (*data flow diagram*), *ERD*, perancangan *input* sistem, perancangan *output* sistem dan perancangan tampilan antar muka sistem.
- b. Perancangan basis data sistem: mencakup penentuan kebutuhan *file database* dan parameter berupa tipe, media, organisasi, dan *field* kunci dari *file* yang digambarkan dalam bentuk kamus data dan diagram hubungan *entitas*.
- c. Perancangan teknologi sistem: mencakup penentuan jenis teknologi *hardware* dan *software*, komunikasi data dan jumlah yang dibutuhkan.
- d. Perancangan pengendalian sistem : mencakup pengendalian organisasi, dokumentasi, *hardware*, keamanan fisik, keamanan data dan komunikasi.

3. Implementasi

Pada tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain perangkat lunak menjadi sistem secara utuh. Proses desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa dibaca yaitu kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Dalam proses *coding* bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *MySQL*.

4. Testing

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan.

5. Maintenance

Tahap akhir dalam *waterfal model*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini merupakan gambaran umum tentang seluruh isi penulisan yang terdiri atas 6 (enam) bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum penelitian hingga metode yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang tempat penelitian, analisis sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V ANALISIS DAN PENGUJIAN

Pada tahap bab ini akan dibahas tentang analisis kerja sistem serta pengujian hasil sistem yang telah dibangun.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengembangan sistem serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.