

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Secara umum pengertian teknologi Informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Menurut ITTA (Information Technology Association of America), Pengertian Teknologi Informasi adalah suatu studi, perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, terkhususnya pada aplikasi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Teknologi informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk mengubah, menyimpan, memproses, melindungi, mentransmisikan dan memperoleh informasi secara aman.

Teknologi informasi tidak hanya penting sebagai alat komunikasi, via elektronik saja, melainkan merupakan perangkat penting yang seharusnya dimiliki dalam bisnis sebagai sarana untuk berkoordinasi dan pengarsipan dokumen-dokumen penting. Teknologi Informasi diterapkan guna untuk pengelolaan informasi yang pada saat ini menjadi salah satu bagian penting karena meningkatnya kompleksitas dari tugas manajemen, pengaruh ekonomi internasional (globalisasi), perlunya waktu tanggap (response time) yang lebih cepat, tekanan akibat dari persaingan bisnis.

Manfaat teknologi informasi dalam aktivitas sehari-hari sangat penting. Manfaat ini bisa digunakan sebagai penunjang kehidupan yang lebih baik dikarenakan ada teknologi informasi yang bisa membantu aktivitas menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat ini dapat digolongkan berdasarkan kebutuhannya seperti :

1. Pendidikan

Dengan adanya teknologi informasi di dunia pendidikan terutama komputer, membuat siswa lebih efektif dalam belajar. Komputer adalah sarana yang memudahkan dalam menumbuhkan kreativitas siswa sekaligus sumber informasi.

2. Kedokteran

Bisa dimanfaatkan dalam mendiagnosa suatu penyakit dan mengambil gambar semua organ tubuh dengan komputer. Bahkan teknologi merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dengan bidang kedokteran saat ini seperti: scan, Radiologi, maupun Usg.

3. Industri dan Manufaktur

Teknologi informasi dapat membantu membuat rancangan desain sebuah produk yang akan dikeluarkan pada industri serta bisa mengontrol mesin produksi dengan ketepatan yang baik. Apalagi seperti yang kita ketahui industri membutuhkan hal yang cepat untuk produksi dalam jumlah besar.

4. Bisnis dan Perbankan

Dengan teknologi informasi bisa membantu dalam transaksi, menyimpan berkas dengan lebih aman dan sistem perbankan yang lebih maju. Serta

akses nya dapat dikontrol dengan mudah cukup dengan teknologi saja.

5. Militer

Dengan teknologi informasi yang maju, bisa dimanfaatkan untuk navigasi pada kapal selam, mengendalikan pesawat luar angkasa dengan kemudi atau tanpa kemudi. Dengan adanya teknologi Militer juga dapat membuat suatu akses ketika berada dikeadaan genting. Ini sudah dapat kita lihat pada peristiwa Perang Rusia Vs Ukraina

Sudah tentu masih banyak lagi manfaat dan kegunaan dari semakin maju pesatnya pada perkembangan System Informatika ini, itu semua tergantung kepada Manusianya sendiri mau dibawa kemana kemajuan ini. Pada Masa penyebaran Covid 19, diseluruh dunia membawa dampak yang sangat besar, ditambah lagi dengan banyaknya pemutusan hubungan kerja atau PHK besar- besaran ini disebabkan banyak dari negara- negara didunia melakukan Lockdown, ditambah lagi dengan penolakan segala bentuk Transaksi usaha, sehingga banyak perusahaan baik sekala Makro maupun segala usaha Mikro, tidak dapat menjalankan bisnis usaha, dari pada menanggung dampak yang lebih besar terutama biaya produksi membengkak, dan penjualan tidak mendapatkan hasil yang maxsimal, maka banyak dari perusahaan- perusahaan Mikro maupun Makro menutup usaha mereka sampai batas waktu yang belum ditentukan. Maka sangat terasa sekali dampak yang sangat signifikan dimana manusia dibatasi dengan dalih pemutusan Rantai Penyebaran Covid 19, maka disinilah terjadi sangat- sangat berguna dan berperan aktif dari apa yang telah penulis gambarkan tentang manfaat kemajuan dunia System Informatika yang berkembang saat ini. Melonjaknya Angka pengangguran, dan tingginya angka

kemiskinan, dimana ada kegelapan maka disana aka ada secerca sinar harapan yang sangat besar, dengan menggeliatnya beberapa usaha rumahan atau Home Industri terutama dibidang pembudidayaan, Ikan Cupang, atau Ikan Beta, Ikan Arwana, Ikan Laohan, ikan Molly dan ikan Guppy, dengan modal yang cukup kecil, dan resiko yang juga kecil serta tingkat keberhasilan lumayan besar, serta keuntungan yang cukup menjanjikan bagi sipeternaknya, sehingga banyak dari hanya sebagai Hobby sekarang dijadikan mata penghasilan yang sangat menjanjikan dan menggiurkan, dan dengan menggunakan kemajuan system informatika maka Azrill Animall mencoba melakukan suatu inovasi atau boleh yang dibilang revosioner, yang tadinya hanya berbisnis hanya dengan cara konvensional, maka saat ini semenjak diakusisi oleh AA Corporation Group maka mulai merintis dan membangun suatu system yang tepat. Sebelum diakusisi oleh AA Corporation Group dimana :

- A. Tidak dapat bersaing harga dengan pangsa pasar yang luas, dan sekup area penjualan hanya sebatas pada Jakarta Utara, walaupun sudah ada pengakuan dari para peserta Lomba Ikan Arwana bahwa kualitas dan Kwantitas Ikan Arwana Dari Azrill Animall tidak diragukan lagi
- B. Sulitnya Akses kelokasi dimana Azrill Animall berada, sehingga hanya dapat diakses dengan kendaraan Pribadi
- C. Banyaknya Makelar atau Broker yang mengambil Ikan Arwana di Azrill Animall dan dijual lagi kepada Penghobby dengan harga yang sangat Tinggi
- D. Cara Transaksi yang masih sangan Konvensional

E. Tidak menggunakan kemajuan System Informatika yang semakin berkembang.

Memang sebelum dilakukan Akusisi oleh AA Corporation Group, Azrill Animall, berjalan sangat- sangat Konvensional dan Lambat, dan Ketika Akhir Bulan dalam Menyusun Laporan masih menggunakan secara Manual dan sering terjadi kesalah Fahaman sehingga menimbulkan dampak kerugian yang cukup besar, dimana didalam Pengadaan Stock Barang, maupun Stock Ikan sering terjadi selisih yang cukup signifikan ini disebabkan, Azrill Animall belum melakukan Komputerisasi dan masih mengandalkan catan- Catan Transaksi yang mana baru akan dibuat setiap satu minggu sekali, dan masih menggunakan secara Manual, dengan menggunakan Bon Pembelian, terkadang Bon- bon pembelian tersebut tercecer bahkan hilang sehingga Ketika dilakukan pencocokan stock barang antara barang masuk dan barang keluar akan terjadi selisih.

Begitupun dengan Ikan, sering tim penjualan salah dalam memberikan harga dan terkadang terjadi salah stock Ikan yang ada dengan kenyataan penjualan dan pembelian. Setelah dilakukan Akusisi oleh AA Corporation Group, maka mulai dilakukan pendataan, yang mana dilakukan secara Manual, lalu juga dilakukan secara Komputerisasi sehingga terjadi Back Up data Ketika terjadi kesalahan yang mana sifatnya Human Error.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

AZRILL ANIMALL, berdiri pada 18 Februari 2018 yang bergerak di bidang Pembudidayaan, melakukan pemutasian Warna Ikan Beta/ Ikan Cupang, Ikan Laohan, Ikan Arwarna dan dengan tujuan memberi edukasi tentang bagaimana pelestarian ikan yang saat ini hampir punah dan/atau dijadikan penyaluran hobi. Serta dapat dijadikan sebagai sumber Penghasilan, namun pada penulisan skripsi ini, penulis membatasi pada Ikan Arwarna sang Primadonanya Indonesia Khususnya Super Red. Adapun Identifikasi masalah yang Terjadi pada Azril Animal adalah :

- A. Belum efektifnya sistem penjualan yang berjalan di Azrill Animall.
- B. Masih adanya keluhan dari pelanggan mengenai pelayanan penjualan ikan Arwarna Di Azrill Animall
- C. Sulitnya konsumen dalam mendapatkan ikan Arwarna kualitas kontes.
Sulitnya mengenalkan dan memberikan informasi mengenai kriteria ikan Arwarna kualitas kontes kepada pelanggan baru/ awam

1.2.2. Rumusan Masalah

Setelah tepatnya tanggal 7 Januari 2022, Azrill Animall dilakukan Akuisisi oleh sebuah Perusahaan yang Bernama AA Corporation Group, maka dari apa yang telah terjadi pada Azril Animall yang boleh dikatakan hanya Jalan ditempat maka Tim dari AA Corporation Group melakukan analisis indentifikasi permasalahan dan

mengajukan suatu rumusan Masalah yang terjadi dari apa yang telah terjadi selama ini antara lain :

- a. Apakah Azrill Animall Selaku anak perusahaan dari AA Corporation Group perlu Membuat serta merancang suatu sistem Pemesanan ikan arwana dengan berbasis web, Aplikasi yang up to date, interaktif dan dinamis, serta komunikatif?
- b. Haruskah dibuat segera Mungkin suatu System Membuat laporan yang dengan cepat dan tepat yang sesuai dengan kebutuhan dari manajemen Azrill Animall” ?.
- c. Bagaimana dan System apa yang dibuat dapat memperluas jangkauan pemesanan dari ikan arwana, kepada konsumen, yang bukan hanya terbatas pada wilayah Jakarta Utara.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini sendiri adalah dimana penulis dapat memenuhi salah satu persyaratan kelulusan guna menyelesaikan Program S.1. penulis pada Fakultas System Informatika di universitas Komputer Indonesia atau (UNIKOM), serta dapat menerapkan ilmu- ilmu yang didapatkan dibangku Kuliah serta dan membangun suatu system yang kuat pada AA Corporation Group yang mana memiliki anak perusahaan yang bernama Azrill Animall yang Mayoritas adalah milik keluarga.

1. Untuk penulis

- a. Peneliti mendapatkan Nilai tolak Ukur Bagi Penulis sendiri, dalam Menyerap dan melakukan Trasformasi ilmu pengetahuan penulis yang penulis dapatkan selama Kuliah di Unikom pada Fakultas System Informatika, selama 4 Semester, dan sebagai ukuran apakah penulis dapat dan mampu melanjutkan Study S.2.
- b. Dapat melakukan suatu Perbandingan, Ketika masih duduk dibangku Universty, berdasarkan Teori- Teori yang ada dan menghadapi kenyataan didunia lapangan pekerjaan.

2. Untuk Azrill Animall

- a. Azrill Animall, dengan terciptanya sistem Ikan yang berbasis Web dan Aplikasi Ini dapat dan mampu mengembangkan serta melakukan exspansi terhadap pasar, dan dapat melakukan Penekanan Harga yang Murah khususnya pada Ikan Arwarna, dan memutus para Broker ataupun Makelar dalam mencari Ikan Arwarna yang baik dan berkualitas tinggi, sehingga dunia Tipu- Tipu khususnya dalam Ikan Arwarna dapat diputuskan.
- b. Memberikan Informasi baik pada Konsumen maupun Calon Konsumen tentang, Ikan Arwarna yang berkualitas Baik dan memiliki catatan keturunan perkawinan yang jelas.

3. Bagi Universitas

- a. Bagi Universitas khususnya Fakultas, sebagai Tolak ukur menciptakan tenaga- tenaga yang siap kerja, setelah lulus nantinya.

- b. Bagi Universitas mendapatkan Nama dan peringkat yang Baik, Ketika para Mahasiswa yang telah menyandang gelar S.1nya di Universitas tersebut, sehingga meningkatkan kepercayaan para orang Tua maupun para calon mahasiswa baik yang biaya sendiri maupun biaya dari Beasiswa baik itu Negara dan Swasta sebagai tujuan utama.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat dan merancang merancang suatu sistem Pemesanan ikan arwana dengan berbasiskan web, Aplikasi yang up to date, interaktif dan dinamis, serta komunikatif?
- b. Membuatkan Suatu Web maupun aplikasi Guna para Konsumen dapat berinteraksi secara Up to date, kapanpun, dimanapun selama tersedianya jasa jaringan Internet.
- c. Membuatkan suatu System Laporan bagi pemegang pemanggu kepentingan Di AA Corporation group Guna mengambil keputusan dimanapun, kapanpun selama tersedia jasa jaringan Internet.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang saya lakukan adalah dimana setiap orang maupun calon konsumen dari Azril Animal dapat mengakses langsung kesystem yang telah disediakan, dan selain itu juga agar dapat dijadikan referensi- referenrensi dalam memilih Ikan arwana yang sesuai dengan kualitas Lomba dan sesuai dengan keinginan Konsumen, sehingga dapat memutus Tipu- tipu yang akhirnya berakibat

pada penjualan dan tidak percaya konsumen pada pedagang yang memang berdagang dengan Jujur.

Sehingga ini lambat laun membunuh pedagang kecil, dan konsumen akan beralih kepada showromm- showromm saja tanpa mereka mengetahui para pedagang besar juga mengambil dari kami, penghobby, dan mereka menjual dengan harga yang sangat tinggi, dengan mereka menggunakan Basis media System informatika yang semakin maju dan canggih mereka dapat melakukan promosi lewat Facebook, twitter, IG, WA dan lain- lain.

Namun sekali lagi penulis tekankan bahwa apa yang penulis buat dan susun ini sebagai revenrensi dalam dunia Ikan Arwarna yang dikombinasikan dengan kemajuan System Informatika, yang tadinya Azril Animal yang berbisnis hanya dengan system konvensional, setelah dilakukan Akusisi oleh AA Corporation group mencoba melakukan metamorphosis menggunkan dunia IT.

1.4.1. Kegunaan Akademis

Sebagai bahan pedoman dan sebagai bahan acuan dalam memilih dan melihat Ikan arwarna, baik dari segi Ekonomis maupun segi Bisnis, serta dapat dijadikan referensi Ikan Arwarna jenis apa yang sudah terlahir dan tercipta dari berbagai hasil kombinasi perkawinan persilangan.

1.4.2. Kegunaan praktis

Dimana seluruh penghobby, baik itu yang sudah lama bermain pada dunia Ikan Hias khususnya ikan arwarna dapat dengan secara Up to date mengakses AA corporation dengan alamat www.aacorporationgroum.com , atau menjadi Member

dengan mendownload aplikasi AA Corporationgroup, yang saat tulisan ini diturunkan masih dalam proses oleh google play store.

1.5. Batasan Masalah

Pembangunan SISTEM PEMESANAN IKAN ARWANA BERBASIS WEB DAN APLIKASI di Azrill Animall, ini dibuat beberapa batasan masalah.

Adapun batasan masalahnya adalah :

- a. Proses yang dilakukan yaitu hanya mencakup penjualan produk.
- b. Produk yang dijual berupa ikan Arwana dengan kualitas kontes dan atau untuk kebutuhan koleksi para hobbies.
- c. Tidak ada retur/ penukaran produk.
- d. Pembayaran dilakukan melalui transfer manual oleh konsumen.
- e. Pengiriman melalui jasa pengiriman JNE cabang Bandung, Jakarta dan hanya dengan paket pengiriman kilat, jika tidak ada paket kilat untuk tujuan kota tertentu maka pengiriman menggunakan paket Reguler.
- f. Garansi/ penggantian ikan akan dilakukan jika ikan sampai kepada pembeli dalam keadaan rusak dan atau mati, dengan Cara Melakukan An Boxing tanpa Jeda Video.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

1. Jl. Peralihan kp. Sungai Begog Rt. 10/ 03. No. 37 Kel, Semper Timur, Kec. Cilincing Jakarta Utara 14130, Toko dan Rumah Azril Animal

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Tujuan Penelitian, meliputi Kegunaan Penelitian, Kegunaan Akademis, Kegunaan Praktis, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian Lokasi Penelitian, Waktu Penelitian, Sistematika Penulisan

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisi . Penelitian Terdahulu, Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem, Klasifikasi Sistem, Pengertian Informasi, Siklus Informasi, Kualitas Informasi, Konsep Dasar Sistem Informasi, Pengertian Sistem Informasi, Komponen Sistem Informasi, Pengertian Internet, Pengertian Web, Pengertian Penjualan, Pemrograman Website, PHP, HTML, CSS, JavaScript, Perangkat Lunak Pendukung, . Apache Web Server, MySQL.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi Objek Penelitian, Sejarah Singkat Azrill Animall, Visi dan Misi Azrill Animall, . Struktur Organisasi Perusahaan, Deskripsi Tugas, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Jenis dan Metode Pengumpulan Data, Sumber Data Primer, Sumber Data Sekunder, Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem, Metode Pengembangan Sistem, Alat Bantu Analisis dan Perancangan, Pengujian Software, Use Case Diagram, Definisi Aktor dan Deskripsinya, . Definisi Use case dan Deskripsinya, Skenario Use case, Activity Diagram, Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi Perancangan Sistem, Tujuan perancangan, sistem Gambaran umum sistem yang diusulkan, Perancangan sistem yang diusulkan, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Deployment Diagram*, Perancangan Database, Perancangan Antar Muka, Struktur Menu, Perancangan input, Perancangan Jaringan, Pengkodean (*Coding*), Pengujian (*Testing*).

BAB V. Kesimpulan Dan saran

Berisi kesimpulan dan saran dari Penelitian