BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Informasi, adalah salah satu kata kunci pada jaman ini. Semua kegiatan kita memerlukan informasi, dan bisa juga di katakana bahwa semua kegiatan kita di tuntut untuk menghasilkan informasi. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai sekarang ini.

Di tengah krisis ekonomi dewasa ini, setiap usaha-usaha distro penyedia berbagai produk pakaian dan masyarakat dipaksa untuk berhemat dalam segala kegiatan. Disamping semakin kerasnya persaingan bisnis yang ada, kondisi ekonomi Indonesia belum memperlihatkan tanda-tanda pemulihan. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi usaha-usaha distro untuk tetap bertahan, *exist* dan mampu memberdayakan sumber daya yang ada dalam perusahaannya untuk tetap memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggannya.

Untuk melakukan efisiensi dan penghematan, beberapa usaha-usah distro terpaksa mengurangi pekerjanya untuk menghemat *cost* yang dikeluarkan agar tetap dapat memberikan layanan terbaik bagi customernya. Namun demikian, tidak semua usaha-usaha distro harus menerapkan cara tersebut untuk menghemat *cost* yang dikeluarkan rutin setiap bulan. Salah satunya adalah dengan penerapan teknologi informasi yang tepat dan sesuai dengan bisnis yang dijalankan oleh usaha distro dan disamping itu juga masyarakat di permudah untuk mencari

informasi dan melakukan transaksi untuk mengurangi biaya sebelumnya mengingat keadaan krisis ekonomi di Indonesia.

Hal-hal tersebut diatas merupakan bagian dari implementasi konsep *Customer Relationship Management (CRM),* yaitu konsep dimana customer menjadi bagian terpenting dalam perusahaan dan mendapat prioritas utama dalam pemberian layanan. Pemanfaatan Internet sebagai salah satu sarana menerapkan konsep CRM adalah sangat tepat untuk saat ini. Disini dapat menciptakan image-image baru bagi pelanggan yang ada dan menghadirkan nuansa menarik bagi calon pelanggan baru.

Berdasarkan hal diatas, disini penulis tertarik untuk memperluas bagaimana cara menganalisa dan merancang suatu sistem informasi yaitu dengan membangun teknologi *search engine* direktori dan manejemen penjualan berbasis internet untuk keseluruhan distro yang ada dibandung, yang dapat mencari sulusi dari *CRM* tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk melihat konsisten sistem informasi untuk menjadi solusi efesiensi dan penghematan dari pihak usaha distro maupun dari kalangan masyarakat.

1. 2 Identifikasi Masalah

Setelah mempelajari dan mengamati sistem yang akan dibangun, maka penulis menemukan beberapa point utama permasalahan yang dihadapi dalam perencanaan pengembangan sistem informasi yang akan dibangun nantinya, yaitu:

A. Dari sisi *search engine* yang di bangun:

   1. Bagaiman arsitektur metode pencarian dibangun ?

2. Hubungan pencarian pada direktori yang di bangun ?

B. Dari sisi Direktori yang dibangun

1. Bagaimana nantinya membangun arsitektur ruang direktori untuk setiap usaha-usaha distro?
2. Bagaiman cara mengatur fasilitas-fasilitas yang disediakan pada sistem untuk distro yang terdaftar ?
3. Bagaimana penanganan untuk sistem transaksi pembelian dan keamanannya ?

1. 3 Maksud dan Tujuan

Maksud penulis disini untuk memahami bagaimana cara penerapan teknologi informasi pada bidang usaha distro atau .

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan perancangan disini adalah :

1. Menciptakan suatu sistem *online* sebagai penyedia informasi pada bidang usaha distro atau .
2. Memberikan dan mengatur sistem manejemen direktori yang dibangun untuk semua usaha distro yang tergabung.
3. Menciptakan sekaligus sistem transaksi pembelian online (*direct Selling*).
4. Membangun sistem *search engine* yang terpusat ke dalam direktori.

1. 4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang berkaitan dengan perancangan perangkat lunak atau sistem informasi, penulis membatasi masalah dengan beberapa point utama pada sistem yang dibangun, yaitu :

1. Dari sisi *search engine* yang dirancang

   Ruang lingkup pencarian hanya mengacu pada ruang direktori saja.

2. Dari sisi direktori yang dirancang

   Direktori yang dibangun khusus untuk usaha sdistro atau yang berlokasi dibandung.

3. Dari sisi transaksi

   Untuk sistem transaksi yang dibangun dalam perangkat lunak ini, penulis tidak memberikan fasilitas sistem kartu kredit untuk melakukan pemesanan. Penulis hanya menggunakan sistem transfer rekening atau menggunakan internet banking.

1. 5 Metodologi Penelitian

Untuk metodologi penelitian, penulis menggunakan beberapa metode-metode agar laporan dan perancangan perangkat lunak atau sistem informasi dalam skripsi ini dapat terselesaikan dengan sempurna, yaitu dengan menggunakan sebagai berikut :

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk perancangan perangkat lunak atau sistem informasi disini, adalah menggambarkan sistem yang berjalan dan membuat model solusi bagi permasalahan yang di hadapi.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan perangkat lunak atau sistem informasi disini, penulis dalam pengumpulan datanya menggunakan teknik :

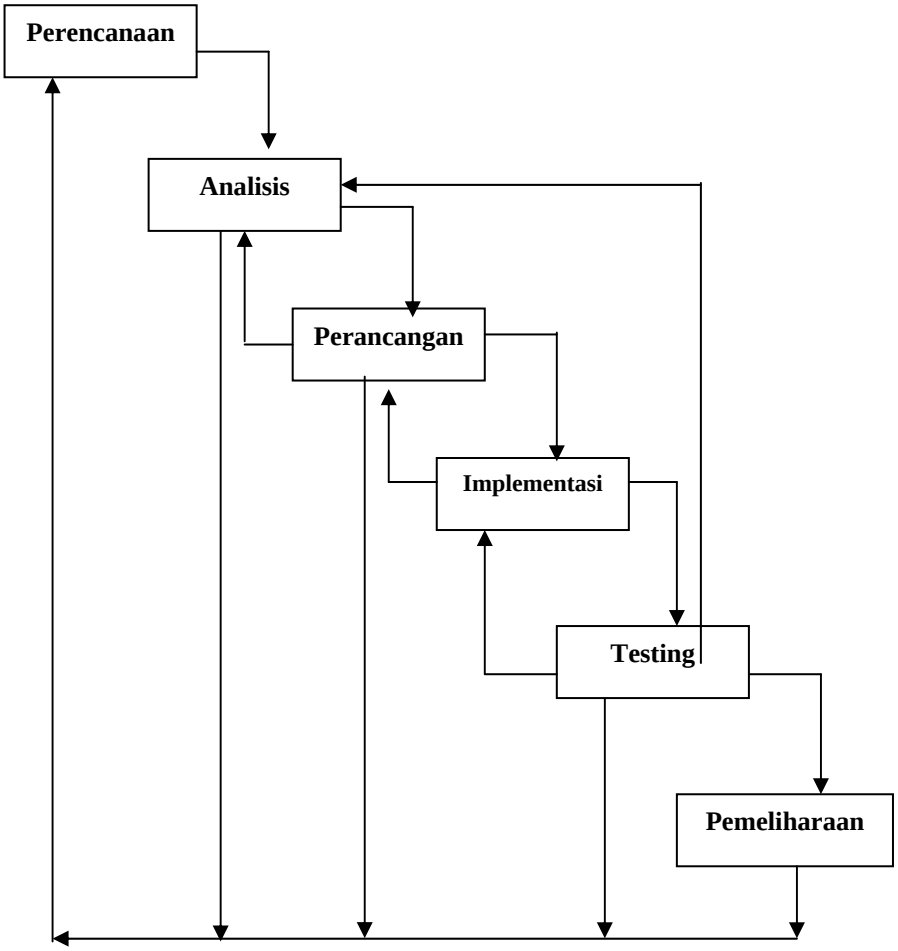
1. Literatur (*library*), yaitu penelitian kepustakaan dengan menggunakan bahan-bahan pustaka yang mendukung untuk perancangan perangkat lunak.
2. Kebutuhan sistem (*requirement of sistem*), selain penelitian kepustakaan, penulis juga akan mencari apa yang nantinya yang dibutuhkan sistem untuk menjalankan semua operasi sistem yang berjalan.
3. Pengamatan terhadap sistem serupa, dimana menggali informasi dari sistem serupa pada tempat lain, terkadang bisa dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan dalam membangun sistem baru.

1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam perncangan perangkat lunak disini penulis akan mencoba melakukan pendekatan sistem dengan metode dalam rekayasa perangkat lunak, yaitu dengan metode berorientasi objek, dimana faktor utama dari ditemukannya pendekatan berorientasi objek adalah karena adanya kekurangan-kekurangan pada pendekatan terstruktur: biaya pengembangan perangkat lunak berkembang sesuai dengan berkembangnya keinginan/kebutuhan pengguna, pemeliharaan yang sukar, lamanya penyelesaian suatu proyek, jangka waktu penyelesaian proyek hampir

selalu terlambat, biaya pengembangan perangkat lunak yang sangat tinggi dan sebagainya.

Pada gambar 1.1 dibawah penulis menggambarkan pendekatan dalam pengembangan sistem dengan menggunakan metode berorientasi objek yang diambil dari buku object oriented programming with C++ tulisan Balagurusamy,1999.



Gambar 1.1 Pengembangan sistem (Waterfall)

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metode metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pengertian singkat tentang distro dan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan serta langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang bentuk logis. Pada perancangan ini, kebutuhan pemakai dan pemecahan masalah teridentifikasi selama tahapan analisis sistem memulai dibuat untuk di implementasikan, yaitu evaluasi alternative rancangan, penyiapan spesifikasi rancangan, dan laporan rancangan sistem secara konseptual.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas pengimplementasian perancangan sistem ke situasi nyata. Disini mulai berusaha dengan pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean/*coding*) dan pengujian sistem.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dikemukakan bebeberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil perancangan perangkat lunak atau sistem informasi dan saran-saran dari penulis.