

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi semakin mempermudah aktifitas kehidupan manusia. Diantarnya adalah kemudahan dalam mendapatkan informasi. Sebelum *internet* hadir orang mendapatkan informasi melalui media cetak berupa koran maupun media elektronik seperti radio dan televisi. Namun penyebaran informasi melalui media tersebut sekarang dapat diakses melalui *internet*.

PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta memiliki jumlah nasabah yang cukup banyak. PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta juga memiliki produk layanan yang banyak. Sementara masyarakat harus datang ke kantor PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta untuk mengetahui informasi mengenai layanan – layanan tersebut. Bagi mereka yang memiliki waktu luang tentu bukan menjadi masalah, akan tetapi bagi nasabah yang memiliki waktu terbatas akan menjadi masalah. Masalah disini adalah waktu yang terbuang hanya untuk sekedar mengetahui informasi terbaru jika harus datang ke kantor PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta.

Banyak sistem yang dapat digunakan oleh sebuah perusahaan seperti PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta. Diantara sistem tersebut adalah berbasis *desktop* maupun berbasis *web*. Sistem informasi berbasis *desktop* hanya dapat diakses dalam satu lokasi, hal tersebut tidak jauh berbeda dengan kondisi masyarakat mendatangi kantor untuk mengetahui informasi

seputar PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta. Sedangkan sistem informasi berbasis *web* dapat diakses oleh semua orang dengan bantuan koneksi *internet*. Sekarang ini setiap orang yang tinggal diperkotaan beberapa memiliki *smartphone* yang terhubung dengan *internet*. Bagi mereka yang belum bisa melihat menggunakan *smartphone*-nya dapat mengakses di warnet (warung *internet*).

Dengan melihat kasus tersebut penulis bermaksud membangun sistem informasi berbasis *web* untuk digunakan PT Pegadaian (persero) cabang Yogyakarta. Dengan adanya sistem informasi berbasis *web* diharapkan memberikan kemudahan bagi masyarakat umum, calon nasabah dan nasabah PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta. Sehingga PT Pegadaian (persero) cabang Yogyakarta menjadi lebih dekat dengan calon nasabah maupun yang sudah menjadi nasabahnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi berbasis *web* pada PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian seperti yang diharapkan dan penelitian terarah, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis bagian sistem informasi yang berjalan di PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta.

2. Sasaran pengguna sistem ini adalah masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi seputar PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta
3. Informasi yang ditampilkan pada sistem ini adalah informasi yang diperuntukan kepada masyarakat umum, calon nasabah PT. Pegadaian dan nasabah pegadaian.
4. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
5. *Database* yang digunakan pada sistem ini adalah MySQL.
6. Sistem dirancang di lingkungan windows XP.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah menganalisis sistem informasi yang ada di PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah Merancang sistem informasi berbasis *web* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung di PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta untuk mendapatkan gambaran

bagaimana informasi diumumkan sampai diterima oleh nasabah. Data ini akan penulis jadikan dasar untuk menyusun kategori informasi yang akan ditampilkan melalui *website*.

b. Studi Pustaka

Penulis membaca beberapa skripsi dari judul yang setipik yang diangkat. Selain itu penulis juga membaca dari beberapa buku yang mendukung dalam penyelesaian skripsi ini. Selain informasi dari buku dipustaka penulis juga mencari informasi yang mendukung melalui *internet*.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis yang penulis gunakan adalah PIECES yaitu analisa terhadap *performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economy* (ekonomi), *Control* (pengendalian), *efficiency* (efisiensi) dan *Service* (layanan).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode yang penulis pakai adalah prototype yang meliputi :

a. Analisa

Pada tahap ini beberapa kegiatan yang akan penulis rencanakan adalah :

- 1) Menganalisis sistem penyampaian informasi di PT Pegadaian (Persero) cabang Yogyakarta. Tahap ini untuk mengetahui bagaimana sistem penyampaian informasi dari pihak PT Pegadaian kepada para nasabahnya.

2) Menganalisis permasalahan sebab terjadinya ada informasi yang tidak diterima atau dipahami oleh nasabah maupun masyarakat umum.

3) Memberikan analisa terhadap sistem baru yang dapat mengatasi masalah penyampaian informasi kepada nasabah maupun masyarakat umum.

b. Desain

Tahap desain merupakan tahap merancang sistem dengan *data flow diagram* (DFD) dan *entity relationship diagram* (ERD).

c. Prototipe

1) Perancangan model *interface* (I/O).

2) Menentukan tipe dan menentukan perangkat keras yang akan digunakan.

d. Evaluasi Dan Perbaikan

Pada tahap ini evaluasi menggunakan *black box testing*.

e. Hasil

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penerapan rancangan *interface* (I/O) yang dibangun pada keadaan yang sebenarnya dan siap untuk digunakan atau dapat dikatakan bagaimana mempublikasikan informasi.

f. Metode Pengembangan

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *waterfall* dalam mengembangkan aplikasi.

g. Metode Testing

Dalam pengujian sistem informasi PT. Pegadaian berbasis *web* ini, penulis menggunakan metode *black box testing*. Karena sistem pengujian ini tidak memakan waktu yang lama dibandingkan pengujian dengan menggunakan metode *white box testing* yang memakan waktu yang lama karena harus memeriksa *procedural* dari awal dan *coding* satu persatu untuk memastikan tidak akan terjadi kesalahan pada sistem.

h. Metode Implementasi

Setelah melakukan testing sistem maka langkah selanjutnya adalah melakukan testing. Langkah ini menjelaskan tentang penerapan program hasil dari *prototype* ke dalam pemrograman agar dapat digunakan sebagai kebutuhan untuk membantu dalam mengolah informasi yang ada dalam sebuah sistem.

