

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pendahuluan

Konfeksi pakaian dan sebagainya yang dibuat secara massal yang dijual dalam keadaan jadi, tidak diukur menurut pesanan, tetapi menurut ukuran yang sudah ditentukan : *perusahaan* perusahaan pakaian [1]. Konfeksi yang berada di Indonesia setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan, nilai investasi setiap tahunnya juga mengalami kenaikan [2].

Konfeksi R.S Jimbung yang berada di Ngarum Sragen ini sekarang menyediakan pembuatan kemeja,kaos dan penyablonan. Namun,sering terjadi kesulitan mencari informasi tentang konfeksi tersebut karena tempatnya yang kurang strategis sehingga informasi menjadi kurang, selain itu juga sangat susah untuk mengaksesnya, dan terjadi jadwal pembuatan pakaian yang bersamaan, misalnya terdapat dua konsumen yang akan memesan kaos, akan tetapi penyelesaiannya terkadang didahulukan untuk pemesan terakhir, dan salah penghitungan total harga. Ada beberapa konsumen yang merasa kecewa saat memesan kurang dari jumlah ketetapan minimal pemesanan yang disebabkan karena mereka belum mengetahui ketetapan tersebut dari konfeksi R.S Jimbung.

Untuk memudahkan konsumen mengetahui informasi pemesanan baju atau kaos maka dibuatkan sistem informasi Penjualan berbasis web. Dengan memanfaatkan jumlah pengguna Internet di Indonesia terjadi begitu drastis yaitu mencapai 82 juta orang. Dari jumlah pengguna tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja[3]. Adanya web akan mempermudah konsumen memesan pakaian,

sedangkan bagi konfeksi R.S Jimbung akan bermanfaat untuk menghindari penyelesaian pakaian secara bersamaan. Melalui sistem informasi itulah dapat diketahui jumlah dari masing masing pemesan dan membuat konsumen dapat langsung mengetahui harga setiap bahan pakaian yang akan dipilihnya tanpa bertanya langsung.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan maka dapat diambil satu perumusan masalah bagaimana membuat sistem informasi Penjualan konfeksi yang berbasis web.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan dalam membuat sistem informasi konfeksi adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini terbatas pada pemesanan kaos dan juga kemeja.
2. Pemesanan bisa dilakukan melalui website sesuai prosedur yang telah dibuat.
3. Belum menggunakan sistem keamanan data yang memenuhi standart.
4. Pengambilan pakaian dari pelanggan sudah bisa secara sistematis.
5. Bisa mendesain pakaian langsung dari dari sistem.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini yaitu membuat sistem informasi penjualan konfeksi R. S Jimbung yang menyajikan informasi tentang jenis bahan pakaian, pemesanan, pembuatan pakaian dengan jumlah yang tertentu, dan juga menggunakan desainya sendiri saat memesan pakaian.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Membantu Konfeksi R.S Jimbung di Ngarum Sragen untuk mengelola konfeksi, yang mempunyai fitur laporan pembayaran, dan lain-lain.
2. Mempermudah pengguna untuk memesan pakaian dan menentukan bahan pakaian dan juga harga dari setiap pakaian menurut bahan yang dipilih

1.6. Metode pengumpulan data

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Metode pengumpulan data

Pada metode pengumpulan data ini melakukan studi lapangan yang terdiri dari observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan di Konfeksi R.S Jimbung di Ngarum Sragen, Jawa Tengah untuk mengumpulkan data mengenai proses yang terjadi dan sistem

yang sedang berjalan di Konfeksi R.S Jimbang tersebut khususnya tentang pemesanan baju, Hasil dari wawancara tersebut adalah sering terjadinya pengerjaan pembuatan pakaian secara bersamaan dan tidak diketahuinya uang secara keseluruhan.

2. Metode Pengembangan Sistem

Proses pengembangan ini menggunakan metode pemrograman terstruktur yang terdiri dari pembuatan DFD dan ERD. Kemudian akan diteruskan dengan pembuatan aplikasi berbasis web.

3. Metode Analisis

Metode Analisis merupakan metode yang digunakan untuk menelaah data-data yang sudah ada. Sehingga dapat disimpulkan untuk memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode analisis, yaitu :

a. Analisis *SWOT* (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*)

Analisis *SWOT* merupakan metode analisa yang membahas beberapa aspek antara lain aspek kekuatan, aspek kelemahan, aspek peluang, dan aspek ancaman, untuk memperoleh inti masalah pada objek yang diteliti.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis Kebutuhan Sistem merupakan metode analisa yang membahas tentang apa saja yang harus dikerjakan oleh sistem dan karakteristik apa yang harus dimiliki sistem dalam penelitian ini menggunakan 2 analisis sistem, yaitu :

1) Analisis Analisis Kebutuhan Fungsional

Merupakan analisis yang menggambarkan layanan apa saja yang harus disediakan oleh sistem, serta gambaran dari reaksi sistem terhadap masukan sistem.

2) Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Merupakan analisis yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan berupa perangkat yang dibutuhkan sistem.

4. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan merupakan proses analisis untuk menentukan seberapa menguntungkan suatu sistem terhadap organisasi. Dalam penelitian ini menggunakan 3 macam kelayakan antara lain : kelayakan Teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1 Perancangan Sistem

Metode perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum sistem yang akan dibuat. Pada metode perancangan ini, membuat perancangan sistem yang terdiri dari bagan alir, *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan proses sistem, dan pemodelan data *Entity Relationship Diagram*.

1.7.2 Perancangan Database

Metode perancangan ini menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) yang merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basisdata berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkan beberapa notasi dan simbol.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

System development life cycle (SDLC) merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan atau mengubah suatu system perangkat lunak dengan model-model dan metodologi yang digunakan oleh orang untuk mengembangkan system perangkat lunak sebelumnya berdasarkan best practice (cara yang telah diuji dengan baik) [11].

1.8.1 Metode Waterfall

Metode pengembangan ini adalah model yang pertama di terbitkan untuk pengembangan diambil dari proses rekayasa lain (Royce,1970). Metode *waterfall* merupakan model yang paling sederhana yang hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah atau kebutuhan user sudah diketahui jelas.

Model SDLC dari *waterfall* atau model skensial linier atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode ini mempunyai pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dari analisa, desain, pengodean, pengujian kemudian tahap pendukung support. Berikut merupakan tahap permodelan *waterfall* [12] :

1. Analisis

Tahap awal dari metode *waterfall* didalamnya adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan user agar user dengan mudah memahami system yang akan dibuat dalam tahap ini diperlukan didokumentasi.

1.8. Metode Pengujian

Metode pengujian digunakan untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Tujuan perancangan database ini untuk memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan pelanggan atau admin secara khusus dan memudahkan pemrosesan beberapa obyek penampilan.

1.8.1 White Box Testing

Adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan di perbaiki, kemudian di-compile ulang.

1.8.2 Black Box Testing

Adalah metode penguji perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat penguji white box).

1.9. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada tugas akhir ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman an tugas akhir. Adapun sistematika any adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika an.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori dari permasalahan yang ddiambil, dan juga landansan teori dari perangkat lunak dan juga Bahasa Pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi data-data pendukung dalam proses desain dan perancangan program Aplikasi. Adapun yang dibahas antara lain rancangan aplikasi beserta rancangan desain aplikasi. Perancangan dan desain aplikasi tersebut meliputi RSS (Sistem requirement Spresification).

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai penerapan hasil analisa dan perancangan sistem yang dibuat hingga terbentuk sistem informasi konfeksi seperti yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil pembahasan dari permasalahan tersebut, beserta saran untuk pengembangan di masa kedepanya.