

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dimasa sekarang ini Belanja Online atau e-commerce menjadi salah satu cara berbelanja yang banyak diminati di Indonesia dimana pembeli tidak perlu datang ke toko untuk melihat atau membeli apa yang mereka butuhkan. Hanya dengan melalui internet, jejaring sosial, atau aplikasi e-commerce mereka bisa melihat dan memilih barang yang diinginkan kemudian memasan barang sesuai pilihan dan mentransfer sejumlah uang sesuai harga barang yang dibelanjakan dan kemudian barang tersebut akan dikirim oleh toko online tersebut ke alamat rumah yang tertera pada pesanan melalui jasa pengiriman barang.

Apartment Gateway Pesanggrahan merupakan sebuah hunian yang memiliki 20 lantai terdiri dari 4 blok yaitu Blok A, Blok B, Blok C, dan Blok D dengan rincian total sebanyak 1271 unit dengan jumlah unit yang aktif sebanyak 881 unit. Sebagian penghuni tersebut adalah pengguna jasa layanan e-commerce yang sering melakukan pembelian barang secara online. Apartment Gateway Pesanggrahan memiliki tempat khusus yang melayani penitipan paket untuk penghuni yang tinggal sehingga kurir pengiriman dapat menitipkan paket dibagian penitipan paket, dan pemilik paket akan mengambil paket pesannya dibagian penitipan paket.

Setiap paket yang dititipkan oleh kurir pengiriman dibagian penitipan paket akan dilakukan pencatatan dan pendataan oleh petugas. Proses

pencatatan data penerimaan paket dilakukan secara manual dimana ketika petugas menerima paket dari kurir petugas akan mencatat data paket pada buku penerimaan paket, kemudian paket tersebut akan diberi tulisan nomer unit pemilik paket kemudian paket disusun pada rak penyimpanan, begitupun pada proses pengambilan paket oleh pemiliknya petugas akan mencatat kembali data paket pada buku pengambilan paket dan setelah dicatat paket akan diberikan kepada pemiliknya. Petugas seringkali mengalami kesulitan ketika akan mengecek jika ada pemilik paket yang menanyakan apakah paket miliknya sudah diterima atau belum, petugas harus mencari paket pada rak penyimpanan dan mencari catatan data dibuku penerimaan paket. Sering juga terjadi paket tidak ditemukan dirak penyimpanan maupun dibuku penerimaan paket tetapi pemilik paket bisa menunjukkan pelacakan paketnya sudah diterima oleh bagian penitipan paket. Hal tersebut terjadi karna kurir sudah mendata paket tersebut sudah diterima oleh bagian penitipan pada sistem pelacakan paketnya sedangkan paket tersebut belum dikirimkan oleh kurir kebagian penitipan paket, kejadian tersebut seringkali membuat petugas menghabiskan banyak waktu untuk mencari data paket yang dicari pada buku penerimaan dan rak penyimpanan paket sehingga menimbulkan antrian pengambilan paket, setiap harinya tempat penitipan paket melayani penenerimaan paket dari berbagai kurir pengiriman kurang lebih sebanyak 200 paket perhari dan melayani kurang lebih sebanyak 100 paket perhari untuk pengambilan paket oleh pemiliknya.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk merancang sebuah sistem informasi yang dapat mempermudah pekerjaan petugas bagian penitipan paket dalam mendata, mencatat, dan mengecek data penerimaan paket dan data pengambilan paket di Apartment Gateway Pesanggrahan dengan judul “ Perancangan Sistem Informasi Penitipan Paket Berbasis Web Untuk Warga Apartment Gateway Pesanggrahan ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dari permasalahan diatas adalah

Bagaimana Merancang Sistem Informasi Penitipan Paket Berbasis Web Untuk Warga Apartment Gateway Pesanggrahan ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem informasi ini akan berfokus terhadap proses kegiatan penitipan paket di Apartment Gateway Pesanggrahan.
2. Sistem penitipan hanya berfokus pada paket barang belanjaan online yang bukan berisi makanan dan juga minuman.
3. Bagian penitipan paket tidak menerima paket Cash On Delivery (COD).

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan dari penelitian adalah :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah :
 - a. Merancang Sistem Informasi untuk proses kegiatan penitipan paket di Apartment Gateway Pesanggrahan.
2. Manfaat dari penelitian ini adalah :
 - a. Untuk membantu dan mempermudah petugas dalam mengolah penerimaan paket dan pengambilan paket.
 - b. Membantu penghuni atau pemilik paket dalam mendapatkan informasi paketnya dibagian penitipan paket.
 - c. Mempermudah petugas dalam pengecekan data paket yang sudah diterima dari kurir.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun menjadi 5 (Lima)

bab. Adapun sistematika penulisannya adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai latar belakang, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan pada bab ini adalah menjelaskan tentang teori-teori dasar yang berhubungan dengan penelitian, metode pengembangan sistem, studi literatur yang bersumber dari jurnal penelitian terdahulu, buku, atau artikel yang mendukung penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai gambaran umum perusahaan, metode pengumpulan data, analisa sistem berjalan dan usulan pemecahan masalah serta kerangka berfikir.

BAB IV : PERANCANGAN DAN HASIL IMPLEMENTASI

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai perancangan sistem seperti diagram alur sistem, use case diagram, serta alur sistemlainnya yang berhubungan dengan perancangan sistem, dan juga tentang hasil tahapan penelitian, mulai dari analisisn desai hasil testing dan hasil implementasinya.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai kesimpulan dari keseluruhan penelitian mengenai hasil apa saja yang didapatkan dan juga saran yang membangun sehingga memotivasi para pembaca.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

Dalam penelitian ini teknik penelitian yang digunakan adalah studi literatur yaitu meneliti dengan cara memahami buku-buku, jurnal maupun artikel yang relevan untuk menghindari kesamaan penulisan dari penelitian yang sudah ada. Untuk itu berikut adalah beberapa penelitian terkait penitipan sebagai berikut :

- a. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alhamidi pada tahun 2017 dengan judul “Sistem Informasi Pengiriman Dan Penerimaan Paket Di Cv Bakti Surya Cipta” Menjelaskan perkembangan teknologi komputer khususnya di bidang sistem informasi berkembang dengan pesat, sehingga banyak perusahaan yang tertarik untuk melakukan analisis pada sistem informasi pelayanan, CV Bakti Surya Cipta adalah salah satu dari perusahaan jasa yang berkembang di Indonesia melayani pelanggan dalam pengiriman dan Penerimaan paket memiliki banyak koneksi dan pelanggan di kota-kota besar Indonesia dan luar negeri. Saat ini pengolahan data dan pencocokan dokumen telah terkomputerisasi menggunakan lembar kerja Microsoft Excel sering mengakibatkan redundansi data dan membutuhkan waktu lama untuk memproses, yang berdampak negatif pada kualitas pelayanan. Keseluruhan proses bisnis saat pengiriman dan penerimaan barang di perusahaan ini masih menggunakan sistem manual, sehingga mengalami masalah dengan pembaruan status. Sehingga

diperlukan suatu sistem yang dapat membantu operasional. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat bekerja secara efisien dan efektif.

b. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti pada tahun 2017 dengan judul “ Sistem Informasi Pencatatan Paket Pada PT. Citra Van Titipan Kilat Gerai Krakatau Berbasis Web “ Menjelaskan Banyak perusahaan besar yang menggunakan jasa ekspedisi untuk mengirim barang atau dokumen, baik dalam jumlah kecil maupun besar. Kepercayaan pada penyedia jasa pengiriman barang telah berkembang cukup pesat di bidang jasa pengiriman barang. Adapun perusahaan ekspedisi yang akan peneliti bahas dalam tugas penelitian ini adalah TIKI. Perancangan sistem ini berisi sistem informasi pencatatan data paket yang ada pada PT, CV Kilat Kilat Kilat Gerai Krakatau. Perancangan ini dirancang untuk mendukung sistem kerja pada point of sale PT CV Kilat Kilat Krakatau, dimana perancangan ini menyediakan sarana penunjang aktivitas kerja komputer. Fasilitas yang disediakan oleh merancang sistem ini yang menyimpan data paket untuk pelanggan yang mengirimkan barangnya ke perusahaan PT, CV Kilat Kilat Krakatau Gerai dan laporan harian pengiriman ke pelanggan. Melihat banyaknya permasalahan yang muncul pada saat penulis melakukan observasi, berharap dengan adanya sistem komputer ini dapat membantu staf PT, CV.Titipan Kilat Gerai Krakatau dan memberikan solusi yang terbaik. Sistem Informasi Pengiriman Paket Kargo bertujuan untuk meningkatkan efisiensi layanan pengiriman paket untuk orang. Dan untuk memudahkan transaksi dan

pengolahan data di output PT, CV.Titipan Kilat Krakatau dan menghasilkan output yang efisien dan efisien

- c. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Risky Eriana pada tahun 2017 dengan judul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Paket Pada Bagian Rumah Tangga PUSTEKKOM KEMENDIKBUD “ menjelaskan Pengelolaan data barang yang diterima di bagian Rumah Tangga PUSTEKKOM KEMENDIKBUD dilakukan secara manual. Proses pengelolaan data menggunakan beberapa lembar kertas untuk mencatat kegiatan penerimaan barang. Bahkan untuk memeriksa kesalahan petugas harus membuka kembali dokumen-dokumen lama. Belum kegiatan menelpon ke penerima paket sangat tidak efisien. Akibatnya kegiatan tersebut dapat mengganggu pekerjaan, dan informasi yang dibutuhkan menjadi lebih lambat dan sering terjadi kesalahan. Maka Sistem Informasi Penerimaan Paket merupakan sistem yang dirancang untuk mendata paket yang diterima. Dimana pengumpulan data dari paket-paket ini berfungsi untuk meningkatkan kinerja dari penerimaan paket yang tepat sasaran. Selain meminimalkan penggunaan kertas dan penggunaan telepon karena setiap paket yang diterima akan diberitahukan melalui email pribadi. Sistem Informasi Penerimaan Paket ini bertujuan untuk menciptakan sistem yang berkualitas dalam membangun kinerja secara efektif dan efisien.

2.2 Sistem

Definisi Sistem Menurut (Sri Mulyani, 2016:2) sekumpulan komponen yang membentuk suatu kesatuan dan mempunyai tujuan tertentu. Sistem dapat dipahami sebagai kumpulan subsistem, komponen atau elemen yang bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan output yang telah ditentukan.

2.3 Informasi

Menurut (Sutarman dalam karya buku Muhammad Muslihudin dan Oktafianto, 2016:9) Informasi adalah Informasi adalah kumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga memiliki bagi yang menerimanya.

2.4 Sistem Informasi

Menurut (Suryadharma,2018) Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia dan komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi) dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

2.5 Penitipan

Dalam pasal 1694 KUHperdata penitipan adalah apabila seseorang menerima sesuatu barang dari orang lain dengan syarat bahwa dia akan menyimpan dan mengembalikan barang tersebut secara utuh dalam wujud asalnya.

2.6 Paket

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) paket adalah barang yang dikirimkan dalam bungkusan melalui pos atau ekspedisi pengiriman.

2.7 Database

Menurut (Abdulloh, 2018:103 Database adalah sekumpulan informasi yang disimpan secara sistematis dalam komputer sehingga informasi tersebut dapat diperiksa oleh program komputer untuk mengambil informasi tersebut.

2.8 UML

Menurut (Mulyani,2016) UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk dokumentasi dan melakukan spesifikasi pada sistem. UML memiliki beberapa diagram, Berikut adalah diagram UML :

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah Suatu bentuk penggambaran antara aktor dan sistem. Diagram ini menggambarkan bagaimana interaksi antara aktor dan sistem tergantung pada bagaimana sistem dirancang dan digunakan.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram adalah Suatu bentuk pemodelan proses dalam sebuah sistem informasi. Activity diagram menunjukkan alur dan proses suatu sistem informasi dari awal sampai akhir.

c. *Class Diagram*

Class diagram adalah suatu bentuk pemodelan yang menggambarkan bagaimana hubungan suatu objek dalam suatu sistem yang memuat atribut-atribut dari suatu kelas dan hubungan diantaranya, tetapi tidak menjelaskan akibat dari hubungan yang terjadi.

d. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah suatu bentuk pemodelan yang menggambarkan interaksi objek-objek yang di susun dalam suatu sistem. Diagram urutan bersifat dinamis dan merupakan urutan tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang menggambarkan hubungan fisik dan logika suatu sistem.

2.9 PHP

Menurut Mundzir (2018:3) PHP (Hypertext Preprocessor) adalah Bahasa pemrograman universal untuk membuat dan mengembangkan situs web yang dapat digunakan dalam kombinasi dengan HTML. Saat ini PHP banyak digunakan untuk membuat program situs web dinamis.

2.10 MySQL

Menurut MADCOMS (2016) MySQL adalah Sistem manajemen database yang bersifat open source dan saat ini paling populer. Sistem database MySQL mendukung berbagai fitur seperti multi-threaded, multi-user, SQL Database manajemen system "DBMS".

Menurut (Subagia, 2018:67) MySQL adalah perangkat lunak database open source yang banyak digunakan untuk memproses database menggunakan bahasa SQL.

Jadi MySQL adalah perangkat lunak yang dapat membuat database yang bersifat open source sebagai sumber pengolahan data untuk membuat aplikasi web yang paling populer saat ini.

2.11 Xampp

Menurut Iqbal (2019:15) Xampp adalah perangkat lunak server web Apache yang mencakup server database MySQL dan dukungan pemrograman PHP.

2.12 Website

Menurut Puspitosari dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) Website adalah halaman informasi yang disediakan di Internet dan dapat diakses dari mana saja di dunia dengan menghubungkan ke Internet

Website merupakan tempat dimana seseorang dapat mengakses segala macam informasi yang berisi berbagai jenis media mulai dari teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara dan kombinasi dari semua. Website dapat diakses melalui internet untuk mengakses situs web biasa, mulai dengan WWW atau (World Wide Web) dan akhiri dengan domain seperti .com .gov. org.net dan seterusnya.

2.13 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah metode waterfall. Metode ini merupakan metode yang banyak digunakan dalam pengembangan sistem. Metode ini dimulai dengan analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, integrasi sistem, dan pemeliharaan sistem. Di bawah ini adalah tahapan dari metode waterfall:

a. *Requirements analysis and definition* (Analisis Kebutuhan)

Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain diskusi, observasi, survei, wawancara, dan lain-lain. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk memperoleh data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan.

b. *System and software design* (Desain Sistem)

Tahap perancangan sistem mengalokasikan persyaratan sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementasi and unit testing* (Penulisan Kode Program)

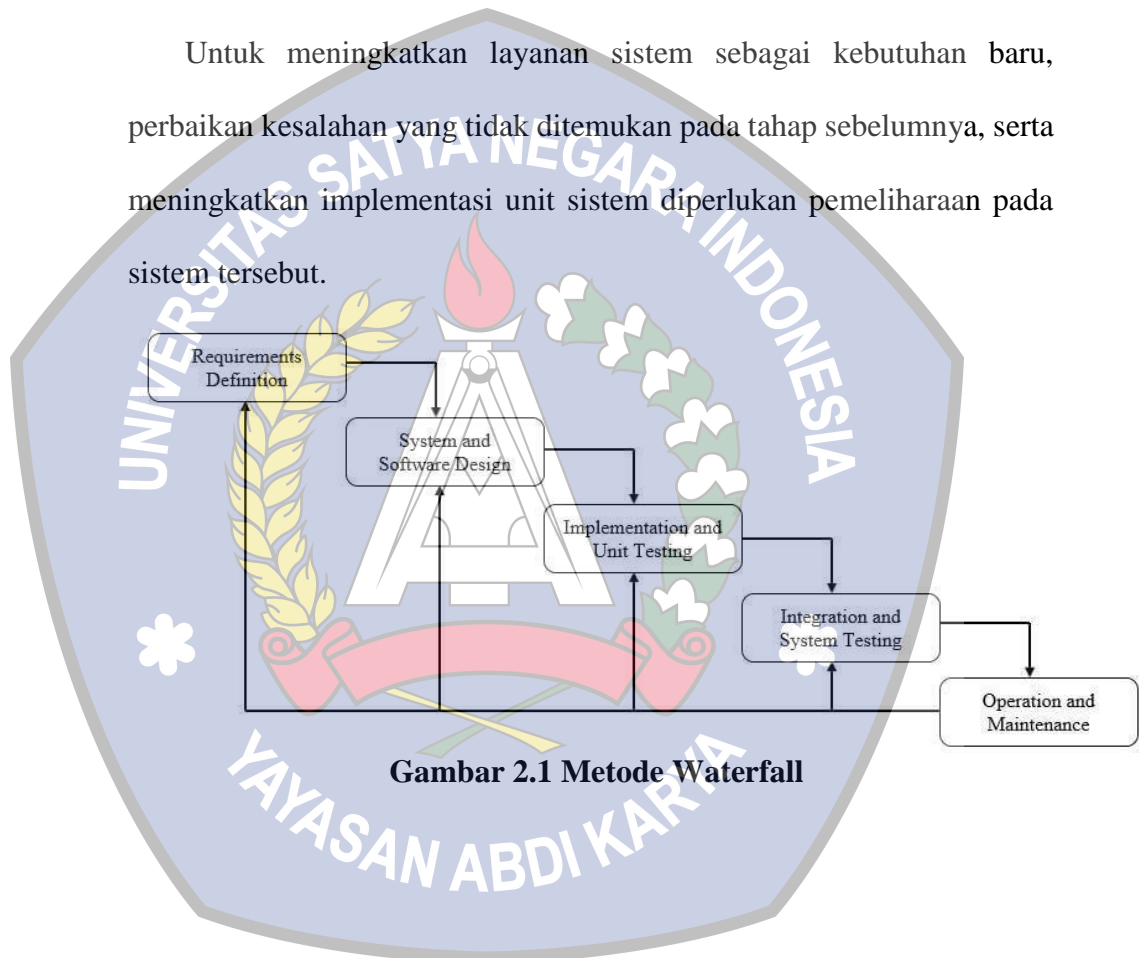
Dari perancangan perangkat lunak rangkaian program atau unit program dapat diwujudkan. Pengujian terdiri dari verifikasi untuk memenuhi spesifikasi.

d. *Integration and system testing* (pengujian Program)

Untuk memastikan apakah program tersebut memenuhi kebutuhan perangkat lunak atau tidak, unit individu dari program digabungkan dan diuji sebagai suatu sistem.

e. *Operation and Maintenance* (Pemeliharaan)

Untuk meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru, perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya, serta meningkatkan implementasi unit sistem diperlukan pemeliharaan pada sistem tersebut.



Gambar 2.1 Metode Waterfall