

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan media informasi saat ini yang tiada henti adalah perkembangan informasi melalui internet. Dikarenakan pengguna internet sekarang terdiri dari kalangan bawah hingga kalangan atas, kini masyarakat dengan mudah mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi brosur, surat kabar, tetapi juga sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui internet. Dikarenakan internet memudahkan segala bentuk pekerjaan menjadi lebih praktis dan cepat.

Dengan kehadiran internet PT. Andhika Resky Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa pengiriman barang yang belum adanya sistem untuk mengelola data. Sistem Informasi ini sendiri dibangun dengan tujuan mempermudah *customer* yang ingin mengirimkan barang dikarenakan PT. Andhika Resky Mandiri yang datanya masih bersifat manual, sering terjadinya kesalahan dalam melakukan pencarian data, lambatnya pembuatan laporan yang mempengaruhi sistem pelayanan terhadap pengiriman (Utami, 2015). Hal ini menyebabkan terjadinya keterlambatan didalam penyampaian laporan. Adapun masalah yang dihadapi yaitu sering terjadinya kesalahan dalam penulisan, lambat pembuatan laporan, sulit melakukan pencarian data.

Perancangan web di PT. Andhika Resky Mandiri akan sangat membantu untuk kelancaran bisnis pengiriman barang, maka perancangan Sistem Informasi

Pengiriman Barang mulai dikembangkan berbasis web dengan metode prototipe. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan prototipe sistem pengiriman barang yang menghasilkan sistem informasi *online* berbasis *web*, untuk mempermudah cara kerja sistem pengiriman, dan memudahkan *customer* mengirim barang. Oleh karena itu penulis tertarik membahas tentang **Perancangan Sistem Informasi Pengiriman Barang Antar Provinsi Berbasis Web Pada PT. Andhika Resky Mandiri Jakarta Pusat.**

### **1.2. Identifikasi Permasalahan**

Adapun masalah yang terjadi diperusahaan PT. Andhika Resky Mandiri yaitu :

1. Sistem yang digunakan masih bersifat manual dan sulit melakukan pencarian data *customer*.
2. Lambatnya pembuatan laporan.

### **1.3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara melakukan pencarian data *customer* dengan tepat.
2. Bagaimana cara mendapatkan data dengan cepat.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Berikut ini maksud dari penelitian antara lain :

1. Mengembangkan sistem informasi pengiriman barang berbasis web.
2. Mempermudah *customer* untuk mengirim barang.
3. Memudahkan cara kerja sistem pada bagian pelayanan.
4. Mempercepat proses pengiriman.
5. Mengurangi kendala di PT. Andhika Resky Mandiri.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi (S1) Sistem Informasi di STMIK Nusa Mandiri Jakarta Kramat.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, sumber data yang menjadi bahan penelitian ini dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa pihak terkait, yaitu pihak dari perusahaan.

##### **1.5.1. Teknik Pengumpulan data**

###### **A. Observasi**

Awal mengumpulkan data yang pertama melakukan observasi ke PT. Andhika Resky Mandiri, untuk melihat langsung proses pengiriman barang dan mendata informasi-informasi yang dibutuhkan.

## B. Wawancara

Wawancara pertamakali dilakukan kepada admin, dan *customer* yang sering mengirim barang di PT. Andhika Resky Mandiri. Adapun pertanyaan yang diajukan saat wawancara yaitu:

1. Sistem apa yang sedang dipakai oleh admin?
2. Bagaimana cara proses pengiriman berlangsung?

## C. Studi Pustaka

Dengan teknik pengumpulan data, penulis mencari referensi dari artikel (buku, jurnal, maupun e-book) yang berkaitan dengan judul skripsi yang penulis angkat serta mengumpulkan data pengiriman barang pada PT. Andhika Resky Mandiri dalam periode 3 (tiga) bulan terakhir.

### **1.5.2. Model Pengembangan Sistem**

Model pengembangan yang digunakan penulis yaitu model prototipe, Simarmata (2009:62) mengungkapkan “prototipe adalah bagian dari produk yang mendeskripsikan logika maupun fisik antar muka eksternal yang ditampilkan”.

Pada umumnya prototipe melibatkan beberapa langkah sebagai berikut:

- A. Mengumpulkan data.
- B. Melakukan perancangan .
- C. Membangun sebuah prototipe.
- D. Evaluasi terhadap *customer*.
- E. Pengembangan produk bersekala besar.

## **1.6. Ruang Lingkup**

Agar pembahasan lebih terarah, maka ruang lingkup pembahasan hanya pada perancangan sistem yang mencakup pemberian informasi kepada *customer* mengenai keberadaan barang, dan admin yang memberikan informasi keberadaan barang dan pengiriman kepada customer yang dapat diakses melalui web, dengan data-data yang digunakan antara lain data pelanggan, dan data kurir.