

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Hasanah Multiguna Ekspres merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa ekspedisi, beralamat di Jl. Pagarsih, Astanaanyar no.76, Bandung Jawa Barat. Dimana area bisnis utamanya adalah pengiriman darat, laut dan udara, PT. Hasanah Multiguna Ekspres telah berdiri sejak tahun 2010 perlu memahami dengan baik kebutuhan dan keinginan konsumen. Hal ini dikarenakan ketatnya tingkat persaingan dengan perusahaan jasa titipan lainnya. Cara yang dilakukan PT. HMS untuk mengantisipasi persaingan adalah selalu berusaha memberikan layanan terbaik kepada konsumennya. PT. HMS juga menyediakan berbagai layanan antar jemput (*Door to Door Service*) pengiriman paket atau *parcel* (*Sparepart*, elektronik, barang promosi) maupun dokumen (Surat, majalah, undangan, cetakan *billing*) dalam ruang lingkup nasional dan internasional yang terkait dengan pergudangan, bea cukai, dan transportasi udara.

PT. Hasanah Multiguna Ekspres sebelumnya telah memiliki *website* dimana layanan yang diberikan hanya sekedar promosi, namun demikian *website* tersebut mempunyai beberapa kelemahan yang dirasakan oleh *user* seperti tampilan *website* yang monoton (*no user friendly*). Selain itu, untuk pengecekan barang dan segala keluhan-keluhan di PT. HMS masih dilakukan penyampaian dengan mengirimkan pesan singkat (sms) atau melakukan komunikasi melalui telepon. Sehingga dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut waktu yang dibutuhkan lebih lama.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan adanya suatu pembangunan dan pengembangan aplikasi yang tepat untuk membantu *customer* atau penerima dalam pengecekan status barang dan penyampaian keluhan. Aplikasi tersebut diberi nama “Aplikasi Ekspedisi Barang Berbasis Web (Studi Kasus Pada PT Hasanah Multiguna Ekspres)”. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan dan memaksimalkan segala aktivitas perusahaan serta mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan permasalahan pada PT. Hasanah Mutiguna Ekspres sebagai berikut:

- a. Bagaimana caranya melakukan pengecekan status pengiriman barang, mengubah status pengiriman barang, dan memasukkan data pengiriman barang?
- b. Bagaimana caranya menyampaikan keluhan terkait barang yang sudah dikirim atau barang hilang?
- c. Bagaimana caranya membantu untuk mengetahui grafik perkembangan pengiriman barang?
- d. Bagaimana caranya melihat laporan pengiriman setiap bulannya?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang mampu:

- a. Mampu melakukan pengecekan status pengiriman barang, mengubah status pengiriman barang, dan memasukkan data pengiriman barang.
- b. Mampu membantu dalam menyampaikan keluhan terkait barang yang sudah dikirim atau barang hilang melalui pesan.
- c. Mampu membantu untuk mengetahui grafik perkembangan pengiriman barang.
- d. Mampu melihat laporan pengiriman setiap bulannya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi ini adalah :

- a. Aplikasi ini hanya menangani pembayaran secara tunai.
- b. Aplikasi ini cabang pengirim adalah hanya kota Bandung.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pengiriman Barang pada PT. Hasanah Multiguna Ekspres Berbasis Web adalah program siap pakai yang terdiri dari beberapa elemen yaitu *Input* data pengiriman barang, *input* data *customer*, mengetahui grafik perkembangan pengiriman barang, cetak laporan pengiriman, mengubah status pengiriman barang, Pengecekan status barang (*Tracking*), dan Sistem keluhan *customer*. Sistem

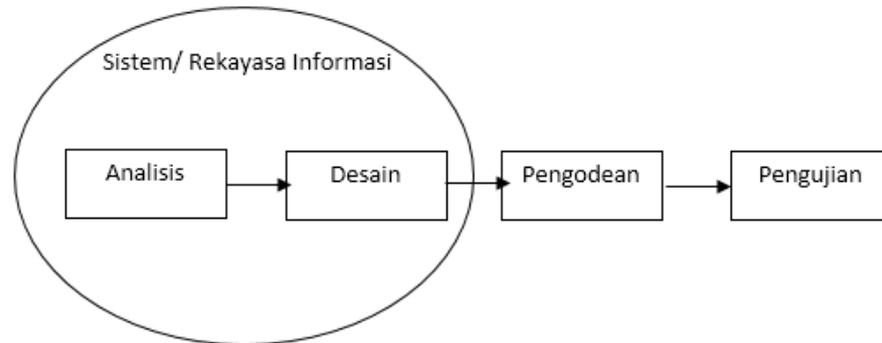
yang dibuat nantinya akan menangani aplikasi berbasis web yang diharapkan adalah aplikasi ini dapat memudahkan *customer* untuk mengetahui informasi status pengiriman barang dengan sistem *Tracking* yang dapat memberikan informasi kepada *customer* dengan memasukkan nomor resi. Oleh karena itu perlu dibuatkan aplikasi pengiriman barang berbasis web di perusahaan ini agar sistem pola kerja karyawan tidak memakan waktu yang banyak, dan penyampaian keluhan dapat teratasi.

Pengguna dari Aplikasi Ekspedisi Barang Berbasis Web menjadi 4 kelompok *user*, yaitu *Customer*, *Customer Service*, *Administrasi*, dan *Cabang*. *Customer* memanfaatkan menu-menu yang terdapat di aplikasi untuk melihat informasi layanan-layanan pengiriman barang, pengecekan status barang (*Tracking*) dan menyampaikan keluhan terkait pengiriman barang. *Customer Service* dapat mengakses menu “Keluhan” untuk melayani semua data-data keluhan. Bagian *Administrasi* mengelola pendataan *Customer*, pengiriman barang, mengelola akun *user*, melihat grafik pengiriman dan melihat laporan pengiriman setiap bulannya. Adapun *Cabang* yaitu mengubah status pengiriman.

Dengan adanya Aplikasi Ekspedisi Barang Berbasis Web. Diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu, dalam menangani keluhan dan pengecekan status barang dengan harapan *website* tersebut bisa bermanfaat dan juga dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Alat yang digunakan untuk membangun Aplikasi Ekspedisi Barang Berbasis Web adalah XAMPP, Web Browser, dan Notepad++.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model pengembangan *Waterfall*. Model ini tahapan pengerjaannya dilakukan secara berurutan, sehingga fase-fase pengerjaan sistem sangat terorganisir. Terdapat 5 tahap dalam metode pengerjaan, mulai dari wawancara yang terdapat pada tahap analisis, mendesain *database* serta proses bisnis, kemudian masuk kepengkodean, melakukan tes terhadap aplikasi lalu pengimplementasian ke aplikasi.



Gambar 1- 1 Model *Waterfall* [1]

1. Analisis

Merupakan tahap melakukan analisis terhadap masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya dan menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan perangkat lunak.

a. Kuesioner

Penulis akan memberikan kuisisioner kepada calon pengguna untuk mengetahui masalah yang sebenarnya yang disarankan oleh calon pengguna atau responden dalam melakukan proses pengiriman barang. Adapun dokumen hasil kuisisioner dapat dilihat pada lampiran B.

b. Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara dengan Bagian pemilik perusahaan dan Bagian *Accounting Finance*. Kutipan wawancara dapat dilihat pada lampiran A.

2. Desain

Tahap ini bertujuan membuat rancangan dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *object-oriented* menggunakan UML. Adapun model-model yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram* dan *Use Case Scenario* untuk menggambarkan daftar pengguna, daftar fitur pada aplikasi dan interaksi antara keduanya.
- b. *Class Diagram* untuk menggambarkan hubungan antar *class* yang menyusun aplikasi.

- c. *Entity Relationship Diagram* dan *Relationship Diagram* untuk menggambarkan rancangan logis, rancangan fisik dan struktur data-data yang tersimpan di dalam *database*.
- d. *Mockup* untuk menggambarkan rancangan tampilan antarmuka aplikasi yang akan dilihat oleh pengguna.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini rancangan sistem diterjemahkan ke dalam program perangkat lunak yang akan digunakan oleh pengguna. Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

4. Pengujian Sistem

Setelah setiap fitur diuji secara terpisah pada tahap sebelumnya maka pada tahap ini aplikasi secara utuh akan diuji oleh pengujian *blackbox* testing.

5. Pemeliharaan

Proyek Akhir ini tidak sampai pada tahap *Operation* dan *Maintenance*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Setelah metode pengerjaan ditentukan, berikut adalah jadwal pengerjaan aplikasi yang akan dibangun.

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Keterangan	Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17			Mei-17				Juni-17			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
<u>Analisis</u>																															
<u>Desain</u>																															
<u>Pembu- atan kode</u>																															
<u>Pengujian</u>																															
<u>Dokumen</u>																															