

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, terutama kekayaan lautnya yang luar biasa. Indonesia memiliki potensi perikanan yang sangat besar, manakala dilihat dari sisi luasnya perairan lautan, letak geografis, wilayah maupun panjang garis pantai. Sebagai negara kepulauan, hampir dua pertiga wilayahnya adalah lautan. Luas lautnya sekitar 3,1 juta km², yang terdiri dari perairan laut nusantara 2,8 juta km² dan perairan laut teritorial 0,3 km². Bila ditambah dengan perairan Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia (ZEEI), maka secara keseluruhan luas perairan laut Indonesia adalah 5,8 juta km². Sementara itu, garis pantai yang dimiliki Indonesia mencapai 81.800 km. Garis pantai ini termasuk salah satu garis pantai yang paling panjang di dunia. Sedangkan potensi sumber daya alam yang dimiliki sangat berlimpah baik di laut, dasar laut maupun tanah di bawahnya menjadi konsekuensi tersendiri bagi bangsa Indonesia untuk memanfaatkan bagi kesejahteraan warga negara Indonesia[1].

Sehingga mendirikan perusahaan-perusahaan perdagangan hasil laut di Indonesia merupakan peluang usaha yang menjanjikan. Dari banyaknya perusahaan perdagangan hasil laut tentunya akan meningkatkan daya saing yang sangat ketat, sehingga suatu perusahaan perlu meningkatkan kualitasnya untuk selalu terus membaik dan meningkat. Diantaranya adalah meningkatkan kinerja para pegawai untuk membuat perusahaan menjadi lebih baik, untuk meningkatkan kinerja pegawai tersebut perlu adanya sebuah alat atau *tools* yang dapat memudahkan pegawai dalam melakukan pekerjaannya.

Pada Proyek Akhir ini kami akan mengambil salah satu perusahaan pengelolaan perdagangan hasil laut yang berlokasi di Tuban Jawa Timur yang bernama PT Anugrah Laut Indonesia (ALISeafood). Pada PT Anugrah Laut Indonesia proses pendataan stok barang dan transaksi masih belum menggunakan aplikasi atau masih secara manual, hal tersebut masih menggunakan pengolahan data dilakukan dengan *on paper* lalu dipindahkan pada *microsoft excel* atau *spreadsheet*. Data yang dimaksud tersebut antara lain data master barang, data stok barang, dan data transaksi keluar masuk barang. Dampaknya proses pekerjaan harus melalui banyak tahapan, dan itu

mengakibatkan kinerja yang tidak efisiensi dan tidak akurat.

Maka untuk mengatasi hal tersebut kami membuat aplikasi yang akan digunakan oleh pegawai untuk melakukan pengelolaan data-data di PT Anugrah Laut Indonesia. Aplikasi ini akan dapat dipergunakan untuk pengelolaan daftar barang, proses transaksi perdagangan dan laporan. Untuk itu pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat diakses oleh seluruh pegawai yang sesuai dengan wewenangnya sehingga dapat membantu kinerja PT Anugrah Laut Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi yang dapat mencatat atau *memonitoring* proses transaksi perdagangan PT Anugrah Laut Indonesia?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk melakukan pendataan stok barang di PT Anugrah Laut Indonesia?

1.3 Batasan Permasalahan

Pembuatan sistem dalam proyek akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbasis Web
2. Aplikasi ini hanya dipergunakan untuk pegawai Perusahaan Anugrah Laut Indonesia
3. Aplikasi ini tidak membahas mengenai pelaporan akuntansi keuangan pada proses transaksi perdagangan
4. Aplikasi ini tidak membahas mengenai kepegawaian dan penggajian

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Membuat aplikasi yang dapat *memonitoring* proses transaksi perdagangan PT Anugrah Laut Indonesia
2. Membuat pendataan stok barang PT Anugrah Laut Indonesia

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan pada pembuatan aplikasi pengelolaan PT Anugrah Laut Indonesia adalah dengan metode *waterfall*.

Tahapan-tahapan proses model *waterfall* [2], adalah:

1. *Requirement Analysis* (analisis kebutuhan)

PT Anugrah Laut Indonesia dan pengembang menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian - bagian yang akan dibutuhkan berikutnya lalu menganalisis seluruh kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.

2. *System Design* (desain sistem)

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari oleh pengembang dalam fase ini dan menyiapkan desain sistem yang akan digunakan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan oleh pengembang di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya yaitu *Integration & Testing*. Setiap unit akan selalu diuji dan dikembangkan fungsionalitasnya yang disebut sebagai unit testing.

4. *Integration & Testing* (integrasi dan pengujian)

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem akan melakukan proses pengujian untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance* (penggunaan dan pemeliharaan)

Aplikasi yang sudah melewati ke-4 proses sebelumnya akan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut merupakan pembagian tugas tim proyek :

a. Amien Jafar Makrufi

Peran : *Back-End Developers and Documentation*

Tanggung Jawab:

- Memprogram fungsionalitas sistem
- Merancang database dengan aplikasi
- Merancang pengembangan aplikasi
- Membuat laporan

b. Bahrul Bangsawan

Peran : *Front-End Developers and Promotion*

Tanggung Jawab:

- Membangun desain tampilan website
- Merancang tampilan website
- Membuat user interface
- Membuat poster dan video promosi