

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

PT AGB Palabuhanratu merupakan pusat aktivitas bisnis perikanan tangkap di pantai selatan Jawa Barat khususnya Kabupaten Sukabumi, mengembangkan usaha di Bidang *ekspor* ikan layur berkualitas. Tujuan dan kegiatan utama dari perusahaan adalah menyalurkan dan mengeksport produk perikanan layur yang unggul. Perusahaan memiliki berbagai jenis produk layur yang dibagi berdasarkan kualitasnya. Selain itu, perusahaan juga membantu sejumlah nelayan di Palabuhanratu dalam hal penyediaan sarana operasinya berupa kapal beserta alat penangkap ikan [1].

Menurut hasil wawancara proses yang dilakukan saat ini oleh PT AGB Palabuhanratu dalam Melakukan transaksi masih menggunakan telepon dalam pemesanannya tidak hanya itu juga kosumen kesulitan dalam mencari informasi data ika laut dan stok ikan laut yang tersedian di PT AGB Palabuhanratu karena tidak adanya website, dan informasi tentang perusahaan juga sangat terbatas. Dalam pembuatan laporan transaksi perbulannya petugas harus menginput data kedalam microsoft excel terlebih dahulu.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dari itu diperlukan suatu aplikasi berbasis web informasi dan penjualan ikan laut di daerah palabuhanratu. Aplikasi ini membantu petugas dalam mengelola data ikan, mengolah data transaksi dan melihat laporan transaksi. Membantu konsumen dalam mencari informasi dan stok ikan laut yang tersedia di PT AGB Palabuhanratu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di ambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi customer dalam melakukan kegiatan transaksi penjualan ikan laut?
2. Bagaimana memfasilitasi petugas dalam menampilkan laporan data penjualan?
3. Bagaimana memfasilitasi petugas dalam menginformasikan perusahaan PT AGB Palabuhanratu?
4. Bagaimana memfasilitasi konsumen dalam mencari informasi ikan laut dan data stock ikan laut yang ada di PT AGB Palabuhanratu?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi berbasis web informasi dan penjualan ikan laut di PT AGB Pelabuhanratu adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan aplikasi yang dapat membantu customer dalam melakukan kegiatan transaksi ikan laut.
2. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan hasil penjualan berupa laporan.
3. Menyediakan aplikasi yang dapat menampilkan profil lengkap perusahaan.
4. Menyediakan aplikasi yang dapat menampilkan data ikan dan data stok ikan laut yang tersedia di PT AGB Palabuhanratu.

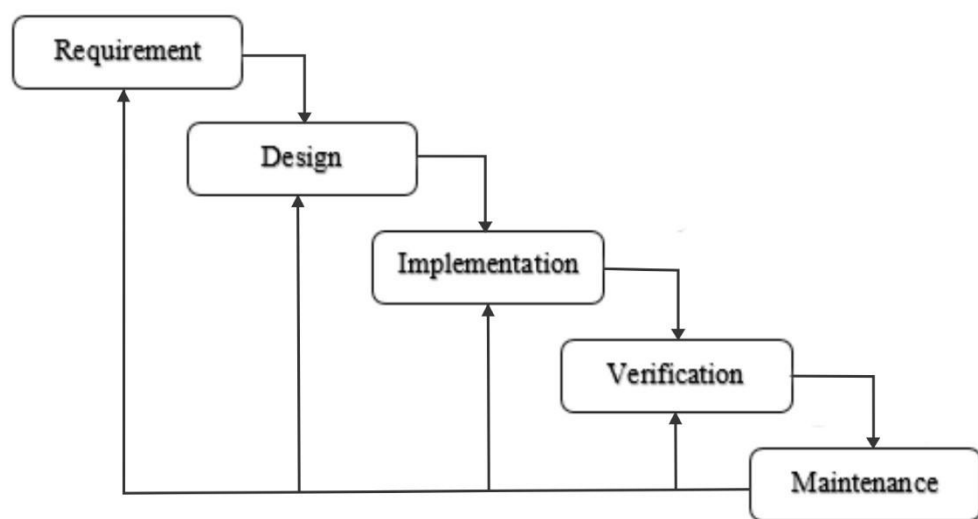
## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam membangun aplikasi berbasis web informasi dan penjualan ikan laut di PT AGB Palabuhanratu adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh PT AGB Palabuhharatu.
2. Proses transaksi pada aplikasi ini hanya menerima pembayaran dengan mata uang US \$ dolar
3. Aplikasi ini hanya menyediakan fasilitas penjualan ikan laut dan stok tersedia di PT AGB Palabuhanratu.
4. Aplikasi ini tidak menyediakan inventori produk secara lengkap untuk menambah stok produk di sediakan edit data stok.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* dengan model *Waterfall*. Alasan menggunakan model *Waterfall* dikarenakan klien dapat mendeskripsikan keinginannya dengan baik, dan model *Waterfall* menyediakan tahapan-tahapan yang jelas, terstruktur dan sistematis.



Gambar 1-1  
Model Waterfall [2]

Adapun tahapan-tahapan pada model Waterfall yang ditunjukkan oleh Gambar 1-1 adalah sebagai berikut.

### 1. *Requirement Analysis*

Pada aktivitas Pendefinisian Kebutuhan, dilakukan pengumpulan semua kebutuhan terkait system yang akan dibangun. Adapun pengumpulan datanya dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai agen yang ada di Pelabuhanratu
2. Tinjauan Pustaka yaitu mempelajari dan mencari informasi di buku artikel dan website terkait dengan aplikasi yang akan di bangun.

### 2. *System Design*

Pada aktivitas selanjutnya, daftar kebutuhan fungsional yang sudah didapatkan akan dimodelkan ke dalam suatu perancangan sistem dan perangkat lunak. Model yang akan digunakan untuk merancang sistem dan perangkat lunak adalah *Unified Modelling Language* (UML) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

### **3. Implementation**

Dalam tahap ini penulis menerjemahkan dokumentasi ke dalam kode - kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga menjadi aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi pengolahan data menggunakan Bahasa PHP dengan MySQL serta menggunakan Bahasa PHP dengan framework (*CodeIgniter*) dan menggunakan HTML serta CSS untuk mengatur tampilan.

### **4. Integration & Testing**

Setelah semua fungsionalitas dipastikan dapat berjalan dengan semestinya, perangkat lunak akan diuji secara lengkap pada lingkungan (*environment*) yang sebenarnya. Perangkat lunak web akan diuji penggunaannya dengan menghubungkan data yang tersimpan pada server basis data melalui jaringan data.

### **5. Operation & Maintenance**

Setelah semua tahap dilaksanakan, tahap terakhir adalah mengoperasikan aplikasi tersebut dan melakukan pemeliharaan jika dibutuhkan. Pada tahap ini tidak dilakukan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan penelitian digambarkan dalam bentuk tabel dalam satuan minggu.

**Tabel 1- 1**  
**Jadwal Pengerjaan**

Metode Pengerjaan	Jadwal Pengerjaan																			
	Tahun 2019																			
	February				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Requirement Analisis</b>	█	█	█	█																
1. Wawancara	█	█	█	█																
2. Pengamatan	█	█	█	█																
3. Daftar pertanyaan	█	█	█	█																
<b>System Design</b>					█	█	█	█												
1. Desain ERD					█	█	█	█												
2. Desain Mockup					█	█	█	█												
3. Desain UML					█	█	█	█												
<b>Implementation</b>									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
1. Koding									█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
<b>Integration &amp; Testing</b>																				█
1. Blackbox Testing																				█
2. UAT (User Acceptance Test)																				█