

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

PT Samudera Perdana Selaras merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa terutama jasa transportasi dan pelayaran. Didirikan pada tahun 2004, PT Samudera Perdana Selaras melayani jasa keagenan kapal baik lokal maupun asing, pengurusan dokumen ekspor impor, jasa angkutan darat antar kota dan provinsi, bongkar muat kapal dan pergudangan, serta jasa pengurusan pelabuhan dan pengelolaan silo (wadah curah).

Dalam melakukan pelaporan alur bongkar muat yang dilakukan oleh PT Samudera Perdana Selaras masih belum efisien, harus masih melakukan pelaporan secara manual belum tersistem. Contohnya saat melakukan pelaporan sampai mana pekerjaan bongkar muat tersebut harus melaporkan kepada pekerja yang ada di kantor dan kembali lagi ke lapangan.

Berikutnya yang jadi latar belakang permasalahan yaitu hasil dari pengisian informasi akan ditampilkan dalam wujud laporan. Dalam pembuatan laporan tersebut memerlukan waktu yang lumayan lama. Efisiensi waktu sangatlah berarti dalam suatu perseroan buat meningkatkan efisiensi pekerjaan supaya apa yang dikerjakan dapat segera terselesaikan dengan baik serta pas pada waktunya.

Untuk latar belakang masalah lainnya adalah belum ada sistem yang digunakan secara realtime atau sesuai waktu. Yaitu pekerja tidak harus bolak balik ke kantor untuk melaporkan apa yang sedang terjadi di lapangan. Jadi PT Samudera Perdana Selaras membutuhkan sistem yang dapat membantu para pekerja untuk bekerja secara efisien dan secara realtime. Dengan demikian perlu adanya sistem yang membantu para

pekerja yang ada dilapangan untuk membantu proses penginputan data dan pelaporan data secara realtime.

Dengan latar belakang diatas penulis menguraikan masalah dan ingin merancang sistem dengan judul “Sistem Informasi Bongkar Muat pada PT. Samudera Perdana Selaras Semarang”. Diharapkan sistem ini akan membantu proses pengolahan data , pemantauan berapa tonase atau volume yang sudah di bongkar dan di muat dan membantu pekerja untuk melakukan pemantauan dengan efektif dan efisien.

## **1.2 PERMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu Bagaimanan membuat Sistem Informasi pelaporan bongkar muat kapal pada PT. Samudera Perdana Selaras Semarang.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan hanya pada :

1. Proses pencatatan data bongkar muat kapal.
2. Penyajian informasi data bongkar muat kapal yang ada pada PT Samudera Perdana Selaras.
3. Sistem ini mengelola data bongkar muat agar dapat tertata dengan baik dimana bagian operasional bisa melakukan pengecekan berapa tonase maupun volume yang telah dibongkar serta dimuat

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari pembuatan dari tugas akhir ini adalah :

1. Membangun sebuah perangkat lunak yang mampu membantu melaksanakan pelaporan bongkar muat kapal serta bagaimana untuk menyimpan data.
2. Memudahkan dalam proses pendataan dan pelaporan secara efisien dan realtime
3. Meminimalisir kehilangan data dan data dapat terorganisir dengan baik.

Manfaat dari pembuatan dari tugas akhir ini adalah :

### 1. Bagi Perusahaan

PT. Samudera Perdana Selaras ialah perseroan forwarding yang telah besar sehingga seluruh pekerjaan telah sepatutnya tersistem dengan baik. Akan tapi selama ini aktivitas pada bongkar memuat kapal masih memakai Ms. excel dimana sistem tersebut dialami kurang efisien, efektif, serta rumit. Sehingga dengan adanya riset ini diharapkan terdapatnya sistem yang dapat menguntungkan, efisien, efektif, realtime, serta tepat guna, dan menaikkan layanan untuk perseroan.

### 2. Bagi Unisbank

Manfaat penelitian yang dibuat oleh peneliti bagi unisbank ialah membantu menambah bahan pustaka tentang sistem informasi perjalanan dinas yang dapat digunakan sebagai rujukan penelitian selanjutnya. Dapat juga dijadikan sebagai pendidikan mahasiswa yang siap belajar dan siap terjun ke masyarakat dalam bidang pengembangan sistem informasi.

### 3. Bagi Penulis

Supaya Penulis bisa mengimplementasikan ilmu yang didapat buat menambahkan pengetahuan tentang permasalahan yang dihadapi serta bagaimana mengambil keputusan secara cepat, akurat, serta tepat guna. Dan bisa menambahkan mental serta motivasi mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam diri sehingga muncul rasa percaya diri serta semangat dalam mendapati bermacam permasalahan yang terdapat.

## **1.5 METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah teknik yang sistematis dalam menyelesaikan sesuatu. Adapun metode yang dilakukan Penulis:

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan penulis secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan penulis.

2. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan wawancara kepada pihak perusahaan agar data yang didapatkan akurat.

3. Studi Pustaka

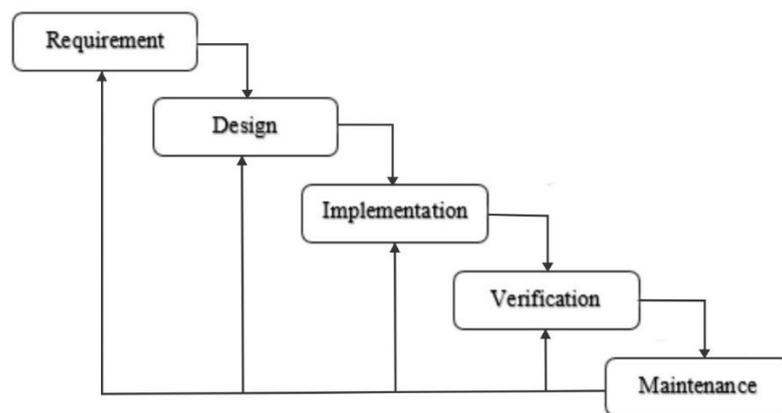
Mengumpulkan data dengan cara mencari referensi-referensi untuk membantu dalam mengumpulkan informasi serta dapat menjadi bahan acuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

### **1.5.1 METODE PENGEMBANGAN SISTEM**

Dalam mengembangkan sistem yakni dengan merancang dan membangun sistem informasi diperlukan komponen sistem informasi seperti:

1. Perangkat Keras (Hardware) menggunakan komputer.
2. Perangkat Lunak (Software) menggunakan xampp, browser, notepad++.
3. Manusia yakni karyawan.
4. Basis Datanya menggunakan mysql.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle) menurut dihasilkan (Pressman, 2012)., dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Tahapan metode waterfall dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1.1 Metode Waterfall

#### 1. Requirement Analysis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 2. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

### 3. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

### 4. Integration & Testing

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

### 5. Operation & Maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahannya, yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi informasi hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya dan diuraikan tentang tinjauan pustaka yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Bongkar Muat pada PT. Samudera Perdana Selaras Semarang.

## **BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini memberikan gambaran mengenai PT. Samudera Perdana Selaras Semarang secara umum dan hal-hal yang berkaitan perancangan sistem seperti use case, class diagram, activity diagram, struktur database.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini dibahas tentang implementasi sistem dari perancangan ke sistem.

## **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi informasi serta pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

## **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari bab – bab sebelumnya yang telah dibahas dan saran – saran yang mungkin berguna untuk perusahaan, penulis, dan universitas.