

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dimasa saat ini, teknologi dan sistem informasi merupakan salah satu hal yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi dan sistem informasi tentu kita sebagai generasi muda harus bisa menggunakannya sebaik mungkin, misalnya merancang atau mengembangkan sebuah sistem maupun teknologi informasi yang bisa bermanfaat bagi banyak orang.

Jasa merupakan suatu proses yang terdiri dari serangkaian kegiatan intangible yang biasanya berlaku pada interaksi antara konsumen dan karyawan jasa dan atau sumber daya fisik atau barang dan atau sistem penyedia jasa yang disediakan semacam solusi terhadap masalah pelanggan(Christian Grongross).

Dengan banyaknya berbagai macam jasa yang ada mampu memenuhi kebutuhan banyak orang, serta menjadi salah satu sumber penghasilan. Misalnya seseorang mempunyai keahlian dalam memperbaiki komputer , kemudian ada seorang yang membutuhksn jasa yang bisa memperbaiki komputernya yang rusak dan ingin memesan jasa yang bisa disesuaikan hari maupun waktu yag diinginkan, tanpa harus pergi ke penyedia jasa servis komputer. Maka orang tersebut

memerlukan pemesanan jasa yang dapat diakses melalui komputer, laptop maupun handphone.

Dari permasalahan diatas untuk mengatasi hal tersebut di rancanglah sebuah sistem informasi. Perancangan sistem informasi tersebut berbentuk *website* dimana *website* tersebut dapat digunakan oleh user untuk pembelian dan menawarkan jasa. Dan di *website* tersebut disediakan fitur transaksi booking jasa dan fitur chatting. Alasan lain karena belum banyak yang menyediakan *website* yang menyediakan tempat untuk pemesanan dan menawarkan jasa, kebanyakan *website* yang ada menyediakan untuk mencari lowongan pekerjaan dan melamar pekerjaan.

Untuk fitur transaksi booking jasa, pencari jasa dapat memesan jasa yang dibutuhkan sesuai dengan tanggal yang diinginkan dengan sistem pembayaran yang menggunakan dua metode yaitu transfer melalui bank dan bayar ditempat. Untuk fitur chatting merupakan fitur untuk pencari jasa dan penyedia jasa dapat berkomunikasi dan berdiskusi mengenai jasa yang sudah dipesannya. Diharapkan dengan perancangan sistem informasi pembelian dan penawaran jasa di Kota Semarang berbasis web ini dapat membantu para penyedia jasa untuk menawarkan jasanya dan pencari jasa mudah untuk mencari dan memesan jasa yang dibutuhkan.

## **1.2 Perumusan masalah**

Adapun permasalahan yang dihadapi dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan sistem informasi Pembelian dan penawaran jasa di Kota Semarang di kota Semarang berbasis web ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Pada Sistem yang akan dirancang terfokus dengan menampilkan informasi mengenai penyedia jasa, memiliki fitur chatting dan transaksi untuk membooking jasa yang dipilih oleh pencari jasa.
2. Terdapat 3 user:
  - A. Penyedia jasa
  - B. Pencari jasa
  - C. Admin
3. Pada sistem yang akan dirancang dapat menampilkan informasi penyedia dan pencari jasa, seperti :

Informasi mengenai pencari jasa dan layanan jasa, transaksi booking untuk memesan jasa, dan admin mengelola sistem dan data.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk merancang sistem informasi Pembelian dan penawaran jasa di Kota Semarang dikota Semarang berbasis web .

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

A) Bagi penulis

Penulis dapat mengembangkan pengetahuan tentang perancangan sistem informasi berbasis web Pembelian dan penawaran jasa di Kota Semarang dikota Semarang.

B) Bagi mahasiswa

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan sebuah sistem informasi berbasis web, dan dapat mempelajari bagaimana rancangan tersebut, serta dapat menjadi referensi untuk materi penelitian kedepannya.

C) Bagi universitas

Dapat menjadi materi referensi dalam melakukan penelitian lanjutan dengan tema yang sama.

D) Bagi pengguna

Dapat membantu dalam Pembelian dan penawaran jasa di Kota Semarang yang dibutuhkan dan menjadi tempat untuk penyedia jasa dapat menawarkan pelayanan jasa sesuai dengan keahliannya.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Data dan informasi yang akurat dibutuhkan untuk mendukung teori yang diuraikan dan di bahas dalam skripsi ini. Metode yang digunakan meliputi :

#### 1. Interview

Saya melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang menyediakan jasa salah satunya narasumber penyedia jasa les private dan jasa pemograman.

#### 2. Observasi

Obesrvasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu obeservasi tidak langsung. Observasi tidak langsung yaitu pengamatan atau penelitian yang dilakukan tidak pada saat peristiwa terjadi. Untuk observasi kali ini peneliti melakukan pengamatan pada 2 website yang menyediakan pelayanan jasa.

Dalam pengamatan tersebut dilakukan perbandingan antara website yang akan dirancang dan website penyedia jasa lainnya. Dari hasil pengamatan tersebut terdapat beberapa perbedaan yang dapat di jadikan sebagai bahan perbandingan diantaranya :

1) Website sribu.com : pada website sribu.com hanya menyediakan jenis jasa dibidang desain saja seperti desain logo. Sedangkan pada website yang saya rancang memiliki beberapa jenis jasa seperti jasa pendidikan, jasa rumah tangga dan jasa transportasi.

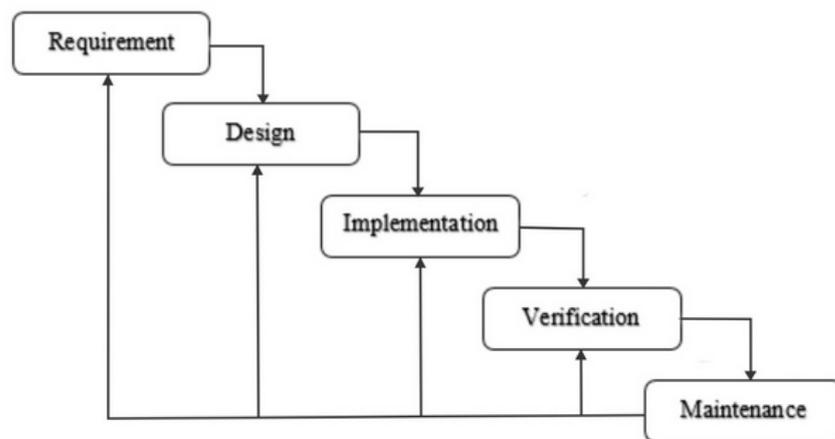
2) Website freelancer.com : pada website freelancer.com untuk melamar pekerjaan di situs ini user dikenakan biaya pendaftaran, sedangkan pada website yang saya rancang tidak ada biaya pendaftaran.

### 3. Studi pustaka

Pada pengumpulan data studi pustaka saya mencari referensi yang berkaitan dengan judul skripsi saya berupa jurnal dan artikel-artikel yang ada diinternet.

## 1.6.2 Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan dalam rancangan sistem ini adalah metode *waterfall*. Metode *Waterfall* atau model air terjun merupakan satu model pembangunan secara sekuensial. Model *waterfall* memiliki karakter sistematis dan beruntun ketika membangun suatu perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dimulai dari analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. (Pressman (2012)).



**Gambar 1. 1 Tahap Metode *Waterfall***

Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

### **1. *Requirement***

Tahap awal metode *waterfall* adalah metode pengumpulan informasi ini bisa didapat dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### **2. *Design***

Perancangan desain dilakukan dengan maksud membantu memberikan gambaran lengkap perihal apa yang harus dikerjakan. Pada tahap ini akan sangat membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dikerjakan secara keseluruhan.

### **3. *Implementation***

Tahap yang selanjutnya yaitu tahap *implementation and unit testing* dimana pada tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembentukan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang setelah itu akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan percobaan dan investigasi terhadap fungsionalitas modul yang telah dibuat, apakah sudah sesuai dengan kriteria dan standar yang diharapkan atau belum.

### **4. *verification***

Pada tahap implementasi, selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Kemudian proses integrasi selesai, setelah itu dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan terdapat kegagalan atau kesalahan dalam sistem yang telah dibuat.

### **5. *Maintenance***

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall yaitu tahap *Operation and Maintenance*. Perangkat lunak yang sudah selesai dijalankan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan atau kegagalan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan sistematika Penulisan untuk mempermudah mengetahui sistematika penulisan laporan ini maka dibagi menjadi beberapa bab yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat , dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai informasi dan hasil penelitian terdahulu dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

### BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi mengenai analisa terkait dengan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi, serta gambaran rancangan sistem yang akan dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang mengenai hasil sistem yang telah dibuat serta membahas bagaimana rancangan tersebut diimplementasikan dan tampilan yang telah dirancang sebelumnya.

### BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai seluruh hasil dan membahas bagaimana rancangan tersebut diimplementasikan pada sistem yang sudah dibuat

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan bab yang ada dan saran guna memperbaiki sistem pengembangan sistem selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN