

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman, teknologi informasi semakin berkembang dengan pesat. Perkembangan ini terjadi tidak lepas dari pola pikir manusia yang selalu ingin mengembangkan teknologi yang sudah ada untuk menjadikan lebih baik. Seperti halnya internet yang saat ini mampu mendorong masyarakat kita menjadi lebih modern, hal ini dapat dilihat dari penggunaan internet yang meningkat pada setiap sektor. Selain mudah diakses di berbagai wilayah, saat ini internet juga dimanfaatkan oleh para pelaku usaha untuk mengembangkannya usaha dan memperluas jaringan, banyak perusahaan yang berlomba meningkatkan pelayanannya dengan menggunakan teknologi internet, salah satunya perusahaan jasa pengiriman barang.

Seperti yang telah diketahui bahwa sekarang ini banyak perusahaan yang menyediakan jasa pengiriman barang baik yang melalui jalur darat, udara maupun laut. Peran dari perusahaan jasa pengangkutan barang pun menjadi sangat besar, khususnya untuk pengiriman kebutuhan pokok dan dagangan diluar Jawa seperti beras, buah-buahan, pupuk, semen, dan kebutuhan lainnya yang sebagian besar diproduksi dan dikirim dari pulau Jawa menuju pulau-pulau diluar Jawa salah satunya Kalimantan. Salah satu perusahaan yang menyediakan jasa pengiriman barang antar pulau yaitu PT. SURYA SUMEKAR ABADI, perusahaan ini menyediakan jasa pengiriman barang dari Semarang dengan tujuan Pelabuhan Kumai Kalimantan Tengah dan begitu pula sebaliknya.

Meskipun perusahaan ini sudah mempermudah proses pengiriman barang untuk sampai pada tujuan, tetapi dalam hal ini masih terjadi kendala yang ditemukan yaitu status pengiriman barang tidak terlacak secara jelas dan *realtime*, sehingga menyulitkan pengirim dan penerima barang untuk melacak status keberadaan barang yang dikirim. Serta laporan pengiriman yang belum tercetak secara otomatis, sesuai dengan biaya yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis menyarankan sebuah solusi untuk merancang *Tracing* pengiriman barang dengan menggunakan model *Prototype*, sehingga barang yang dikirim melalui perusahaan PT. Surya Sumekar Abadi dapat terlacak dengan jelas dan *realtime*, serta dapat mencetak laporan pengiriman sesuai dengan biaya yang telah ditentukan dan kondisi lapangan secara otomatis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem yang mampu melacak (*trace*) pengiriman barang secara *realtime*?
2. Bagaimana membuat laporan pengiriman sesuai dengan kondisi lapangan dan biaya yang sudah ditentukan secara otomatis.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan masalah, diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Studi kasus dilakukan pada perusahaan PT. Surya Sumekar Abadi.
2. Pengembangan sistem menggunakan metode *Prototype*.
3. Dalam pembuatan *Tracing* pengiriman barang pada PT. Surya Sumekar Abadi, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan basis data *Mysql*.
4. Sistem difokuskan pada pelacakan pengiriman barang dan pembuatan laporan pengiriman.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah sistem yang mampu melacak (*trace*) pengiriman barang secara *realtime*. Sehingga pengiriman barang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Mendapatkan laporan pengiriman yang sesuai dengan kondisi lapangan dan biaya yang telah ditentukan secara otomatis.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Perusahaan
 - a. Dapat membantu dalam menunjang kegiatan yang dilakukan perusahaan.
 - b. Dengan diterapkannya sistem online diharapkan dapat memberikan nilai tambah pada perusahaan.
2. Bagi Pelanggan
 - a. Memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada pelanggan dalam mengetahui status keberadaan barang yang dikirim.
3. Bagi Penulis
 - a. Dapat membantu dalam penerapan ilmu, dan pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan sehingga membantu dalam menunjang kesiapan untuk terjun dalam dunia kerja.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai permasalahan yang terjadi, dan merancang cara menangani permasalahan tersebut, sehingga menjadikan lebih memiliki pengalaman.
 - c. Dapat menjadi pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.