

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rush Kurir adalah salah satu anak perusahaan dari perusahaan Adimatra Nugraha Konsultan yang bergerak dalam jasa pengiriman. Rush Kurir memiliki visi yang menekankan bahwa perusahaan ini ingin menjadi unit jasa pengiriman pilihan masyarakat yang terpercaya. Misi dari Rush Kurir adalah ingin membuat pelanggan puas dengan pelayanan yang diberikan Rush Kurir dan menjamin keamanan barang atau dokumen yang dikirimkan. Rush Kurir adalah jasa pengiriman yang memiliki ruang lingkup di daerah Surabaya. Jasa pengiriman yang ditawarkan Rush Kurir adalah pengiriman barang dan dokumen.

Proses bisnis Rush Kurir masih bersifat manual, yaitu pelanggan datang dan memberikan barang atau dokumen yang akan dikirimkan, lalu admin menerima barang atau dokumen yang akan dikirimkan. Kemudian admin akan menginputkan data pelanggan, barang atau dokumen yang dikirimkan, tujuan pengiriman dan total pembayaran menggunakan menggunakan Microsoft Word. Data yang sudah diinputkan akan dicetak sebagai bukti penggunaan jasa pengiriman Rush Kurir dan bukti tersebut diberikan pada pelanggan. Dalam penggunaan proses bisnis yang masih manual ini tentu saja muncul hambatan, seperti kurangnya informasi mengenai harga yang ditawarkan, dan pelanggan tidak tahu apakah barang atau dokumen sudah sampai tujuan atau belum.

Dari proses bisnis Rush Kurir yang sudah penulis amati, penulis ingin memberikan solusi berupa Rancang Bangun Aplikasi Jasa Pengiriman Berbasis

Web. Aplikasi ini nantinya akan bermanfaat bagi perusahaan karena mencakup gambaran umum perusahaan, jasa yang ditawarkan, dan dilengkapi dengan sistem *tracking*. Sistem *tracking* adalah sistem yang berfungsi untuk melacak pengiriman yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Jadi, saat pelanggan menggunakan sistem *tracking* ini pelanggan akan tahu apakah barang atau dokumen yang dikirimkan sudah sampai tujuan atau masih dalam proses pengiriman.

Dari proses bisnis dan solusi yang ingin diberikan penulis, penulis ingin melakukan kerja praktik dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Jasa Pengiriman Berbasis Web pada Perusahaan Adimatra Nugraha Konsultan.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi jasa pengiriman berbasis website pada perusahaan Adimatra Nugraha Konsultan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pelaksanaan pembuatan sistem ini dan masalah yang dihadapi tidak terlalu luas, pada pembuatan aplikasi membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi berbasis *web* ini adalah PHP.
2. Aplikasi sebagai informasi layanan jasa pengiriman dan akan dibuat *website* dengan fitur gambaran umum perusahaan, informasi jasa pengiriman dan sistem *tracking*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat Aplikasi untuk mengenalkan Rush Kurir sebagai unit jasa pengiriman barang yang aman dan terpercaya.
2. Membuat sistem *tracking* sebagai proses pelacakan untuk barang yang dikirim pelanggan.

1.5 Manfaat

Diharapkan setelah proyek Kerja Praktik (KP) ini selesai maka proses Aplikasi Jasa Pengiriman Berbasis *Web* pada Adimatra Nugraha Konsultan dapat berjalan lebih cepat, lancar, dan terkontrol melalui aplikasi yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini secara sistematis dapat dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah yang ada, perumusan masalah berdasarkan tujuan, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembuatan aplikasi, manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Berisi kilas sejarah perusahaan, visi dan misi, serta bagian yang ada pada perusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktik, yaitu dari metodologi penelitian, analisis sistem, pembahasan masalah berupa *system flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entry Relationship Diagram* (ERD), struktur tabel, desain *input-output* dan implementasi sistem berupa *capture* dari setiap tampilan program.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk perbaikan aplikasi dalam rencana pengembangan selanjutnya.

