

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terutama dibidang internet, merupakan faktor pendorong perkembangan komunitas-komunitas yang ada di masyarakat, Salah satunya komunitas virtual. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia.

Dengan menghubungkan jaringan komputer produsen dengan internet, produsen dapat menjalin hubungan dengan konsumen atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan *E-Commerce*, sehingga istilah *E-Commerce* telah menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Komunitas virtual merupakan konsep baru yang digambarkan sebagai proses interaksi sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, kegemaran dan sejumlah kondisi lain yang serupa dalam dunia komputer. Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak".

dalam produksi, memungkinkan pengiriman ke pelanggan secara lebih cepat untuk produk perangkat lunak, mengirimkan dan menerima penawaran secara cepat dan hemat, serta mendukung transaksi cepat tanpa kertas. Pemanfaatan internet memungkinkan UMKM melakukan

pemasaran dengan tujuan pasar global, sehingga peluang menembus ekspor sangat mungkin.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan mengambil topik Tugas Akhir **“Pembangunan Komunitas Virtual Sebagai Upaya Peningkatan Produksi. Studi Kasus : APTA“**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat web komunitas *virtual* yang berguna untuk APTA tersebut, dalam menjual hasil kerajinannya?
2. Bagaimana membuat web komunitas *virtual* yang berguna untuk APTA tersebut, dalam mendokumentasikan hasil kerajinannya?
3. Bagaimana manfaat web komunitas *virtual* dalam dokumentasi yang dihasilkan untuk menyelesaikan masalah tersebut ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tugas Akhir Ini Adalah :

1. Membuat komunitas *virtual* yang dapat berguna dalam proses penjualan dan informasi tentang Kerajinan yang di jual di komunitas tersebut, serta berguna dalam proses dokumentasi digital seperti : permintaan produk, transaksi dan informasi di APTA Tersebut.
2. Membangun sebuah *website* yang keanggotaannya aman.
3. Menjadikan tempat *sharing* antar anggota komunitas atau pengrajin

4. Membuat komunitas *virtual* yang dapat berguna untuk bagian produksi, supaya hasil produksi dapat di dokumentasikan dengan baik. dan meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam proses pendataan produksi barang dengan permintaan produk yang diminta
5. Manfaat komunitas *virtual* dapat menghasilkan dokumentasi digital berupa laporan kegiatan, yaitu : laporan transaksi order dan laporan pengiriman barang.
6. Menghasilkan sebuah *website* yang mudah digunakan, lengkap dan memiliki tampilan yang menarik bagi user.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian tugas akhir, maka batasan masalah Adalah :

1. Menganalisis proses bisnis yang berjalan dan membuat usulan proses bisnis untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.
2. Merancang komunitas *virtual* dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)
3. Membuat komunitas *virtual* yang terintegrasi dengan dokumentasi digital, untuk menyelesaikan masalah dokumentasi yang terjadi di UMKM tersebut. Dengan membatasi pembahasan pembuatan aplikasi :
 - a) Pada proses penjualan, komunitas *virtual* yang dibuat hanya menampilkan informasi produk, *order* produk, pembayaran, status permintaan, dan histori pembelian produk.
 - b) Pada proses laporan dokumentasi digital yang dibuat hanya berupa laporan pembelian dan laporan pemesanan,
4. Dalam komunitas *virtual* yang dibuat tidak membahas masalah *supplier*, serta tidak membahas tentang proses bahan baku terjadi.

5. Transaksi pembayaran yang akan dibuat pada komunitas virtual ini hanya membahas tentang pembayaran langsung di tempat (*cash on delivery*), dan pembayaran melalui bank. Dan tidak membahas pembayaran melalui kartu kredit.
6. Dalam komunitas virtual ini hanya memiliki 3 tipe *user*, yaitu : Pembeli, Anggota komunitas (pengrajin), Pengelola (admin)

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam tugas akhir ini, adalah sebagai berikut :

Dapat membantu bisnis pada UMKM tersebut dan memaksimalkan proses bisnis yang terjadi, terutama dalam proses penjualan, produksi dan dokumentasi digital dengan menghasilkan laporan yang relevan. Serta sebagai sarana forum diskusi bagi pengrajin di Kota Tangerang.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam menyusun tugas akhir ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a) Survey.

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung pada

, penelitian ini di lakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode survey yang dilakukan adalah :

- 1) Observasi

Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai Asosiasi Pengrajin Tangerang (APTA) serta mengumpulkan data secara langsung.

- 2) Wawancara

Pada proses ini dilakukan wawancara langsung kepada Komunitas APTA dan pengrajin yang tergabung di komunitas tersebut.

- b) Studi Pustaka

Tahap ini melakukan penggalan data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel. Yang dapat menjadi bahan referensi dalam pembuatan proposal tugas akhir ini.

2. Metode Analisis Dan Pengembangan Sistem

- 1) Metode Analisis *PIECES*

Metode analisis yang digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain :

1. Kinerja (*Performance*)

Menganalisis masalah kinerja dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (throughput) dan waktu yang digunakan untuk

menyesuaikan perpindahan pekerjaan (response time).

2. Informasi (*Information*)

Menganalisis masalah informasi dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, untuk mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sesuai dengan yang diharapkan.

3. Ekonomi (*Economic*)

Menganalisis masalah ekonomi dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, dalam Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.

4. Pengendalian (*Control*)

Menganalisis masalah keamanan dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang diproses.

5. Efisiensi (*Efficiency*)

Menganalisis masalah efisiensi dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, yang berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal.

6. Pelayanan (*Service*)

Menganalisis masalah pelayanan dalam dokumentasi yang terjadi pada APTA tersebut, dalam hal memberikan hasil dokumentasi yang pelanggan lakukan dalam membeli barang produksi di APTA tersebut

2) Metode Pembuatan Perangkat Lunak XP (*eXtreme Programing*)

Di dalam pengembangan sistem yang menggunakan *eXtreme Programming* terdapat empat tahapan, yaitu:

1. *Planning*
2. *Design*
3. *Coding*
 - Refactoring
4. *Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan tugas akhir, penulis akan menguraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat Tugas Akhir, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini merupakan bagian Landasan Teori yang berisikan teori-teori mengenai pembangunan komunitas virtual dengan metode xp programming

BAB III Gambaran Umum Instansi

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum Instansi, Proses Bisnis Pengelolaan Informasi Publik yang sedang berjalan, analisis masalah, dan rencana solusi pemecahana masalah pada Pejabat Dinas Perindustrian dan Perdagangan Pemerintah Kota Tangerang.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari sistem yang telah dibangun.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari Tugas Akhir yang telah dilakukan