

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dan sistem informasi mengalami perkembangan pesat, khususnya pada dunia komputer. Komputer telah menjadi kebutuhan pokok manusia untuk berbagai aktivitas, dan teknologi informasi pun semakin berperan penting dalam mendukung dunia kerja (Pratama & Kristianto, 2024:64). Selain perannya dalam melancarkan dan mempercepat komunikasi dan informasi, teknologi informasi juga berperan penting dalam mempercepat proses bisnis (Alwendi, 2020:318). Seperti halnya dijadikan sebagai sarana promosi bisnis dalam penyebaran informasi kepada calon pelanggan. Salah satunya dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis *web*.

Seiring berkembangnya teknologi informasi berbasis *website* diharapkan dapat membantu dunia bisnis, salah satunya yaitu sistem pemesanan menggunakan *framework* laravel. Dengan adanya sistem informasi pemesanan ini cukup bermanfaat dan efisien. Calon pembeli dapat memesan barang yang diinginkan melalui situs web yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Mereka dapat melihat barang dan harga yang ingin dipesan saat itu juga tanpa harus datang langsung ke toko (Setiawan & Wijanarko, 2021:52).

Shinta *Bakery*, toko yang menyajikan berbagai macam aneka jenis roti, yang terletak di Jl. Raya Ngawi - Caruban, RT.07 RW.02, Kedungprahu, Kec. Padas, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Berdasarkan

hasil wawancara dengan ibu Suwarni selaku pemilik toko, saat ini proses pemesanan pada Shinta *Bakery* hanya dilakukan secara langsung datang ke toko. Pemesanan dengan cara ini tentunya memerlukan waktu yang lama. Karena kurangnya informasi tentang produk yang tersedia bagi pelanggan. Sehingga penjual harus menjelaskan satu per satu produknya. Dan proses pencatatan data pesanan yang masih dilakukan secara manual menggunakan kertas memungkinkan data terselip atau hilang.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukannya sistem baru untuk meningkatkan proses pemesanan yang lebih maksimal, yaitu dengan dibuatkannya sistem informasi pemesanan menggunakan *framework* laravel. Agar dapat memudahkan dan mempercepat proses pemesanan dan akses informasi bagi pelanggan serta memudahkan admin dalam mengelola data pemesanan. Sistem informasi pemesanan yang dibuat ini diperuntukkan untuk admin, pelanggan, dan kurir.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, beberapa langkah berikut dapat diambil untuk mengatasinya yaitu dengan diusulkan sebuah aplikasi dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menggunakan *Framework* Laravel dengan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus Shinta *Bakery*)”. diharapkan aplikasi ini nantinya dapat melancarkan proses pemesanan bagi pelanggan. Manfaat lain yang diperoleh Shinta Bakery adalah kemudahan dalam mengatur dan mengelola data pesanan.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan untuk memfokuskan penelitian ini ialah :

1. Sistem ini dirancang khusus untuk pemesanan pada Shinta *Bakery*.
2. Aplikasi ini dirancang menggunakan *framework* laravel untuk memberikan informasi dengan berbagai macam fitur seperti, fitur informasi profil, ketersediaan dan harga roti, fitur pengelolaan data pesanan, fitur pembayaran, fitur pengiriman.
3. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *HTML, CSS, PHP, Javascript, framework* laravel dan menggunakan *database MySQL*.
4. Metode pengembangan yang digunakan adalah *extreme programming* dengan memanfaatkan pemodelan sistem *Unified Modeling Language* (UML).
5. Sistem Pembayaran menggunakan *Virtual Account*.
6. Pengiriman hanya tersedia di daerah-daerah tertentu di beberapa kota saja diantaranya Ngawi, Madiun, dan Magetan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami toko Shinta *Bakery* ialah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan pada toko Shinta *Bakery* menggunakan *framework* laravel dengan menerapkan metode *extreme programming*?

2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan pada toko Shinta *Bakery* menggunakan *framework* laravel dengan metode *extreme programming*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, yang didasarkan pada perumusan masalah yang telah ditetapkan, adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cara merancang dan membangun sistem informasi pemesanan pada toko Shinta *Bakery* menggunakan *framework* laravel dengan metode *extreme programming*.
2. Mengetahui cara mengimplementasikan sistem informasi pemesanan pada toko Shinta *Bakery* menggunakan *framework* laravel dengan metode *extreme programming*.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua kegunaan utama yaitu teoritis dan praktis. Berikut merupakan uraian kegunaan tersebut :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat diimplementasikan sebagai bahan referensi untuk pengembangan Sistem Informasi pemesanan menggunakan *framework* laravel.
 - b. Dapat memberikan sebuah peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi pada perancangan Sistem Informasi pemesanan menggunakan *framework* laravel.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengalaman, wawasan dan memberikan kontribusi baru terhadap pengetahuan dalam bidang pemesanan sistem informasi.
- 2) Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- 3) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam merancang sistem informasi berbasis *website*.

b. Bagi instansi Shinta *Bakery*

- 1) Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pemesanan pada Shinta *Bakery*
- 2) Membantu penjual dalam menyampaikan informasi produk yang lebih menarik dan praktis.
- 3) Memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan proses pemesanan.

c. Bagi pembaca

Menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai Sistem Informasi pemesanan menggunakan *framework* laravel.