

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern ini pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan untuk dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Dengan berbagai macam teknologi saat ini sangat penting untuk kepentingan sehari-hari, Salah satunya yaitu pemakaian internet. Internet memberikan dampak yang luas untuk apapun seperti halnya yaitu Website. Dengan pengembangan website saat ini sudah banyak menghasilkan berbagai jenis Aplikasi yang sangat bermanfaat untuk para pengusaha agar dapat mempermudah melakukan transaksi dengan pelanggan. Tetapi dengan berbagai macam Aplikasi Web yang ada banyak yang masih belum dapat mengembangkan dari segi tampilan Web yang kurang menarik, fitur penilaian dari pelanggan terhadap produk, pembayaran melalui e-wallet, bank dan melalui supermarket juga laporan penjualan yang masih belum tersedia. Dengan begitu tentu masih perlu peningkatan dalam kinerja fitur dan tampilan dari Aplikasi Web tersebut.

Pada Toko Kue Yeyo ini yang sudah memulai usahanya dari Tahun 2020 sangat membutuhkan pembuatan Aplikasi Web untuk dapat melakukan pemesanan kue yang bisa dilakukan dimana saja. Tentunya dalam pembuatan Aplikasi Web pemesanan kue ini akan dapat mempermudah dan menarik pelanggan untuk melakukan pemesanan melalui aplikasi ini agar mendapat dan menambah keuntungan dengan memperluas promosi pada toko ini. Sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan penggunaan teknologi yaitu seperti halnya pemesanan kue online dengan menggunakan web.

Seperti yang sudah dijelaskan, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang juga merancang beberapa sistem pemesanan atau penjualan kue. (Tumini dan Septiana, H., 2021) meneliti tentang sebuah aplikasi penjualan toko sembako dengan pemodelan terstruktur, sehingga data input diproses dengan sistem manajemen database yang lebih

baik yang menjamin kemudahan, ketelitian perhitungan, ketelitian, kecepatan proses pelaporan dan meminimalisir kesalahan semaksimal mungkin karena sistem baru terstruktur dan jelas. Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu Extreme Programming. Tahap proses pada penelitian ini dengan mengidentifikasi permasalahan, membuat desain UML lalu menentukan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan Framework Laravel dan React Native untuk database penyimpanan.

Pada penelitian selanjutnya (Rejeki et al., n.d, 2021), pada kasus Seafood Pak Kusworo adalah perusahaan kuliner yang menyajikan warung seafood dengan cita rasa unik. Seafood Pak Kusworo didirikan pada tahun 2009, karena website termasuk dalam media pemasaran digital maka perusahaan memutuskan untuk membuat website sebagai sistem informasi penjualan dan bisnis elektronik (e-commerce, bisnis elektronik) sebagai lingkungan digital yaitu produk, jasa dan jual beli informasi melalui jaringan komputer seiring pertumbuhan internet yang pesat. Tujuannya untuk memudahkan konsumen melakukan pemesanan di Seafood Pak Kusworo. Tujuan untuk mengeksplorasi pembuatan website pemesanan menu dengan website ini berbasis aplikasi sistem informasi, dapat menginformasikan menu yang tersedia untuk memudahkan pemesanan menu, membantu pelanggan melakukan pembayaran lebih efisien dan mempermudah karyawan untuk melihat informasi yang dimasukkan. Penulis merancang sistem informasi pemesanan berbasis web karena media sosial WhatsApp masih digunakan untuk pemesanan menu. Dengan sistem pemesanan online, pelanggan mendapatkan informasi yang tepat tanpa menghabiskan banyak waktu untuk mendapatkan lebih banyak pelanggan

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan membuat sebuah rancangan Aplikasi Pemesanan kue dengan suatu metode Extreme Programming untuk dapat mengembangkan sistem aplikasi ini agar mampu menarik pelanggan untuk melakukan pemesanan kue melalui Aplikasi ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan dalam skripsi ini yaitu :

1. Kurangnya efisien waktu pelanggan dalam melakukan pemesanan kue
2. Masih menggunakan catatan manual untuk laporan penjualan
3. Untuk transaksi pembayaran menggunakan kalkulator sehingga sering terjadi kesalahan
4. Pelanggan harus datang ke toko untuk melakukan pemesanan
5. Metode pembayaran hanya bisa menggunakan cash

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari adanya pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Kue berbasis Web yaitu dapat mempermudah melakukan pemesanan kue dengan mengembangkan tampilan dan fitur-fitur pada aplikasi yang sudah ada, agar pelanggan dapat mudah menggunakan dan memahami cara kerjanya, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya agar lebih efektif dalam memilih menu dan melakukan pemesanan kue.

## 1.4 Batasan Masalah

Pada pembuatan rancangan sistem pemesanan kue memiliki berbagai hal sebagai berikut :

- a. Sistem hanya dapat melakukan transaksi penjualan dan pemesanan kue
- b. Terdapat fitur pencarian nama kue pada user
- c. Melakukan pembayaran hanya via upload bukti transfer

- d. Terdapat memilih ekspedisi untuk opsi pengiriman dan dapat dikirim ke seluruh Indonesia
- e. Memiliki fitur penilaian user terhadap produk setelah menyelesaikan pesanan
- f. User akan menerima notifikasi status pesanan yang diproses oleh admin

#### 1.5 Kontribusi

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Perancangan pada sistem informasi di bidang teknologi dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan penelitian yang membahas tentang Aplikasi pemesanan kue berbasis Web.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk dijadikan bahan evaluasi dalam kegiatan transaksi online dengan mengikuti alurnya penelitian dan dapat lebih mengembangkan pelayanan transaksi secara online.

