

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Dalam keadaan perekonomian yang semakin sulit ini banyak terjadi persaingan diberbagai bidang kehidupan, termasuk didalamnya persaingan dalam dunia bisnis. Banyak perusahaan dan toko-toko yang saling berlomba untuk mendapatkan pasar, sehingga memacu toko untuk berusaha terus maju dalam memperbaiki bisnisnya. Disamping itu dengan adanya kemajuan teknologi, perusahaan atau toko dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal dengan lainnya. Supaya toko dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka toko tersebut harus dapat mengantisipasi perkembangan ekonomi yang semakin kompetitif dengan melakukan strategi yang tepat agar tidak tersisih dalam persaingan (Zulfa & Hariyani, 2022).

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya (Pasaribu, 2021).

Maldini Perabot adalah toko atau gudang pembuatan furniture seperti lemari baju, lemari set untuk dapur, lemari kantor dan lainnya. Maldini Perabot berada di

Jln. Bilal Ujung no. 294 pulau Brayan darat, Medan Timur. Maldini perabot menerima tempahan furniture, cara pemesanan yang selama ini digunakan oleh Toko Maldini Perabot adalah sistem informasi yang sangat sederhana dan masih terbilang manual dari proses pencatatan pemesanan, transaksi pemesanan, laporan serta media penyimpanan data yang masih berbentuk dokumen.

Pemesanan furniture pada Maldini Perabot yang dilakukan oleh pelanggan masih memakai cara biasa yaitu dengan datang ke Toko Maldini Perabot tersebut. Disini penulis mencoba merancang aplikasi pemesanan furniture yang dibuat dengan menggunakan alat bantu komputer. Toko Maldini Perabot ini akan dikembangkan oleh pemiliknya tetapi memiliki kendala seperti, belum ada tempat untuk mempromosikan barang furniturnya. Sehingga menghambat ruang promosi bagi Toko Maldini Perabot tersebut dan tidak adanya pemesanan yang lebih memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan

Dari permasalahan diatas, penulis ingin merancang sebuah sistem pemesanan furniture berbasis web dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat dan memudahkan proses pembuatan sistem. Sistem yang dibuat nantinya berisikan data produk furniture, data pelanggan, data pemesanan, data pengiriman, dll. Sistem ini bisa diakses dimana saja atau berbasis online yang akan memudahkan pelanggan dalam proses pemesan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis membuat suatu penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Pemesanan Furniture Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Applicatin Development Pada Maldini Perabot”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Membutuhkan sistem yang dapat membantu dalam pemesanan furniture dengan akurat.
2. Dengan adanya sistem informasi pemesanan furniture yang baik dapat membantu penjualan Toko Maldini Perabot dengan lebih maksimal.
3. Menerapkan suatu metode *Rapd Application Development* (RAD) pemesanan furniture agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, perumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan furniture yang dapat membantu Pelanggan Toko Maldini Perabot dalam hal pemesanan?
2. Bagaimana proses peningkatan pemesanan untuk membantu penjualan furniture pada Toko Maldini Perabot?
3. Bagaimana penerapan metode *Rapid Application Development* (RAD) pada perancangan sistem informasi pemesanan Furniture pada Toko Maldini Perabot?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yang dimaksudkan agar tidak terlalu luas cakupan pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Data input dari sistem informasi pemesanan furniture penelitian ini adalah data produk furniture, data pelanggan, data pengiriman, dan data pada Toko Maldini Perabot.
2. Data output yang dihasilkan oleh sistem adalah laporan pemesanan Furniture pada Toko Maldini Perabot dan sistem pemesanan khusus medan.
3. Metode yang digunakan dalam pemesanan furniture pada penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).
4. Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan perancangan database menggunakan MySQL.
5. Pemodelan perancangan pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem yang dapat membantu Toko Maldini Perabot dalam penjualan furniture.
2. Untuk membantu pelanggan Toko Maldini Perabot dalam hal pemesanan dengan memanfaatkan web pemesanan furniture berbasis web.

3. Untuk mempermudah proses penjualan produk furniture pada Toko Maldini Perabot.
4. Untuk membuat sistem pemesanan furniture pada Toko Maldini Perabot secara terkomputerisasi.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai pengenalan aplikasi maupun web pemesanan furniture terhadap Toko Maldini Perabot.
2. Calon pelanggan akan lebih mudah mendapatkan informasi mengenai produk furniture yang dijual di Toko Maldini Perabot.
3. Mempermudah penggunaan web pemesanan furniture dengan penerapan metode RAD (*Rapid Application Development*).
4. Dengan adanya sistem pemesanan furniture yang terkomputerisasi sehingga memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dimana saja.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam proses penelitian ini, peneliti melakukan dua metode, yaitu :

1. Studi Lapangan

Metode studi lapangan adalah metode yang dilakukan dengan cara turun langsung ke lokasi dimana penelitian akan dilakukan.

a. Pengamatan

Pengamatan adalah proses mengamati masalah yang terjadi di lokasi penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dengan pemilik Toko Maldini Perabot.

c. Dokumentasi

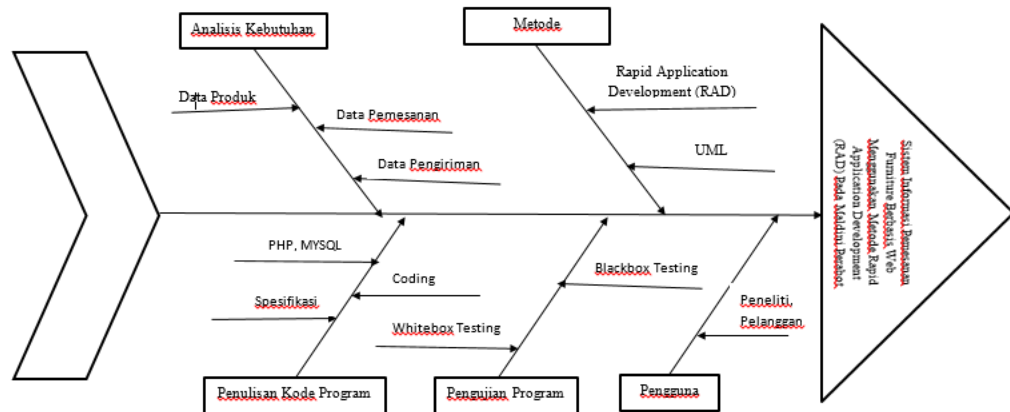
Dokumentasi adalah mengumpulkan data berupa gambar yang dibutuhkan untuk penelitian.

2. Studi Kepustakaan.

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data-data terdahulu seperti buku panduan dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan pemesanan furniture Toko Maldini Perabot.

I.4.2. Metode Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan dengan Fishbone metodologi penelitian. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yang ditunjukkan pada Gambar I.1.



Gambar I.1. Kerangka Fishbone

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti menganalisis kebutuhan untuk penelitian yaitu mengumpulkan data pada Maldini Perabot.

2. Metode

Tahapan ini bisa dikatakan tahap pengujian metode pada sistem yang dirancang oleh penulis. Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan *web pemesanan furniture* pada Maldini Perabot dengan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

3. Penulisan Kode Program

Peneliti melakukan penulisan kode program dengan menggunakan PHP dan MySql sebagai pengelolaan data dalam pembuatan *web* pemesanan *furniture* pada Maldini Perabot.

4. Pengujian

Pengujian penerapan metode *Rapid Application Development* (RAD) dilakukan pengujian seluruh inputan data dalam proses dari pembuatan sistem sudah ditetapkan dan menyimpan secara sistematis kedalam database.

5. Pengguna

Pada tahap sistem yang dirancang yaitu penerapan metode *Rapid Application Development* (RAD) pembuatan *web* pemesanan *furniture*. Tidak menutup kemungkinan sistem ini mengalami perubahan ketika sudah digunakan oleh user. Adapun pengguna sistem adalah pihak Maldini Perabot, Pelanggan dan peneliti.

I.5. Kontribusi Penelitian

Kontribusi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Berbasis Web” proses promosi hanya menampilkan foto *furniture* dan jenis *furniture* yang dijual. Sedangkan pada penelitian yang saya lakukan, pada gambar setiap *furniture* menjelaskan tentang detail *furniture* dan proses pemesanan, sehingga pelanggan dapat memahami dengan jelas tentang *furniture* yang akan di pesan.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pihak Toko Maldini Perabot dalam mempromosikan *furniture*nya.
3. Hasil penelitian dari pemesanan *furniture* ini adalah sebagai bahan referensi penelitian lebih lanjut terkait pemesanan *furniture* berbasis *web*.
4. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan perancangan Sistem Informasi pemesanan *furniture* berbasis *web*.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Toko Maldini Perabot yang beralamat di Jln. Bilal Ujung No.294 Pulau Brayan Darat, Medan Timur, Sumatera Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, kontribusi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori dasar yang digunakan sebagai pendukung dan referensi dalam penelitian sistem informasi

pemesanan *furniture* berbasis web menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*).

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang meliputi analisis dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup semua aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini penulis memaparkan hasil dari sistem yang dirancang dan pembahasannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan dan saran untuk perbaikan kualitas dari aplikasi yang telah dirancang.

