

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Era digital membawa kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Beragam aplikasi digital digunakan dalam mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu hal yang berkembang cukup pesat yaitu aplikasi berbasis web. Aplikasi web dipilih karena aplikasi tersebut dapat berjalan di berbagai platform [1]. Aplikasi berbasis web juga termasuk aplikasi yang ringan untuk digunakan, karena itu aplikasi web menjadi pilihan bagi sebagian orang melakukan pekerjaan, dan bahkan bisnis yang meningkatkan pendapatan pada perusahaan.

El Craftstore adalah Toko kerajinan tangan khusus melayani jasa pembuatan hias mahar pernikahan. Sedangkan mahar pernikahan adalah pemberian dalam bentuk uang, harta, atau barang berharga lainnya yang diberikan oleh pihak calon pengantin pria kepada pihak calon pengantin wanita. Toko ini terletak di Jl. Depati Parbo No.37 RT 13, Kelurahan Pematang sulur, Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. Untuk proses pemesanan barang dimulai dari pelanggan bertanya melalui *WhatsApp* ataupun DM (*direct message*) melalui *Instagram* barang apa saja yang ditawarkan beserta harganya, kemudian *owner* memberikan *frame* dan pelanggan memilih model barang yang akan dibuat dari *frame* tersebut, jika pelanggan ingin melakukan pemesanan maka pelanggan tersebut dapat membayar lunas atau akan

membayar DP sebesar 50% untuk pembuatan mahar pernikahan, kemudian *owner* akan membuat nota pemesanan dan menerima pembayaran dari pelanggan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan beberapa kendala yang terjadi pada proses pemesanan yang berjalan saat ini, seperti Pengolahan data dilakukan masih menggunakan bantuan buku sehingga terkadang terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan, Terlebih lagi terdapat permasalahan terhadap nota yang rentan rusak atau hilang secara tidak sengaja karena jatuh. Selain itu pelanggan juga sering kesusahan untuk mengetahui status mahar ini sudah selesai atau belum sampai melakukan pengiriman pesan, telpon dan datang ke tempat El Craftstore.

Oleh sebab itu, diperlukan sistem yang dapat memberikan bantuan kepada pelanggan dan *owner* El Craftstore dalam menjalankan usaha mereka tanpa bertanya melalui *WhatsApp* ataupun DM melalui *Instagram*. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menciptakan aplikasi berbasis web dengan fungsionalitas pemesanan jasa mahar pernikahan, yang menggunakan PHP dan MySQL untuk *database*.

Dalam pengembangan sistem ini, pendekatan yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* digunakan sebagai acuan agar penelitian ini lebih sistematis dan terarah. Metode ini dipilih penulis karena dalam tahapan pengembangan fase dilakukan satu persatu sehingga mengurangi resiko kesalahan yang terjadi [2]. Dengan fokus pada model sistem yang dibangun menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Model UML ini melibatkan penggunaan *use*

case diagram, *activity diagram*, dan *class diagram*. Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi berbasis web yang akan memberikan kemudahan bagi *owner* El Craftstore dan pelanggan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN JASA MAHAR PERNIKAHAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : EL CRAFTSTORE)”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian, yaitu, ”Bagaimana merancang aplikasi pemesanan layanan mahar pernikahan pada El Craftstore Berbasis Web ?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik judul penelitian, maka dibuatlah batasan masalah terhadap ruang lingkup penelitian ini :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan pemesanan layanan El Craftstore Berbasis Web.
2. Barang berupa *frame* mahar yang akan dihiasi.
3. Sistem dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, mengintegrasikan *framework* Laravel serta menggunakan database MySQL.

4. Alat bantu perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.
5. Pengembangan sistem memanfaatkan metode *waterfall*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk Menghasilkan aplikasi yang akan menyederhanakan serta memberikan bantuan dalam mengelola data, dan pendapatan pada El Craftstore.
2. Untuk Menghasilkan rancangan yang memberikan kemudahan pelanggan dalam memanfaatkan jasa layanan mahar nikah pada El Craftstore.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat pada penelitian ini yaitu :

1. Mengembang bisnis layanan jasa mahar nikah pada El Craftstore.
2. Memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk menjelajahi *frame* mahar dan memesan barang mahar pernikahan.
3. Penelitian ini dapat mempermudah El Craftstore dalam mengatasi masalah yang terjadi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar dapat lebih mudah memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis akan menyajikan sistematika penulisan penelitian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi latar masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan membahas landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan berdasarkan sumber konsep dan ide dari perancangan sistem informasi pemesanan yang dibuat, yang meliputi : Karakteristik sistem, perancangan sistem, dan perancangan sistem.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini akan membahas tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang diambil serta *tools* yang digunakan selama mengerjakan penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini tentang analisis terhadap sistem yang berjalan, analisis kebutuhan sistem dan desain perancangan sistem.

BAB V : IMLEMENTASI SISTEM

Pada Bab ini akan membahas kegiatan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dikembangkan sebelum aplikasi digunakan secara umum.

BAB VI : PENUTUP

Pada Bab ini menjelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.