

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sebanding dengan pesatnya perkembangan internet di Indonesia. Hal ini tentu berpengaruh terhadap perkembangan di dunia bisnis saat ini. Indonesia telah mengalami perubahan dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya karena adanya perubahan dalam fungsi dan peran dari teknologi informasi. Peningkatan pengguna internet memiliki dampak perubahan terhadap model bisnis yang ada di Indonesia bahkan di dunia, salah satu perubahan bisnis model yang muncul adalah maraknya aplikasi penjualan (Soraya & Wahyudi, 2021).

Pada saat ini sistem penjualan dan promosi produk melalui internet sedang berkembang pesat. Banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi yang berbasis *web* sebagai suatu strategi perusahaan dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Mulai dari perusahaan besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara online sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau (Indera, 2015).

Bandeng Presto Syarifudin merupakan sebuah bisnis usaha yang masih bersifat rumahan dan kegiatan pemasaran yang sedang berjalan masih dilakukan secara konvensional. Bandeng Presto Syarifudin berlokasi di Meruya Utara, Kembangan, Jakarta Barat. Saat ini, Pemasaran usaha masih menggunakan banner yang terpasang di depan rumah sehingga sebaran target pemasaran terbatas dan produk kurang lengkap, belum ada interaksi dengan customer dalam proses jual beli, pemesanan masih melalui telepon atau datang langsung ke rumah, hal tersebut karena usaha Bandeng Presto Syarifudin belum memanfaatkan teknologi digital, oleh karena itu Bandeng Presto Syarifudin membutuhkan sistem untuk memasarkan produk yang dijual secara *online* untuk memperluas pemasaran yang mudah dijangkau oleh pelanggan, mengelola informasi pemesanan, kemudahan

pembayaran, data pelanggan, serta informasi produk dan harganya yang lebih lengkap sehingga mampu meningkatkan keuntungan usaha.

Framework yang digunakan dalam penelitian ini adalah *framework* Laravel. Laravel adalah sebuah MVC *web development framework* untuk sebuah pengembangan aplikasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas aplikasi yang dihasilkan, dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta menghasilkan source code yang rapih dan fungsional yang dapat mengefisienkan untuk implementasinya (Widodo & Purnomo, 2016).

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah metode *Extreme Programming*. Hal ini dikarenakan *Extreme Programming* (XP) adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel (Pratama, 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini akan berfokus pada pembuatan aplikasi penjualan Bandeng Presto berbasis *web*. Sistem ini bertujuan untuk penyebaran informasi yang lengkap seputar Bandeng Presto Syarifudin yang akan memanfaatkan *platform website* yang memiliki fitur menu *profile*, kontak, pemesanan, dan transaksi pembayaran. Penelitian ini berjudul **“Implementasi *Framework* Laravel Pada Sistem Penjualan Bandeng Presto Syarifudin Berbasis *Website* Dengan Metode *Extreme Programming*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana memasarkan penjualan Bandeng Presto Syarifudin dengan digital *marketing*?
2. Bagaimana pelanggan dapat memesan makanan Bandeng Presto Syarifudin tanpa perlu keluar rumah?

3. Bagaimana membangun sistem yang dapat mengatur data pelanggan dan data transaksi yang efektif untuk memudahkan penjual agar bisa menaungi deskripsi pesanan para pelanggan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun dan mengembangkan sistem penjualan Bandeng Presto Syarifudin berbasis *website* yang dapat diakses dengan mudah.
2. Pelanggan dapat memesan makanan melalui *website* untuk menghemat waktu dan tenaga dalam berpergian untuk membeli Bandeng Presto Syarifudin.
3. Memonitoring penjualan Bandeng Presto Syarifudin agar dapat mengetahui kondisi perkembangan usaha.
4. Pembuatan *website* ini dapat meningkatkan jangkauan wilayah pemasaran sehingga dapat meningkatkan jumlah konsumen.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam membangun dan merancang sistem penjualan makanan.
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi Bandeng Presto Syarifudin secara *online* melalui *website* tanpa harus datang ke tempat.
3. Dengan adanya sistem penjualan ini dapat meningkatkan penjualan Bandeng Presto Syarifudin sehingga kedepannya pemasaran dengan memanfaatkan teknologi digital dapat berdampak baik.
4. Mempermudah pencatatan administrasi dalam merekap data pemesanan untuk kebutuhan laporan bulanan.

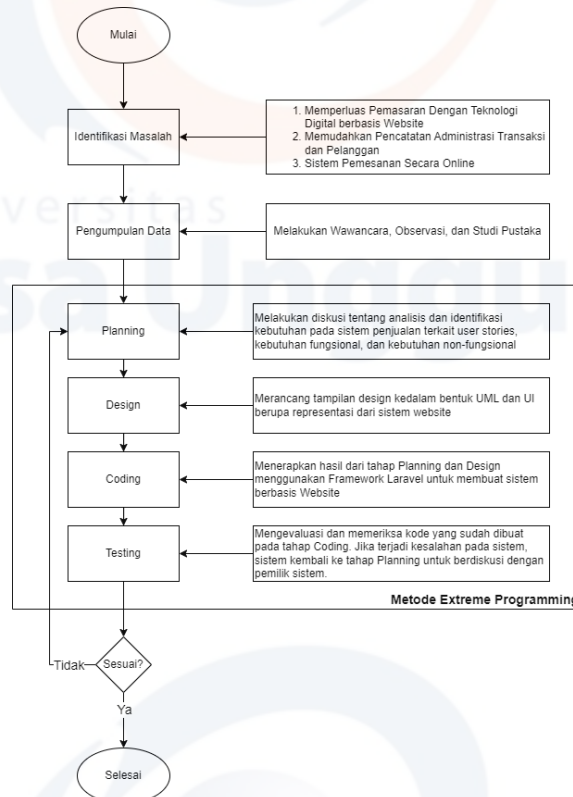
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Berikut adalah batasan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan sistem penjualan berbasis *website*.
2. Menggunakan metode *Extreme Programming* dalam pengembangan sistem penjualan Bandeng Presto Syarifudin.
3. Menggunakan Laravel sebagai *framework* dari PHP, dengan teknologi pendukung seperti Bootstrap sebagai tampilan pada halaman website (*frontend*), PHP sebagai Bahasa pemrograman server side (*backend*), dan Mysql sebagai *database*.

1.6 Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir yang dapat digunakan untuk menjelaskan sistem dengan suatu pendekatan tertentu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyusunan dan pembahasan bab tugas akhir ini akan disajikan dalam beberapa bab tertulis dengan rincian sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir, kerangka berfikir dan sistematika penulisan penelitian Tugas Akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori, dimana teori-teori ini digunakan menjadi landasan dalam komponen penelitian untuk memaparkan pokok permasalahan dan tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian yang diambil.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang cara kerja metode yang digunakan dalam penelitian seperti Teknik Pengumpulan Data, Rencana Penelitian, Objek Penelitian dengan menggunakan Metode *Extreme Programming*.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang mengenai hasil dan pembahasan dari analisis sistem yang dibuat dan menerapkan sistem tersebut menggunakan metode *Extreme Programming*

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dibuat