

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Persaingan di industri layanan make up artist dan penyewaan kebaya merupakan medan yang sangat ketat, membutuhkan strategi yang cerdas untuk meraih keuntungan optimal. Dalam era modern yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, tidak bisa dipungkiri bahwa instansi-instansi dalam industri ini harus memanfaatkan pengolahan data pemesanan yang terkomputerisasi dan otomatis untuk tetap bersaing dan memuaskan pelanggan. Mbak Pur Wedding merupakan salah satu instansi dalam bidang jasa yang berlokasi di Desa Gulang, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus. Jenis layanan utama yaitu sebagai make up artist, Menyediakan jasa make up untuk pengantin, keluarga pengantin, dan tamu undangan serta menyediakan penyewaan pakaian kebaya untuk pengantin dan keluarga pengantin. Dengan menyediakan layanan make up artist dan penyewaan kebaya, Mbak Pur Wedding bertujuan untuk memberikan pelayanan yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan para calon pengantin dalam menjalani momen pernikahan mereka.

Mbak Pur Wedding dalam melakukan pemesanan disana masih dilakukan secara manual, dimana hal ini mengakibatkan pelanggan harus datang langsung ke tempat untuk memesan jasa make up dan sewa kebaya. Keterbatasan ini dapat menghambat pelanggan yang tidak dapat datang langsung ke tempat atau yang memiliki keterbatasan waktu, proses pendataan pelanggan masih dilakukan secara manual, tanpa dukungan sistem komputerisasi dan pembayaran masih dilakukan secara tunai. Berbanding terbalik dengan kondisi sekarang banyak orang yang lebih memilih Cashless. Hal ini menyebabkan adanya potensi kesalahan dalam mencatat data pelanggan, seperti kesalahan penulisan nama atau nomor kontak yang dapat mengganggu proses komunikasi dan pelayanan selanjutnya. Ketidakakuratan data dan sering kehilangan informasi. Karena pendataan masih manual, terdapat risiko data yang tercatat tidak akurat atau tidak lengkap. Selain itu, data yang tersimpan dalam bentuk fisik (seperti buku catatan) memiliki risiko kehilangan atau

kerusakan, yang dapat menyebabkan kehilangan informasi penting mengenai pelanggan dan transaksi yang dilakukan.

Dari penjelasan diatas maka penulis melakukan penelitian pada Mbak Pur Wedding dengan membuat Sistem Informasi Pengelolaan Pemesanan Make Up dan Penyewaan Pakaian Adat pada Mbak Pur Wedding menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database-nya. Sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam hal pemesanan dan manajemen di Mbak Pur Wedding, sehingga semua data pelanggan dapat terorganisir dengan baik, dieksekusi dengan baik, serta menghindari komplain dan penilaian buruk dari pelanggan.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Make Up Dan Penyewaan Pakaian Pada Mbak Pur Wedding Berbasis Web”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Pengelolaan Pemesanan *Make Up* dan Penyewaan Pakaian Adat pada Mbak Pur *Wedding* berbasis web dengan menggunakan metode *waterfall*.

1.3. Batasan masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem meliputi pengelolaan data pelanggan, data pemesanan, dan pengelolaan transaksi pembayaran.
2. Menggunakan aplikasi berbasis web.
3. Sistem yang dibuat untuk mengelola pemesanan pelanggan baru pada Mbak Pur Wedding.
4. Fitur transaksi menggunakan Payment Gateway.

5. Informasi yang dihasilkan dapat berupa laporan transaksi dan laporan pemesanan.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Make Up Dan Penyewaan Pakaian Pada Mbak Pur Wedding.

1.5. Manfaat

Penelitian ini melatih keterampilan mahasiswa sesuai pengetahuan perkuliahan dan mengenalkan kondisi nyata dunia kerja. Penelitian ini juga mengukur pemahaman mahasiswa terhadap ilmu yang dipelajari, berfungsi sebagai penilaian akhir, dan menghasilkan karya tulis ilmiah bagi Universitas. Selain itu, penelitian ini mempermudah instansi dalam menangani permasalahan dengan sistem informasi berbasis web yang terintegrasi dengan payment gateway, serta registrasi dan memudahkan pemilik untuk memantau semua data laporan transaksi secara online.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Supaya menerima data yang sah-benar akurat, relevan, valid serta reliabel pada penelitian ini maka penulis mempunyai serta melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

- a. Sumber Data Primer

Sumber data utama artinya data yang diperoleh secara eksklusif berasal instansi menggunakan pengamatan eksklusif juga pencatatan terhadap objek penelitian yg akan aku teliti, meliputi:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan ibu Purwanti selaku owner dari Mbak Pur Wedding mengenai proses manajemen pemesanan Make Up Dan Penyewaan Pakaian Wedding.

2. Observasi

Penulis mengunjungi lokasi objek penelitian untuk mengamati prosesnya secara langsung. Data yang dikumpulkan dari observasi ini mencakup data transaksi, informasi proses pemesanan, penyewaan dan transfer.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui pemberian data kepada pengumpul data. Data-data tersebut mendukung data primer seperti buku, dokumen, dan literatur yang masih terus dibahas hingga saat ini:

1. Studi Kepustakaan

Metode pembelajaran perpustakaan merupakan metode pencarian informasi dan pengumpulan data dari buku-buku seperti buku rekayasa perangkat lunak dan laporan-laporan terkait. Dapat dijadikan landasan teori dan bahan perbandingan terhadap penelitian-penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literatur. Dari laporan akhir yang ada.

2. Studi Dokumentasi

Metode ini melibatkan pengumpulan data dari literatur dan dokumentasi yang tersedia di internet, buku, atau sumber informasi lainnya. Dalam penelitian ini, penulis meminta data dari objek penelitian seperti data transaksi, mengenai informasi alamat, informasi pemesanan, informasi penyewaan dan transaksi untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid.

1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan salah satu metode terpenting dalam melakukan pengembangan sistem. Dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan metode waterfall. Menurut R.S. Pressman dalam Wahid, (2020) Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*" dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan

pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Tahapan dari metode *waterfall* yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, batas dan sasaran sistem ditetapkan dengan berkonsultasi dengan pengguna. Penulis melakukan wawancara dengan pimpinan Mbak Pur Wedding, melakukan observasi langsung di lokasi, dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem.

b. Desain Perangkat Lunak

Tahap ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Penulis berdiskusi dengan penyelia untuk menentukan alur sistem yang akan dibuat. Penulis juga membuat desain berupa ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau UML (*Unified Modeling Language*) sebagai acuan untuk coding pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program

Desain perangkat lunak diwujudkan sebagai serangkaian program. Dalam hal ini penulis membuat database sesuai dengan desain yang telah dibuat pada langkah sebelumnya. Pencipta kemudian mengkodekan sistem hingga berfungsi dengan baik.

d. Pengujian

Proses selanjutnya adalah pengujian. Ini berfokus pada perangkat lunak secara keseluruhan dan memastikan bahwa semua bagian diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan sistem dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

e. Pendukung atau Pemeliharaan

Pada tahap akhir ini adalah pendukung atau pemeliharaan, mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi

dengan situasi sebenarnya. Pada tahapan ini tidak dilakukan karena hasil akhirnya dalam sidang skripsi setelah itu selesai.

2. Metode Perancangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Unified Modeling Language (UML). UML merupakan standar bahasa yang banyak digunakan di industri untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan analisis dan desain, serta mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sukamto & Salahuddin, 2018). Diagram yang digunakan untuk membangun aplikasi berorientasi objek antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambarkan sequence diagram, maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

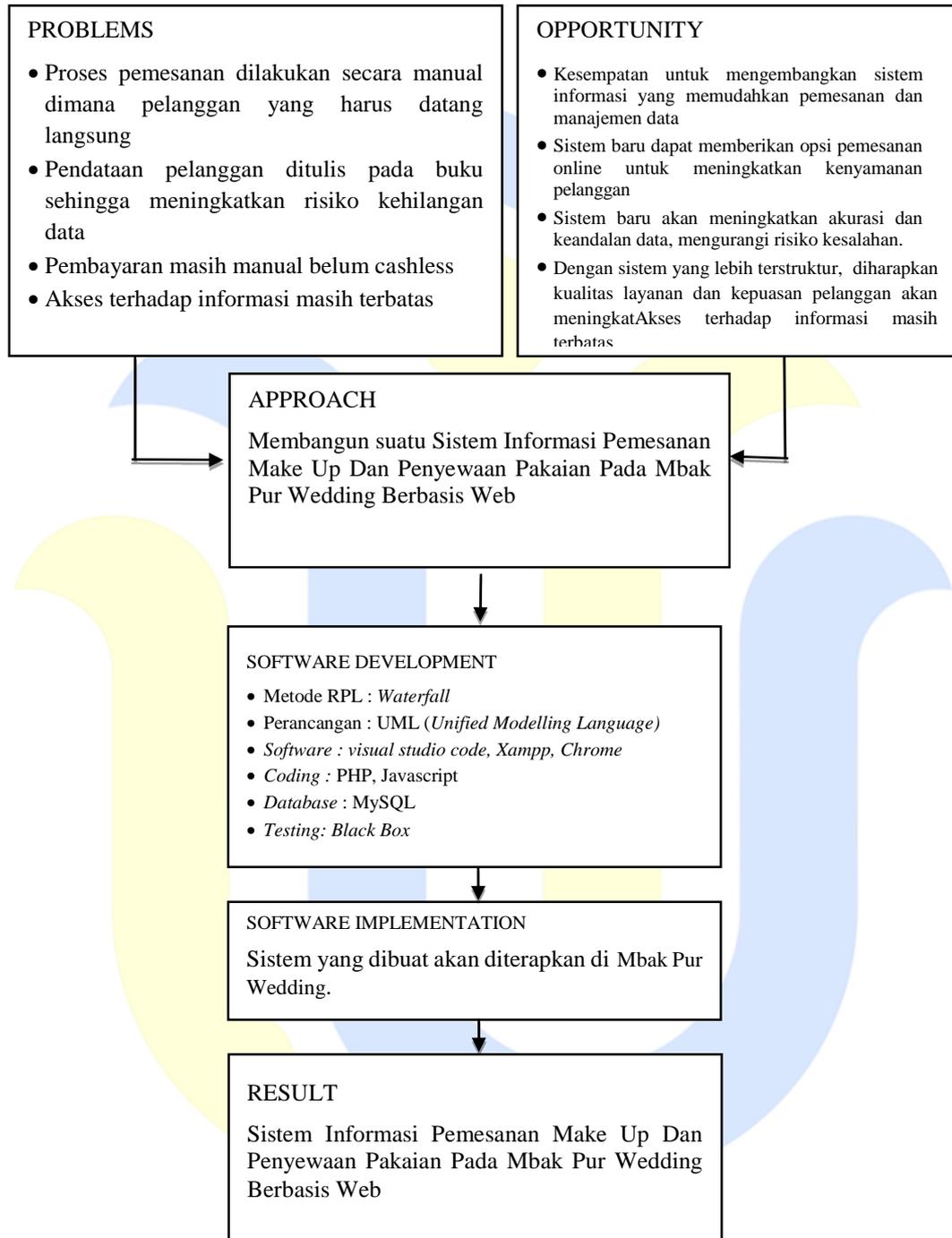
e. *Statechart Diagram*

Diagram keadaan menunjukkan urutan keadaan sesaat yang dilalui suatu benda, peristiwa yang menyebabkan peralihan dari satu keadaan atau aktivitas ke keadaan atau aktivitas lainnya, dan tindakan yang menyebabkan perubahan keadaan atau aktivitas.



1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Make Up Dan Penyewaan Pakaian Pada Mbak Pur Wedding Berbasis Web adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

