

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi berdampak pada banyaknya perubahan yang terjadi dalam aspek kehidupan manusia [1]. Hasil dari perkembangan teknologi salah satunya internet yang digunakan sebagai sarana pendukung bagi masyarakat untuk mencari semua informasi yang dibutuhkan [2]. Definisi *website* yaitu suatu kumpulan halaman yang saling terhubung dalam jaringan internet digunakan untuk memberikan informasi berupa teks, gambar, suara serta video [3].

Saat ini teknologi internet berperan besar untuk menyebarkan informasi dengan cepat dan akurat tanpa terhalang waktu dan tempat, sehingga memudahkan pelaku usaha kecil seperti UMKM untuk mengembangkan usahanya [4]. Mengacu data dari Kementerian Koperasi dan UMKM, bahwa pada tahun 2020 usaha mikro kecil menengah berkontribusi sebesar 61.07% pada pendapatan domestik bruto Indonesia [5]. Dengan kata lain UMKM mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang memiliki andil besar sehingga perlu dibimbing dan dikembangkan [6]. Besarnya modal yang harus dikeluarkan diawal dan kurangnya pengetahuan tentang penerapan teknologi dalam perdagangan menjadi penyebab para UMKM sukar menerapkan teknologi internet dalam usahanya [7].

Di zaman teknologi informasi saat ini, sebagian besar usaha membutuhkan penerapan teknologi agar proses bisnis dapat dilakukan secara efektif [8]. Penerapan sistem informasi dalam bidang bisnis dapat membantu mempermudah aktivitas yang dilakukan serta mengurangi cara tradisional di perusahaan [9]. Sistem informasi sendiri merupakan sekumpulan cara yang terkoordinir dalam mengelola data untuk mencapai tujuan tertentu [10].

Perusahaan yang menerapkan sistem informasi penjualan secara *online* dapat memudahkan proses bisnis serta menjangkau pemasaran yang lebih luas [11].

Teras Kayu Purwokerto merupakan salah satu produsen furnitur dan dekorasi rumah di kota Purwokerto menggunakan kayu pinus jati Belanda sebagai bahan bakunya dengan memanfaatkan limbah bekas pallet (peti kemas) menjadi furnitur, kerajinan, dan dekorasi rumah berdasarkan permintaan atau *pre-order. Custom* bermakna membuat atau mengubah suatu spesifikasi tertentu berdasarkan kebutuhan penggunanya [12]. Dari hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan *owner* mas Ardi dan mba Sety terdapat permasalahan yang dialami dalam proses jual beli dimana administrasi untuk pengelolaan produk dan transaksi masih dilakukan secara manual sehingga rawan hilang selain itu proses pemesanan produk belum efektif karena masih melalui proses diskusi via *whatsapp* untuk menentukan harga produk. Selain itu penelitian dilakukan di Teras Kayu Purwokerto karena kemudahan untuk mendapatkan akses data-data pendukung dalam pembuatan sistem.

Melihat dari permasalahan yang ada maka peneliti bermaksud untuk membuat *website* sistem informasi pemesanan furnitur dan dekorasi rumah Teras Kayu Purwokerto. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *agile extreme programming* yang merupakan salah satu *software development life cycle* dengan meliputi beberapa tahapan yaitu *planning, design, coding* dan *testing* [13]. Pemilihan metode *extreme programming* karena adanya proses iterasi dalam pengembangan sistem dengan keterlibatan klien sehingga memudahkan apabila terjadi perubahan pada saat proses pengembangan aplikasi [14]. Berbeda dengan metode *waterfall* yang tidak bisa melakukan pengulangan jika terjadi kesalahan dalam prosesnya sehingga perlu persiapan matang sebelum memulai pengembangan dengan metode ini [15]. Jenis pengujian dalam penelitian ini menggunakan *black box* yang berfungsi menguji sistem secara fungsional dengan mengamati dan mengukur tingkat keberhasilan fitur yang tersedia dalam *website* [16].

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan *agile extreme programming* sebagai metode pengembangan sistem sehingga relevan dengan penelitian ini. Diantaranya penelitian [17] yang berjudul “Implementasi Metode Pengembangan Sistem *Extreme Programming* (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan” menyelesaikan permasalahan peternak di Indonesia khususnya yang berskala kecil dengan permodalan terbatas agar mendapatkan bantuan melalui investor yang ingin berinvestasi pada bidang peternakan melalui aplikasi yang akan dikembangkan yaitu aplikasi investasi peternakan. Dari hasil pengujian berdasarkan *usability testing* menggunakan ISO 9126 mendapatkan persentase rerata 88% yang termasuk kriteria baik dari 100 responden. Sedangkan penelitian lain [18] yang berjudul “Penggunaan Metode *Extreme Programming* Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik” menjelaskan adanya permasalahan dalam proses pelayanan publik di desa Sodong kecamatan Tigaraksa kabupaten Tangerang provinsi Banten yang masih menggunakan cara konvensional yang menyebabkan warga desa setempat kurang puas. Oleh karenanya dibangun sistem informasi pelayanan publik untuk mengelola data terkait pelayanan publik menjadi lebih efektif sehingga meningkatkan kepuasan warga yang terbukti dengan hasil pengujian *black box* semua fitur *website* bernilai valid.

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan *website* sistem informasi pemesanan furnitur dan dekorasi rumah dapat membantu Teras Kayu Purwokerto untuk mengelola data produk, pemesanan, memberikan informasi lengkap kepada masyarakat umum mengenai produknya serta memudahkan dalam proses pemesanan sehingga dapat menambah kepercayaan dan kepuasan pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Administrasi pengelolaan produk dan transaksi masih dilakukan secara manual sehingga rawan hilang.

2. Proses pemesanan yang dilakukan pelanggan masih menggunakan media sosial untuk pencarian produknya kemudian dilanjutkan diskusi via aplikasi *whatsapp* untuk menentukan harga produknya.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan pada penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana pengaruh pengembangan *website* dalam pemesanan furnitur dan dekorasi rumah untuk Teras Kayu Purwokerto ?
2. Berapa nilai hasil pengujian *black box* pada *website* sistem informasi pemesanan furnitur dan dekorasi rumah ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan untuk pemilik Teras Kayu Purwokerto dalam mengelola data produk serta transaksi.
2. Menguji *usability website* pemesanan furnitur dan dekorasi rumah menggunakan *black box*.

1.5 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi :

1. *Website* sistem informasi yang dibuat hanya untuk UMKM teras kayu Purwokerto.
2. Metode pembayaran menggunakan cara manual dengan mengunggah bukti transfer.
3. Metode pengiriman barang ditentukan oleh admin.
4. Proses pembelian barang dapat dipantau mulai dari pemesanan sampai dengan barang diterima pelanggan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Teras Kayu Purwokerto, dapat memudahkan untuk mengelola data produk dan transaksi.
2. Mendapatkan kemudahan untuk mengelola data produk dan transaksi berdasarkan performa *website* sistem informasi pemesanan furnitur dan dekorasi rumah.
3. Bagi pelanggan, memudahkan untuk melakukan pemesanan produk furnitur dan dekorasi rumah lebih efektif.