

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Usaha *laundry* merupakan sebuah bisnis yang berkaitan dengan pelayanan jasa pencucian pakaian dengan mesin cuci maupun mesin pengering otomatis dan cairan pembersih serta pewangi khusus. Bisnis ini menjamur di kota-kota besar yang banyak terdapat rumah kos dan rumah kontrakan, di mana penyewa kos atau kontrakan tidak sempat atau tidak bisa melakukan cuci dan setrika baju sendiri dikarenakan kesibukan sebagai mahasiswa maupun pekerja[1]. Bisnis *laundry* mengalami perkembangan yang pesat. Pertumbuhan tersebut seiring dengan banyaknya usaha *laundry* yang dilakukan oleh masyarakat serta meningkatnya pelanggan jasa *laundry*[2]. Pertumbuhan usaha jasa *laundry* yang kian berkembang begitu pesat tersebut menjanjikan keuntungan yang baik, terutama di kota-kota besar seperti medan. Rata-rata pengguna jasa tersebut adalah kalangan mahasiswa, pegawai dan rumah tangga.

Bisnis jasa *laundry* di kota medan yang beroperasi dan berkembang maju saat ini salah satunya adalah *Laundry Meilinia*. Pelayanan jasa *Laundry Meilinia* salah satu jasa *Laundry* berlokasi di Jl. Cardiac Center Perumahan SB No. 38, Medan Tuntungan, Kemenangan Tani, Kota Medan. Layanan cuci kiloan pada *Laundry Meilinia* terdapat berbagai layanan di antaranya cuci komplit, cuci kering, atau setrika saja dan memiliki berbagai paket yang tersedia. banyak pelanggan yang datang setiap saat untuk menggunakan jasa *laundry* dikarenakan letaknya strategis.

Pada era digital saat ini, hampir semua aspek kehidupan sekarang menggunakan teknologi. Salah satunya hasilnya saat ini adalah sistem informasi. Pada saat ini *Laundry Meilinia* belum memiliki sistem informasi sendiri, meski sudah memanfaatkan teknologi berupa *Microsoft excel* dalam pembuatan laporan akan memperlambat proses transaksi dan belum akurat. Hal tersebut terjadi adanya *human error* sehingga dalam menghitung biaya, pengelolaan data, pencarian satu persatu dari semua data, pembuatan laporan

yang masih rumit, karyawan juga masih kesulitan dalam mencari data, dan pelanggan tidak mengetahui informasi perihal proses yang sedang dilakukan. Selain itu pula masih banyak yang dibutuhkan di dalam sistem informasi. Diantaranya pendataan pelanggan, pemasukan yang didapat, pengeluaran yang dilakukan, data karyawan dan adapun hasil pencatatan transaksi *Laundry Meilinia* yang dilakukan dari hasil wawancara dengan pemilik laundry terjadi seperti pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Transaksi *Laundry Meilinia* pada tahun 2020

Keterangan	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
Tercatat	28	15	13	13	21	11
Tidak Diketahui	2	3	0	3	2	1
Total	30	18	13	16	23	12

Pada permasalahan yang terjadi penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang rancang bangun sistem informasi jasa *Laundry Meilinia* dengan menyelesaikan masalah yang terjadi menggunakan Metode *Scrum* dengan pengujian dilakukan menggunakan *whitebox* testing dan *blackbox* testing.

Pada dasarnya *scrum* menggunakan pendekatan prinsip-prinsip *agile*, yang pada akhirnya *scrum* digunakan untuk mengimplantasikan *agile*. Banyaknya kerangka kerja Penggunaan metode *scrum* dikarenakan pengembangan untuk proyek-proyek perangkat lunak dan mengelola produk atau pengembangan sistem. Fokusnya adalah pada "strategi, fleksibel pengembangan produk holistik di mana tim pengembangan bekerja sebagai unit untuk mencapai tujuan bersama" sebagai lawan " Pendekatan tradisional, urutan". *Scrum* memiliki kompleks proses di mana banyak faktor yang mempengaruhi hasil akhir. Aktivitas-aktivitas *meeting* yang dilakukan pada *Scrum* setidaknya ada 5 jenis, yaitu *Product Backlog*, *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Sprint Review* dan *Sprint Retrospective*. Masing-masing aktivitas memiliki definisi dan tujuan masing-masing[3]. Dengan menggunakan metode *scrum* dalam perancangan sistem informasi, yang mana dengan menggunakan metode ini akan mengefisienkan waktu dalam pengerjaan selama penelitian pada *website* yang dirancang, dengan kreativitas dan produktivitas, dan dengan harapan bahwa dalam pengerjaan *website* ini dapat

berjalan hingga mencapai tujuan selesai. Dibandingkan metode lain, metode *scrum* hanya membutuhkan proses yang jelas pada tahap perencanaan dan penyelesaian saja, sedangkan produk akhir, dan jadwal penyelesaian dilakukan pada saat proyek berjalan. Fleksibilitas dari metode ini dapat terlihat jelas pada penyesuaian, fleksibilitas dan transfer pengetahuan yang dapat dilakukan kapan saja setiap akhir dari sebuah Sprint[4].

Dalam pengujian sistem informasi *website* ini, akan dilakukannya pengujian dengan metode *whitebox* testing dan *blackbox* testing. *Whitebox* testing menganalisis struktural, dimana pengujian akan dilakukan dengan melihat kode program yang telah dibuat oleh pengembang[5], dan *Blackbox* testing pengujian yang memfokuskan keperluan fungsional dari perangkat lunak, sehingga penguji dapat mendefinisikan kumpulan kondisi masukan yang valid dan menentukan keluaran benar pada spesifikasi perangkat lunak[6].

Oleh sebab itu penelitian ini dapat deskripsi permasalahan dari latar belakang di atas maka didapatkan judul adalah “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *LAUNDRY MEILINIA* BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SCRUM” yang akan diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna pengelola *Laundry Meilinia*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* dengan studi kasus *Laundry Meilinia*, dapat dipergunakan sebagai pengelolaan *Laundry* menggunakan metode *scrum*?
2. Bagaimana hasil pengujian Sistem Informasi *Laundry Meilinia* berbasis *Website* menggunakan *whitebox* testing dan *blackbox* testing?
3. Bagaimana hasil keefisienan dan keefektifan penggunaan sistem informasi *Laundry Meilinia* berbasis *website*?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian ini terkait dalam rumusan masalah di atas, agar penulis memiliki arah dan tujuan dalam penelitian tugas akhir sebagai berikut:

1. Metode perancangan menggunakan Metode *Scrum*.
2. Rancang bangun sistem informasi *laundry* meilinia menggunakan perangkat lunak *figma*, *draw.io*, bahasa pemrograman web, *xampp*, *database* menggunakan *PhpMyAdmin*, *vscode*, framework *codeigniter 4*, dan browser *firefox*.
3. Sistem informasi dimaksudkan untuk digunakan oleh pengguna yaitu *admin* dan karyawan yang memiliki hak akses terkhusus.
4. Sistem informasi yang dirancang berbasis *website*.
5. Sistem informasi berbasis *website* ini dirancang untuk data karyawan, data aktivitas, data layanan, laporan bulanan data pelanggan, proses transaksi *laundry*, dan pengajuan pembelian barang oleh karyawan.
6. Sistem informasi ini akan dilakukan testing menggunakan *blackbox testing* dan *whitebox testing*.
7. Sistem informasi ini akan dilakukan pengujian keefisienan dan keefektifan kepada *admin* dan karyawan *Laundry Meilinia*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian di atas, tujuan penelitian dilakukannya dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Mengimplementasikan metode *scrum* dalam perancangan sistem informasi dapat menambah literatur implementasi *scrum* yang saat ini masih jarang.
2. Merancang dan membangun sistem informasi pelayanan jasa *laundry* pakaian Meilinia.

3. Menguji sistem informasi laundry meilinia menggunakan testing blackbox dan whitebox.
4. Mengetahui hasil pengujian penggunaan keefisienan sistem informasi *Landry Meilinia*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian di atas dari perancangan Sistem informasi *Laundry Meilinia* Berbasis *Website* ini adalah:

1. Bagi Pengguna
  1. Mempermudah dalam melakukan pendataan pelanggan.
  2. Mempermudah bagi pengguna jasa *Laundry* untuk memilih layanan.
  3. Mempermudah bagi pengguna dalam melakukan transaksi.
  4. Menyediakan informasi tentang *Laundry*.
2. Bagi *Laundry Meilinia*
  1. Mempermudah dalam pendataan pendapatan dan pengeluaran.
  2. Mempermudah dalam mengontrol karyawan.
  3. Dengan akuratnya data pelanggan yang diberikan, dapat lebih mengetahui masalah yang terjadi.
  4. Mempersingkat waktu dalam pengelolaan data.