

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penelitian (Apandi & Syalis Ibnih Melati Istini, 2023) menjelaskan bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai sektor, termasuk bidang bisnis dan perdagangan. Pemanfaatan teknologi kini tidak hanya terbatas sebagai sarana komunikasi, melainkan juga berperan penting dalam mendukung aktivitas usaha. *Website* menjadi salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan karena mampu menyajikan informasi secara lengkap dan dapat diakses oleh pengguna kapan saja serta dari lokasi mana pun yang terhubung dengan internet. Keberadaan *website* juga memudahkan pelanggan untuk mengenal produk atau layanan yang ditawarkan oleh suatu usaha dengan lebih cepat dan praktis.

Oldshine Konveksi merupakan usaha mandiri yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan pakaian, seperti kaos, seragam, dan produk konveksi lainnya. Oldshine Konveksi terletak di dusun Piji, Pijiharjo, Manyaran, Wonogiri. Pemiliknya bernama Aryo Wiranjoyo dan istrinya Eki Herawati. Oldshine Konveksi masih merintis sehingga belum memiliki karyawan sehingga pesanan dikerjakan sendiri dengan bantuan istrinya dan orang tuanya. Selama ini proses pemesanan masih mengandalkan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram. Metode tersebut memang cukup membantu untuk menjalin komunikasi dengan pelanggan, namun belum dapat memberikan tampilan katalog yang lengkap dan terorganisir. Pelanggan yang ingin mengetahui variasi produk seringkali harus menanyakan langsung kepada pemilik usaha, sehingga proses informasi tidak berjalan efektif. Selain itu, pengelolaan data pemesanan dan transaksi masih dilakukan secara manual sehingga proses pencatatan, pencarian data, serta pembuatan laporan penjualan menjadi kurang efektif dan memerlukan waktu yang lebih lama.

(Apandi & Syalis Ibnih Melati Istini, 2023), menjelaskan bahwa *website* tidak hanya dimanfaatkan sebagai media penyedia informasi, tetapi juga sebagai sarana yang

mendukung pengelolaan transaksi dan pelayanan kepada pelanggan. Penggunaan *website* memberikan berbagai manfaat, seperti mempermudah proses pemesanan, pencatatan transaksi, dan pengelolaan data secara lebih efektif. Melalui *website*, pelanggan dapat melihat produk yang tersedia dan melakukan pemesanan secara lebih praktis, sedangkan pemilik usaha dapat mengelola transaksi dan menyusun laporan penjualan dengan lebih mudah.

Pada penelitian (Desma Aipina & Harry Witriyono, 2022), pemilihan *framework* Laravel sebagai dasar pengembangan *website* didasari oleh keunggulan yang dimilikinya. Laravel merupakan salah satu *framework* PHP yang populer dan banyak digunakan karena memiliki struktur kerja yang jelas, fitur keamanan yang baik, serta kemudahan dalam mengelola aplikasi berbasis web.

Permasalahan yang terjadi pada Oldshine Konveksi menunjukkan perlunya penerapan *website* yang mampu mempermudah proses transaksi, pengelolaan data pemesanan, dan pembuatan laporan penjualan. Keberadaan *website* diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, sekaligus membantu pemilik usaha mengelola transaksi dan menyusun laporan penjualan secara lebih efektif. Penelitian ini mengangkat judul "Pembuatan *Website* Oldshine Konveksi Menggunakan *Framework* Laravel" sebagai upaya membuat *website* yang dapat mempermudah proses transaksi, pengelolaan data pemesanan, dan pembuatan laporan penjualan sehingga kegiatan operasional bisnis dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat *website* Oldshine Konveksi menggunakan *Framework* Laravel yang dapat mempermudah proses transaksi dan pembuatan laporan penjualan?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Website* difokuskan pada pengelolaan transaksi pemesanan dan pembuatan laporan penjualan.
- b. Pembayaran hanya dilakukan melalui transfer bank.

- c. Konfirmasi pembayaran dilakukan dengan *upload* bukti transfer.
- d. *Website* melibatkan 2 pengguna yaitu admin dan pelanggan:
 - i. Admin: Memiliki hak akses penuh untuk mengelola data seperti produk, pesanan, dan informasi pelanggan.
 - ii. Pelanggan: Melihat produk, melakukan pemesanan, dan melihat status pemesanan.
- e. Bahasa pemrograman menggunakan PHP 8.1 dan HTML 5.
- f. Menggunakan *framework* Laravel 9.
- g. Tampilan UI menggunakan Bootstrap 4.
- h. Basis data menggunakan MySQL.
- i. Menggunakan software Visual Studio Code dan Draw.io.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat *website* Oldshine Konveksi menggunakan *Framework* Laravel yang dapat mempermudah proses transaksi, pengelolaan data pemesanan, dan pembuatan laporan penjualan.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan *website* ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan *website* menggunakan laravel.
 - b. Hasil dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi tambahan referensi untuk penulisan dan penelitian selanjutnya.
2. Bagi Oldshine Konveksi

Memudahkan pengelolaan transaksi, data pemesanan, dan penyusunan laporan penjualan sehingga kegiatan operasional menjadi lebih efektif.

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Dapat dijadikan sebagai bukti bahwa Universitas Sahid Surakarta berperan aktif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat serta sebagai acuan bagi mahasiswa lainnya yang ingin mengerjakan tugas akhir dengan tema serupa.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung jalannya aktivitas operasional di Oldshine Konveksi yang berada di desa Pijiharjo, Manyaran, Wonogiri. Melalui pendekatan ini, penulis dapat melihat secara nyata bagaimana alur kerja berlangsung, proses pemesanan dilakukan, serta hambatan yang muncul dalam kegiatan sehari-hari.

Temuan dari hasil pengamatan tersebut memberikan gambaran jelas mengenai kondisi lapangan, sehingga dapat dijadikan acuan dalam perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan meninjau berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel terkait topik penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat dasar teori, memahami hasil penelitian sebelumnya, sekaligus menemukan ruang pengembangan yang dapat dimanfaatkan.

c. Wawancara

Proses ini dilakukan bersama pemilik Oldshine Konveksi yaitu Bapak Aryo Wiranjoyo. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa kegiatan promosi dan pemesanan produk masih dijalankan secara manual menggunakan media sosial seperti *WhatsApp* dan Instagram. Kondisi ini membuat pelanggan kurang leluasa dalam melihat keseluruhan katalog produk dan menimbulkan kendala pada proses pencatatan pesanan.

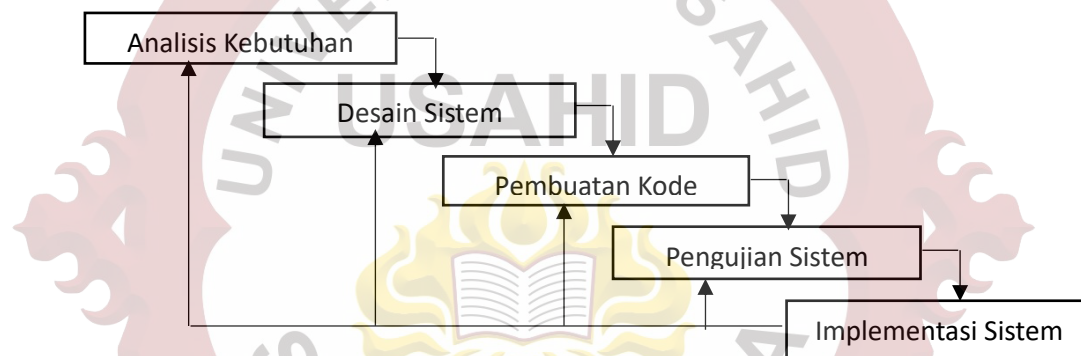
Pengelolaan data pelanggan serta pesanan juga belum terhubung dalam satu sistem terpadu, sehingga pemilik mengalami kesulitan ketika melakukan penelusuran riwayat transaksi. Pemilik menginginkan adanya sistem berbasis *website* yang mampu menampilkan katalog produk secara sistematis, menyediakan fitur pemesanan daring

yang terintegrasi dengan WhatsApp, serta memiliki panel admin untuk pengaturan produk, pesanan, dan data pelanggan agar lebih tertata.

1.6.2. Metode Waterfall

Menurut (Wijaya, 2022) Metode waterfall merupakan model SDLC yang tergolong paling sederhana dan umumnya digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dengan kebutuhan yang stabil atau tidak sering berubah.

Pendekatan ini menekankan proses kerja yang berlangsung secara berurutan, dimulai dari tahap analisis, perancangan, pembuatan kode program, pengujian, hingga pemeliharaan sistem. Alur perancangan *website* dapat disajikan pada Gambar 1.1.



Berikut penjelasan mengenai tahapan metode *waterfall* pada Gambar 1.1.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, proses pengumpulan data dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta sistem secara menyeluruh.

b. Desain Sistem

Pada tahap ini, kebutuhan yang telah diidentifikasi diubah menjadi rancangan sistem yang terstruktur, mencakup desain arsitektur, perancangan basis data, tampilan antarmuka, hingga alur proses yang akan dijalankan.

c. Pembuatan Kode

Pada tahap ini, rancangan sistem yang telah disusun diterjemahkan ke dalam bentuk kode program menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi yang sesuai.

d. Pengujian sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan sistem berfungsi sesuai kebutuhan. Pada penelitian ini, pengujian menggunakan Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas sistem dan *Beta Testing* untuk memperoleh umpan balik dari pengguna.

e. Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan proses ketika pengembangan sistem telah rampung dan sistem tersebut mulai diterapkan oleh pengguna untuk mendukung serta mempermudah pelaksanaan tugas atau pekerjaan tertentu.

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penulisan tugas akhir ini, akan digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini berisi informasi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi tentang penelitian terkait dengan isi tugas akhir dan berisi tinjauan pustaka, kerangka berpikir, serta teori pendukung.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian analisis sistem berisi tentang pengidentifikasian kebutuhan dan permasalahan sistem yang akan dirancang. Dan perancangan sistem menjelaskan tujuan penyusunan struktur sistem secara detail sebagai dasar pengembangan aplikasi.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi implementasi program yang telah dikembangkan dan analisis hasil untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan tugas akhir dan saran – saran bagi penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak lain yang berkepentingan.