

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Ai.Glasses.id* merupakan sebuah toko kacamata yang *viral* di Pangkalpinang bahkan sudah mencapai ke beberapa daerah yang ada di Bangka Belitung. *Ai.Glasses.id* sebelumnya adalah sebuah *online shop* saja yang menerima orderan lewat *Instagram* pada tahun 2019, dan akhirnya bisa membuat toko pada juli 2022. Saat ini *Ai.Glasses.id* belum mempunyai karyawan yang artinya *Ai.Glasses.id* masih di jaga oleh pemiliknya sendiri. *Ai.Glasses.id* sendiri sekarang beralamat di Jalan Usman Ambon, Kacang Pedang, Pangkalpinang, Bangka Belitung. Untuk item-item yang dijual di *Ai.Glasses.id* bervariasi, mulai dari kacamata *minus*, *plus*, silinder, bahkan sampai *sun glasses* juga ada.

Selama penjualan berdirinya *Ai.Glasses.id*, pemilik masih melakukan pemesanan secara manual terhadap para pembeli, dengan pembeli datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi. Pemilik juga melakukan pembukuan atas pemesanan pembeli masih dengan manual yaitu mencatat ke buku pembelian yang dimiliki pemilik. Dalam hal tersebut potensi terjadinya kesalahan dalam penulisan akan berdampak pada pemesanan para pembeli, sehingga risiko adanya kerugian akan terjadi. Tidak itu saja, pemesanan yang masih dilakukan dengan manual menjadi penyebab kurang efektifnya untuk para calon pembeli yang ada di luar daerah atau yang tidak bisa datang langsung jika hanya untuk melakukan pembelian. Selain itu, proses pembukuan, rekapan, dan perhitungan keuangan hingga saat ini pemilik masih melakukannya dengan cara yang manual juga, hal tersebut juga bisa menjadi risiko kerugian bagi pemilik jika setiap bulannya harus menghitung uang satu persatu.

Adapun masalah pada pemesanan *Ai.Glasses.id* ini bisa di atasi dengan menggunakan sistem berbasis *web* dengan metode *Rapid Application Development*. Kami memilih metode RAD ini karena kami anggap RAD cocok untuk permasalahan yang ada di *Ai.Glasses.id*. tidak hanya itu, metode RAD juga

merupakan proses pengembangan sistem yang waktu pengerjaannya tidaklah lama. Dengan adanya pemesanan berbasis *web* yang kami buat ini diharapkan mampu memudahkan pemilik dan juga pembeli dalam melakukan penjualan, pendataan, dan laporan penjualan.

Terlepas dari permasalahan yang ada maka kami membuat penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis *Web* Pada Toko Kacamata *Ai.Glasses.id*”**. Dengan sistem yang kami buat sekiranya bisa menjadi media promosi kepada calon pembeli dengan jangkauan yang lebih luas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian penelitian pada latar belakang yang telah kami buat, maka penelitian ini merumuskan beberapa masalah yang akan menjadi titik fokus penelitian. Berikut rumusan masalah pada penelitian:

1. Bagaimana memudahkan pelanggan *Ai.Glasses.id* dalam pemesanan kacamata secara online?
2. Bagaimana cara untuk merancang sistem informasi pemesanan kacamata berbasis *website*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini berfokus dan tidak melenceng dari pembahasan yang dimaksud, berikut batasan masalah dalam ruang lingkup penjualan:

1. Membahas tentang bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* untuk pelanggan bisa lebih mudah memesan secara online tanpa perlu datang ke toko langsung.
2. Membuat pendataan barang dan pelanggan
3. Sistem ini tidak membahas tentang pembatalan

## **1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat**

Dibuatnya sistem pemesanan berbasis *web* ini untuk bisa memudahkan pelanggan untuk memesan secara online/offline dan untuk memudahkan dalam mengoptimalkan layanan dan transaksi di toko Ai.Glasses.id.

### **1.4.2 Tujuan**

Adapun Tujuannya sebagai berikut:

1. Memudahkan pelanggan untuk memesan di toko Ai.Glasses.id
2. Lebih memudahkan untuk membuat laporan keuangan
3. Lebih memudahkan untuk menginput pemesanan
4. Memudahkan untuk mencari kembali data yang sudah disimpan
5. Menghasilkan sistem yang baik untuk meningkatkan bisnis Ai.Glasses.id

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Metode Yang Digunakan**

Penelitian dari proposal *E-commerce* (toko online) yang berbasis *website* ini menggunakan salah satu model yang bernama model RAD (Rapid Application Development). Model Model RAD (Rapid Application Development) adalah sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memberikan solusi dengan cepat melalui iterasi singkat. Model RAD fokus pada pengembangan prototipe, penggunaan metode pemodelan visual, dan pemrograman generatif untuk mencapai hasil yang lebih cepat.

Model RAD sangat cocok untuk proyek-proyek yang memiliki persyaratan yang dapat berubah dengan cepat, membutuhkan iterasi yang cepat, dan memerlukan keterlibatan aktif dari pengguna akhir. Meskipun memiliki keunggulan dalam kecepatan pengembangan, model ini juga harus dikelola dengan baik untuk menghindari masalah seperti kehilangan fokus terhadap tujuan proyek. Tahapan Model RAD yang penulis jelaskan pada Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *web* pada toko kacamata ai.glasses.id ini ada 7 (Tujuh) yaitu,

*Perencanaan, Analisis Bisnis, Pembuatan Prototipe, Pengembangan, Uji Coba, Implantasi, Evaluasi.* Dimana 7 tahap tersebut dapat digunakan dalam Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *web* pada toko kacamata ai.glasses.id.

## **1.5.2 Tahapan Model RAD**

### **1. Perencanaan**

Tahap pertama Mempersiapkan Identifikasi kebutuhan dan tujuan proyek secara keseluruhan dan Menentukan sumber daya yang diperlukan, anggaran, dan jadwal waktu dari Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *web* pada toko kacamata ai.glasses.id

### **2. Analisis Bisnis**

Tahap berikutnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan bisnis dan proses-proses yang terlibat dan Identifikasi pengguna utama dan pemangku kepentingan lainnya seperti Penentuan fitur utama yang harus ada dalam *prototipe*.

### **3. Pembuatan Prototipe**

Tahapan selanjutnya ialah Pengembangan *prototipe* awal yang mencakup fitur-fitur kunci untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan pemangku kepentingan yang disesuaikan dan diperbaiki berdasarkan umpan balik yang diterima.

### **4. Pengembangan**

Tahapan ke empat ialah Pengembangan perangkat lunak sebenarnya berlangsung setelah *prototipe* disetujui Pemrograman dilakukan dengan memanfaatkan metode pemrograman generatif untuk mempercepat proses pengembangan.

### **5. Uji Coba**

Tahapan ke lima merupakan Pengujian dilakukan secara terus-menerus selama tahap pengembangan dan Fokus pada validasi fitur dan fungsionalitas *prototipe* dengan Pembaruan dan perbaikan dilakukan seiring pengujian berlanjut.

## **6. *Implantasi***

Tahapan ke enam merupakan Pelaksanaan atau penerapan sistem ke lingkungan produksi melalui Pemindahan data dan konfigurasi sistem sesuai dengan kebutuhan produksi dengan Pelatihan pengguna dan pemangku kepentingan yang terlibat.

## **7. *Evaluasi***

Tahapan terakhir ialah Evaluasi kinerja sistem setelah diimplementasikan dan Mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir dan pemangku kepentingan yang melalui Identifikasi area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki.

### **1.5.3 Metode Pengembangan Sistem Informasi**

#### **Metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD)**

OOAD (*Object-Oriented Analysis and Design*) merupakan pendekatan analisis yang menitikberatkan pada identifikasi kebutuhan melalui sudut pandang kelas, objek, dan arsitektur perangkat lunak, dengan penekanan pada manipulasi objek-individu dalam sistem atau subsistem. Dengan beban kerja yang signifikan, metode ini mencakup struktur data dan pembuatan entitas tunggal. Meskipun model-model yang digunakan dalam OOAD telah dikembangkan berdasarkan konsensus sekitar dua dekade yang lalu, pendekatan ini tetap dianggap sebagai metode yang relatif baru dalam pemecahan masalah.

### **1.5.4 *Tools* Pengembangan Sistem Informasi**

#### **Pengertian *Unified Modelling Language* (UML)**

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan suatu metode pemodelan yang digunakan untuk memvisualisasikan perancangan sistem berorientasi objek, atau yang lebih dikenal sebagai OOP (*Object-Oriented Programming*). Selain itu, UML juga berfungsi sebagai bahasa standar yang digunakan dalam perancangan sistem.