

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, kue artisan semakin banyak diminati oleh masyarakat untuk merayakan hari-hari spesial maupun sebagai hadiah. Sebutan artisan sendiri ditujukan kepada seseorang yang memiliki kemampuan dalam menerapkan seni dan kerajinan tangan, untuk menghasilkan suatu produk khusus berkualitas tinggi dan dalam jumlah yang terbatas. Proses seringkali dilakukan menggunakan tangan atau metode tradisional. Kue artisan *online* sendiri merupakan toko kue yang memanfaatkan sosial media seperti Instagram dan Facebook untuk menjual kue-kuenya.

Proses pemesanan kue masih dilakukan secara manual yang mana pemesanan dilakukan melalui dua tahap. Pertama, melihat dan memilih jenis dan desain kue melalui Instagram atau Facebook. Kedua, setelah kue sesuai dengan keinginan, maka akan dilakukan pemesanan melalui Line atau WhatsApp. Dibutuhkannya dua media yang berbeda menjadikan sistem pemesanan kurang efisien. Selain itu, saat ini pelanggan hanya bisa mengajukan permintaan khusus untuk mengubah desain dan penempatan hiasan ataupun tulisan yang diinginkan melalui permintaan personal melalui pesan, sehingga sering terjadi kesalahpahaman dan ketidaktepatan permintaan antara pelanggan dan pembuat kue dikarenakan keduanya kurang mendapatkan gambaran yang jelas dari permintaan yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan komunitas artisan *online*, salah satunya yaitu toko kue *online* Ivenoven yang berada di daerah Tangerang. Dari 20-25 pesanan yang masuk, sebanyak setengah pesanan merupakan pesanan kustom. Kendala yang dihadapi dari pesanan kustom yaitu berhubungan dengan perubahan desain dan kedua pihak yang tidak dapat melihat visualisasi dari permintaan atau ide yang diminta, sehingga menyebabkan perbedaan pemikiran. Selain itu, juga telah dilakukan survei menggunakan kuisioner yang telah disebarkan kepada pelanggan toko kue artisan *online*, untuk mengetahui masalah dan kebutuhan akan sistem yang ada saat ini dari segi pembeli. Dari hasil survei yang telah dilakukan terhadap 69 responden, sebanyak 87% responden yang pernah melakukan kustomisasi kue, pesannya tidak sesuai dengan permintaan yang diminta atau yang diharapkan. Penyebab kue yang dipesan tidak sesuai dengan permintaan yaitu, 80% disebabkan oleh perbedaan interpretasi atau perbedaan gambaran atas permintaan yang

diminta, 43,3% karena *misscommunication*, dan 24% karena kurangnya keahlian dari pembuat kue.

Saat pembuat kue artisan akan membuat kue, secara tidak langsung mereka melakukan *visual thinking*. *Visual thinking* adalah konsep yang lahir dari melihat masalah dari berbagai sudut pandang, memikirkan alternatif solusi, menggambar sketsa, dan menggerakkan tangan secara komprehensif hingga masalah terselesaikan [1]. Aplikasi *online* yang ada saat ini seperti Canva (www.canva.com), dapat digunakan untuk membuat desain sederhana yang juga menyediakan fitur *template*. Saat menggunakan Canva, pengguna secara langsung menerapkan *visual thinking* dengan membuat desain yang diharapkan hingga masalah terselesaikan. Tetapi Canva belum dapat menyelesaikan masalah yang ada karena Canva sendiri tidak spesifik untuk toko kue, dimana sistem dapat mempertemukan pembuat kue artisan dan pembeli untuk memvisualisasikan pesanan secara langsung di dalam sistem.

1.2 Perumusan Masalah

Dari masalah yang telah dijabarkan di atas, perumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- 1) Gambaran ide atau permintaan kustom yang ditangkap oleh pembuat kue artisan berbeda dengan pembeli, karena kedua pihak tidak dapat melihat secara langsung gambaran atau visualisasi permintaan atau ide yang ada.
- 2) Pesanan kustom yang dilakukan pembeli tidak sesuai dengan permintaan atau harapan, karena adanya perbedaan interpretasi, atau gambaran ide yang diinginkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, pembatasan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

- 1) Cakupan sistem terbatas untuk daerah Tangerang dan Jakarta.
- 2) Sistem yang dibuat berbasis web.
- 3) Proses pemesanan dilakukan secara *online*.
- 4) Sistem menampilkan visualisasi sederhana pesanan khusus dalam bentuk *sketch*.

- 5) Sistem memiliki fitur untuk pembeli dapat menandai bagian yang ingin di kustom dan mengunggah *sketch* sederhana yang telah dibuat.
- 6) Sistem memiliki fitur untuk memesan kartu ucapan dengan *template* yang sudah disediakan atau mengunggah *template* yang diinginkan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem yang dapat memudahkan proses pemesanan, mem visualisasikan pesanan khusus, dan memesan kartu ucapan melalui *website*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah agar tercipta sebuah proses bisnis yang mampu mempermudah dan menunjang proses pemesanan dan desain kue agar dapat memaksimalkan penjualan dari toko kue artisan *online* dengan pelanggan merasa puas karena kue yang dipesan sesuai dengan permintaan dan proses pemesanan yang singkat.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah metode yang digunakan untuk melakukan analisis dan menyelesaikan rumusan masalah yang ada. Dalam penulisan penelitian ini metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini, metode pengumpulan data yang digunakan untuk membantu pengembangan sistem yaitu :

1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pembuat kue artisan untuk mengetahui proses pemesanan secara keseluruhan dan kendala yang dihadapi.

2. Survei
Melakukan survei kepada pelanggan kue artisan untuk mengetahui kebutuhan akan sistem yang akan dibangun.
3. Observasi
Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan mempelajari proses pemesanan toko kue artisan *online*.
4. Studi Literatur
Melakukan studi literatur untuk metode pengembangan sistem, sehingga sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibangun dan dapat diterapkan dengan baik saat pembangunan sistem dilakukan.

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode RAD (*Rapid Application Development*) dengan metode *prototyping*. Metode ini membutuhkan interaksi antara pengembang dan pengguna untuk pengembangan sistemnya untuk memastikan tujuan pembuatan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam metode *prototyping* proses analisis, perancangan dan implementasi dilakukan secara bersamaan dan berulang hingga didapatkan model terbaik yang akan digunakan di sistem [2].

Pemilihan metode ini dikarenakan pentingnya keterlibatan pengguna dan waktu pengembangan sistem yang singkat. Hasil desain sistem yang telah disetujui pengguna akan dikembangkan dan diimplementasikan sehingga menjadi suatu sistem informasi yang dapat mendukung proses pemesanan yang ada di toko kue artisan *online*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini terbagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah yang akan dicakup sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

- BAB II : LANDASAN TEORI
- Bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan teori serta teknologi yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini, yaitu *System Development Life Cycle*, *Rapid Application Development*, *Unified Modeling Language 2.5*, *Relational Database Management System*, *JavaScript*, *Hypertext Preprocessor*, Perancangan Antarmuka Berbasis Web, *Eight Golden Rules of Interface Design*, *Visual Thinking*, dan Pengujian Sistem.
- BAB III : SISTEM SAAT INI
- Bab ini berisi pembahasan mengenai sistem yang ada saat ini beserta kendala yang dihadapi dan penggambaran proses-proses yang terjadi.
- BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN
- Bab ini berisi pembahasan mengenai tahap perencanaan yang berisi identifikasi dan analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, tahap analisis dengan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*, serta tahap perancangan yang terdiri dari *entity relationship diagram* serta perancangan *interface*.
- BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN
- Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan *website* yang telah dilakukan serta saran untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya.