

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Toko Hartini merupakan sebuah toko sederhana yang berbisnis menjual baju yang bertempat di Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Toko Hartini ini merupakan milik toko milik keluarga yang sudah berdiri sejak tahun 1994. Toko Hartini saat ini hanya memiliki 1 toko saja yang beroperasi.

Namun Seiring perkembangan jaman, hampir semua jenis usaha sudah beroperasi online secara penuh dimana penjual dan pembeli berinteraksi melalui online, bisa melalui *social media* ataupun *Platform Ecommerce*.

Kegiatan Jual Beli pada Toko Hartini yang ada saat ini masih sepenuhnya menggunakan buku catatan. Sistem Toko Hartini tersebut memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan yang ditemukan oleh penulis adalah :

1. Sistem Transaksi saat ini masih menggunakan kertas bon dan buku catatan
2. Sistem Manajemen Barang saat ini masih menggunakan buku catatan
3. Sistem ini tidak bisa menjangkau banyak orang

Dari kekurangan tersebut, Toko Hartini membutuhkan sebuah sistem penjualan baju yang dapat melakukan transaksi secara online serta dapat memanajemen barang secara *portable* sehingga dapat membantu dalam melakukan *input data* barang ke dalam *database* dan dapat di jangkau oleh banyak orang.

Sistem penjualan baju akan dikembangkan dengan berbasis website sehingga dapat digunakan melalui semua device seperti *handphone* ataupun *laptop* serta sistem ini akan menggunakan metode pengembangan extreme programming dimana sangat cocok untuk aplikasi yang sering berubah seiring nya waktu.

Sistem penjualan baju ini akan memiliki fitur standar yang dimiliki oleh setiap toko online seperti manajemen data barang yang keluar masuk, transaksi

secara *online* serta fitur untuk login sebagai admin ataupun customer dan sebagainya. Sistem ini akan terhubung dengan database sehingga data barang akan ter *update* secara *real time* atau secara langsung.

Hasil yang diharapkan dari rancang bangun aplikasi penjualan baju berbasis website ini adalah aplikasi mampu menangani kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi jual beli dengan pemilik Toko Hartini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem penjualan toko hartini dengan menggunakan metode *extreme programming*?
2. Apakah sistem penjualan Toko Hartini dapat digunakan oleh pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem Penjualan berbasis Website ini diperuntukkan untuk Toko Hartini.
2. Sistem Penjualan berbasis Website ini akan menggunakan framework bootstrap 5.0.2.
3. Sistem Penjualan berbasis Website ini akan menggunakan framework codeigniter 4.
4. Sistem Penjualan berbasis Website ini akan menggunakan MySQL sebagai penyimpanan database nya.

1.4. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Membangun sistem penjualan toko hartini dengan menggunakan metode *extreme programming*.

2. Mengukur apakah sistem penjualan Toko Hartini dapat digunakan oleh pengguna.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Toko Hartini mampu melakukan manajemen data barang dengan efisien.
2. Toko Hartini mampu melakukan transaksi dengan pembelinya.

1.5. Metode Penelitian

Pada Sub Bab ini akan menjelaskan metode apa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode yang digunakan dalam pengumpulan data agar dapat memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan metode yang digunakan dalam implementasi sistem.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data, penulis akan menggunakan 2 bagian yaitu studi literatur untuk mencari referensi jurnal ilmiah dan buku tentang penelitian ini dan observasi pada objek studi kasus untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam sistem.

1.5.1.1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mencari referensi jurnal atau buku yang bersangkutan dengan penelitian serupa, dengan referensi ini bisa untuk menambah wawasan tentang penelitian serupa.

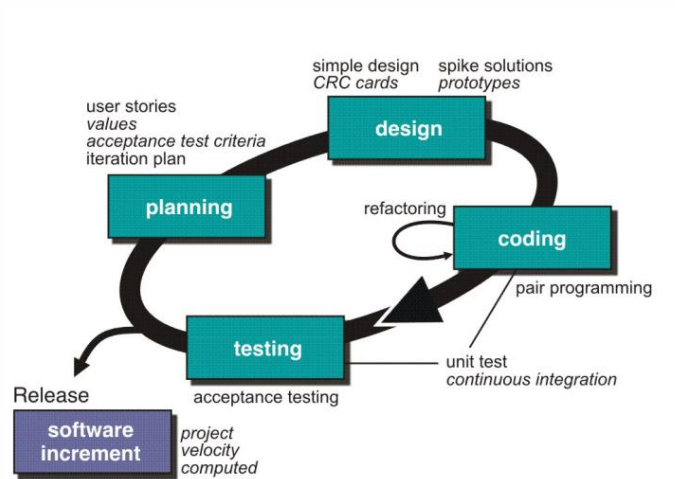
1.5.1.2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mendatangi subjek secara langsung yang dimaksud yaitu toko Hartini agar dapat mendapat data yang diperlukan dalam penelitian ini.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming dipakai sebagai aturan awal pembangunan yang ditawarkan dan mencakup seperangkat aturan dan praktik yang terjadi dalam konteks empat kegiatan kerangka kerja: perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian [1].

Maka dari itu mengembangkan perangkat lunak dengan metode Extreme Programming secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1.1 Metode *Extreme Programming* [2]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan berisi gambaran dari isi proposal tugas akhir yang akan dibuat seperti berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat dari pembuatan tugas akhir. Selain itu metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan laporan akhir juga.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan secara detail mengenai dasar-dasar penunjang dan teori-teori yang digunakan untuk mendukung pembuatan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan, deskripsi umum sistem, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, lingkungan perancangan, perancangan arsitektur sistem, diagram kelas, dan struktur data.

Bab IV Implementasi

Bab ini membahas implementasi dari desain yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Penjelasan berupa kode sumber yang digunakan untuk proses implementasi.

Bab V Pengujian dan Evaluasi

Bab ini menjelaskan kemampuan perangkat lunak dengan melakukan pengujian kebenaran dan pengujian kinerja dari sistem yang telah dibuat.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan kemampuan perangkat lunak dengan melakukan pengujian kebenaran dan pengujian kinerja dari sistem yang telah dibuat.