

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin pesat di penjuru dunia ini, tentunya memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Adanya teknologi dan informasi mengubah cara kerja manusia, yang awalnya dalam melakukan setiap kegiatan harus dilakukan secara langsung dan perlu waktu yang begitu lama berubah dengan cara yang begitu cepat dan akurat dalam mendapatkan segala kebutuhan manusia di dunia [1].

Berbagai bidang dalam dunia bisnis dapat ditangani dengan hadirnya teknologi yang pesat, salah satunya usaha *laundry* yang juga ikut serta mengambil bagian dalam pengembangan bisnis berbasis teknologi. Dimana mereka memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengkomparasikan antara sektor usaha dengan pemanfaatan usaha digital. Mulai dari munculnya beragam aplikasi sebagai alat pembayaran dengan memanfaatkan sektor *financial technology* dan aplikasi sebagai alat dalam memantau perkembangan usaha masyarakat yang saat ini justru lebih diminati oleh setiap pengusaha dan *customer*-nya [2]. *Laundry* adalah tempat atau jasa pencucian dan setrika pakaian [3]. Bisnis tersebut di dalam lingkungan perkotaan tentunya memiliki nilai peluang usaha yang sangat bagus, apalagi usaha *laundry* yang sudah mampu hadir mewarnai perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat saat ini.

Juwita *Laundry* merupakan salah satu usaha kecil yang saat ini juga mulai memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berlokasi di Jln. Berlian Sari No. 72 D, Kedai Durian, Kecamatan Medan Johor, Kota Medan. Juwita *Laundry* bergerak di bidang jasa mencuci dan menyetrica baju, celana, seprai, gorden, boneka, jaket, selimut, dan lain sebagainya. Hasil kunjungan yang ditemukan oleh penulis menunjukkan bahwa pada usaha Juwita *Laundry* sebelumnya terdapat beberapa transaksi yang dilakukan secara manual, seperti mencatat data *customer* dalam bentuk fisik (buku) yang dapat mengakibatkan hilangnya data tersebut, apabila data *customer* tersebut hilang ataupun rusak dapat mengakibatkan tidak ada *track record* sebagai pertinggal. Selain itu terdapat pencatatan *list* pakaian yang akan di-*laundry* dan perhitungan total yang dilakukan dengan cara mengandalkan keahlian dari masing-masing karyawan yang dinilai kurang cepat, kurang tepat, dan akurasinya rendah. Dalam hasil wawancara dengan *owner* Juwita

Laundry ditemukan beberapa persoalan dalam bisnis *laundry*, seperti *Juwita Laundry* belum melakukan pemasaran untuk mengenalkan jasa-nya. Oleh karena itu, jangkauan pasar *Juwita Laundry* tidak luas atau hanya dikenal oleh masyarakat sekitar *laundry*. Setelah melakukan penelitian lapangan, penulis memilih *website* sebagai media pemasaran karena fungsi *platform*-nya luas, desain dapat disesuaikan, serta mudah untuk muncul di mesin pencarian. *Website* pada *Juwita Laundry* diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk menemukan *Juwita Laundry* serta berpeluang untuk mendapatkan pelanggan baru. Pada saat ingin melakukan pembayaran, terdapat dua opsi yang dapat dipilih *customer*, pertama apabila *customer* ingin membayar pada saat itu juga maka akan terjadi proses pembayaran, kedua apabila *customer* ingin membayar saat jada sudah selesai maka akan terjadi proses piutang terlebih dahulu.

Alasan sistem informasi penjualan berbasis *website* hanya sampai tahap analisis dan perancangan karena, penulis hanya ingin memberikan gambaran singkat kepada *owner* bahwasanya dengan menerapkan sistem informasi berbasis *website* dapat memberi kemudahan dalam pengolahan jasa *laundry*. Dengan berlandaskan persoalan dan juga permasalahan di atas, penulis memilih judul “**Analisis dan Perancangan Website Penjualan pada Toko Juwita Laundry**” untuk merancang sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu toko *Juwita Laundry* dalam mengelola usaha mereka jika dilakukan sampai tahap implementasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, terdapat beberapa Rumusan Masalah yang dihadapi oleh *Juwita Laundry*, yaitu:

1. Data *customer* yang hilang ataupun rusak mengakibatkan tidak ada *track record* sebagai pertinggal.
2. Dengan mengandalkan keahlian karyawan mengakibatkan pencatatan *list* pakaian dan perhitungan total kurang cepat, kurang tepat, dan akurasinya rendah.
3. Informasi mengenai jenis layanan *laundry* dan harga *laundry* belum banyak diketahui banyak orang mengakibatkan *customer* yang ingin mengetahui harus berkunjung langsung ke *Juwita Laundry*.

1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian Latar Belakang di atas, tujuan dalam Pengerjaan Tugas Akhir ini ialah untuk menganalisis dan menghasilkan rancangan *website* penjualan jasa pada toko Juwita *Laundry*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat pengerjaan Tugas Akhir ini jika dilanjutkan sampai tahap implementasi, yaitu:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang telah didapatkan dalam bangku perkuliahan, sehingga dapat mengembangkan ilmu dalam berbisnis dan menciptakan lapangan kerja baru

2. Bagi *Owner*

- a. Data *customer* tercatat dan tersimpan dengan baik sehingga ada *track record* sebagai pertinggal.
- b. Dengan mengandalkan Sistem Informasi terkomputerisasi, pencatatan *list* pakaian dan perhitungan total menjadi cepat, tepat, dan akurasi tinggi.
- c. Dengan memberikan informasi mengenai jenis layanan *laundry* dan harga *laundry* melalui *website*, *customer* tidak harus berkunjung langsung ke Juwita *Laundry*.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup pada penulisan Tugas Akhir ini ialah sebagai analisis dan perancangan *website* penjualan pada toko Juwita *Laundry* dengan memberikan beragam rincian fitur sebagai berikut:

1. *Customer*

Secara *default*, pada saat mengunjungi *website* Juwita *Laundry*, *customer* akan diarahkan langsung ke Halaman *Home Page*. Pada halaman ini berisi gambaran singkat mengenai Juwita *Laundry*, kemudian pada bagian *header* terdapat menu seperti:

- a. Halaman Daftar, digunakan untuk melakukan pembuatan akun apabila belum memiliki akun.
- b. Halaman *Login*, digunakan sebagai proses untuk mengakses *website* dengan memasukkan identitas dari akun pengguna dan kata sandi guna mendapatkan hak akses.

Setelah *customer* berhasil melakukan *login*, maka *customer* dapat mengakses menu Melakukan Pemesanan, Riwayat Pemesanan, Metode Pembayaran, Mengelola Data *Profile*, dan Mengelola Ulasan

- a. Halaman Melakukan Pemesanan, digunakan untuk melakukan pemesanan jasa *laundry*.
 - b. Halaman Riwayat Pemesanan, berisi informasi pemesanan yang terjadi baik berhasil, gagal, maupun sedang berlangsung.
 - c. Halaman Metode Pembayaran, digunakan untuk memilih ataupun menambahkan sistem pembayaran yang akan digunakan.
 - d. Halaman Mengelola Data *Profile*, digunakan untuk melakukan perubahan pada data diri.
 - e. Halaman Mengelola Ulasan, digunakan untuk memberikan *feedback* terhadap layanan *laundry* yang telah didapatkan.
2. Karyawan

Karyawan diarahkan untuk *login* terlebih dahulu dengan akun yang telah dibagikan oleh *owner*. Setelah *login*, maka akan muncul Halaman *Dashboard* Karyawan, berisi menu Mengelola Data Penjualan, Mengelola Data Pelunasan, Mengelola Data *Customer*, dan Mengelola Ulasan

- a. Halaman Mengelola Data Penjualan, berisi dua menu penjualan yang digolongkan berdasarkan layanan, yaitu:
 - i. Halaman Penjualan Kiloan, digunakan untuk membuat transaksi penjualan baru yang tergolong dalam kiloan.
 - ii. Halaman Penjualan Satuan, digunakan untuk membuat transaksi penjualan baru yang tergolong dalam satuan.
- b. Halaman Mengelola Data Pelunasan, digunakan untuk memproses pembayaran penjualan.
- c. Halaman Mengelola Data *Customer*, berisi tampilan data *customer*, disertai tombol *edit* untuk mengedit data *customer* jika terjadi perubahan dan tombol tambah untuk menambah data *customer*.
- d. Halaman Mengelola Ulasan, berisi kumpulan *feedback* yang diberikan *customer* setelah menerima jasa Juwita *Lunadry*, disertai tombol balas untuk membalas *feedback* tersebut.

3. *Owner*

Owner diarahkan untuk melakukan *login* terlebih dahulu dengan akun master yang dia miliki. Setelah *login*, maka akan muncul Halaman *Dashboard Owner* yang berisi menu Mengelola Data *Customer*, Mengelola Data Karyawan, Metode Pembayaran, Mengelola Data Layanan, Mengelola Data Toko, dan Mencetak Laporan

- a. Halaman Mengelola Data *Customer* berisi tampilan data *customer*, disertai tombol *edit* untuk mengedit data *customer* jika terjadi, tombol tambah untuk menambah data *customer* dan tombol *delete* untuk menghapus data apabila terjadi kesalahan.
- b. Halaman Mengelola Data Karyawan, berisi tampilan data karyawan, disertai tombol *edit* untuk mengedit data karyawan jika terjadi perubahan dan tombol tambah untuk menambah data karyawan.
- c. Halaman Metode Pembayaran, halaman ini digunakan untuk menyediakan jenis sistem pembayaran apa yang akan dipakai mulai dari pembayaran tunai hingga pembayaran non tunai.
- d. Halaman Kelola Data Layanan, halaman ini digunakan untuk menambah ataupun mengubah nama, satuan, estimasi waktu dan tarif layanan.
- e. Halaman Kelola Data Toko, halaman ini digunakan untuk mengubah data toko seperti alamat, nomor *handphone*, media sosial, dan logo toko.
- f. Halaman Mencetak Laporan, halaman ini berisi menu kumpulan laporan yang digunakan untuk memberi informasi kepada *owner*, terdiri dari:
 - i. Halaman Laporan Penjualan, halaman ini digunakan untuk melihat dan mencetak laporan penjualan sesuai rentang waktu yang diinginkan.
 - ii. Halaman Laporan Piutang, halaman ini digunakan untuk menampilkan penjualan yang masih belum dilunasi.
 - iii. Halaman Laporan *Custom*, halaman ini digunakan untuk menampilkan data berdasarkan *dimensions* dan *metrics* yang dipilih.

Metodologi penelitian pada penulisan Tugas Akhir ini ialah *Rapid Application Development (RAD)*. Berikut adalah penjelasan aktivitas yang dilakukan, yaitu:

1. *Requirement Planning*

- a. Pengguna dan analisis bertemu untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan menentukan tujuan dari sistem yang akan dirancang.
- b. Menggunakan pemodelan *UML* yang terdiri dari *use case model*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Penggambaran *activity diagram* dan *sequence diagram* menggunakan *microsoft visio*.

2. *Design Workshop*

- a. Menggunakan pemodelan *UML* yang terdiri dari *class diagram*. Penggambaran *class diagram* menggunakan *microsoft visio*.
- b. Desain *UI UX* menggunakan *figma*.



UNIVERSITAS MIKROSKIL