

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bokubox merupakan sebuah toko online yang menjual berbagai macam jenis *box* atau kardus. Disebut toko online karena bokubox hanya menjual produknya melalui aplikasi-aplikasi *e-commerce* yaitu Shopee dan Tiktok Shop. Bokubox tidak memiliki *store* secara fisik. Selain itu, Bokubox juga menerima pesanan *custom box* melalui Whatsapp dan Instagram. Untuk mengelola pesanan *custom*, bokubox masih melakukannya dengan cara menghitung harga jual dengan kalkulator dan mencatatnya di buku. Admin mencatat satu persatu bahan beserta jumlah yang diperlukan di dalam buku catatan *order* untuk setiap satu pesanan *custom box*. Admin melakukan perhitungan menggunakan kalkulator untuk mengetahui jumlah biaya produksi yang dibutuhkan untuk pesanan tersebut sehingga dapat ditentukan harga jualnya. Sistem tersebut dapat menyulitkan saat proses perhitungan harga jual *box* dan pencarian riwayat data pesanan *custom* karena seiring berjalannya waktu pesanan *custom* semakin bertambah banyak. *Owner* dari bokubox menginginkan sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat mengelola pesanan *custom box*.

Aplikasi berbasis web dapat menjadi solusi untuk dijadikan media informasi maupun sistem informasi manajemen. Aplikasi berbasis website tidak mengharuskan setiap user *install* aplikasi pada perangkat mobile atau PC. Informasi yang berubah dapat diakses secara cepat jika sistem bekerja secara *online*, jika *offline* maka *update* informasi terbaru dilakukan secara manual. Aplikasi berbasis web dapat dirancang agar admin dapat mencatat pesanan *custom* serta menghitung harga jualnya secara mudah. Admin hanya perlu menginputkan bahan-bahan beserta jumlahnya yang diperlukan untuk proses produksi dan harga akan otomatis terbuat. Detail perhitungan dan pesanan akan tersimpan dengan rapi di dalam website. Admin juga dapat melakukan pengecekan terhadap riwayat dan status pesanan.

Pengembangan dengan menggunakan sebuah website responsive menjadikan sebuah aplikasi web bisa diakses dengan baik oleh segala gadget dan memiliki kemampuan untuk mendukung pengelolaan pesanan *custom box* secara *online*, sekaligus untuk menyampaikan informasi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Pengembangan dilakukan dengan metode *scrum* yang memiliki tahapan terstruktur dan bersifat perulangan. Maka dari itu, jika produk

pada sprint pertama belum cukup memenuhi kebutuhan, maka pada sprint berikutnya dapat dikembangkan sistem yang sesuai dengan evaluasi pengguna. Metode ini bersifat fleksibel terhadap perubahan kebutuhan sistem yang ada dan mampu mengatasi kompleksitas dalam pekerjaan dengan membuatnya lebih mudah untuk dipahami serta transparan. Scrum dinilai dapat menghasilkan kualitas sistem yang baik sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat digunakan dalam proyek besar maupun kecil, serta mudah untuk mengadopsi perubahan [1].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Apakah penggunaan metode pengembangan scrum pada pembuatan website Pengelolaan Pesanan *Custom Box* di Bokubox sudah sesuai dengan kebutuhan ?
2. Bagaimana implementasi metode pengembangan scrum pada pembuatan website Pengelolaan Pesanan *Custom Box* di Bokubox ?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit proyek penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP 8.0.2 serta framework Laravel versi 9.45.1.
- b. Software yang digunakan adalah XAMPP dan Visual Studio Code.
- c. Database website menggunakan MySQL.
- d. Metode pengembangan yang digunakan adalah scrum.
- e. Terdapat 1 *user* yang dapat mengakses website, yaitu admin.
- f. Sistem digunakan untuk mengelola pesanan *custom box* mulai dari perhitungan harga jual hingga pencatatan pesanan.
- g. Proses pemesanan *custom box* tetap dilakukan melalui Whatsapp dan referensi *box* dapat dilihat di akun shopee, instagram, serta tiktokshop milik Bokubox.
- h. Pesanan *custom box* adalah pesanan yang variasinya ditentukan oleh *customer* dengan jumlah pesanan minimal 25 pcs.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan Website Responsif Sebagai Media Informasi dan Sistem Informasi Pengelolaan Pesanan *Custom Box* di Bokubox.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya penelitian ini, Bokubox mendapatkan kemudahan dalam mencatat pesanan *custom box* yang masuk.
2. Dengan adanya penelitian ini akan mempermudah Bokubox dalam menentukan harga *box* yang dipesan secara *custom*.
3. Dengan adanya penelitian ini, Bokubox dapat melakukan pengecekan status dan riwayat pesanan *custom box* dengan mudah.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan penelitian ini ditulis secara sistematis sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka, bab ini berisi tentang studi literatur dan dasar teori yang perlu dipahami dalam perancangan sistem informasi pengelolaan pesanan *custom box* di Bokubox.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi tentang gambaran umum mengenai objek penelitian, serta langkah-langkah dan proses yang dilakukan dalam penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bab ini membahas tentang rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.