

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi informasi telah menjadi kebutuhan penting dalam berbagai sektor, termasuk bisnis. Salah satu penerapan teknologi informasi yang signifikan adalah melalui sistem informasi berbasis *web mobile*. Sistem ini memungkinkan proses bisnis menjadi lebih efisien, terstruktur, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile. Hal ini sangat relevan terutama bagi usaha kecil dan menengah (UKM) yang memerlukan efisiensi operasional dengan biaya yang lebih terjangkau. Djayataruna *Cafe & Archery* adalah sebuah usaha yang menggabungkan konsep tempat makan berupa cafe dan wisata olahraga panahan sebagai media edukasi di natar. Pemilik Djayataruna *Cafe & Archery* adalah milik seorang pengusaha muda yakni Saka Fatihan Djayataruna dan mempunyai 5 orang SDM sebagai karyawan, salah satu tujuan sang pemilik membangun Djayataruna *Cafe & Archery* adalah dimana ia ingin memberikan ruang hijau terhadap masyarakat.

Dalam operasionalnya, Djayataruna *Cafe & Archery* menghadapi beberapa masalah, seperti pengelolaan pemesanan yang masih dilakukan secara manual pemesanan masih harus datang di tempat secara langsung, proses pemesanan tempat untuk individu atau kelompok masih melalui *Whatsapp* sehingga menjadi masalah karena pelayanan respon yang masih lambat dan bisa menyebabkan terjadi masalah baru karena ada pelanggan yang datang dalam waktu bersamaan dan tidak bisa dihindari. Belum ada media promosi secara khusus di bangun karena selama ini media promosi yang digunakan hanya melalui media sosial berupa instagram sehingga belum maksimal dalam mempromosikan usaha pada Djayataruna *Cafe & Archery*. Diperlukan sistem yang lebih terstruktur untuk menangani volume transaksi dan manajemen pengunjung. Proses pembayaran di Djayataruna *Cafe & Archery* hanya bisa dilakukan *cash to carry*, selain itu pengunjung yang datang di

Djayataruna *Cafe & Archery* diantaranya sebuah komunitas atau kelompok tertentu yang mana jumlah kehadiran mereka bisa lebih dari 5 orang dalam sehari dan 500 orang dalam sebulan karena terdapat beberapa aktivitas arisan dan kegiatan makrab, sehingga diperlukan sistem yang terstruktur untuk menangani volume transaksi dan manajemen pengunjung.

Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi berbasis *web* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Sistem ini akan membantu dalam meningkatkan efisiensi operasional *cafe*, pengelolaan pemesanan, serta meningkatkan keterlibatan pelanggan melalui fitur pemesanan online dan notifikasi langsung diterima. Metode yang dipilih dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Extreme Programming*, yang merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mengedepankan fleksibilitas dan respons cepat terhadap perubahan kebutuhan. Metode ini sangat cocok untuk Djayataruna *Cafe & Archery* karena memungkinkan tim pengembang dan pengguna untuk berkolaborasi secara lebih intens, memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan mudah diadaptasi seiring perkembangan bisnis. Dengan implementasi sistem informasi berbasis web mobile menggunakan metode *Extreme Programming* ini, diharapkan Djayataruna *Cafe & Archery* dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengoptimalkan pelayanan kepada pelanggan, serta memperluas jangkauan pasar dengan memanfaatkan teknologi digital.

1.2 Ruang Lingkup

- a. Pengelolaan pemesanan yang masih dilakukan secara manual dan reservasi tempat masih harus datang langsung ketempat solusinya adalah tidak perlu datang ke tempat dan bisa melakukan pemesanan atau reservasi melalui website yang telah disediakan.
- b. Media promosi saat ini terbatas karena hanya menggunakan media sosial

- c. Instagram sebagai platform promosi utama. Sehingga dengan adanya *website* informasi dan promosi Djayataruna *Cafe & Archery* dapat dijangkau secara luas.
- d. Pembayaran masih dilakukan secara manual dengan menggunakan dana tunai sehingga diperlukan solusi baru untuk meningkatkan pelayanan salah satunya adalah menggunakan transfer bank,

1.3 Rumusan masalah

Fokus utama rumusan masalah adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat diimplementasikan untuk membantu Djayataruna *Cafe & Archery*.

1.4 Batasan masalah

Penelitian difokuskan pada pembahasan berikut

- a. Sistem hanya mencakup pemesanan, reservasi pelanggan, jadwal *customer* yang sudah melakukan reservasi, dan pembayaran secara transfer ke pemilik rekening Djayataruna *Cafe & Archery*
- b. Pengembangan hanya menggunakan metode Extreme Programming .
- c. Pengguna sistem terbatas pada manajemen, karyawan, dan pelanggan Djayataruna *Cafe & Archery*.
- d. Sistem akan di hosting di platform terpercaya dengan nama domain yang tepat agar mudah diakses oleh pengguna.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan sistem informasi berbasis *website* yang dapat meningkatkan efisiensi operasional Djayataruna *Cafe & Archery*, terutama dalam proses pemesanan, manajemen stok, dan pembayaran.
- b. Menerapkan metode *Extreme Programming* dalam pengembangan sistem untuk memastikan fleksibilitas dan kemudahan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan bisnis.

- c. Meningkatkan pengalaman pelanggan dengan menyediakan akses mudah melalui perangkat mobile untuk pemesanan dan informasi layanan.
- d. Mengoptimalkan pelayanan kepada pelanggan dengan menyediakan fitur pemesanan online yang terintegrasi dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
- e. Menguji efektivitas metode Extreme Programming (XP) dalam pengembangan sistem informasi, dengan fokus pada fleksibilitas, responsivitas terhadap perubahan kebutuhan bisnis, serta kolaborasi yang lebih intensif antara tim pengembang dan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Bagi Djayataruna Cafe & Archery
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis dalam meningkatkan efisiensi operasional, terutama dalam hal manajemen pemesanan, stok, dan pelayanan pelanggan. Sistem ini juga diharapkan mampu mendukung pertumbuhan bisnis dan memperluas jangkauan pasar.
- b. Bagi Pelanggan
Pelanggan akan mendapatkan kemudahan dalam melakukan pemesanan dan mengakses informasi layanan melalui perangkat *mobile*, yang akan meningkatkan pengalaman dan kepuasan mereka.
- c. Bagi Pengembang Sistem

Penelitian ini dapat menjadi referensi praktis dalam menerapkan metode Extreme Programming untuk pengembangan sistem yang fleksibel, cepat, dan mudah beradaptasi dengan kebutuhan bisnis

1.2 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan *Diagram* alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, desain usulan dan desain terperinci.

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN