

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini pertumbuhan teknologi semakin pesat dan canggih sehingga menjadi rutinitas dan aktivitas kebutuhan setiap individu. Hampir setiap hari individu tidak pernah lepas dari *gadget* yang terhubung ke jaringan sosial media dan internet. Pemanfaatan internet dapat mempermudah seluruh kebutuhan dan aktivitas untuk berkomunikasi serta melakukan bisnis. Bisnis adalah salah satu sektor yang dipengaruhi terkena dampak dari pertumbuhan teknologi internet. Dengan mengikuti pertumbuhan teknologi, katalog bertransformasi ke dalam dunia digital dengan dinamakan *electronic catalog*. *Electronic catalog* bisa diakses oleh para pelanggan serta mitra lewat internet. Suatu manajemen katalog berhasil meningkatkan ikatan kerja antara pembeli serta pemasok juga secara otomatis dan detail menyediakan data produk, pemasok serta prosedur pemesanannya.

Eksterior merupakan desain tampilan luar dari suatu bangunan yang dapat menarik perhatian orang untuk masuk kedalam rumah. Eksterior juga berperan penting bagi hunian sehat bukan hanya berolahraga serta mengkonsumsi makanan sehat saja, desain interior dan eksterior pun juga wajib dimaksimalkan untuk menjaga pola hidup sehat. Tidak hanya itu desain eksterior rumah harus dioptimalkan agar senantiasa nyaman dan tidak mempengaruhi kesehatan. Jendela adalah salah satu elemen eksterior yang memiliki peranan penting sebagai ventilasi keluar masuknya udara dan melindungi sirkulasi udara berjalan dengan baik dan mudah (Dekoruma, 2019).

Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan yaitu *Extreme Programming* (XP) merupakan suatu model yang termasuk dalam pendekatan *Agile* dapat digunakan sebagai salah satu metode pengembangan suatu aplikasi dan sebuah model pengembangan perangkat lunak yang cepat, efisien dan fleksibel.

Pemesanan merupakan kegiatan yang sering dilakukan konsumen sebelum membeli produk atau barang. Dalam mewujudkan kepuasan diantara konsumen maka menjadi point penting bagi perusahaan untuk memiliki suatu sistem pemesanan yang baik agar pemesanan dapat dilakukan dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dan sebagainya) kepada orang lain” (Rhojiqin, 2018).

Beberapa penelitian telah dijelaskan mengenai sistem pemesanan, diantaranya yaitu Pemesanan Desain Interior Dan Exterior Rumah Berbasis Web pada CV. Graha Anggun Abadi Yogyakarta. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah sistem pemesanan desain interior dan exterior rumah berbasis web sehingga dapat membantu konsumen dalam mengakses informasi mengenai katalog desain serta dalam melakukan pemesanan desain (Majid, dkk. 2019).

Penelitian tentang Penerapan *Extreme Programming* Pada Sistem Penjualan Pakaian Berbasis *Web*. Pada Penelitian ini dihasilkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam mengelola data pakaian termasuk pada proses penjualannya dan juga pada proses laporan (Carolina & Rusman, 2019).

Sistem pemesanan yang digunakan oleh pemilik usaha eksterior di Bengkalis masih menggunakan cara yang konvensional yaitu dengan mendatangi langsung ke tempat usaha atau dengan menghubungi nomor telepon untuk melakukan pemesanan desain eksterior. Sehingga sangat tidak efisien apabila jarak antara konsumen dan penjual desain berjauhan yang pastinya memerlukan waktu serta biaya yang lebih besar. Selain itu, belum ada sarana informasi yang baik dalam memberikan informasi ataupun mempromosikan tempat usahanya. Banyak tempat usaha tidak memberikan informasi yang baik serta mudah dicapai oleh publik perihal ini disampaikan secara langsung oleh beberapa pemilik usaha desain eksterior. Belum lagi para konsumen yang memiliki keterbatasan waktu disebabkan sibuknya bekerja sehingga tidak mempunyai banyak waktu untuk mendatangi tempat pemilik usaha eksterior.

Berdasarkan paparan masalah tersebut maka diperlukan sebuah sistem *Electronic Catalog* yang dapat membantu pemilik usaha eksterior di Bengkulu dalam menyampaikan informasi mengenai eksterior rumah sekaligus sebagai wadah untuk mengetahui informasi mengenai eksterior rumah secara *online* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama pengguna tersambung internet. Selain itu, pemesanan yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat aplikasi *Electronic Catalog* pemesanan eksterior dengan metode *Extreme Programming* berbasis *android* yang dapat membantu dalam menyampaikan informasi mengenai eksterior rumah sekaligus sebagai media untuk mengembangkan bisnis dan dapat melakukan pemesanan secara *online*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat *Electronic Catalog* pemesanan eksterior dengan metode *extreme programming* berbasis *android* yang dapat digunakan secara efektif dan cepat dalam penyebaran informasi usaha eksterior rumah dan melakukan pemesanan eksterior secara *online* di Kecamatan Bengkulu.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam membuat *Electronic Catalog* Pemesanan eksterior dengan metode *extreme programming* berbasis *android* yaitu :

1. Sistem ini hanya diterapkan pada usaha – usaha pembuatan eksterior yang berada di Kota Bengkulu.
2. Metode pembayaran masih menggunakan sistem manual via transfer.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi *Electronic Catalog* pemesanan eksterior dengan metode *Extreme Programming* berbasis *android*.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat dalam membuat *Electronic Catalog* pemesanan eksterior dengan metode *extreme programming* berbasis *android* adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan dalam melakukan transaksi pemesanan eksterior rumah hanya dengan menggunakan *smartphone android*
2. Meningkatkan daya jual eksterior rumah
3. Membantu masyarakat agar mudah untuk memilih dan mencari eksterior rumah secara cepat.
4. Membantu untuk memilih eksterior rumah yang bagus , hanya melalui aplikasi.
5. Sebagai media untuk mengembangkan bisnis eksterior rumah bagi pemilik usaha.