

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bersamaan dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi data, manusia saat ini hidup dengan cepat, simpel serta mudah. Teknologi mempermudah manusia untuk menunjang seluruh kegiatan kehidupan mulai dari urusan pekerjaan di kantor, rumah tangga, pelayanan publik apalagi berolahraga. Hadirnya teknologi dalam kehidupan manusia membuat seorang bisa melaksanakan bermacam kegiatan dengan waktu yang relatif cepat. Kemajuan teknologi yang sangat pesat dikala ini menyebabkan terdapatnya tuntutan terhadap sesuatu industri ataupun organisasi untuk dapat mengelola sesuatu data dengan tepat, cepat serta akurat. Sehingga bisa menciptakan *output* ataupun hasil yang ingin dicapai dengan apa yang diharapkan.

Tak lepas dari majunya teknologi unit bisnis Studio Vibesroom perusahaan yang bergerak di bidang jasa fotografi dan videografi juga ingin berbenah. Untuk mengikuti perkembangan tren dan keutuhan zaman pemilik Studio Vibesroom menyadari kemajuan teknologi mutakhir di era globalisasi dan berkeinginan untuk memuat aplikasi yang mampu mendukung operasional bisnisnya. Untuk itu diperlukan suatu aplikasi untuk menyajikan informasi secara cepat dan akurat sehingga pengolahan data harus terkomputerisasi. Diharapkan pengolahan data menjadi lebih tertata dan dapat ditransformasikan menjadi informasi yang bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Dengan melakukan pengolahan data pada komputer maka pekerjaan pengolahan data dapat dilakukan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Vibesroom pemesanan studio masih menggunakan telepon WhatsApp pesan Instagram dan langsung ke lokasi untuk mengecek ketersediaan. Pemesanan via whatsapp atau nomor dm instagram selalu mengalami kendala komunikasi apalagi ada konsumen yang komplain karena lamanya respon admin serta waktu pemesanan menjadi kendala bagi pemilik studio.

Selain permasalahan mengenai pemesanan, Vibesroom juga masih memiliki permasalahan mengenai pengenalan tempat atau profil. Vibesroom banyak menawarkan paket yang bisa meminimalisir biaya, tetapi kurangnya pengenalan juga menjadi kendala pemilik studio, apalagi di 6 bulan terakhir Vibesroom studio sedang kedatangan banyak pengunjung, dengan terbatasnya jumlah admin dan karyawan pemilik studio berinisiatif untuk membuat *website booking* sekaligus profil studio.

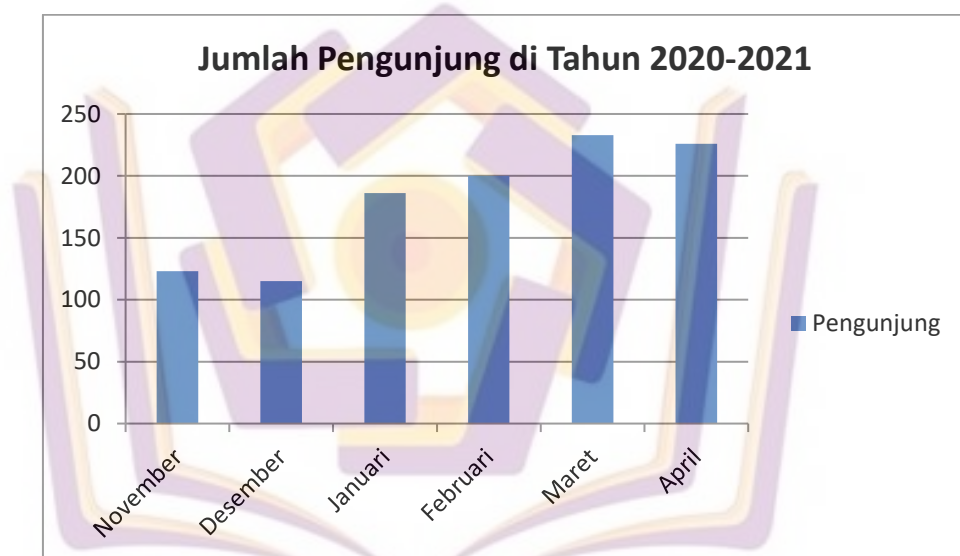
Booking atau pemesanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan pembelian. Untuk mencapai kepuasan pelanggan bisnis harus memiliki sistem pemesanan yang baik. Mendefinisikan pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain”.

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian antara 2 (dua) pihak atau lebih pengaturan pemesanan dapat berupa kesepakatan untuk memesan kamar aula tempat duduk dan lain-lain pada waktu tertentu yang ditentukan dan

melekat pada perusahaan. produk dan layanan. Produk layanan yang disebutkan adalah layanan yang disediakan dalam kontrak. (Purwanto dan Nugroho, 2018).

Dengan adanya *website booking* ini untuk mempermudah konsumen supaya konsumen tidak perlu datang ke tempat, dan juga bisa memesan diluar jam operasional melalui *website booking*.

Berikut data jumlah pengunjung dalam 6 bulan terakhir:



Gambar 1.1 Diagram pengunjung studio 6 bulan terakhir (Vibesroom 2020)

Dari gambar diatas menjelaskan bahwa, angka pengunjung yang melakukan pemesanan studio melebihi kapasitas ketersediaan sumber daya yang ada sehingga pemilik studio mengalami kendala. Dapat diuraikan berdasarkan diagram di atas bahwa pada bulan November jumlah pengunjung berjumlah 125 pengunjung, lalu di bulan Desember sedikit mengalami

penurunan yaitu 110 pengunjung, di bulan Januari terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 185 pengunjung, kemudian pada bulan Februari menyentuh angka 200 pengunjung, di bulan Maret 225 pengunjung dan yang terakhir di bulan April 210 pengunjung. Berdasarkan diagram dan uraian diatas, kendala yang ada di studio Vibesroom yaitu masalah pelayanan dan juga pemesanan yang seringkali overload maka dibutuhkan sistem dengan merancang serta membuat aplikasi pemesanan studio dan pengenalan profil berbasis *website*, dalam hal validasi yang akurat dan juga dapat mengenalkan tentang Vibesroom kepada masyarakat luas. Aplikasi berbasis *website* lebih mudah untuk diakses karena hanya membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Dalam perkembangan *website*, *Framework Laravel* banyak menawarkan kemudahan dalam membangun aplikasi *website*, karena *framework Laravel* menyediakan struktur yang baik dalam program yang diimplementasikan karena *framework Laravel* memiliki *library* atau fungsi yang dapat digunakan secara langsung. Salah satu *framework* yang banyak digunakan oleh para programmer adalah *framework Laravel*. *Laravel* adalah kerangka kerja PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) dibangun di atas konsep MVC (*Model View Controller*). *Laravel* adalah sebuah *web framework* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan pemeliharaan awal dan meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan meminimalkan ekspresi kejelasan dan kecepatan.

Dari latar belakang tersebut maka perlu adanya Aplikasi *E-Booking* Pada Studio Vibesroom Menggunakan *Framework Laravel*. Dengan adanya aplikasi berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel ini diharapkan proses pemesanan Vibesroom studio menjadi lebih mudah. Permasalahan pemesanan secara manual maupun pemesanan lewat whatsapp yang masih akurat dapat terselesaikan memlalui apikasi *website* ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan sistem berbasis *website* yang dapat mendistribusikan dan membuat proses pemesanan menjadi efektif pada Vibesroom Studio?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya permasalahan penulis membatasi masalah terhadap hal-hal berikut:

1. Sistem yang dibangun berfungsi untuk menyederhanakan proses pemesanan
2. Sistem yang dibangun berfungsi memperkenalkan studio Vibesroom secara luas
3. *Website* hanya ditujukan untuk satu tempat yaitu studio Vibesroom
4. Agar dapat di akses kapan saja *website* ini bersifat responsif yang dapat di akses di *mobile* atau handphone.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu, membuat aplikasi dengan platform *website* untuk menyederhanakan proses pemesanan dan penyebaran informasi studio Vibesroom secara luas.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

- a. Mendokumentasikan penelitian ilmiah sehingga bisa dijadikan sebagai perbandingan atau referensi bacaan untuk mahasiswa lain.
- b. Mendapatkan pengetahuan prosedur penyewaan studio.
- c. Menambah dan melengkapi kekayaan intelektual milik perpustakaan Universitas Amikom Purwokerto.

2. Manfaat Aplikatif

Manfaat bagi pihak Vibesroom Studio dengan adanya sistem ini adalah dapat membantu dan memudahkan proses pengelolaan pemesanan dan pengenalan informasi mengenai detail studio.