

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era globalisasi saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui internet. Dengan jaringan yang global, internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media internet ini dalam kehidupan. Saat ini internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa *web*. Teknologi internet dan teknologi *web* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem informasi pemesanan produk *advertising* secara *online* yang dapat mengolah data serta menampilkan informasi yang diakses dimanapun dan kapanpun.

Produk *advertising* itu sendiri merupakan pesan-pesan berupa teks, gambar, foto maupun elemen lainnya yang diberi identitas, diberi warna dan atribut lain untuk menarik perhatian. Produk *advertising* dapat dipesan melalui jasa *advertising* menjadi suatu karya seperti baliho, spanduk, reklame, kartu nama, baju, undangan dan lain sebagainya sesuai kesepakatan antara pihak *advertising* dengan konsumen.

Robi *Advertising* Kota Jambi merupakan jasa periklanan yang berguna untuk mengekspresikan peluang produk yang dijual oleh perusahaan melalui

penggunaan percetakan dengan warna yang berseni supaya dapat menarik perhatian konsumen atau pelanggan. *Advertising* merupakan media yang sudah tersebar luas yang dapat memungkinkan produk yang dijual oleh perusahaan dapat terjual dan dipesan berulang-ulang oleh konsumen. Iklan juga dapat memungkinkan para konsumen untuk menerima sekaligus membandingkan pesan yang disampaikan dengan pesaing lainnya.

Berdasarkan *survey* awal yang penulis lakukan pada sistem yang sedang berjalan di Robi *Advertising* Kota Jambi khususnya pada bagian pemesanan jasa produk *advertising*nya, sistem yang dipakai saat ini masih konvensional terutama pada saat pendataan rencana desain apa saja yang harus dibuat yang dicatat administrasi kerap kali tercampur antara konsumen satu dengan konsumen lainnya, sehingga sering kali terjadinya *miss communication* antara konsumen dan karyawan yang bertugas mendesain pesanan, dimana tidak sesuai keinginan konsumen dengan hasil desain sehingga terjadinya kekecewaan di kedua pihak. Selain itu tidak adanya surat perjanjian untuk desain, sehingga kerap kali konsumen yang tidak merasa puas dengan hasil langsung melakukan komplain sementara desain yang dibuat telah mengikuti keinginan awal dari konsumen.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem informasi yang memanfaatkan internet dan dibuat sesuai kebutuhan pihak Robi *Advertising* Kota Jambi. Maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk *Advertising* Berbasis Web Pada Robi *Advertising* Kota Jambi”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka perumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang Sistem Informasi Pemesanan Produk *Advertising Berbasis Web* Pada *Robi Advertising* Kota Jambi ?

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian dan faktor mana saja yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian sebagaimana berikut ini :

1. Membahas tentang ruang lingkup permasalahan kegiatan pemesanan produk *advertising* hanya di *Robi Advertising* Kota Jambi.
2. Sistem yang dirancang dapat melakukan pengolahan data profil, data admin, data alat dan bahan, data *customer*, data jenis desain, data pembayaran, data pemesanan desain, data bukti pembayaran, data rencana desain, data produk paling laku, serta mencetak laporan *customer*, laporan jenis desain, dan laporan pembayaran.
3. Tersedia fitur bagi konsumen seperti *upload* hasil desain sendiri tetapi tidak menyediakan fitur desain langsung pada halaman *web*.
4. Pengembangan sistem dengan menggunakan metode *waterfall* (Air Terjun).
5. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase diagram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*.

6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan akan dijelaskan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang menguraikan secara tegas dan jelas tujuan dilaksanakan penelitian sebagaimana seperti berikut ini :

1. Tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kendala-kendala apa saja yang ada pada sistem yang sedang berjalan saat ini.
2. Tujuan fungsional dari penelitian ini yaitu merancang sistem yang dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh Robi *Advertising* Kota Jambi, yang dapat mempercepat proses *penginputan* data produk *advertising*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan di atas, adapun manfaat penelitiannya sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh Robi *Advertising* Kota Jambi sebagai referensi dasar untuk mengambil satu langkah kebijakan yang berhubungan dengan informasi pada bagian produk *advertising*. Sehingga dapat mempercepat proses *penginputan* dimanapun dan kapanpun serta menghasilkan data yang akurat dan efisien.

2. Sistem yang telah dirancang dapat meningkatkan kinerja admin dalam melakukan pengolahan data pemesanan produk *advertising* pada Robi *Advertising* Kota Jambi.
3. Sistem yang telah dirancang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang disediakan Robi *Advertising* dan mempermudah untuk memesan produk tersebut.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian

(mengembangkan perangkat lunak), metode yang digunakan serta *tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak atau *system*, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran – saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.