

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan usaha, khususnya dalam hal pengolahan data yang memberi dukungan terhadap pengambilan keputusan bisnis serta perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang cukup berarti dalam meningkatkan kegiatan pelayanan [1]. Begitu pula halnya perkembangan teknologi pada media cetak di Indonesia dari waktu ke waktu terus mengalami perkembangan pesat. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya perusahaan jasa percetakan yang berdiri. Pada umumnya perusahaan jasa percetakan merupakan suatu usaha percetakan yang memproduksi berbagai macam media cetak diantaranya, banner, spanduk, leaflet pamflet dan masih banyak yang lainya [2].

Di era perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih saat ini masih ada perusahaan jasa percetakan melakukan pemasaran masih menggunakan media cetak seperti banner, spanduk, leaflet. Sedangkan untuk pemesanan produk customer harus datang langsung ke lokasi jasa percetakan tersebut [3]. Seiring berjalanya waktu pemasaran produk menggunakan banner, spanduk, leaflet dan pemesanan produk mengharuskan konsumen datang langsung dinilai kurang efektif sehingga berdampak kurangnya informasi yang didapat oleh konsumen, dan berkurangnya minat konsumen untuk menggunakan jasa percetakan.

VZ Foto Copy Kasang Puduk merupakan jasa advertising yang beralamat di Jalan raya kasang pudak, kecamatan kumpeh ulu, kabupaten muaro jambi. Kegiatan pembuatan advetising 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 [4].

Pada sistem yang sedang berjalan di VZ Foto Copy Kasang Puduk khususnya pada bagian pemesanan jasa produk masih manual terutama pada saat pendataan rencana desain apa saja yang harus dibuat yang dicatat administrasi kerap kali tercampur antara customer satu dengan customer lainnya, sehingga sering kali terjadinya *miss communication* antara customer dan karyawan yang bertugas mendesain pesanan, dimana tidak sesuai keinginan customer dengan hasil desain sehingga terjadinya kekecewaan dikedua pihak. Selain itu tidak adanya bukti transaksi untuk desain, sehingga kerap kali customer yang tidak merasa puas dengan hasil langsung melakukan komplain sementara desain yang dibuat telah mengikuti keinginan awal dari customer, juga saat customer memiliki ide tersendiri mengenai desain yang akan dibuat, customer harus datang langsung sekalipun dari jauh untuk menceritakan rencana desain ke bagian administrasi sementara admin mesti mencatat detail-detail keinginan dari customer tersebut

sehingga meutuhkan waktu relatif lama dalm proses pencatatannya hal tersebut tentunya mempersulit pihak VZ Foto Copy Kasang Puduk.

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

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka pokok permasalahan dapat di definisikan yaitu rumusan dalam penelitian tugas akhir ini yaitu “Bagaimana merancang sistem informasi Sistem informasi advertising pada VZ Foto Copy Kasang Puduk Berbasis Web?”

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam mendekati pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Hal ini supaya tidak terjadi kerancuan ataupun kesimpangsiuran dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ruang lingkup penelitian dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek. Karena itu, penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Bentuk pengolahan data ditujukan pada : Data produk advertising, data customer, data jenis desain dan data transaksi pembayaran
2. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Permodelan sistem menggunakan Metode UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase* diagram, *Activity* diagram dan *Class* diagram.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan keinginan peneliti untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan yaitu :

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan khususnya Advertising Pada VZ Foto Copy Kasang Pudak Kota Jambi.
2. Merancang sistem Advertising berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi VZ Foto Copy Kasang Pudak Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terdapat 3 point yaitu :

1. Bagi Admin yaitu dapat meningkatkan kinerja dalam mengelola data Advertising seperti menambah, memodifikasi, menghapus serta mencetak laporan advertising.

2. Bagi pelanggan yaitu membantu dalam mendapatkan informasi mengenai produk advertising serta mempermudah dalam transaksi advertising pada VZ Foto Copy Kasang Pudak.
3. Bagi Penulis yaitu dapat menambah wawasan mengenai sistem informasi advertising dan memberikan contoh konsep-konsep keilmuan dalam merancang sistem informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai apa yang akan dibahas didalam setiap bab, dimana terdiri dari 6 bab. Adapun susunan dari sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di teliti dari pokok permasalahan yang di angkat, seperti teori perancangan, pengertian sistem, pengertian informasi, website, pengenalan internet, pengertian *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowchart*, dan sekilas tentang *Dreamweaver*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian pokok yang berisi uraian penjelasan mengenai analisa tentang rancangan aplikasi website yang akan dibangun, antara lain rancangan struktur menu, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, database yang digunakan, serta rancangan tampilan (*layout*).

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal yang di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis hasil yang di capai oleh sistem.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan.