

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Advertising adalah upaya untuk menarik perhatian pelanggan atau klien. Peranan jasa periklanan atau advertising dalam pemasaran sangatlah penting, yakni untuk membangun kesadaran terhadap keberadaan produk atau jasa yang ditawarkan, untuk menambah pengetahuan konsumen tentang produk atau jasa yang ditawarkan, untuk membujuk calon pelanggan untuk membeli atau menggunakan produk atau jasa tersebut. Sedangkan, tujuan utama dari advertising adalah memberikan informasi secara luas kepada konsumen tentang barang atau jasa yang ditawarkan suatu perusahaan [1].

Perkembangan dan pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) di berbagai bidang sudah sangat cepat dan meluas, termasuk bidang Advertising. Saat ini, Industri sudah berkembang dan memasuki era 4.0, ketika teknologi dan digitalisasi mulai menjadi bagian dalam segala aktivitas. Era Industri 4.0 ini memungkinkan berbagai manufaktur terhubung secara digital, mulai dari 3D printing, sablon, serta beragam jenis teknologi baru yang berhubungan dengan advertising. Era Industri 4.0 ini akan mempengaruhi bisnis para pelaku usaha, khususnya dari segi penjualan. Dengan transformasi digital akan sangat memudahkan para pelaku bisnis advertising dalam menjalankan usahanya [2].

PT. Mahakarya advertising jaya abadi merupakan salah satu usaha percetakan yang terletak di Jl. Mayjen Sutoyo No.32, Telanaipura, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36361. Produk-produk yang dijual oleh percetakan ini adalah berupa Spanduk, Baliho, Banner dan sebagainya. Selama ini proses pengelolaan data pada PT. Mahakarya advertising jaya abadi dilakukan dengan cara mencatat data-data transaksi mulai dari pemesanan hingga penjualan kedalam buku transaksi sehingga terjadinya kendala 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 di kedua 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 membuang waktu relatif lama dalam proses pencatatannya, maka dari itu penulis mau merancang sistem pemesanan secara *online*, dapat melakukan pengelolaan data pemesanan serta dapat mencetak laporan.

Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi pada PT. Mahakarya advertising jaya abadi yang dapat membantu dalam pengelolaan data, sehingga dengan,

adanya sistem informasi Pemesanan Advertising berbasis web akan dapat membantu dalam proses pembuatan laporan dan juga pencarian data-data. Selain itu dengan adanya aplikasi maka akan membantu mempermudah dalam transaksi pemesanan dikarenakan transaksi dapat dilakukan secara online sehingga dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Selain itu dengan adanya sistem ini data pemesanan dan pembatalan pemesanan juga akan lebih mudah dikontrol oleh pemilik PT. Mahakarya advertising jaya abadi melalui *printout* laporan yang dihasilkan. Berdasarkan analisa dan uraian latar belakang diatas, maka penelitian dengan ini mengangkat judul **“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Advertising Pada PT. Mahakarya Advertising Jaya Abadi Berbasis Web”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini yaitu : Melakukan perancangan sistem informasi pemesanan Advertising Pada PT. Mahakarya Advertising Jaya Abadi berbasis web dengan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) kemudian menerapkannya ke dalam bahasa perograman PHP dan DBMS MySQL.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Bentuk pengolahan data secara umum di tujukan untuk mengolah data:
 - a. Data Admin yaitu operator sistem yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem, baik itu berupa tambah, edit, hapus dan mencetak laporan.
 - b. Data *Customer* yaitu dapat melakukan transaksi pemesanan produk advertising setelah melakukan pendaftaran.
 - c. Data Jenis desain yaitu berisikan produk yang ditampilkan pada halaman website untuk di jual seperti spanduk, baliho, banner dan sebagainya.
 - d. Data Rencana desain yaitu konsumen dapat mengupload file jika memiliki ide rencana desain sendiri untuk di buat oleh pihak advertising
 - e. Data Desain yang selesai yaitu berisikan semua hasil desain yang sudah selesai dibuat dan dapat diambil oleh pelanggan ke lokasi.
 - f. Data Pembayaran yaitu berisikan kegiatan transaksi pembayaran baik itu berupa uang muka (DP) maupun pelunasan. Kegiatan pembayaran ini dapat dilakukan dengan cara upload bukti transfer via ATM ke rekening pihak advertising.
2. Tersedia fitur bagi konsumen seperti upload hasil sablon sendiri tetapi tidak menyediakan fitur desain langsung pada halaman web. Bentuk

yang diterima pihak advertising berupa file format JPG, JPEG, PDF, PSD dan CDR.

3. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase digram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan DBMS MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem informasi pemesanan advertising berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi PT. Mahakarya advertising jaya abadi.
2. Merancang sistem informasi pemesanan advertising berbasis web yang dapat mencetak laporan Customer, laporan pemesanan dan laporan pembayaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah:

1. Customer yaitu,
 - a. Dapat melakukan pemesanan produk advertising secara *online*.
 - b. Dapat memesan produk dengan hasil ide sendiri kepada pihak advertising, dengan cara mengupload file desain.

2. Perusahaan yaitu,
 - a. Meningkatkan penjualan produk *advertising* dengan cara memasarkannya secara *online*.
 - b. Meningkatkan kinerja pihak *advertising* dalam mengelola data serta mencetak laporan.
3. Peneliti yaitu, Menambah wawasan mengenai cara merancang Sistem Informasi Pemesanan *Advertising* berbasis web.
4. Bagi Kampus UNAMA Jambi,
 - a. Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
 - b. Bisa menjadi inovasi yang baru mengenai topik yang diangkat bagi peneliti selanjutnya.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian. Bab ini berisikan Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian dapat diartikan sebagai pernyataan yang berisi tentang penjelasan variabel dan

nantinya ditata rapi, seperti teori perancangan, sistem, informasi, sistem informasi, pemesanan, advertising, website, database, *usecase diagram*, *activity*, *class diagram*, *flowchart document*, *dreamweaver*, *blackbox*, XAMPP, PHP dan MYSQL. Selain ditata rapi, cara menyusun pernyataan tersebut harus berurut sesuai variabel yang dapat digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Semua dikarenakan teori tersebut nantinya menjadi pendukung yang sangat kuat bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Di dalam teori, tentu berisi berbagai teori yang mempunyai kaitan dengan variabel yang sudah ditentukan sebelumnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan kegiatan yang dilakukan oleh penulis, berisi mengenai peraturan serta prosedur yang dipakai oleh peneliti dalam suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan suatu analisis teoritis tentang sebuah metode atau cara. Metodologi penelitian merupakan sebuah penyajian yang sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah pengetahuan, metode pengembangan sistem menggunakan *Waterfall*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada tahap analisis kebutuhan sistem terdapat proses mengidentifikasi serta menganalisis kebutuhan system yang

akan diterapkan selanjutnya dilakukan tahapan perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tahap implementasi serta pengujian pada sistem yang merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahapan ini juga merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang telah dirancang dengan menggunakan metode pengujian *Blackbox*.

BAB VI : PENUTUP

Penutup pada penelitian ini berisi kesimpulan dari penelitian. Poinnya adalah menjelaskan apa temuan yang didapat dari penelitian ini. Sementara itu saran berisi rekomendasi penulis terhadap penelitian selanjutnya. Selain itu penulis juga bisa menyarankan rekomendasi kebijakan yang bisa diambil berdasarkan hasil penelitian.