

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan sistem informasi pada saat sekarang ini sudah sangat kompleks dan maju di semua bidang baik bidang industri, perusahaan, pendidikan dan pemerintah. Perkembangan ini tidak luput dari adanya keinginan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melaksanakan aktivitas dan kerja seseorang agar mudah, efektif dan efisien melalui teknologi yang ada. Untuk dapat mewujudkan sistem kinerja suatu perusahaan agar kinerja tersebut menjadi lebih terarah salah satunya yaitu pada perusahaan jasa sablon.

Jasa sablon adalah layanan mencetak tinta pada bahan yang diinginkan, seperti kaos, tas, ataupun spanduk. Jasa ini merupakan salah satu teknik proses cetak yang menggunakan layar (*screen*) dengan kerapatan tertentu dan umumnya barbahan dasar Nylon atau sutra (*silk screen*). Layar ini kemudian diberi pola yang berasal dari negatif desain yang dibuat sebelumnya di kertas HVS. Kain ini direntangkan dengan kuat agar menghasilkan layar dan hasil cetakan yang datar. Setelah diberi fotorensis dan disinari, maka harus disiram air agar pola terlihat lalu akan terbentuk bagian-bagian yang bisa dilalui tinta sehingga menampilkan gambar desain pada kain tersebut.

Art Graphic Sablon merupakan salah satu usaha percetakan yang terletak di Pall Merah Jambi. Produk-produk yang dijual oleh percetakan ini adalah berupa sablon kaos, raglan dan juga jaket yang penjualannya berkisar 200 pcs sampai

dengan 300 pcs. Proses pengerjaan produknya adalah dengan menuangkan tinta di atas layar dan kemudian disapu menggunakan palet atau rakel yang terbuat dari karet. Satu layar digunakan untuk satu warna. Sedangkan untuk membuat beberapa warna dalam satu desain harus menggunakan suatu alat agar presisi yaitu sablon konveksi.

Berdasarkan suvey awal yang penulis lakukan, sistem yang dipakai saat ini 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 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 membutuhkan waktu relatif lama dalam proses pencatatannya.

Berdasarkan analisa dan uraian latar belakang diatas, maka penelitian dengan ini mengangkat judul “**Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Sablon Pada Percetakan Sablon Art Graphic Berbasis Web**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan dalam pembahasan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah yaitu,

1. Bagaimana menganalisis sistem yang sedang berjalan khususnya pemesanan Jasa Sablon pada Percetakan Sablon Art Graphic?
2. Bagaimana merancang sistem informasi Pemesanan jasa sablon pada Percetakan Sablon Art Graphic Berbasis Web?

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk pengolahan data secara umum di tujukan untuk mengolah data konsumen, data jenis-jenis sablon, data rencana sablon, data sablon yang selesai dibuat dan data pembayaran.
2. Tersedia fitur bagi konsumen seperti upload hasil sablon sendiri tetapi tidak menyediakan fitur sablon langung pada halaman web.
3. Metode pengembangan sistem dengan *tools* UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Flowchart*, *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 diharapkan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan pada Sablon Art Graphic Pall Merah Kota Jambi yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat Perancangan aplikasi program yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi pemesanan.
3. Untuk mengimplementasikan program agar dapat membantu administrasi Sablon Art Graphic Pall Merah Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya penelitian ini maka dapat menjadi solusi dan alternatif, baik dari segi pengolahan data dan informasi sehingga sistem dapat berjalan dengan efisien untuk memberikan kemudahan bagi pihak yang terkait, dan kemudian informasi tersebut dapat diterima dengan baik.
2. Hasil penelitian dapat memudahkan proses pendataan yang dilakukan, serta mempermudah dalam mencari data maupun pembuatan laporan
3. Seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian dapat lebih menetapkan penguasaan bagi penulis mengenai materi yang dipelajari di jurusan Sistem informasi khususnya di Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

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

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang mendukung penelitian, yang dikutip dari berbagai sumber seperti buku teks dan sumber-sumber lainnya. Adapun teori-teori yang digunakan antara lain mengenai perancangan, basis data, internet, *website*, *flowchart*, *UML*, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *PHP*, *MySQL* dan *Dreamweaver*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka kerja penelitian dan metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dan metode pengembangan sistem yang digunakan penulis untuk membuat sistem yang baru, serta pengolahan data dilakukan dengan menggunakan alat bantu komputer.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan,

kebutuhan perangkat lunak/*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

Bab ini penulis menguraikan tentang hasil kegiatan penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan program serta memberikan gambaran tentang hasil dari pengujian program yang telah dijalankan.

BAB VI : PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran penulis yang berhubungan dengan hasil penelitian