

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah berdirinya Percetakan Bilik Printing pada tanggal 01 Februari 2023. Perusahaan ini bergerak di bidang printing dan konveksi dan berlokasi di Jl. Slamet Riyadi, RT.04, Legok, Kec. Telanaipura, Kota Jambi.

Produk yang di hasilkan oleh perusahaan ini yaitu, seperti Undangan, Spanduk, Souvenir, Buku, Konveksi, D.L.L. Perusahaan ini memiliki jenis beberapa jenis alat seperti Cutting Stiker, Printer, Alat Press Baju DTF, Mesin Laminating, dan Alat Pencetak Gelas MUG. Sistem penentuan harga pada sebuah produk dapat ditentukan dari harga bahan, kesulitan ketika pengerjaan, modal bahan, dan waktu pengerjaan.

Aplikasi adalah sistem yang dirancang dan disusun untuk menghasilkan informasi yang terpadu dengan menggunakan sarana komputer sebagai sarana penunjangnya[1].

Pengertian Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat computer, laptop maupun smartphone. [2].

Aplikasi berasal dari kata application yaitu bentuk benda dari kata kerja to apply yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai[3].

1.2. Rumusan Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Selama ini sistem percetakan masih mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung.
2. Saat ini keluhan di percetakan ialah harga bahan yang melonjak naik dan konsumen masih kebanyakan terpaku pada harga percetakan online.
3. Terbatasnya sarana informasi jasa cetak yang menyebabkan konsumen atau calon konsumen mengalami kesulitan untuk mengetahui detail jasa dan produk yang di tawarkan.
4. Pada saat transaksi dengan pihak instansi sering terjadinya kesulitan dalam proses transaksi/pembayaran.
5. Percetakan biasanya membeli bahan untuk sebuah produk dominan online, dikarenakan harga yang lebih ekonomis.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian saat ini menghasilkan sebuah aplikasi alamat dan tujuan dari jasa layanan publikasi di Kota Jambi.
2. Data yang digunakan ada 10 advertising yaitu Eko Sablon, Virgo Advertising, Moza Advertising, Rocky Production, Erin

Advertising, Art Graphic, Bilik Printing, Queen Fotokopi, Rumah Printing, Yoehanz Advertising, dan yang dilakukan penelitian salah satunya adalah Percetakan Bilik Printing

3. Dalam rancangan modul site menggunakan modul uml yaitu uc, ad.
4. Bahasa pemrograman pada aplikasi ini menggunakan php.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sebuah sistem informasi berbasis web dan mobile yang dapat mempermudah dan menghasilkan suatu perkembangan dalam kemudahan konsumen dalam hal mencari informasi nama dan lokasi percetakan yang menjadi tujuan.
2. Memudahkan konsumen untuk memilih percetakan dan mudah untuk membandingkan harga dari satu percetakan dan percetakan lainnya.
3. Membantu para konsumen untuk melihat lokasi percetakan tersebut.
4. Memudahkan konsumen dalam menanyakan sesuatu di percetakan tanpa harus ke lokasi langsung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat adalah hal yang terjadi apabila tercapainya tujuan serta bermanfaat bagi pihak lain yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1. Mempermudah untuk mendapatkan informasi mengenai percetakan .
2. Dengan aplikasi ini, pengusaha percetakan dapat mempromosikan produk dengan mudah tanpa harus dilakukan melalui media kertas dan dapat menjangkau kalangan lebih banyak lagi tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar.
3. Memperluas cakupan pemasaran dan layanan *Online*.
4. Dapat memudahkan konsumen agar tidak perlu memesan dan mengambil hasil pesanan secara langsung karena bisa menggunakan jasa antar barang.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 6 (enam) bab. Gambaran umum dari penulisan penelitian ini dapat dilihat dalam sistematika penulisan berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematik penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat seperti: perancangan sistem informasi akademik, website, UML (*Unified Modelling Language*), *MySQL*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *XAMPP*, *Laravel*, dan Penelitian Sejenis.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara pelaksanaan penelitian, metode yang digunakan, dan tool atau alat bantu yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa sistem yang sedang berjalan, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan - kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan sistem dan hasil pengujian sistem yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dan sarana yang diharapkan.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab - bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.