

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara bisnis berinteraksi dengan pelanggan. Sistem informasi digunakan untuk mengotomatisasi proses, mengelola data, dan menyediakan layanan yang lebih personal dan cepat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak perusahaan yang memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas dan performa bisnis mereka [1]. Bisnis yang tidak beradaptasi dengan tren ini berisiko tertinggal dari para pesaing. Adopsi sistem informasi berbasis web adalah salah satu strategi utama untuk mencapai efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar, terutama dalam bisnis yang bergerak di bidang kustomisasi produk. Kemudahan yang ditawarkan oleh layanan berbasis web memungkinkan pembeli untuk berhemat waktu dan uang, sebab mereka tidak lagi perlu mengunjungi toko secara langsung. Di sisi lain, hal ini juga membuka peluang bagi penjual untuk menjangkau pasar yang lebih luas, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pendapatan [2].

Di Indonesia, industri kreatif, khususnya di bidang industri percetakan seperti sablon baju, terus berkembang pesat. Berkat adanya situs web, konsumen tidak hanya dapat dengan mudah melihat dan membeli produk sesuai keinginan,

tetapi juga bisa tetap mengikuti dengan perkembangan tren model terkini [3]. Dengan semakin berkembangnya teknologi dalam industri percetakan di butuhkan sistem untuk menyeimbangi kegiatan proses didalamnya. Teknologi digunakan dalam kebutuhan esensial untuk mendukung efektivitas dan mengatasi kompleksitas proses operasional [4]. Permintaan akan produk *custom*, seperti baju sablon dengan desain khusus sangat cocok menggunakan situs web dimana customer dapat dengan mudah mengecek ketersediaan produk baju tanpa harus bertanya terlebih dahulu sebelum bertransaksi.

Toko Wild Art Kreasindo yang bergerak di bidang *custom* baju sablon sudah dipercaya oleh banyak kelompok kalangan mulai dari kelompok usaha, partai sampai organisasi pemuda dan Masyarakat. Toko Wild Art Kreasindo menyediakan jasa sablon berjenis *Direct to film* (DTF) yang merupakan Teknik sablon digital yang dicetak pada kertas *film* kemudian dipindahkan ke kain dengan bantuan alat mesin *heat press* untuk merekatkannya. Proses bisnis yang sedang berjalan pada saat akan memesan *custom* baju sablon DTF masih dilakukan dengan cara pelanggan datang ke toko dan pemesanan secara daring melalui aplikasi whatsapp, hal ini seringkali menimbulkan masalah pada pemesanan secara daring dimana pelanggan harus mengonfirmasi dahulu apakah jenis baju seperti warna baju atau ukuran baju tersedia atau tidak, kemudian setelah itu harus menunggu konfirmasi balasan dari admin baru melakukan transaksi, dan juga pencatatan terhadap pendapatan penjualan yang dilakukan masih dilakukan secara manual dimana dicatat kedalam buku dari struk pembayaran transaksi pelanggan baik pembayaran

melalui *transfer* bank atau secara tunai. Hal ini dapat membuat proses kurang efisien dan berpotensi pelanggan akan merasa kurang diprioritaskan.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian perancangan sistem informasi pemesanan *custom* baju berbasis web pada toko wild art kreasindo untuk membantu atau menjadi solusi pada toko tersebut dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN *CUSTOM* BAJU SABLON DTF PADA TOKO WILD ART KREASINDO BERBASIS WEB”. Dengan rancangan sistem ini, Toko Wild Art Kreasindo diharapkan dapat meningkatkan pendapatan pesanan, dan mempercepat proses kerja pada toko.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada dilatar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pemesanan *custom* baju sablon DTF pada toko wild art kreasindo berbasis web?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan tidak menyimpang dan tetap berfokus pada pokok permasalahan, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam merancang aplikasi ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan menggunakan DBMS MySQL.

2. Sistem yang dirancang dapat melakukan pengolahan data pelanggan, data pesanan, data produk, data stok baju, data kategori produk, dan data laporan penjualan.
3. Model yang akan digunakan untuk memodelkan sistem berupa UML(*unified Modeling Language*) Dimana didalamnya terdapat : *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*.
4. Tersedia fitur bagi pelanggan untuk mengunggah hasil desain sendiri tetapi tidak menyediakan fitur desain langsung pada halaman web.
5. Perancangan hanya difokuskan pada produk yang dijual ditoko wild art kreasindo.
6. Tidak menyediakan fitur pengembalian barang yang telah dibeli oleh pelanggan.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan penelitian

Tujuan dari perancangan sistem ini diharapkan sebagai berikut:

1. Melakukan analisis permasalahan pada sistem pemesanan *custom* baju yang sedang berjalan pada toko Wild Art Kreasindo.
2. Merancang sebuah sistem informasi pemesanan *custom* baju sablon DTF pada toko Wild Art Kreasindo berbasis web.

1.4.2. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Memudahkan toko dalam mengelola transaksi pesanan dan stok produk yang dimiliki oleh toko wild art kreasindo.
2. Memudahkan pelanggan dalam memesan *custom* baju sablon DTF pada toko wild art kreasindo.
3. Menjadikan website pemesanan *custom* baju yang baru untuk meningkatkan kualitas layanan toko dimasa depan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sebagai gambaran penulisan secara umum dapat dilihat pada sistematika penulisan berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, Perumusan masalah, Pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dasar yang sesuai untuk mendukung penelitian, memberikan penjelasan mengenai pemodelan yang digunakan, serta pengertian konsep dari sebuah perancangan sistem berbasis web.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode yang akan digunakan, serta alat bantu yang akan dipakai dalam merancang sistem berbasis website baik berupa *software* maupun *hardware* nya

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menganalisa kebutuhan data yang akan digunakan toko Wild Art Kreasindo serta calon pembeli sebagai pengguna sistem ini nantinya, pada bab ini pula akan menjelaskan gambaran alur sistem yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan tentang pengimplementasian sistem yang telah dirancang menjadi sistem yang baru dan melakukan pengujian sistem pada setiap bagiannya agar dipastikan berjalan dengan baik.

BAB VI :PENUTUP

Bab terakhir berisi Kesimpulan dan saran dari keseluruhan bab sebelumnya yang dapat membantu dikemudian hari nantinya.