

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak bisnis manajer beroperasi dalam kabut informasi yang tidak benar-benar memiliki informasi di waktu yang tepat untuk membuat keputusan yang tepat, manajer hanya mengandalkan kepada keberuntungan dan ramalan. Hasilnya, berlebihan atau kekurangan dalam produksi baik barang atau jasa, kesalahan alokasi sumberdaya, dan buruknya dalam penanganan waktu. Hasil yang buruk tersebut dapat berdampak pada meningkatnya biaya produksi dan kehilangan konsumen.

Saat ini sistem informasi dan teknologi telah memungkinkan manajer untuk menggunakan *data real-time* dari pasar saat membuat keputusan [5]. Contohnya *dashboard digital* berbasis web yang umum digunakan pada web *E-commerce* untuk menyediakan informasi *real-time* yang tepat terkait ketersediaan produk, transaksi, dan atau pembatalan yang dilakukan pelanggan. Dengan informasi ini, maka penanganan transaksi, alokasi sumberdaya produksi dan melayani konsumen dapat dilakukan dengan lebih baik pada waktu yang lebih singkat.

CV.KaosKuki telah menggunakan sistem yang belum sepenuhnya terkomputerisasi. Transaksi masih dilakukan melalui aplikasi *chat (WhatsApp)*, telepon, *email* atau konsumen datang langsung di tempat produksi. Selanjutnya pencatatan pemesanan sablon ditulis pada kertas dan buku sehingga masih terjadi kesulitan untuk mendapatkan informasi yang akurat dalam waktu yang lebih singkat.

Selain itu, berkembangnya sistem informasi dan teknologi yang mempengaruhi perubahan akan konsumsi produk dan layanan digital di masyarakat, menjadi peluang sekaligus tantangan untuk berinvestasi dalam bidang sistem informasi dan teknologi sebagai salah satu solusi untuk terus meningkatkan kepercayaan konsumen untuk memesan atau menggunakan jasa yang disediakan oleh CV. KaosKuki. Dalam hal ini, dengan membuat sistem informasi pemesanan sablon berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang diambil sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sitem informasi pemesanan sablon pakaian berbasis web?
2. Bagaimana Sistem yang baru dapat mengatasi masalah pencatatan yang dilakukan secara berulang pada sistem lama?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan, maka dalam laporan ini hanya akan membahas hal – hal berikut:

1. Hanya membahas tentang perancangan sistem informasi pemesanan sablon berbasis Web.
2. Sistem informasi hanya digunakan untuk mencatat pemesanan sablon dari pelanggan melalui website.
3. Sistem yang dibuat hanya akan diimplementasikan di bagian (*unit*) pemesanan sablon pakaian pada CV. KaosKuki.
4. Sistem yang dibuat dapat menyimpan data dan menyajikan informasi terkait pemesanan sablon kepada pengguna baik konsumen maupun admin.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan sablon pakaian sebagai salah satu alternatif memesan layanan sablon pakaian bagi pelanggan, serta mempermudah dalam mendapatkan informasi pemesanan sehingga karyawan pada CV.KaosKuki dapat lebih fokus kepada proses produksi sablon pakaian.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang baru dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki kekurangan pada sistem yang sedang berjalan.
2. Pelanggan tidak harus jauh-jauh datang untuk memesan jasa sablon pakaian di CV.KaosKuki
3. Memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi harga dari sablon pakaian yang akan dipesan.

4. Mengurangi beban kerja dalam mencatat pemesanan sablon kaos pada CV.KaosKuki.
5. Memudahkan CV.KaosKuki dalam mendapatkan informasi yang akurat dan tepat waktu terkait pemesanan baik pembatalan pemesanan atau nego sesuai harga yang diinginkan pelanggan.
6. Memudahkan CV.KaosKuki untuk menjangkau pelanggan baru di luar kota Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang dilakukan untuk menyelesaikan penelitian diantaranya:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun cara untuk memperoleh data – data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian, peneliti melakukan metode berikut:

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara memanfaatkan media cetak dan elektronik. Sumber data yang diambil diantaranya dari beberapa jurnal penelitian yang telah dilakukan terkait perancangan sistem informasi pemesanan sablon pakaian dan buku-buku untuk mencari dasar – dasar teori pendukung untuk melengkapi data laporan penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik perusahaan CV.Kaos Kuki dengan cara datang langsung ketika observasi dan juga melalui aplikasi WhatsApp untuk

melengkapi data – data penelitian, terutama pada saat proses membuat sistem informasi.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi dilakukan dengan tahapan *system development life cycle* (SDLC), dimana dalam SDLC terdapat serangkaian aktivitas yang perlu dilaksanakan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem informasi.

1.6.2.1 Metode Analisis

Untuk mengetahui pokok - pokok permasalahan yang ada, peneliti menggunakan metode analisis kerangka PIECES yang dilakukan pada sistem yang masih digunakan (sistem yang masih berjalan) dengan melihat aspek kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi, dan pelayanan.

1.6.2.2 Metode Perancangan

Untuk membantu dalam merancang sistem informasi yang akan dibangun nantinya, maka desain rancangan sistem dibuat menggunakan :

1. DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses sistem
2. ERD (*Entity Relational Diagram*) untuk menggambarkan rancangan database.
3. Contoh gambar desain antarmuka baik untuk *admin* dan juga konsumen.

1.6.2.3 Metode Implementasi

Implementasi sistem informasi atau penyajian sistem, terdiri dari dua tahapan yaitu tahap konversi dan pelatihan. Konversi sendiri dilakukan untuk melakukan peralihan dari sistem yang lama ke sistem yang baru.

Karena pada perusahaan CV.KaosKuki terdiri dari berapa unit pelayanan maka pada penelitian ini sistem yang baru akan menggunakan strategi percontohan (*Pilot Conversion*). Dimana nantinya sistem yang baru di implementasikan pada unit pemesanan sablon saja hingga masalah dapat diatasi dan sistem dapat di sempurnakan sebelum diterapkan pada unit layanan lainnya.

1.6.2.4 Metode Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan sistem yang baru nyaman di pakai oleh pengguna dengan melakukan aktivitas *debugging* atau memeriksa kesalahan pada proses yang di implementasikan pada sistem yang baru.

Adapun pengujian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *white box testing* untuk mengidentifikasi kerentanan atau *coding error* pada kode program dan *black box testing* untuk memeriksa apakah keseluruhan sistem berfungsi seperti yang di harapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, dimana ringkasan mengenai isi masing – masing bab sebagai berikut:

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian singkat tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta manfaat penelitian yang dilakukan, dan metode yang digunakan dalam penelitian.

1.7.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian singkat tentang teori – teori pendukung atau referensi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan penelitian, bersumber dari buku atau penelitian lain yang sudah pernah dilakukan.

1.7.3 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi antara lain: Deskripsi singkat tentang objek penelitian, tinjauan terhadap sistem yang saat ini digunakan di objek penelitian, pemaparan hasil identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan, solusi yang dapat diterapkan dan di usulkan, analisis kebutuhan sistem yang di usulkan beserta rancangannya.

1.7.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan tentang implementasi atau hasil yang diperoleh peneliti atas penelitian yang dilakukan serta membahas tentang uji coba program atau produk hasil penelitian.

1.7.5 BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan berisi saran agar penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan lebih baik.