

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Orbit Trust Corp adalah sebuah perusahaan percetakan yang berlokasi di Jl. Cendrawasih, Karang Bendo, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Perusahaan ini menyediakan berbagai macam jenis produk percetakan seperti undangan, buku, kemasan makanan, baliho, brosur, buku Yasin, Paper bag, dan kalender. CV. Orbit Trust Corp mampu menerima hingga 100 pesanan percetakan dalam sehari, dengan jumlah minimal 500 item produk yang perlu dicetak untuk setiap pesanan.

Dalam sistem pemesanan yang sedang berjalan saat ini, proses pemesanan dimulai ketika konsumen datang langsung ke tempat percetakan untuk memilih produk yang ingin dipesan. Konsumen dapat memilih berbagai macam varian, seperti jenis kertas, ukuran kertas, dan jumlah produk yang harus dicetak. Setelah itu, karyawan yang melayani konsumen akan melakukan estimasi biaya dengan cara manual menggunakan kalkulator. Proses ini memakan waktu dan berpotensi menyebabkan kesalahan perhitungan, yang dapat merugikan bisnis dan mengurangi efisiensi dalam proses pelayanan. Oleh karena itu, diperlukan implementasi sistem yang lebih efisien dan otomatis untuk melakukan perhitungan estimasi biaya dalam proses pemesanan. Untuk desain cetak, konsumen dapat memberikan desain yang sudah jadi atau meminta untuk dibuatkan. Namun, tidak sedikit konsumen yang meminta desain cetak untuk dibuatkan hal ini menyebabkan antrean pengerjaan yang panjang karena waktu yang dibutuhkan untuk membuat desain seperti desain cetak buku memerlukan durasi satu hari atau bahkan lebih. Hal ini dapat menghambat produksi di percetakan dan menyebabkan keterlambatan dalam pengerjaan pesanan.

CV. Orbit Trust Corp membutuhkan sistem informasi untuk mengatasi masalah dalam penyediaan layanan percetakan dan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan di percetakan. Pengguna *E-commerce* dalam usaha memiliki dampak positif meningkatkan keuntungan dan memudahkan konsumen dalam

mendapatkan produk yang diinginkan[1]. Dengan adanya *website e-commerce* yang dilengkapi dengan fitur pemesanan, pelanggan yang bertempat tinggal jauh dapat melakukan pemesanan produk lebih mudah. Dengan adanya halaman *website* pelanggan dapat mengetahui mengenai informasi produk[2]. Bahwa *website* dapat digunakan sebagai media promosi produk unggulan CV. Cipta Cemerlang Abadi secara efektif dapat menambah nilai jual produk-produk CV. Cipta Cemerlang Abadi Semarang[3]. Aplikasi *online printer* untuk bisnis *digital printing* di Yogyakarta bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan, pemantauan status pemesanan, dan pemilihan berbagai opsi cetak yang jelas dan dilengkapi dengan gambar. Proses pemesanan cetak terjadi secara *online* antara pelanggan dan pemilik usaha. Pelanggan dapat dengan mudah memilih dan menentukan kriteria cetak yang dibutuhkan. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pemilik usaha untuk mengubah dan memantau status pesanan dengan lebih efektif dan efisien[4].

Metode perancangan sistem yang akan digunakan oleh peneliti ialah *Rapid Application Development*, merupakan sebuah model perancangan perangkat lunak yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek di mana perkembangan cepat dicapai dengan menggunakan pendekatan *prototyping*. Model pengembangan RAD lebih cocok untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat *customize* dan memerlukan waktu yang lebih singkat dalam pengerjaannya[5]. Laravel menyediakan *template layout* yang ringan, menyediakan banyak *library* berorientasi objek dan memiliki *tools* artistik untuk menjalankan perintah pada *command line* yang dapat membantu *programmer* membangun *website* atau aplikasi berbasis *web*. Dengan banyaknya kemudahan yang ditawarkan oleh Laravel, proses pengembangan *website* yang besar menjadi lebih mudah dan cepat[6]. *React* adalah pustaka untuk membangun antarmuka pengguna yang dapat disusun dan *React JS* adalah salah satu solusi terbaik untuk pemrograman *front-end*. *fast, scalable, flexible, powerful*, dan populer di komunitas pengembang[7].

Sistem informasi berbasis *website* yang dirancang oleh peneliti akan mengatasi permasalahan dalam proses pemesanan dan pengerjaan desain cetak. Fitur-fitur yang disediakan antara lain sistem pemesanan *online* yang memungkinkan pelanggan untuk memilih produk, jenis kertas, ukuran, dan kuantitas dengan

perkiraan biaya otomatis. Selain itu, terdapat opsi *template* desain kustomisasi dan *design editor* yang memudahkan konsumen dalam mengedit *template* yang sudah disediakan. Dengan implementasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas perusahaan serta mempercepat waktu pengerjaan pesanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dirumuskan adalah bagaimana cara merancang sebuah sistem informasi pemesanan cetak *offset* dan digital *printing* berbasis *website* menggunakan Laravel dan React Js pada CV. Orbit Trust Corp.?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem informasi berbasis *website* ini akan hanya digunakan oleh CV. Orbit Trust Corp dan konsumennya.
2. Sistem yang dirancang hanya mencakup proses pemesanan produk percetakan dan proses penggunaan *template* desain cetak siap pakai.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk sisi *server-side* yaitu PHP, dengan menggunakan *framework* Laravel dengan MySQL sebagai *database*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk sisi *client-side* yaitu Javascript, dengan menggunakan React Js.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi pemesanan cetak *offset* dan digital *printing* berbasis *website* menggunakan Laravel dan React Js.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai untuk penelitian adalah :

- a. Peneliti.

- 1) Sebagai penambah pengalaman penulis dalam merancang sebuah sistem informasi.
- b CV. Orbit Trust Corp.
 - 1) Mempermudah dalam memproses transaksi pemesanan.
 - 2) Memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan produk percetakan.
- c Penelitian Selanjutnya.
 - 1) Sebagai referensi penelitian serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan agar pada saat penulisan laporan lebih teratur serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. berikut sistematika penulisan penelitian ini:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori pendukung penelitian yang berasal dari jurnal, skripsi dan buku-buku yang dapat digunakan sebagai teori pendukung penelitian.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan tentang profil objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan pada saat penelitian dan rancangan-rancangan pengembangan sistem seperti rancangan diagram *Relational Database Management System* (RDBMS) dan rancangan *template* visual aplikasi.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memulai tahapan pengerjaan aplikasi, melakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui aplikasi berjalan sesuai yang diinginkan dan sampai di tahap implementasikan aplikasi ke objek penelitian.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang telah dirangkum dari penelitian ini dan berisikan saran-saran mengenai pengembangan tingkat lanjut aplikasi yang telah di implementasikan ke objek penelitian.

