

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

PrintShop adalah perusahaan di Jogja yang bergerak di bidang *Digital Printing*. PrintShop memiliki berbagai macam sistem untuk mendukung berbagai proses percetakan dari pesanan yang masuk. Mailmerge adalah salah satu sistem yang digunakan untuk menghasilkan *template*. Mailmerge dapat dipadukan dengan beberapa aplikasi seperti *Microsoft Word, Excel, Coreldraw*, dan sebagainya. Perlu waktu yang cukup lama untuk menghasilkan *template* karena harus mempersiapkan desain awal dan *penginputan data*. Penggunaan Mailmerge juga menjadi kendala karena harus mengatur banyak pengaturan sehingga akan menjadi kendala bagi orang awam yang menggunakannya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibangunlah sebuah sistem untuk menghasilkan nametag otomatis agar secara opsional melengkapi fitur Mailmerge sehingga dapat menyajikan banyak desain dengan minim pengaturan penggunaan. Selain itu juga dapat mempercepat proses untuk menghasilkan *template* karena sistem secara otomatis men-generate desain dan banyak data sekaligus.

Berdasarkan hal di atas maka dibuatlah sistem yang berjudul “Otomatisasi Nametag Generator Berbasis Web Pada Printshop Digital Printing Yogyakarta”. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database* MYSQL, dan *library* GD.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka dapat penulis rumusan permasalahan yang ada adalah: “Bagaimana membangun sebuah fitur Mailmerge sebagai aplikasi templatng otomatis dengan judul otomatisasi nametag generator berbasis web pada Printshop Digital Printing Yogyakarta?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang membatasi masalah dalam pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya membahas pembuatan nametag, sertifikat.
2. Sistem nametag generator ini dapat diaplikasikan pada web browser.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari skripsi ini adalah:

Membangun Otomatisasi Nametag Generator Berbasis Web pada Printshop Digital Printing Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat penelitian ini untuk berbagai pihak:

### 1. Bagi Pengguna

Pengguna dapat melakukan pemrosesan banyak data untuk dijadikan *nametag* secara cepat dan praktis dengan pilihan berbagai desain atau *template* yang ada.

### 2. Bagi Printshop Digital Printing

Printshop dapat meningkatkan proses pengaturan desain dan lebih menghemat waktu.

### 3. Bagi Peneliti

Pengaplikasian ilmu pengetahuan yang diterima selama kuliah.

### 4. Bagi Lembaga Universitas Amikom

Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data terdapat metode yang mampu menunjang pembentukan aplikasi, antara lain sebagai berikut:

#### 1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung oleh penulis kepada Bapak Herlan Damar Manajer Printshop dan kepada Nurcholis selaku Operator desain. Proses ini digunakan untuk mengetahui proses pengolahan data, dan *exporting* data.

#### 2. Metode Observasi

Observasi dilakukan di Printshop Digital Printing cabang 2 yang berlokasi di Jalan A.M. Sangaji No.59 Yogyakarta, untuk pengambilan data yang

dibutuhkan dalam penelitian serta mengetahui dan melihat langsung secara rinci tentang alur pengaturan desain nametag, sertifikat, dan identitas lainnya.

### 1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan pada objek penelitian, penulis melakukan analisis menggunakan metode SWOT. Metode ini di pilih agar memperoleh sistem yang baik, dengan cara melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan sistem informasi, penulis menggunakan *flowchart* diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur sistem secara keseluruhan, ERD untuk menggambarkan entitas yang berhubungan di dalamnya dan DFD untuk menggambarkan penyusunan dan relasi antar tabel.

### 1.6.4 Metode Implementasi

Pada tahap implementasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk mengembangkan sistem, *Bootstrap* digunakan untuk membuat tampilan antar muka (*user interface*) dengan Atom sebagai *Development Tools* dan MySQL sebagai *Databasenya*.

### 1.6.5 Metode Testing

Setelah proses pembuatan sistem selesai, penulis akan melakukan uji testing sistem menggunakan metode *black box* testing, metode ini dilakukan untuk menentukan apakah sistem tersebut sudah layak digunakan atau belum.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, pembahasan akan dibagi ke dalam 5 bab untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terstruktur, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori dasar yang berhubungan dengan *nametag* serta mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang *Web*.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan desain aplikasi.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai apakah aplikasi ini secara fungsional dan *user acceptance testing*, apakah sudah berjalan dan berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan serta saran untuk pengembang aplikasi selanjutnya.