

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bagi seseorang yang ingin merayakan acara yang spesial, kado adalah salah satu hadiah yang sering diberikan kepada orang yang spesial juga. Berbagai cara dilakukan orang untuk memiliki hadiah yang unik yang beda dari orang lain, karena hal ini akan memberi kesan spesial kepada penerimanya. *Merchandise* adalah sebuah kado yang dapat didesain sesuai dengan kreatifitas seseorang. Dengan desain yang kreatif, *merchandise* dapat memikat orang untuk memesan-nya. Dalam toko Super Pop-up sistem pemesanan yang dilakukan adalah menggunakan beberapa akun media sosial dan form online seperti *cognito form*. Dan untuk melakukan konfirmasi perlu melakukannya dengan media social juga. Sehingga belum ada sistem yang terpusat yang dapat memajemen semua transaksi dan pengolahannya ketika melakukan pemesanan.

Toko Super Pop-up saat ini memiliki sistem transaksi yang manual dan belum terpusat, mereka menggunakan beberapa media social di *handphone* untuk menerima pemesanan dan sebagai media promosi. Dalam melakukan pemesanan, pelanggan perlu menghubungi dulu nomor kontak yang ada di media social untuk mengetahui proses pemesanan dan mereka memesan melalui form pemesanan online, kemudian mereka perlu melakukan konfirmasi ke media social dengan mengisim foto, hal ini membuat transaksi tidak simple karena pelanggan perlu melakukan berbagai kegiatan

dalam pemesanan, sehingga membuat peserta kurang dimudahkan dalam hal pemesanan, serta belum ada sistem pelaporan untuk merekap pemesanan per periode tertentu. Hal ini sangat penting untuk melakukan evaluasi tentang penjualan merchandise. Sebagai toko pembuat merchandise kreatif, Super pop-up perlu melakukan inovasi sistem pemesanan yang menarik agar pelanggan tertarik untuk memesan. Oleh karena itu, toko super pop-up perlu didukung sistem pemesanan yang terpusat, dan diberikan konten yang menarik agar pelanggan dimudahkan dalam memesan.

Web adalah salah satu teknologi yang berjalan di dunia internet, yang telah berkembang sebagai media penyampaian berbagai macam informasi. *Website* dapat dirancang menarik dan komunikatif sehingga banyak perusahaan, instansi, sekolah, organisasi, maupun individu untuk saling berbagi informasi. Informasi yang dimuat di dalam website dapat diakses oleh semua orang hingga seluruh dunia. Oleh karena itu pembuatan *website* yang bermanfaat sebaiknya memberikan informasi yang menarik, mudah diingat dan tepat sasaran.

Perkembangan teknologi *website* saat ini sangat cepat sehingga memungkinkan pengguna dapat menggunakannya untuk berbagai keperluan seperti sistem pendidikan, sosial media, serta dalam bidang pemesanan. Penggunaan web dalam bidang pemesanan akan diterapkan di toko Super Pop-up sebagai sistem informasi pemesanan *merchandise*. Dengan sistem ini pemilik akan dimudahkan dalam melakukan rekap data pemesanan yang sebelumnya masih menggunakan berbagai

dukungan media social dan *form* online kini digantikan oleh sistem yang terpusat dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini, penulis ingin membuat Sistem Informasi Pemesanan Merchandise di Super Pop-Up Berbasis Website. Dengan adanya Sistem Informasi tersebut diharapkan dapat memudahkan pemilik untuk melakukan kegiatannya dan dapat berpotensi untuk berkembang ke pemesanan merchandise lain.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, akan didapat rumusan permasalahan dalam penelitian yaitu “Bagaimana membangun *website* pemesanan mengenai super pop-up?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka didapatkan beberapa batasan dari penelitian ini. Diantaranya :

1. Sistem informasi ini berbasis web.
2. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter dan database MySQL.
3. *Website* pemesanan ini mencakup data pelanggan, konten ornament, daftar harga, data pemesanan, dan informasi yang berkaitan dengan Super Pop-Up.
4. Pemilik hanya memiliki satu hak akses sebagai admin dan dapat diubah.
5. Jenis merchandise yang dibuat hanya satu jenis merchandise.
6. Tidak semua fitur dalam website ini dinamis

7. Sistem Informasi ini tidak membahas masalah keamanan secara detail hanya sebatas username dan password.
8. Untuk level user terdapat 2 level, yaitu :
 - Member : berfungsi mengelola bagian frontend, yaitu memesan merchandise, memberi testimoni, dan mengubah data member.
 - Admin : berfungsi mengelola bagian backend yaitu mengolah data pemesanan dari member, data pengiriman, data informasi website , dan membuat laporan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi pemesanan yang menarik di toko Super Pop-Up dan memudahkan pelanggan dalam memesan merchandise dan mengakses informasi yang jelas mengenai super pop-up . Serta memberikan solusi dengan membuat Sistem Pemesanan yang terpusat.
2. Memecahkan permasalahan yang dihadapi pada proses pemesanan merchandise.
3. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Strata satu Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai acuan dalam menyusun penelitian dengan cara observasi dan wawancara.

2. Analisis

Analisis adalah proses untuk menentukan kebutuhan dari sistem dan tipe sistem pemesanan yang akan dibuat.

3. Perancangan

Perancangan merupakan tahap mengkonsep sistem informasi seperti perancangan struktur database, perancangan *user interface*, struktur file dan asset dari sistem.

4. Implementasi

Implementasi merupakan tahap setelah merancangan dan diimplementasikan ke sistem informasi website.

5. Pengujian

Tahap ini penting untuk mengetahui kesalahan atau error berupa *bug* atau kegagalan sistem yang terjadi pada sistem informasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada peneltitan skripsi ini agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengeri dan terstruktur, diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.