

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Percetakan spanduk adalah salah satu sub kategori dari percetakan komersial yang mempunyai keunggulan pada kecepatan pencetakan lembaran dokumen secara langsung melalui komputer tanpa melalui bantuan perantara seperti film atau pencetakan plat seperti yang ada pada percetakan *offset* konvensional. Percetakan merupakan salah satu format media primer yang sulit dicari penggantinya selama lebih dari 500 tahun. Percetakan bahkan dianggap sebagai salah satu kebutuhan primer manusia.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, tidak dapat dipungkiri percetakan digital semakin banyak dibutuhkan oleh masyarakat karena dapat mempermudah dalam penyampaian suatu informasi. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan digital adalah CV. Safari Gemilang Perusahaan ini menawarkan jasa percetakan, CV. Safari Gemilang berlokasi di Jl. Pulau Bangka (Jl. Kantor Gubernur) Kel. Air Itam, Pangkajene. Lokasi yang strategis dan berada di jalur perkantoran sangat menguntungkan bagi perusahaan yg berdiri pada tahun 2018 ini. Walaupun sudah berdiri cukup lama, namun CV. Safari Gemilang belum memiliki sistem untuk pengolahan data, pencatatan pemesanan pun masih bersifat manual, juga masih banyak nya permasalahan dalam pemanfaatan teknologi yang belum dipergunakan secara maksimal, sehingga belum bisa memberikan kepuasan kepada konsumen, terutama dari segi pemesanan dan pengiriman.

CV. Safari Gemilang sudah memiliki sistem pemesanan dan pengiriman via Telepon, WhatsApp dan Email. Tetapi penggunaanya belum maksimal dan pelanggan tidak dapat mengetahui daftar bidang jasa percetakan apa saja yang dikerjakan. Keterbatasan ruang dan waktu menjadi kendala utama dalam peningkatan mutu dan kualitas, karena di era globalisasi ini sudah banyak orang yang menggunakan perangkat Android sebagai media informasi dan pemesanan. Sistem operasi smartpone memiliki berbagai macam platform diantaranya

Android, iOS dan Windows Phone. Salah satu smartphone yang sedang mengalami peningkatan dalam 5 tahun belakangan ini adalah smartphone Android. Saat ini terdapat ratusan juta perangkat smartphone Android yang beredar di 190 negara lebih diseluruh dunia dan setiap harinya lebih dari satu juta smartphone baru berbasis Android diaktifkan. Tidak heran Android menjadi platform smartphone paling populer di dunia.

Berdasarkan penelitian dari Dedie Surya Wega pada tahun 2020 yang berjudul “Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Jasa Foto Pada Unique Photo Studio Samarinda Berbasis Web”^[1], penelitian dari Arishita Nurul Anatasia dan Inge Andriani pada tahun 2018 yang berjudul “Aplikasi Sistem *Order* Jasa *Graphic Designer* Berbasis Web Pada PT. Decormer”^[2], penelitian dari Junaini pada tahun 2020 yang berjudul “Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Android di Studio Foto Selawe Bontang”^[3], penelitian dari Rosdiana, Denny Kurniadi dan Asrul Huda pada tahun 2019 yang berjudul “Rekayasa Sistem Informasi Promosi dan Pengelolaan Jasa Studio Foto Berbasis Web”^[4], penelitian dari S. Sujono, M. S. Mayasari, and K. Koloniawan, pada tahun 2019 yang berjudul “Prototipe Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Darma Karya Pangkalpinang Babel”^[5], maka peneliti ingin membuat sebuah analisa dan perancangan aplikasi pemesanan yang serupa, namun dengan menggunakan sistem yang berbasis Android. Dimana aplikasi tersebut memiliki kegunaan yang sama yaitu untuk mempermudah konsumen dalam pemesanan jasa fotografi dan desain.

Keunggulan dari sistem yang berbasis Android ini yaitu konsumen dapat lebih cepat dalam mengakses kedalam sistem dalam melakukan pemesanan.

Aplikasi ini dirancang berbasis mobile karena sistem operasi Android sudah bersifat open source, sehingga penggunaannya bisa digunakan di semua perangkat handphone, komputer dan perangkat lainnya. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi pemesanan dan pengiriman print online yang akan membantu untuk mempermudah pemesanan dengan cepat antara konsumen dengan perusahaan untuk saling berinteraksi meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Dengan penggunaan aplikasi

berbasis Android sebagai media informasi dan media pemesanan diharapkan dapat meningkatkan pelayanan pelanggan, meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap perusahaan serta memberikan nilai tambah bagi perusahaan CV. Safari Gemilang itu sendiri, yang dituangkan dalam skripsi yang berjudul “APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN DAN PERCETAKAN DIGITAL PADA CV. SAFARI GEMILANG BERBASIS ANDROID”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang dan Membuat Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Dan Digital Printing Pada CV. Safari Gemilang Berbasis Android?”

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Dan Percetakan Digital Pada CV. Safari Gemilang Berbasis Android. Sedangkan, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Dari adanya aplikasi ini membuat para karyawan bisa membuat pesanan dan pengiriman pelanggan menjadi lebih cepat dan lebih mudah.
2. Dari pihak pelanggan mendapatkan pelayanan prima dan juga membantu mengurangi mobilitas selama pandemic Covid-19.
3. Pemilik dapat memperoleh laporan penjualan secara cepat dan akurat di suatu bulan dan tahun tertentu.

1.4 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan sasaran sistem informasi yang tepat dan tujuan dari penelitian dapat tercapai, penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi yang akan dirancang ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya untuk digunakan di CV. Safari Gemilang,
2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai Aplikasi Pemesanan Jasa Desain dan Percetakan digital pada CV. Safari Gemilang berbasis Android,

3. Pembayaran pemesanan jasa Desain dan Percetakan digital pada CV. Safari Gemilang menggunakan pembayaran melalui setor tunai. Konsumen membayar setelah project atau pesanan sudah selesai dikerjakan,
4. Data yang diolah dalam sistem informasi pemesanan jasa desain dan percetakan digital ini berupa data data konsumen dan data proyek yang akan di kerjakan,
5. Konsumen akan dihubungi admin untuk meminta mengirimkan bukti pembayaran melalui Whatsapp,
6. *Login* hanya bisa dilakukan setelah konsumen melakukan registrasi,
7. Konsumen yang dimaksud adalah konsumen yang berdomisili di Pangkalpinang.
8. Konsultasi antara konsumen dan admin digunakan melalui *Whatsapp* (ukuran, *request* desain atau didesain, ingin dikirim buru-buru), khususnya undangan pernikahan karena harus di periksa detail sebelum dicetak.

1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan kuliah kerja praktek ini dibagi kedalam bab per bab untuk mempermudah didalam pembahasan sistem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan dengan menggunakan perincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari obyek penelitian dan analisis

dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini. Selain itu bab ini juga membahas langkah pengembangan Aplikasi Pemesanan Jasa Desain dan Percetakan digital pada CV. Safari Gemilang berbasis Android, dengan menggunakan model prototipe dengan metode berorientasi obyek dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai *tools*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum obyek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi layanan pemesanan sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.