

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mega Grafika Sungailiat merupakan salah satu tempat usaha yang bergerak dibidang percetakan yang berada di Sungailiat untuk membuat suatu salinan secara massal berupa tulisan serta gambar menggunakan mesin cetak. Percetakan ini telah berjalan selama 4 tahun lebih yang disahkan pada tanggal 16 Mei tahun 2016 lalu. Percetakan ini menerima pemesanan cetak spanduk, cetak stiker, kertas, papan nama, dan stample yang akan dilakukan oleh 17 orang pekerja yang dimiliki oleh Mega Grafika. Mega Grafika juga mengutamakan produk dan kualitas barang yang dijual untuk menunjang pengembangan dikemudian hari.

Pemesanan pada Mega Grafika biasanya dilakukan menggunakan manual, sms, telepon, dan juga bisa menggunakan *whatsapp*. Pemesan harus mengeluarkan uang muka apabila pemesanan yang dilakukan melebihi 50.000 sehingga pemesanan percetakan diterima. Pemesan dapat menunjukkan desain yang akan dicetak kepada penerima.

Mega Grafika menggunakan sistem pemesanan percetakan secara manual dengan proses bisnis pemesan atau konsumen datang langsung ke Mega Grafika dan dilakukannya transaksi secara langsung di tempat. Hal ini tentunya tidak mudah mengingat banyaknya pesaing di luar yang telah menggunakan suatu *website* untuk mengembangkan proses bisnis yang dilakukan dimana teknologi internet semakin berkembang dan meluas serta menjadi sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari aktifitas sehari - hari. Pemesanan belum terdukung pada Mega Grafika berbasis *website* sehingga kurang majunya Mega Grafika dan sulitnya konsumen dalam pemesanan jasa percetakan.

Mengingat dimana semua orang sekarang mengharapkan sesuatu yang serba praktis dan cepat, dan penggunaan teknologi internet semakin meluas. Dengan ini penulis ingin mencoba memberikan solusi dengan merancang suatu sistem berdasarkan penilaian manual yang masih terbilang kurang efektif dan efisiensi.

Oleh karena itu, penulis ingin mencoba menggunakan metode *Rapid Application Development* yang merupakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada membangun aplikasi dalam waktu yang sangat singkat. Maka berdasarkan penelitian ini penulis memberikan judul “**Sistem Informasi E-Commerce pada Jasa Percetakan Mega Grafika dengan Metode Rapid Application Development**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi *e-commerce* pada jasa percetakan Mega Grafika dengan metode RAD ?
2. Bagaimana mempermudah konsumen untuk memesan tanpa harus datang langsung ke Mega Grafika.
3. Bagaimana mempromosikan agar dapat menarik banyak pelanggan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis batasi adalah :

1. Penelitian ini hanya menjelaskan pemesanan diatas Rp50.000 saja dengan menggunakan pembayaran uang muka.
2. Sistem yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan penjualan barang pada jasa percetakan Mega Grafika.
3. Sistem yang dibangun berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai databasenya.
4. Sistem informasi ini dibangun hanya sebagai media penjualan *online* sepulau Bangka.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan untuk beberapa pihak dalam penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat bagi tempat riset adalah memperluas segmentasi pasar, meningkatkan omset penjualan, serta mempermudah dalam berinteraksi satu sama lain dengan konsumen.
- b. Manfaat bagi konsumen adalah memudahkan konsumen mengetahui perkembangan toko serta mempermudah melakukan transaksi karena praktis dan cepat.
- c. Manfaat bagi penulis adalah penulis banyak mendapatkan pembelajaran dalam penelitian ini serta pengetahuan dalam pengembangan sistem.

1.4.2. Tujuan dari penelitian

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu agar menjadi lebih baik dan efisien, sehingga mempermudah melakukan transaksi jual beli pada jasa percetakan Mega Grafika dengan merancang suatu *E-commerce* dimana konsumen dapat melakukan transaksi secara online yang memberikan kemudahan secara praktis dan cepat tanpa harus datang langsung ke tempat.

1.5. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dibuat menggunakan model *Waterfall*, metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC), dan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD), sebagai berikut :

1. Model

Pada penelitian ini penulis menggunakan model *Waterfall* dimana dengan model ini waktu yang dihabiskan di awal siklus pengembangan perangkat lunak dapat mengurangi biaya pada tahap selanjutnya.

2. Metodologi

Pada penelitian ini digunakannya metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) yang dimana SCLC ini tahapan proses pengembangannya tetap (pasti), mudah diaplikasikan dan prosesnya teratur, dan juga cocok digunakan untuk produk program yang sudah jelas kebutuhannya di awal sehingga minim kesalahan.

3. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD) yang menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat.

4. *Tools* pengembangan sistem

Tools yang digunakan dalam penelitian ini adalah PHP: *Hypertext Preprocessor* (PHP) serta *Basis Data Relational*.

