

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada organisasi yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan teknologi khususnya di bidang komputer di setiap aspek kehidupan dan penggunaan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang menghasilkan sebuah penggabungan sistem informasi yang saat ini mudah untuk diakses tanpa adanya batasan waktu dan jarak dengan menggunakan jaringan internet. Salah satu bisnis yang menjadi *trend* terbaru di masyarakat ini adalah dalam bidang belanja *online*.

Sejauh ini banyak industri kecil khususnya sablon dan digital printing yang masih melakukan promosi dan penjualan melalui mulut ke mulut ataupun bentuk brosur, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah. Kendala lain yang dialami oleh usaha sablon dan digital print yaitu persaingan yang ketat, hal itu membuat usaha sablon dan digital print harus mempunyai strategi pemasaran yang berbeda dari pesaingnya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* berupa *website* yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Hal tersebut yang dialami juga oleh Alpa Sablon Digital Print (ASDP) di era moderen seperti sekarang ini. Alpa Sablon Digital Print (ASDP) adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang bergerak di bidang jasa dan produk sablon digital dan cutting stiker. ASDP memiliki rekanan yang cukup banyak, namun pihak ASDP belum memiliki *website* yang dapat menunjang *branding* dari ASDP sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian yang akan dibuat mengambil judul mengenai **DESAIN DAN IMPLEMENTASI WEB BISNIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA UMKM “ALPA SABLON DIGITAL PRINT”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dihadapi ASDP di Cepu adalah “ Bagaimana cara membuat desain dan implementasi *website* bisnis sebagai media promosi dan cara pemesanan produk pada UMKM ASDP agar menjangkau konsumen lebih luas lagi serta meningkatkan *brand* ASDP?”

1.3 Batasan Masalah

Atas dasar rumusan masalah seperti di atas, maka dapat ditarik pembatasan masalah yaitu :

1. Produk yang digunakan sebagai objek penjualan adalah produk-produk Alpa Sablon Digital Print meliputi *cutting stiker*, sablon kaos, werpak sekolah, dan produk digital lainnya.
2. Informasi yang disampaikan dalam *website* ini berupa cara pemesanan produk, contoh produk, dan harga produk melalui sebuah desain katalog yang diunggah dalam *website* ini.
3. *Website* ini hanya merupakan media promosi dan bukan untuk media transaksi.
4. Memfokuskan dalam membuat *website* bisnis ASDP sebagai media promosi.
5. *CMS* yang digunakan untuk perancangan *website* ini adalah *wordpress*
6. Mengunggah ke situs *web* resmi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *website* yang menarik dan efektif sebagai media promosi dan cara pemesanan produk UMKM Alpa Sablon Digital Print.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari perancangan *website* ini adalah memberikan informasi yang komunikatif tentang UMKM Alpa Sablon Digital Print (ASDP) bagi masyarakat. Manfaat bagi pihak lain dari perancangan *website* ini yaitu :

1. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh terutama yang berkaitan dengan mata kuliah Perancangan Sistem Informasi *website* tentang UMKM Alpa Sablon Digital Print.

2. Bagi UMKM Alpa Sablon Digital Print (ASDP)

Sistem informasi *website* bisnis ini memudahkan UMKM ASDP untuk melakukan promosi dan penjualan produk-produk yang ditawarkan.

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan Mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah sebagai bahan pertimbangan untuk evaluasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atasbeberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi mengamati proses jasa dan produksi pembuatan desain beserta produk-produk yang disediakan oleh ASDP.

1.6.1.2 Wawancara

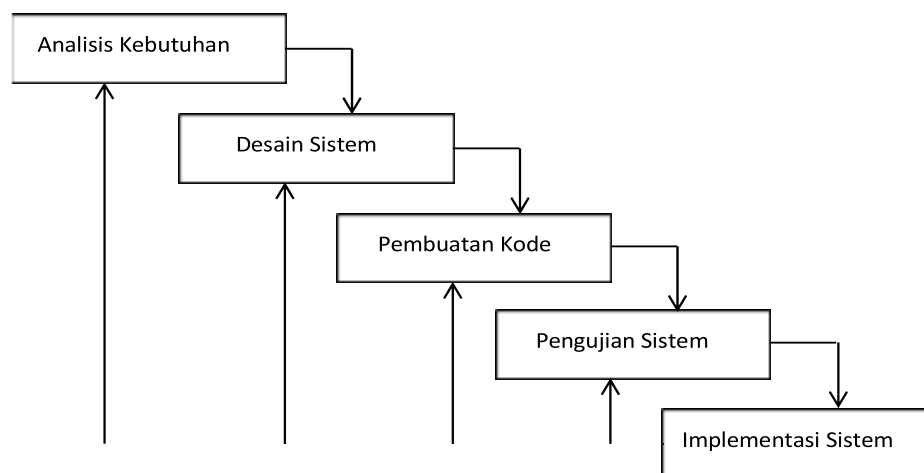
Wawancara digunakan untuk menjaring data yang bersifat deskripsi, misalkan berupa informasi-informasi langsung dari pemilik Alpa Sablon Digital Print (ASDP). Data-data yang bersifat deskriptif ini bisa digunakan dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh ASDP dalam mempromosikan usaha miliknya.

1.6.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan jasa dan produk yang ada di Alpa Sablon Digital Print (ASDP). Bentuk dokumentasi berupa foto produk dan proses pembuatannya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut Rosa A.S dan Shalahuddin (2016), metode *waterfall* adalah model *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Alur metode pengembangan sistem *waterfall* dapat disajikan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1. Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* (Rosa A.S. dan Shalahuddin, 2016).

Berikut merupakan cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* yang ditunjukkan pada Gambar 1.1.

a. Analisis kebutuhan

Sebelum sistem dibuat, diperlukan suatu analisis sebagai dasar untuk mengetahui kebutuhan sistem ke depannya. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari analisis kebutuhan fungsional yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsi sistem

dan analisis kebutuhan non fungsional untuk mengetahui perangkat keras menggunakan komputer *intel Core i3* dan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *WINDOWS 10, XAMPP, PHP, wordpress, adobe photoshop, corel draw*.

b. Desain Sistem

Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean dalam desain *interface* ini menggunakan *flowmaps*, diagram konteks, diagram alir data, dan *ERD*

c. Pembuatan Kode

Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan *PHP* dan *MySql*.

d. Pengujian sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *BlackBox* dan Kuisisioner.

e. Implementasi sistem

Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP, HTML* dan menggunakan *Database MySQL*.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini terbagi atas 5 (lima) bab dan setiap bab terdiri atas sub-sub bab, dimana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya saling terkait, yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian yang memuat segala sesuatu yang melatar belakangi penelitian dan menjadi dasar dari permasalahan yang muncul, yaitu terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka, kerangka berpikir dan teori pendukung. Landasan teori berkaitan dengan projek Tugas Akhir (TA) yang akan dibangun, yaitu antara lain membahas teori tentang: *web* bisnis toko, *Flowmaps (Flowchart)*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *web*, *HTML*, *CSS*, *PHP MyAdmin*, *jQuery*, *MySQL*, *xamp*, *wordpress* dan kerangka pemikiran.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab III ini dipaparkan tentang desain dan perancangan web bisnis UMKM ASDP yang meliputi perangkat pendukung yaitu terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak *Flowmaps (Flowchart)*, Diagram Konteks, aplikasi berbasis *e-commerce*, *software Xampp* dan *MySQL*. Untuk perangkat lunak menggunakan model *water fall*. Sedangkan untuk metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi pustaka.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL

Sesuai dengan judulnya, pada bab ini membahas tentang hasil desain dan implementasi *web* bisnis UMKM ASDP yang telah dibahas pada bab III. Disajikan dalam bentuk tabel dan gambar dilengkapi dengan keterangannya.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Sedangkan pada bab V berisikan atas dua bagian utama, yaitu simpulan yang berguna untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dan saran yang berisi solusi opsional yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah-masalah yang muncul pada saat pembuatan desain dan implementasi halaman *web* bisnis sablon dan *cutting* stiker UMKM ASDP ini.

