

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi merupakan hal yang vital bagi setiap orang. Keberadannya sangat penting untuk mendukung aktivitas kehidupan. Sehingga informasi tersebut secara implisit mewajibkan setiap orang untuk hadir. Hal ini seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Internet adalah bentuk teknologi informasi yang paling cepat berkembang, internet memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain dan di era globalisasi ini informasi tersedia dengan cepat dan mudah melalui media internet. Internet adalah salah satu media promosi yang cepat dan gampang di akses.

Content creator adalah seseorang yang membuat konten, baik berupa tulisan, gambar, audio, atau video, dan mempublikasikannya di berbagai platform seperti *website*, YouTube, Instagram, dan lainnya.

Bandhawa *Project* adalah sebuah *vendor* yang bergerak di bidang *content creator* dan *digital marketing*, bandhawa *project* berdiri sejak 2020, bandhawa *project* meng-*handle content* pada forum social media Instagram, bandhawa *project* meng-*handle* beberapa kedai kopi, toko roti, dan beberapa resto.

Penulis berpendapat bahwa masalah pelayanan Bandhawa *Project* masih belum efektif, karena belum adanya sistem yang mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *web* untuk menjadi sebuah sistem informasi pelayanan jasa khususnya dibidang *digital marketing*. Penulis berpendapat Bandhawa *Project* butuh aplikasi *web* dikarenakan konsumen dari Bandhawa *Project* itu sendiri ada yang dari luar kota, penulis berharap adanya aplikasi *web* ini dapat mempermudah konsumen untuk memantau *project*. Penelitian ini juga dapat membantu *vendor* untuk mengoptimalkan promosi produk.

Menggunakan sistem informasi yang sedang dibangun, peneliti membutuhkan sistem pengembangan yang merekomendasikan pendekatan *waterfall*. Saat merancang sistem informasi berorientasi objek, peneliti membutuhkan alat desain yang dapat digunakan dengan *UML*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat judul skripsi yang berjudul **“Sistem Informasi Layanan Content Creator Pada Bandhawa Project Berbasis Web”**



1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang aplikasi sistem informasi layanan *content creator* berbasis *web*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini untuk memfokuskan permasalahan agar tidak meluas maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan dan pembayaran.
2. Transaksi pembayaran dilakukan melalui transfer rekening dan *offline* atau ditempat.

1.4. Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang di teliti, maka tujuan dari penulis sebagai berikut :

1. Membuat dan membangun sistem informasi layanan *content creator* berbasis *web*.
2. Mempermudah *admin* dalam mengelola data.
3. Mempermudah pelanggan melakukan pemesanan.
4. Mempermudah pelanggan melakukan pembayaran.