

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia menunjukkan kemajuan signifikan di bidang media cetak, dibuktikan dengan banyaknya perusahaan layanan percetakan yang bermunculan. Umumnya, perusahaan-perusahaan ini memproduksi spanduk, stiker, undangan, dan barang-barang lainnya. Penulis melakukan penelitian pada Kepinuk Sablon & Printing terletak di Desa Welahan, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara. Usaha percetakan yang awalnya hanya menyediakan layanan sablon, namun seiring waktu, mereka mulai menawarkan layanan offset dan digital printing.

Kepinuk sablon & printing dalam melakukan proses transaksi masih menggunakan sistem manual yaitu dengan customer datang ke toko untuk pesan produk yang diperlukan, kemudian owner mencatat menggunakan buku pesanan, setelah itu customer diberikan nomor HP untuk menginformasikan status pesanan yang sedang dikerjakan.

Dalam kurun waktu satu tahun terakhir, Kepinuk Sablon & Printing mencatat rata-rata jumlah pesanan sebanyak 150 pesanan per bulan, dengan 60% di antaranya berasal dari layanan digital printing dan 40% dari layanan sablon. Selain itu, total pendapatan usaha ini mencapai rata-rata Rp10 juta per bulan, Dengan volume pesanan yang terus meningkat hingga 10% setiap triwulan,

Namun, pencatatan manual menyebabkan sekitar 5% pesanan mengalami kesalahan input data, yang berujung pada komplain dari pelanggan. Sering kali terjadi keterlambatan dalam rekapitulasi laporan keuangan karena prosesnya yang masih dilakukan secara manual.

Untuk mengatasi masalah ini, penerapan sistem informasi dianggap sebagai solusi terbaik bagi Kepinuk Sablon & Printing. Dengan sistem yang dirancang, pihak percetakan dapat lebih mudah mengelola data transaksi pemesanan dan mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan cetak secara online. Berdasarkan hal ini, dikembangkanlah “**Sistem Informasi Manajemen Pesanan Menggunakan *Framework Laravel* Studi Kasus Percetakan Kepinuk**” yang terdiri dari 2 user yaitu customer dan admin, dilengkapi dengan fitur pemesanan

online, customer bisa pesan dengan memilih produk yang tersedia di bagian dashboard klik untuk pilih produk yang ingin dipesan, kemudian customer bisa mengisi data yang sudah disediakan pada tampilan, setelah mengisi data customer bisa melakukan pembayaran sesuai harga yang tertera disaat mau konfirmasi pesanan dan tersedia nomor rekening yang tertera untuk tujuan pembayaran, untuk mengirim pesanan customer harus melampirkan bukti transfer di dalam kolom yang sudah disediakan. Kemudian admin harus login terlebih dahulu untuk mengkonfirmasi pesanan dan pembayaran. Jika sudah admin akan memproses pesanan dan menampilkan status pesanan yang bisa dilihat oleh customer. Dari pembangunan system tersebut diharapkan dapat memperlancar proses pengolahan data pemesanan di perusahaan tersebut.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sistem informasi manajemen pemesanan menggunakan *framework laravel* yang dapat mempermudah *customer* dalam melakukan proses pemesanan?

1.3. Batasan Masalah

Batasan – Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi digunakan hanya sebagai media pemesanan produk serta mengolah data pemesanan.
2. Hanya terdapat 3 akses dalam sistem informasi ini yaitu customer dan admin percetakan.
3. Sistem informasi ini melayani pesanan cetak banner, souvenir, buku nota, buku yasin, Undangan, dan kartu nama

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mempermudah pihak percetakan dalam mengolah data pemesanan *customer*.

2. Mencegah hilangnya data *customer* yang ditulis didalam buku pesanan.
3. Mempermudah *customer* dalam melakukan pemesanan.
4. Meningkatkan kualitas layanan percetakan terhadap *customer*.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang dibuat penulis yaitu:

- a. Bagi Perusahaan
 1. Mempermudah megolah data dan pemesanan oleh customer
 2. Mencegah hilangnya data customer yang ditulis didalam buku pesanan
 3. Meningkatkan kualitas layanan kepada *customer*
 4. Meningkatkan Efisiensi waktu kerja perusahaan
- b. Bagi Customer
 1. Membuat waktu customer lebih efisien
 2. Antrian pesanan lebih teratur

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yang digunakan pada pengumpulan data ini antara lain:

1. Observasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi terhadap pihak percetakan bagaimana pihak percetakan dalam melakukan proses pendataan pesanan kepada *customer*.
2. Wawancara

Pada tahap ini, penulis akan melakukan wawancara terhadap pihak percetakan untuk melakukan tanya jawab dengan pemilik perusahaan secara langsung tentang informasi yang dibutuhkan serta permasalahan apa yang sering dihadapi saat menerima pesanan.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam melakukan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Tahapan pada metode ini antara lain:

1. Analisis

Tahap ini membuat analisis alur kerja sistem dalam melakukan proses pengolahan data pemesanan.

2. Perancangan dan Pemrograman

Tahap ini digunakan untuk menemukan gambaran atau prototype sistem informasi yang akan digunakan untuk mengetahui seperti apa tampilan setiap menu dalam sistem informasi. Pada tahap pemrograman atau tahap implementasi perangkat lunak atau coding. Dengan kata lain, tahap ini dilakukan implementasi hasil rancangan ke dalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh komputer.

3. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk menguji apakah sistem informasi yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik atau tidak serta apakah terdapat *bug* didalam sistem informasi tersebut.

4. Implementasi

Pada tahap ini adalah penerapan sistem dengan menggunakan data yang diperoleh guna mendukung berhasilya sistem informasi dalam melakukan proses pengolahan data pesanan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Unified Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah system. (Prihandoyo, 2018) Berikut merupakan diagram yang termasuk kedalam *Unified Modeling Language* (UML) diantaranya:

1. *Use Case Diagram*

Diagram ini bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu

sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. *Use Case Diagram* merupakan model yang menggambarkan interaksi antar aktor atau pelaku serta menjelaskan bagaimana peran yang dimiliki terjadi di dalam sistem.

2. ***Class Diagram***

Diagram kelas merupakan model yang menggambarkan susunan dari sebuah sistem. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi serta relasi dari antar kelas didalam sistem.

3. ***Sequence Diagram***

Sequence diagram merupakan model yang menggambarkan interaksi antara objek satu dengan objek yang lain yang memperlihatkan rentang waktu saat objek ada. Diagram sequence ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

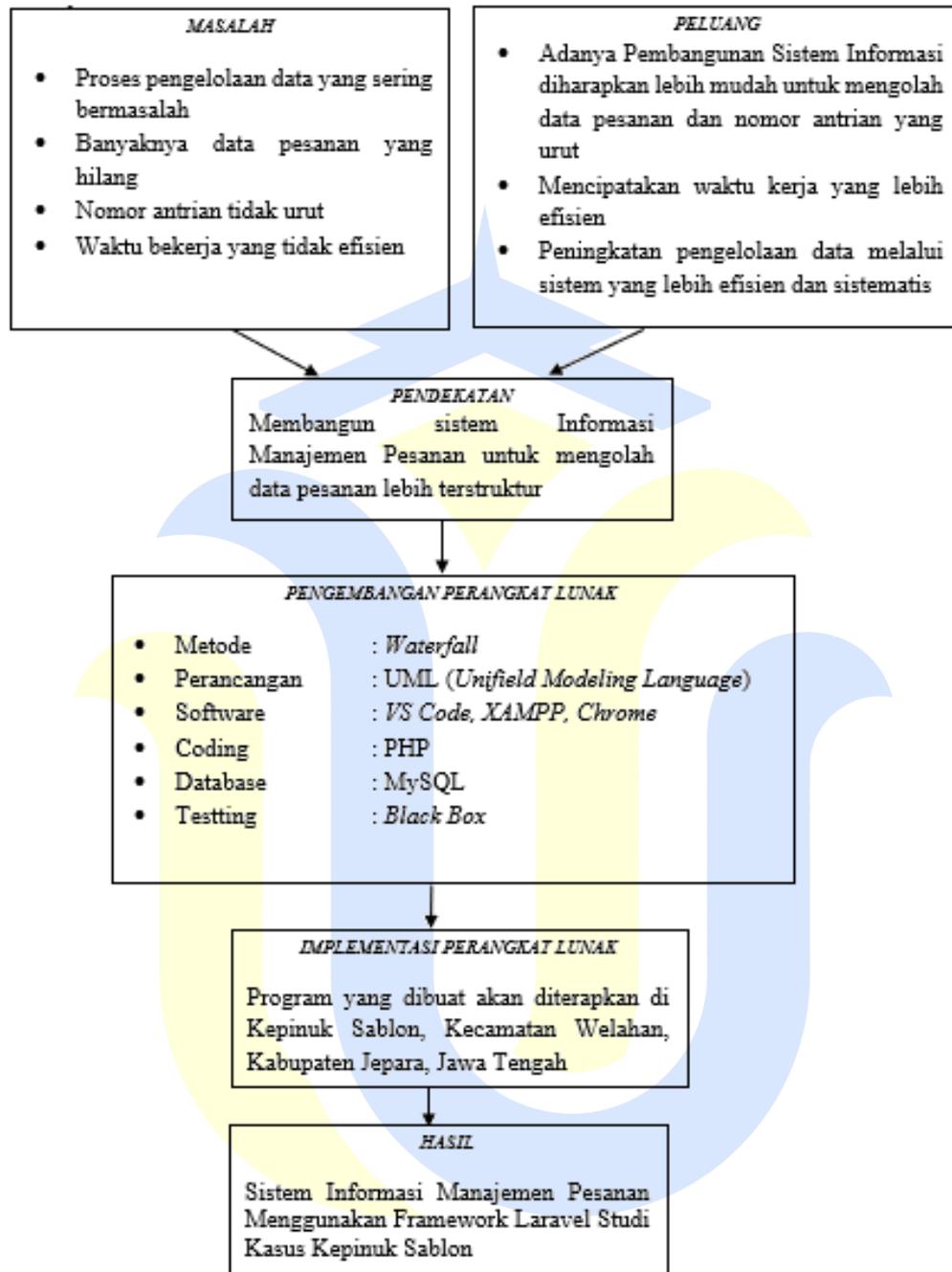
4. ***Statechart Diagram***

Statechart Diagram merupakan model yang menggambarkan kejadian yang dapat melakukan perubahan objek dari satu keadaan ke keadaan yang lain, sehingga memudahkan dalam memahami jelas bagaimana sebuah sistem itu bergerak sesuai dengan kondisinya yang memperlihatkan state–state pada sistem, memuat state, transisi, event, serta aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem–sistem yang reaktif.

5. ***Activity Diagram***

Diagram aktivitas merupakan model yang menggambarkan urutan kerja atau serangkaian kegiatan dan proses bisnis yang terjadi didalam suatu sistem. Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dari suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi–fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran