

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa ini sangat dibutuhkan pada masyarakat luas, dari bidang ekonomi, komunikasi, informasi dan pendidikan. Tuntutan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dirasakan oleh berbagai aspek kehidupan. Selain adanya tuntutan untuk beradaptasi, manfaat dari teknologi pun berbeda-beda tergantung pada bidangnya masing-masing. Sistem informasi mengambil peran yang penting terkait pemanfaatan teknologi karena sistem informasi merupakan produk dari teknologi itu sendiri. Salah satu peran pentingnya adalah terkait kemampuan sistem informasi dalam membantu kondisi bisnis dan organisasi. Menurut Turban & Wetbec (dalam Taufiq & Sayidah, 2005), penggunaan sistem informasi diperusahaan dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas, perbaikan kualitas, menciptakan keunggulan bersaing, memperoleh strategi perusahaan, mengorganisasikan dan menata ulang, perbaikan kepuasan dan efektivitas, menanggapi dengan cepat kebutuhan pelanggan, beradaptasi dengan perubahan dalam bisnis maupun lingkungan, akses pada sumber daya informasi, dan perbaikan kreativitas dan inovasi.

Salah satu contoh perusahaan *MTO* adalah konfeksi, yang merupakan usaha pencetakan dan penyablonan pakaian, baik baju maupun celana. Konfeksi biasanya membeli bahan mentah berupa kain yang nantinya diolah menjadi pakaian jadi sesuai pesanan. Proses pemesanan dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi, atau melalui nara hubung via *online* menggunakan aplikasi tertentu, seperti *Whatsapp*, *Line*, dan fitur-fitur *direct message* yang tersedia pada media sosial perusahaan tersebut. Cara pemesanan yang demikian membutuhkan waktu yang cukup banyak dan memiliki berbagai kelemahan lainnya. Calon *customer* harus mengajukan banyak pertanyaan terhadap pihak konfeksi untuk memastikan pesanan. Contohnya adalah terkait spesifikasi barang yang diproduksi, ketersediaan barang, berapa lama waktu yang diperlukan, dan sebagainya. Pihak konfeksi juga akan kewalahan menjelaskan hal-hal tersebut pada *customer* yang berbeda-beda. CV. Kamar Sablon adalah salah satu konfeksi di Yogyakarta yang beralamat di Jalan Perumnas blok F. Berdasarkan wawancara dengan pemilik, CV. Kamar Sablon melayani

pembuatan dan penyablonan pakaian sesuai dengan pesanan *customer*. Seiring berkembangnya konfeksi, tentunya CV. Kamar Sablon sering memproduksi pakaian dalam jumlah banyak, berdasarkan orderan yang masuk. Banyaknya pesanan yang masuk, membuat pihak konfeksi kesulitan dalam mengkoordinir pesanan karena masih menggunakan cara konvensional, masalah lainnya terletak pada pengkoordiniran file desain dari *customer*, buruknya resolusi dari desain yang dikirimkan, karena file dikirimkan melalui *Whatsapp* atau aplikasi chat lainnya.

Idealnya, *customer* harus mengetahui berbagai informasi yang dibutuhkan sebelum melakukan pemesanan, menurut pemilik CV. Kamar Sablon, pihaknya kewalahan untuk menginformasikan hal-hal di atas secara personal pada *customer*. Selain karena harus *chat* personal, tidak adanya sistem yang mengatur semua data tersebut membuat pihak konfeksi (*admin*) hanya bertanya pada karyawan apabila ada *customer* yang memerlukan informasi. Hal ini tentu akan memakan waktu dan membuat *customer* menunggu.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan membuat sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web*, oleh karena itu perlu dirancang sebuah sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* bagi konfeksi CV. Kamar Sablon. Sistem ini dapat digunakan oleh *customer* agar mempermudah proses pemesanan, pengecekan status pengerjaan, *update* informasi bahan yang tersedia oleh admin, dan sebagainya. Penelitian ini dibatasi pada sistem informasi yang diimplementasikan ke dalam sebuah aplikasi *web* yang dikembangkan dengan metode *waterfall* yang dimulai dengan analisis persyaratan, desain program, implementasi, pengujian dan peluncuran sistem. Penggunaan metode ini dapat membantu peneliti merancang sistem menjadi lebih efisien dalam mengevaluasi sistem sebelum sistem diluncurkan dan digunakan. Kelebihan metode *waterfall* dari yang lainnya adalah mudah dipahami karena memiliki proses yang berurut dan setiap proses memiliki kebutuhan standarnya sendiri, jadi sistem yang dibuat menjadi lebih akurat.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada konfeksi CV. Kamar Sablon.

1.3.Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sistem informasi penjualan dan pemesanan terkait pemesanan dari *customer* berbasis *web*. Rancang bangun sistem menggunakan metode *waterfall*.

1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan dan pemesanan berbasis *web* pada konfeksi CV. Kamar Sablon.

1.5.Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya dan memperkaya kajian terkait fokus yang diteliti yaitu sistem informasi berbasis *web*.
- b. Memudahkan para *customer* dari konfeksi CV. Kamar Sablon untuk memesan kaos sablon.
- c. Semakin memudahkan CV. Kamar Sablon untuk menjangkau *customer* yang tidak bisa datang langsung ke toko.