

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan zaman yang pesat teknologi berdampak penting terhadap manusia di seluruh negara bahkan dunia. Industri 4.0 kini mendorong kita ke arah otomatisasi, yang di mana perkembangannya tidak hanya pada ruang lingkup kecil seperti halnya dapat menghubungi orang yang jaraknya jauh dengan kita melainkan dapat melakukan transaksi apa saja yang kita inginkan. Mulai dari transaksi perdagangan, penjualan *online shop*, penjualan makanan *online* dan masih banyak lainnya sehingga menjadikan dunia dalam genggaman.

Penjualan secara online (*e-commerce*) merupakan sistem baru bagi pelaku bisnis untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan transaksi penjualan di dunia maya. *E-commerce* bukan hanya sekedar mekanisme menjual barang dan jasa, tapi merupakan transformasi bisnis yang mengubah cara perusahaan dalam melakukan aktifitasnya. Website yang mendukung *e-commerce* dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi detail dari suatu produk, baik barang maupun jasa mulai dari harga produk hingga aneka ragam jenis dan hal lain yang berkaitan dengan produk. Di samping itu, layanan ini dapat diakses 24 jam nonstop, dan dapat melakukan suatu transaksi bisnis.

Jasa sablon yang saat ini semakin banyak dibutuhkan masyarakat mendorong sistem informasi dengan kecanggihannya teknologi tinggi agar penjual dan pembeli dapat saling mempermudah dalam transaksi bisnis penjualan jasa sablon di sebuah perusahaan. Jangka waktu penggunaan teknologi tidak terpacu dengan waktu sehingga pembeli kaos sablon bisa melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja. Meskipun tidak terbatas dengan waktu, tapi penjual berhak untuk memberi waktu jadwal buka toko dan jadwal tutup toko karena semua manusia membutuhkan istirahat agar pekerjaan yang di lakukan bisa efisien. Jasa sablon yang tengah diminati kini dapat memesan melalui aplikasi yang cara kerjanya lebih cepat dan mudah dengan mencantumkan beberapa fitur. Jadi, penjual dan pembeli yang mengorder jasa sablon tidak perlu tatap muka secara langsung sehingga bisa membantu mengurangi dan mencegah penularan virus. Berdasarkan realitas

tersebut, maka diperlukan adanya tempat penelitian pada suatu toko atau Rumah Industri untuk membuat suatu sistem penjualan produk menggunakan fasilitas internet (rancangan berbasis web). Rumah Industri Sablontok dipilih sebagai tempat penelitian, dimana sistem penjualan dan pemesanan kaos sablon pada toko tersebut hanya dilakukan dengan sistem manual saja. Rumah industri Sablontok merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa sablon baju dan pembuatan jaket. Hal tersebut membuat beberapa masalah yang muncul seperti ruang penyimpanan yang besar dan banyak, pencatatan data berulang kali, perekapan data periode yang berulang ditambah data tercecer dan hilang adalah beberapa masalah yang sering dihadapi jasa Sablontok dalam pengolahannya yang secara manual. Sehingga demi profesionalitas kinerja memerlukan pengelolaan data yang terstruktur dan efisien.

Berdasarkan penjelasan diatas rumah industri Sablontok membutuhkan suatu sistem informasi berbasis *website* yang dapat mengelola administrasi, pelayanan, dan penjualan. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat membantu pelanggan Sablontok dalam melihat informasi mengenai berbagai jenis layanan sablon dan pemesanan.

Yang membedakan website ini dengan aplikasi yang lainnya yaitu website ini lebih terfokus untuk administrasi, jasa layanan, dan penjualan produk sehingga memudahkan calon pelanggan dalam mendapatkan informasi tanpa harus datang ke tempat langsung.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diketahui ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan online berbasis web yang mendukung transaksi penjualan dan mendukung pemasaran pada rumah industry Sablontok?
2. Bagaimana penerapan Sistem Informasi yang akan di buat untuk penjualan barang dan jasa di rumah industri Sablontok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengimplementasikan sistem layanan penjualan dan pemesanan sablon kepada perusahaan industri Sablontok yang dapat beroperasi selama 24 jam nonstop.

2. Mempermudah informasi dan memperluas jangkauan promosi serta pemasaran pada pelanggan yang berada di luar wilayah Jember dalam penjualan jasa sablon dengan memanfaatkan teknologi berbasis website.
3. Merancang sistem e-commerce dan mengkodifikasi website dengan menargetkan layanan penjualan atau pemesanan bidang jasa sablon serta dapat menjadi wadah kritikan untuk penulis maupun sebagai acuan pada bagi pembaca.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah saya sajikan di atas, adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Ruang lingkup aplikasi penjualan
2. Secara online (e-commerce) pemesanan kaos sablon pada rumah industri Sablontok di Jl. Perum Pd. Gede Permai N0. D10, Gumuksari, Tegal Besar, kec Kaliwates, Kab. Jember.
3. Metode pengembang menggunakan sistem berbasis website pada perusahaan industri Sablontok.
4. Objek pengontrol layanan berbasis web.