

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan sumber terpenting dari proses setiap terjadinya interaksi komunikasi, dalam dunia bisnis, informasi merupakan inti dari proses berhasilnya suatu perusahaan. Dalam dunia teknologi, informasi dikenal sebagai proses pengolahan data yang dibangun dengan basis utama teknologi komputer. Jadi sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Salah satu perkembangan sistem informasi pada perusahaan saat ini ialah sistem informasi pemesanan produk/jasa, perusahaan saat ini berlomba-lomba menjual/memasarkan produk/jasa mereka pada sistem pemesanan online dikarenakan pengembangan dari *life style* masyarakat global saat ini yang beralih melakukan interaksi dengan sistem digitalisasi. Seiring perkembangan teknologi digital pun dapat mengubah kebiasaan masyarakat, salah satu contohnya ialah pembelian produk/ jasa secara online.

Nevinity *Design* adalah salah satu pelaku industri kreatif yang memulai usaha di bidang desain undangan. Nevinity *Design* mulai memasarkan usahanya pada awal tahun 2018. Sebelumnya usaha desain ini dilakukan secara perorangan dan pemasarannya pun masih sebatas istilah “mulut ke mulut” dan memulai memasarkan pada *platform* instagram pada awal 2019. Nevinity *Design* membutuhkan inovasi terbaru dari pemasaran dan penjualan jasa tersebut dari industri kreatif lainnya yang bergerak dibidang yang sama, dimana pada umumnya proses pemesanan undangan dilakukan secara manual dari awal pemilihan desain pada portfolio yang sudah disediakan, proses pembuatan dan pencetakan hingga proses pembayaran sehingga membutuhkan intensitas pertemuan atau komunikasi dalam setiap prosesnya. Dan dikarenakan sudah banyaknya usaha

dalam bidang undangan pernikahan dan makin berkembangnya teknologi yang mempengaruhi berubahnya pola hidup dan berpikir masyarakat saat ini khususnya kaum milenial maka industri kreatif *Nevinity Design* ingin memberikan kemudahan pada calon pasangan yang ingin mencari jasa undangan pernikahan yang tentunya sesuai dengan mobilitas calon pengantin dan berbeda dari tata cara pemesanan pada usaha sejenisnya maupun sistem informasi pemesanan undangan yang sudah ada sebelumnya.

Salah satu solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan sistem informasi, di mana sistem informasi pemesanan online dapat memberikan solusi terhadap permasalahan utama yang dihadapi oleh industri kreatif *Nevinity Design* yaitu sebuah inovasi yang dapat mengunggulkan produk dan jasa pada usahanya dari bidang usaha sejenis.

Solusi tersebut tidak lepas dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, sehingga penelitian sebelumnya dijadikan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Hasil-hasil penelitian yang dijadikan acuan yaitu mengenai sistem informasi penunjang proses pemesanan dan *custom* desain undangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Rahman dan Santoso pada jurnal berjudul Aplikasi Pemesanan Undangan Online pada tahun 2015, dimana hasil dari jurnal ini menghasilkan sistem aplikasi web yang dapat membantu proses pemesanan undangan secara online sehingga proses pemesanan dapat dilakukan secara efektif tanpa datang kelokasi usaha. Pada jurnal yang berjudul perancangan desain web dan Instagram undangan pernikahan *Anytime Wedding Invitation*, Elsa Erlistia pada tahun 2018 menyajikan penelitian yang menghasilkan sistem aplikasi berbasis web dan instagram yang dapat memudahkan dalam proses promosi undangan. Lalu Penelitian dari Tania Jovita Wibowo, dkk pada tahun 2019 mengenai sistem informasi untuk penunjang proses pemesanan dan desain kustom kue berbasis web, menghasilkan suatu sistem pemesanan kue yang dapat dilakukan melalui website dan dapat melakukan desain kue secara kustom pada saat proses pemesanan.

Dengan sudah adanya penelitian - penelitian tersebut, maka dijadikan acuan perbandingan untuk menghasilkan perbedaan dalam hasil penelitian. Dimana penelitian yang akan dilakukan berkaitan untuk merancang sebuah sistem informasi pemesanan undangan dengan memberikan kesempatan bagi calon pengantin/*user* dalam pembuatan undangan pernikahan tersebut, dengan terdapat penambahan fitur *customize* yang berarti *user* dapat menentukan mulai dari jenis desain, warna desain hingga tata letak dan penulisan secara langsung melalui sistem informasi pemesanan tersebut, pada akhir menentukan desain undangan *user* pun dapat melakukan pemesanan sampai keproses pencetakan. Perancangan sistem informasi pemesanan ini pun dijadikan sebagai Tugas Akhir dengan judul **”Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penunjang Proses Pemesanan dan Custom Desain Undangan Pernikahan Berbasis Web Pada Industri Kreatif Nevinity Design“**

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan permasalahan yang telah diuraikan di pendahuluan, maka identifikasi masalah dalam perancangan dan implementasi sistem informasi pemesanan dan *custom* desain undangan pernikahan berbasis web adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kondisi proses pemesanan undangan yang sudah berjalan saat ini ?
- b. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan berbasis web sebagai inovasi dari sistem sejenis yang sudah ada ?
- c. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan undangan berbasis web Nevinity *Design* yang dapat membantu dalam pemesanan tanpa harus datang / tatap muka ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai pada penulisan ini ialah :

- a. Menganalisis proses pemesanan undangan yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan.

- b. Merancang sistem informasi pemesanan berbasis web sebagai inovasi dari sistem sejenis yang sudah ada.
- c. Mengimplementasikan sistem informasi pemesanan undangan berbasis web *Nevinity Design* agar membantu dalam pemesanan tanpa harus datang/tatap muka.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memberi manfaat bagi pihak - pihak yang terlibat di dalamnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat tersebut di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Memberi pilihan kemudahan bagi calon pengantin untuk dapat memesan undangan secara online dengan fitur disain yang disediakan melalui website
- b. Memberikan ke efisiensi kepada industri kreatif *Nevinity Design* dalam proses bisnis yang diimplementasikan pada sistem pemesanan berbasis web ini.
- c. Penulisan tugas akhir ini sebagai bahan pertimbangan kelulusan, sehingga dapat lulus dengan IPK yang baik dan menjadi lulusan Sarjana Komputer yang mempunyai kemampuan sesuai dengan kejuruan yang diambil.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

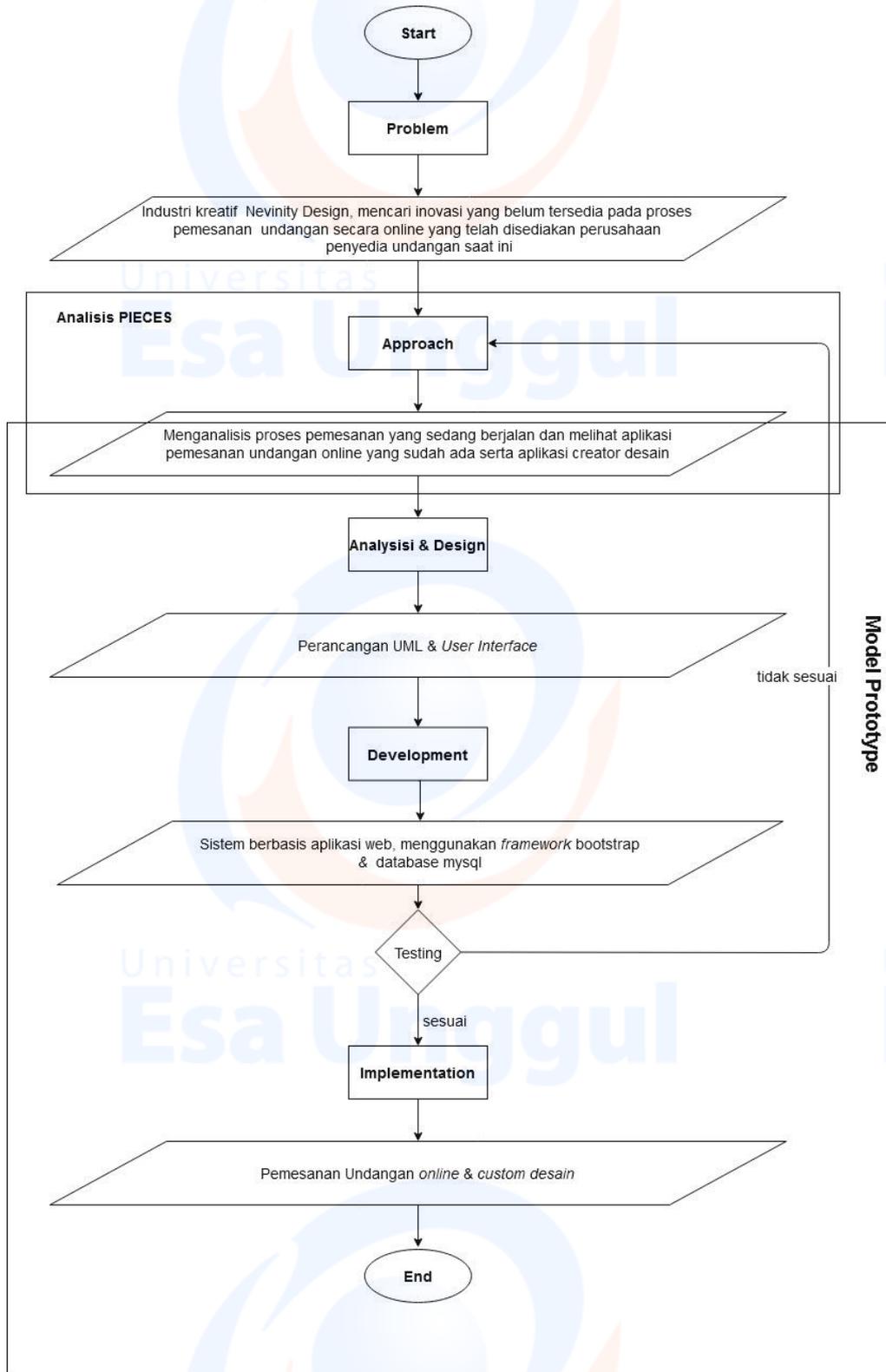
Hal - hal yang akan dibahas dan dihasilkan dari proses perancangan sistem dan penulisan tugas akhir ini mencakup :

- a. Dalam website pemesanan fitur *customize* hanya terdapat custom kartu undangan dan amplop
- b. Dalam website pemesanan ini *customize* diberikan 2 pilihan dimana pelanggan dapat melakukan *customize* di halaman editor atau pelanggan memilih tombol *contact* admin untuk melakukan custom dengan tambahan atribut yang diinginkan dengan produk yang sesuai di halaman web.

- c. Dalam website pemesanan ini belum terdapat desain lokasi secara otomatis terhubung *google/online*.
- d. Untuk pembayaran dilakukan setelah keluarnya invoice, dimana pelanggan mendapatkan email dari admin Nevinity Design berupa *agreement order* yang berisikan sampe design undangan yang dipesan dan link pembyaran. Admin akan mengubah status pemesanan apabila pelanggan sudah melakukan pembayaran DP yang masuk keakun bank perusahaan tersebut.
- e. Hasil dari implementasi web ini belum digunakan oleh Nevinity Design dikarenakan kondisi pandemi saat ini menjadi alasan dari Pihak Nevinity Design.

1.6 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini kerangka penelitian dimulai dari mengetahui masalah apa yang ada, setelah masalah diketahui maka selanjutnya menentukan langkah apa untuk yang dapat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam proses menyelesaikan masalah pertama, yaitu melakukan pendekatan dengan melihat aplikasi pemesanan undangan *online* yang sudah tersedia pada perusahaan lain dan juga aplikasi sejenis *creator desain* maksud dari melihat aplikasi sejenis yaitu bertujuan untuk menentukan perbedaan dari aplikasi pemesanan undangan yang sudah ada untuk nantinya dikembangkan agar menjadi sistem informasi yang berbeda dari yang sudah ada. Langkah selanjutnya, yaitu masuk kedalam proses pembuatan sitem dengan membuat perancangan sistem, perancangan *user interface*, dalam proses *development* batasan yang digunakan yaitu Sistem berbasis aplikasi web, menggunakan bahasa pemrograman html dan php serta *database* MySQL. Setelah perancangan maka langkah berikutnya masuk ketahap uji coba untuk mengetahui sistem berjalan sesuai keinginan *user* atau tidak. Setelah tahap uji coba maka selanjutnya yaitu implementasi dan berkahir mengeluarkan *output/hasil* yang sesuai dengan yang diharapkan. Adapun gambar kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1, Kerangka Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun dalam 5 bab, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, dan manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka penelitian serta sistematika penulisan dari penelitian industri kreatif *Nevinity Design* untuk tugas akhir ini.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Berisi teori dasar untuk solusi masalah berdasarkan studi literatur yang dilakukan. Bagian ini akan menjadi acuan dari pengerjaan skripsi, dan semua yang dituliskan oleh harus mengacu pada teori yang mendukung fase perancangan sistem dan teori diagram-diagram UML yang diperlukan untuk merancang sebuah sistem pada penelitian industri kreatif *Nevinity Design*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang proses analisis dan perancangan aplikasi secara menyeluruh yaitu Rancangan penelitian, obyek penelitian dan teknik penelitian pada industri kreatif *Nevinity Design*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan dalam analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem serta membangun, setelah tahap perancangan maka masuklah ketahap uji coba sistem dan tahap implementasi pada penelitian industri kreatif *Nevinity Design*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari perancangan dan implementasi informasi penunjang proses pemesanan dan *custom* desain undangan pernikahan berbasis web pada industri kreatif *Nevinity Design*