

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia digital merambah ke seluruh sektor termasuk sektor bisnis dan ekonomi. Di Indonesia, hal ini tentunya juga memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap pariwisata, sektor perdagangan, industri termasuk pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)[1]. Sejak terjadinya pandemi Covid-19 di Indonesia, para pelaku bisnis UMKM ini dituntut untuk mengikuti perkembangan pada sektor bisnis agar dapat mempertahankan usahanya. UMKM kurang memiliki ketahanan dan fleksibilitas dalam menghadapi pandemi ini dikarenakan beberapa hal seperti tingkat digitalisasi yang masih rendah, kesulitan dalam mengakses teknologi, dan kurangnya pemahaman tentang strategi bertahan dalam bisnis[1].

Pakaian masuk ke dalam kebutuhan pokok manusia ialah sandang, pangan, serta papan. Tidak hanya itu, pakaian bukan cuma perlengkapan yang digunakan guna menutupi badan manusia saja namun telah menjadi suatu karya seni digolongkan anak-anak muda saat ini. Pakaian yang sangat digemari yaitu kaos. Cukup banyak model kaos yang diperjual belikan dikala ini dengan bermacam-macam model serta warna. Apalagi mulai dari komunitas, organisasi, serta industri terkadang memakai kaos sebagai bukti diri.

Baihaqi Sablon merupakan sebuah UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang berdiri sejak November 2020 yang bergerak di bidang konveksi pakaian yang melayani berbagai macam jenis pembuatan pakaian seperti kaos sablon dan seragam suatu organisasi atau perusahaan dalam jumlah yang sedikit maupun banyak. Baihaqi Sablon terletak di kecamatan Wangon, kabupaten Banyumas Jawa Tengah.

Walaupun UMKM ini masih sangat baru, namun pemilik Baihaqi Sablon ingin mengembangkan usahanya dengan melakukan pemesanan kaos secara *online*

dikarenakan pandemi Covid-19 ini menyebabkan beberapa resiko seperti terpapar virus jika banyak konsumen yang datang langsung ke *warehouse*. Metode yang digunakan untuk pemesanan kaos masih menggunakan proses bisnis secara konvensional, dimana konsumen datang langsung ke *warehouse* dan melakukan pembayaran langsung di tempat atau menghubungi admin melalui media sosial atau telepon dengan metode pembayaran via *transfer bank* untuk memesan dan mendesain kaos. Dengan metode secara konvensional tersebut, pemilik Baihaqi Sablon merasa kurang efektif dari segi bisnis, karena waktu dan cara kerja yang dibutuhkan lebih banyak untuk melayani konsumen secara langsung. Baihaqi Sablon menyediakan kebebasan kepada konsumen untuk mendesain sendiri kaos yang ingin dibuat dan memilih warna sesuai keinginan. Dengan proses seperti ini, admin atau pemilik Baihaqi Sablon terkadang mengalami kendala yaitu hilangnya *history* pemesanan konsumen sehingga proses produksi dan pengiriman barang menjadi terganggu.

Dengan adanya kendala tersebut sehingga dibutuhkan penelitian untuk “Rancang Bangun Aplikasi Untuk Penjualan dan Pemesanan Kaos Sablon Berbasis Web Pada Baihaqi Sablon”. Pihak Baihaqi Sablon membutuhkan sebuah sistem untuk mengakomodasi kebutuhan dari usaha ini. Sistem ini sangat penting karena dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan kaos sablon.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang dalam pembuatan sistem pemesanan kaos ini yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem yang efisien untuk pemesanan kaos sablon secara *online*?
2. Bagaimana menyelesaikan masalah menggunakan analisis PIECES?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari laporan Tugas Akhir ini adalah membangun sebuah sistem pemesanan kaos sablon berbasis *website* dan dapat mendesain kaos sesuai keinginan konsumen secara *online*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Pembuatan sistem pemesanan kaos sablon ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan cara berfikir dari ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan di Universitas Esa Unggul.

2. Bagi Pengguna

Adapun beberapa manfaat yang didapatkan oleh pengguna dari sistem pemesanan kaos sablon ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Untuk memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan kaos tanpa datang langsung ke *warehouse*.
- b. Untuk memudahkan Baihaqi Sablon dalam menjangkau konsumen dari seluruh penjuru negeri.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti lain apabila ingin mengangkat topik yang sama pada penelitiannya.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan kaos sablon bisa dipesan secara *pre-order* dan *ready stock*.
2. Sistem pemesanan kaos sablon menggunakan pembayaran secara *Cash On Delivery* (COD) ataupun via *transfer bank*.
3. Ruang lingkup dari penelitian ini hanya pada Baihaqi Sablon.

1.5 Kerangka Berpikir

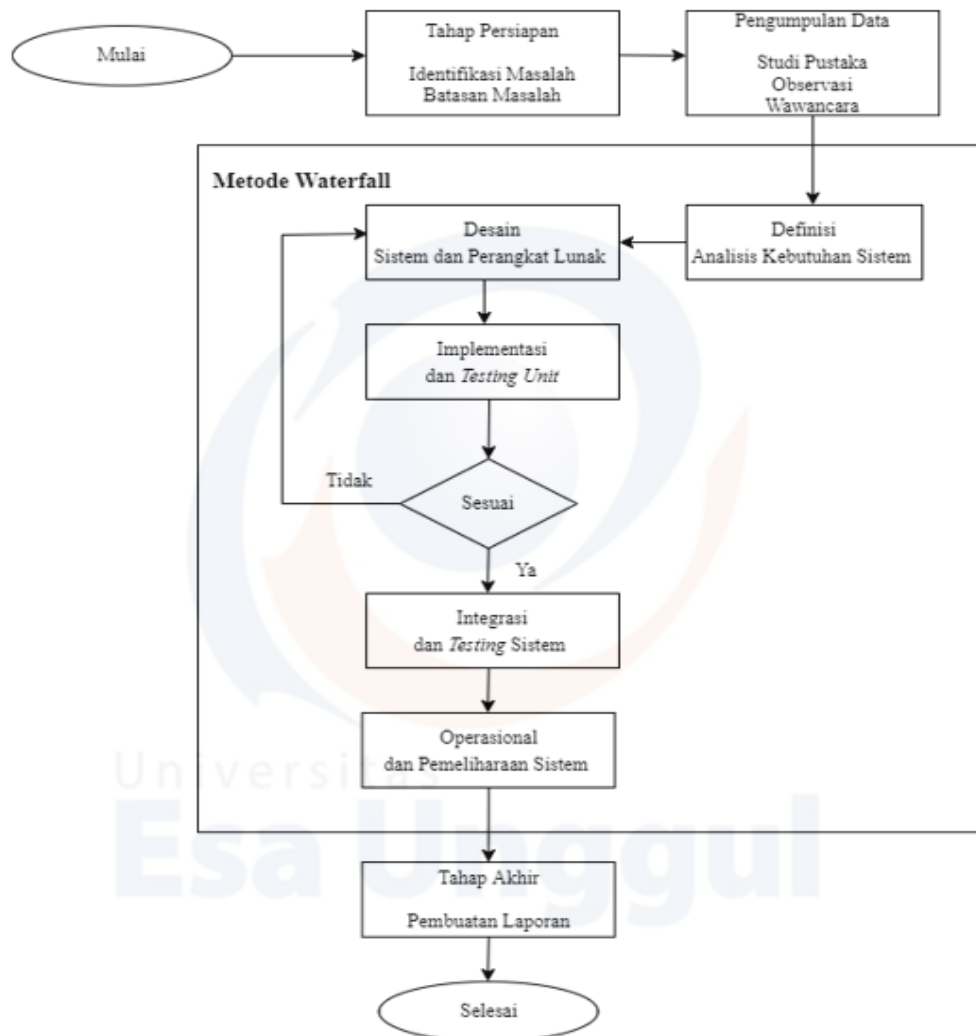
Tahapan pertama dari kerangka berpikir yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan proses persiapan yaitu identifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pemesanan kaos sablon di Baihaqi Sablon. Selanjutnya peneliti menentukan batasan masalah pada proses pemesanan kaos di Baihaqi Sablon.

Selanjutnya tahapan kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara bersama pemilik Baihaqi Sablon serta melakukan studi literatur. Pada saat melakukan studi literatur, peneliti mencari jurnal yang relevan dengan topik yang diangkat oleh peneliti sehingga memudahkan peneliti dalam proses pembuatan sistem pemesanan kaos berbasis *website* ini. Peneliti melakukan wawancara dengan pemilik Baihaqi Sablon melalui telepon menggunakan *Whastapp*.

Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti melakukan identifikasi dengan cara mendefinisikan seluruh kebutuhan sistem mulai dari analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan spesifikasi minimum perangkat yang bisa mengakses sistem. Selanjutnya peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* untuk memudahkan pembuatan sistem.

Pada pengembangan sistem menggunakan metode *Waterfall*, peneliti melakukan desain sistem dan perangkat lunak yang akan digunakan, kemudian melakukan implementasi dan *testing unit*. Apabila hasil *testing* sesuai dengan keinginan *customer* maka akan dilanjutkan dengan tahap integrasi dan *testing* sistem atau uji coba terhadap sistem yang sudah dibuat agar peneliti dan pengguna

sistem mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan harapan atau belum sehingga nantinya sistem tersebut bisa digunakan secara efektif dan efisien. Kerangka berpikir dari penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan. Bagan dari kerangka berpikir penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Didalam bab ini akan dibahas mengenai teori yang digunakan sebagai landasan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai rencana penelitian, teknik pengumpulan data serta gambaran umum mengenai objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dan menganalisis data-data yang didapat dari hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan mengenai kesimpulan tugas akhir dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.