

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangatlah pesat. Dimana teknologi informasi telah banyak merubah kegiatan bisnis ke arah bisnis yang berbasis internet (Sugiarto & Muwasiq, 2010). Perusahaan-perusahaan yang ada saat ini harus memiliki keunggulan dalam menjalankan proses bisnisnya agar tetap bertahan dalam dunia bisnis. Oleh karena itu, saat ini banyak perusahaan yang mulai memanfaatkan teknologi informasi sebagai komponen utama dalam mencapai keunggulan dalam bersaing, seperti halnya dalam proses pemesanan.

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa (Kotler, 2012).

Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain, pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksi jasa mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak (Lupiyoadi, 2014). Produk jasa yang ditawarkan salah satunya adalah pembuatan bingkai foto.

Bingkai foto adalah suatu produk yang terbuat dari bahan yang mudah didapat seperti kayu yang digunakan untuk memasang, memajang, melindungi

sebuah gambar, foto, atau lukisan. Bentuk dari bingkai foto biasanya persegi panjang, dan akan dipasang didinding atau didirikan diatas meja. Bingkai ini dinilai sebagai karya seni yang memiliki *design* dan jenis yang menarik yang dijual di sebuah galery (Ari, 2016).

Galery Dinasty Bingkai adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan dan percetakan bingkai foto. Dalam proses pemesanan masih dilakukan secara konvensional, yaitu dilakukan dengan cara pencatatan kedalam buku pemesan, dan dicatat kedalam nota pemesanan. Dengan proses yang berjalan terdapat beberapa kendala yaitu sering terjadi kesalahan dalam pesanan, tidak adanya informasi jika terjadi kesamaan data, sering terjadi kehilangan nota dan buku, dan pelanggan harus datang langsung ke Galery Dinasty Bingkai sehingga membuang waktu untuk melakukan pemesanan. Begitupun dalam penyebaran informasi masih menggunakan brosur dan bener yang dipasang, sehingga banyak pelanggan yang tidak mengetahui informasi mengenai Galery Dinasty Bingkai.

Sistem informasi pemesanan bisa diterapkan pada CV Restu Perdana Palembang (Irawan, 2014). Selanjutnya dapat diterapkan Toko Bangunan Sumarno Jaya Depok dalam pesanan bangunan (Nuzulah, 2018). Selanjutnya penelitian dapat diterapkan pada pemesanan menu makanan di Kafe (Caniati, 2017). Selanjutnya penelitian dapat diterapkan pada pemesanan makanan Restoran ABC (Kusnawi, 2013). Dan dapat diterapkan pada Bana Tour sistem pemesanan pesawat (Hidayah, 2010). Pada penelitian kali ini penulis meneliti tentang pemesanan pada Galery Dinasty Bingkai.

Solusi dari masalah yang dihadapi oleh Galery Dinasty Bingkai, maka akan dibuatkan sistem pemesanan cetak dan bingkai foto secara *online*. Dengan adanya

sistem tersebut sangat membantu customer yang sudah loyal kepada mereka selama ini untuk dapat mengetahui seluk beluk perusahaan baik profilnya ataupun spesifikasi informasi bingkai foto, sehingga semakin menguatkan customer untuk tidak beralih ke pihak kompetitor. Selain itu dengan adanya sistem tersebut sangat mungkin untuk merangkul customer baru yang sebelumnya tidak tahu sama sekali mengenai perusahaan tersebut dan segan untuk bertanya, dengan mudah bisa mencari info lengkap perusahaan dan bingkai foto melalui akses internet. Untuk meningkatkan jangkauan pemasaran yang dimiliki perusahaan dalam listings maka perusahaan jasa printing ingin membangun sarana pemesanan, sistem yang akan dibangun, di fokuskan untuk menyebarkan informasi jasa printing pada web ini akan menghadirkan layanan, fasilitas, menu, dan promo serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi bingkai foto yang ditawarkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengelola data pemesanan bingkai foto pada Galery Dinasty Bingkai?
2. Bagaimana merancang aplikasi pemasaran dan pemesanan cetak dan bingkai foto pada Galery Dinasty Bingkai?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Mengelola data pemesanan cetak dan bingkai foto pada Galery Dinasty Bingkai.
2. Merancang aplikasi pemasaran dan pemesanan cetak dan bingkai foto pada Galery Dinasty Bingkai.

1.4 Batasan Masalah

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu memiliki batasan masalah.

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Sistem berfokus pada pemasaran dan pemesanan.
2. Transaksi pembayaran dilakukan dengan COD, dan Transfer.
3. Pengembangan sistem menggunakan *waterfall*, dan perancangan sistem menggunakan UML.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Masyarakat dapat mempermudah mendapatkan informasi cetak bingkai foto.
2. Bagi Perguruan Tinggi dapat menambah informasi dan referensi bagi mahasiswa.
3. Bagi Penulis meningkatkan wawasan berpikir ilmiah dan kemampuan menganalisis suatu masalah khususnya dalam hal terkait dengan aplikasi pemesanan cetak dan bingkai foto.
4. Bagi Perusahaan dapat memasarkan produk jauh lebih besar pemasarannya keseluruh Indonesia.