

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada zaman sekarang yang semakin maju dan berkembang dengan menggunakan internet yang sangat cepat sangat mempengaruhi perubahan bisnis. Banyak aktivitas bisnis yang berubah dengan tersedianya internet saat ini. Perubahan aktivitas bisnis yang signifikan dipengaruhi oleh internet salah satunya adalah pemesanan. Pemesanan adalah proses sosial dan manajerial dimana individu dan grup memperoleh apa yang mereka inginkan dan butuhkan melalui penciptaan dan pertukaran produk dan nilai dengan orang lain (Kotler & Armstrong, 2019). Pemesanan juga merupakan proses dari perancangan dan pelaksanaan konsepsi, harga, promosi dan distribusi dari ide, barang dan layanan untuk menciptakan pertukaran yang memuaskan individu dan tujuan organisasi. Konsep internet yang tidak memiliki batasan tempat dan waktu, semakin memudahkan perusahaan dalam memberikan informasi produknya. Sistem pemesanan produk melalui internet ini lebih sering didengar dengan istilah *e-commerce* (Pasaribu and Taryanto, 2018).

E-commerce dalam arti umum transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer atau laptop dan juga *smartphone* yang memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli (Juniansyah, Susanto and Wahyudi, 2020). Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut. Konsep yang ditawarkan oleh e-marketing

pada umumnya sama dengan konsep yang ditawarkan oleh bentuk pemasaran yang konvensional. Namun, dengan penggunaan *website*, perusahaan dapat lebih meningkatkan hubungannya dengan konsumen dan mempermudah perusahaan dalam memperluas pangsa pasarnya. Keuntungan bagi konsumen adalah dapat lebih mudah dalam mendapatkan informasi mengenai produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet yang dibangun berbasis *web* bahkan dapat dilakukan berbasis *android* (Aman, 2022).

Kayla Printing merupakan usaha yang bergerak di bidang percetakan yang dimulai dengan sebuah rumah sebagai tempat usaha yang berdiri sejak kurang lebih 4 tahun dimana berawal dari mengerjakan segala orderan secara manual dan hingga kini berkembang ke era digital. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Kayla Printing pada 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, sering terjadi kesamaan dalam pencatatan data di nota pemesanan, sering terjadi kehilangan nota dan buku, dan pelanggan harus datang langsung ke Kayla Printing sehingga membutuhkan waktu kurang lebih 20 menit untuk melakukan pemesanan. Begitupun dalam penyebaran informasi masih menggunakan brosur dan bener yang dipasang, sehingga pelanggan yang tidak mengetahui informasi mengenai Kayla Printing.

Solusi dari permasalahan diatas maka akan dilakukan pembuatan sistem pemesanan undangan berbasis *android*. Sistem ini dibangun berbasis *android* dikarenakan hampir seluruh kalangan masyarakat menggunakan *handphone android* dan *android* merupakan generasi baru *platform mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. (Alawiah, 2017). Aplikasi yang dibangun ini bertujuan untuk penyebaran informasi seputar untuk Kayla Printing menggunakan aplikasi pemasaran yang menampilkan menu *profile*, kontak, katalog produk, pemesanan, dan transaksi pembayaran. Aplikasi ini juga dapat membantu pelanggan dan admin dalam melakukan transaksi dan dapat menginformasikan jasa secara lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membangun sistem informasi pemesanan jasa pembuatan kartu undangan pada Kayla Printing berbasis *android*?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang, yaitu :

1. Hanya membahas pemesanan printing seperti undangan dan spanduk
2. Transaksi dilakukan menggunakan *transfer* bukti *transfer*
3. Data yang dikelola yaitu data jenis, data produk, data pelanggan, data pemesanan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan penelitian yaitu :

1. Untuk mengelola data pemesanan jasa pembuatan kartu undangan pada Kayla Printing.
2. Untuk merancang sistem informasi pemesanan jasa pembuatan kartu undangan pada Kayla Printing berbasisi *android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kayla Printing
 - a. Memberikan kemudahan dalam mengolah data pemesanan jasa kartu undangan
 - b. Memberikan kemudahan dalam memberikan informasi tentang produk jasa
2. Bagi Pelanggan
 - a. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mendaptkan informasi produk jasa undangan
 - b. Mempercepat proses pemesanan jasa undangan
3. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan rekan-rekan mahasiswa di lingkungan Universitas Teknokrat Indonesia.
4. Bagi Universitas Teknokrat Indonesia

Menerapkan pengabdian masyarakat untuk membantu pihak perusahaan dalam memecahkan permasalahan.