

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan berkembangnya zaman telekomunikasi yang begitu pesat ini, banyak *mobile phone* yang berjenis smart phone atau telepon pintar beredar di pasaran. Salah satu contoh yang sedang banyak dikenal dipasaran adalah mobile phone dengan menggunakan *platform* Android. Dalam *mobile phone ber-platform* ini, pengguna dapat mencari berbagai macam aplikasi/web yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya secara gratis dan ada juga yang berbayar. Maka dari itu, muncullah sebuah web untuk mempermudah dan mempercepat pengguna *mobile phone*. Gunanya dari sebuah aplikasi tersebut ialah untuk membantu user agar lebih mudah melakukan percetakan secara online tanpaperlu keluar rumah.

Bisnis percetakan di Indonesia sudah semakin banyak. Beragam variasi menjadi daya tarik setiap percetakan dibandingkan dengan percetakan yang lain yang ada di setiap Daerah. Pada tempat percetakan, pengunjung datang melakukan pemesanan Stiker, Artpapper, hvs, banner, dan lain-lain kemudian si pelanggan membarikan file yang akan dicetak kepada pegawai yang sedang bertugas. Si pegawai melayoutkan file yang akan di cerak sesuai dengan yang diminta oleh pelanggan agar proses pembuatan Stiker, Artpapper, hvs atau

banner, yang dipesan. Bisa Proses dengan bagus dan cepat untuk percetakan yang kecil dan pelanggan yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu percetakan memiliki ruang yang besar atau pelanggan yang banyak. Pelanggan harus mengantri, karena pelayan yang tidak cepat dilayani untuk melakukan percetakan.

Dengan meningkatnya persaingan di dunia Bisnis, adanya pengolahan data menjadi informasi online Komputerisasi sangat penting. Ini karena pemrosesan data Komputerisasi bisa Kinerja perusahaan. Contohnya adalah aplikasinya Pesan Banner dan Stiker di percetakan terdekat. aplikasi Pemesanan Banner dan Stiker diharapkan mendapat dukungan Proses dan layanan pemesanan. Jadi itu di masa depan Pemesanan dan servis bisa cepat selesai, Data yang lebih ekonomis dan akurat.

Dalam sistem ini, pelanggan percetakan dapat menggunakan pemesanan banner dan stiker secara online melalui Web Browser Pilih menu yang sudah tersedia di dalam web tersebut. Lalu, data Dari pesanan pelanggan dikirim ke database dengan cara Layanan Internet / jaringan. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya ada web ini akan dapat membantu pelanggan percetakan Pemesanan dari rumah, tidak perlu antri ditempat percetakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut : bagaimana merancang Web/Aplikasi untuk pemesanan Stiker, Artpapper, hvs, banner, dan lain-lain pada percetakan berbasis web di sisi pelanggan, sehingga pelanggan dapat memesan apa yang akan dicetak , menentukan waktu pesan, dan jumlah yang akan dicetak bisa dilakukan secara online via Browser android,/ laptop dan berbasis web di sisi admin percetakan tersebut, sehingga admin dapat memverifikasi pesanan data pelanggan apakah pemesanan stiker dan banner yang dipesan sudah sesuai dengan apa yang dipesan oleh pelanggan.

1. Bagaimana merancang web pemesanan stiker dan banner secara online tersebut?
2. Bagaimana mengimplementasikan web pemesanan stiker dan banner di percetakan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah orang melakukan percetakan secara online.

Dari perumusan masalah diatas terdapat sebuah jawaban yakni:

- a. Dalam aplikasi percetakan online ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

b. Dalam hal ini perusahaan mempunyai tujuan untuk mempermudah pelayanan atau mempermudah pemesanan stiker/banner, tanpa harus berkunjung ke tempat percetakan.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi pelanggan :

- 1) Untuk mempermudah pemesanan dengan cara online.
- 2) Agar pelanggan tidak lama-lama mengantri.

b. Bagi Perusahaan :

Agar perusahaan lebih efisien dalam melakukan percetakan.

3. Batasan Masalah Batasan batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah :

- a. aplikasi percetakan online dengan berbasis web ini berlaku pada tempat percetakan yang hanya menggunakan web yang saya buat tersebut.
- b. Aplikasi yang dibangun membahas tentang percetakan online serta informasi bahan yang digunakan yang akan dicetak/ yang ada di tempat percetakan tersebut.
- c. Sistem informasi pembayaran pada aplikasi percetakan online ini dilakukan transfer melalui ATM / datang langsung ketempat percetakan.