**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pakaian merupakan termasuk dari kebutuhan primer manusia yaitu sandang, pangan, dan papan. Pakaian adalah penutup atau pelindung tubuh manusia dari elemen lingkungan seperti cuaca, debu, dan sinar matahari, serta juga untuk menjaga privasi dan untuk mengekspresikan identitas sosial, budaya, dan pribadi. Pakaian juga sangat membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari sebab tanpa pakaian masyarakat tidak dapat beraktivitas dikarenakan tidak adanya sesuatu yang dapat melindungi tubuh dari panasnya matahari dan dinginya angin, selain itu pakaian mempunyai nilai fungsi dari estetika (Rahman, 2015).

Manusia telah menggunakan pakaian sejak zaman prasejarah, bukti arkeologi menunjukan bahwa manusia di zaman prasejarah mulai menggunakan pakaian sekitar 100.000 hingga 500.000 tahun yang lalu. Pada zaman tersebut pakaian terbuat dari daun, kulit hewan, serta tumbuhan. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang kian pesat kini telah merubah cara produksi pakaian, awalnya pakaian dihasilkan secara rumahan atau dengan cara kerajinan tangan, namun dengan revolusi industri kini produksi pakaian masal menjadi mungkin melalui mesin-mesin seperti mesin tenun dan mesin jahit. Desain dan gaya pakaian sangat bervariasi diseluruh dunia, setiap budaya memiliki tradisi dan norma yang unik dalam hal pakaian, termasuk jenis pakaian, warna, potongan dan ornamen yang digunakan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan pakaian sangat bervariasi, beberapa bahan pakaian yang umum diantaranya seperti kapas, sutra, linen, wol, polister, rayon, dan nilon, setiap bahan memiliki sifat yang berbeda dalam hal kekuatan, kelembutan, penyerapan air, dan kenyamanan.

Perubahan tren mode seringkali mempengaruhi popularitas dan gaya pakaian. Mode dapat di pengaruhi oleh tokoh masyarakat, perancang pakaian terkenal, budaya popular, dan perubahan sosial. Pakaian juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi peran atau status sosial. Misalnya seperti seragam sekolah, seragam kerja, seragam komunitas, atau pakaian tradisional suatu kelompok budaya yang dapat memberikan penandaan visual tentang identitas atau pekerjaan seseorang. Pakaian pun kini bukan hanya sebagai pelindung dari tubuh atau sebuah alat yang berfungsi untuk menutup aurat kini pakaian sudah menjadi sebuah karya seni. Industri pakaian adalah industri yang besar dan kompleks yang melibatkan desainer, produsen, pengecer, dan konsumen. Produksi pakaian dapat melibatkan rantai pasokan global yang melibatkan berbagai negara dalam hal desain, produksi, distribusi ,dan penjualan. Pada saat ini tren pakaian sangat tinggi, banyak kalangan masyarakat yang sudah mulai untuk mendesain pakaian seperti kaos yang sesuai dengan keinginan sendiri. Salah satu pakaian yang banyak dicari dan digemari adalah kaos, saat ini kaos menjadi suatu alat pemersatu atau simbol dari suatu organisasi tertentu dan sebagai sarana media pemasaran yang cukup efektif.

Dusty Room Screen Printing merupakan perusahaan yang bergerak dibidang konveksi pembuatan pakaian kaos, yang terletak di Jln.Raya Jakarta-Bogor Km 46,7 Nanggewer Mekar Cibinong Bogor. Bidang konveksi merupakan bidang usaha produksi pakaian yang dibuat secara masal dalam jumlah banyak. Dalam proses bisnis Dusty Room saat ini masih menggunakan cara manual, yaitu konsumen harus datang ke toko atau menghubungi pihak Dusty Room melalui via *email*, media sosial, atau telepon untuk memesan produk yang diinginkan. Dengan memakai proses bisnis yang masih manual sering kali terjadi mengalami kendala dalam proses pembuatan produk seperti hilangnya catatan pemesanan, sehingga pembuatan produk pun menjadi terhambat.

Dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin pesat maka dapat mempengaruhi Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) seperti usaha konveksi untuk menggunakan teknologi agar tetap dapat bertahan dan ikut dalam persaingan bisnis yang semakin ketat. Internet merupakan sebuah media teknologi yang tidak asing di kehidupan masyarakat, Internet secara signifikan mengubah cara masyarakat berkomunikasi, bekerja, belajar, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Internet pun tidak terbatas hanya pada komputer saja, kini internet dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, televisi pintar, dan perangkat *Internet of Things* (IoT) lainya. Menurut M,Rustam (2017) ”Internet adalah menyangkut komunikasi antar manusia di seluruh dunia melalui jaringan komunikasi elektronik yang dimungkinkan karena adanya koneksitas jaringan komputer. Dengan kata lain, internet berarti jutaan komputer di seluruh dunia yang saling bersambung.” Sebagai suatu media teknologi, internet selalu berkembang sesuai kebutuhan masyarakat seperti untuk kebutuhan perkembangan transaksi jual beli yang harus dilakukan secara *online*, sehingga konsumen sudah tidak perlu datang ke suatu toko untuk melakukan transaksi jual beli. Internet akan memberikan dampak yang baik ketika suatu usaha kecil seperti Dusty Room sudah memiliki suatu sistem pemesanan secara online, maka bukan suatu hal yang mustahil dengan adanya pemesanan secara online akan meningkatkan produktifitas dan penjualan di Dusty Room.

Dengan adanya permasalahan yang dihadapi oleh Dusty Room maka dibutuhkan suatu sistem informasi pemesanan berbasis *website* yang dapat mengakomodasi kebutuhan usaha ini. Dalam keseluruhan, sistem informasi pemesanan memungkinkan pengelolaan pelanggan yang baik seperti pengerjaan tepat waktu, dan penyesuaian pesanan. Selain itu sistem informasi pemesanan juga dapat memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pelacakan status pesanan mereka. Hal ini sangat penting karena sistem informasi pemasanan berbasis *website* dapat memberikan informasi kepada konsumen yang akan membuat kaos, serta dengan kehadiran sistem ini dapat memperluas jangkauan pemasaran usaha pembuatan kaos sablon Dusty Room Screen Printing.

Atas dasar permasalahan yang didapat Dusty Room, solusi yang dilakukan adalah dengan membuat suatu sistem informasi pemesanan kaos sablon yang bisa mengatasi permasalahan pada Dusty Room yakni proses pemesanan yang masih harus dilakukan dengan cara manual yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko. Pembuatan sistem informasi pemesanan kaos ini sangat penting karena dapat memberi kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemasanan kaos sablon secara *online* dan dapat membantu pihak Dusty Room untuk mengelola dan memanajemen data pemesanan kaos sablon.

* 1. **Rumusan masalah**

Permasalahan yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu bagaiamana meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan kaos, mulai dari menerima pemesanan, pemrosesan dan memfasilitasi pelacakan pesanan secara *real-time,*dan juga menganalisis, merancang dan membangun sistem informasi pemesanan kaos sablon berbasis *website* guna menggantikan proses manual yang saat ini berlangsung dalam kegiatan proses bisnis yang dilakukan oleh Dusty Room.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah dengan membangun suatu sistem informasi pemesanan kaos sablon Dusty Room yang dapat membantu mempermudah pelanggan dengan memesan secara online dan dapat melacak status pesanan secara online.

* 1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun hanya meliputi proses pemesanan kaos, pelacakan status pemesanan pelanggan.
2. Tidak mencakup pemasaran dan promosi, sistem informasi pemesanan akan berfokus pada proses pemesanan, bukan pada aspek pemasaran atau promosi produk.
3. Tagihan pesanan akan dilakukan dengan cara pihak Dusty Room mengirim tagihan *invoice* kepada pelanggan melalui via *email* atau *whatsapp*.
   1. **Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian dan terimplementasinya sistem, maka akan diperoleh manfaat dari penelitian yaitu :

1. Memudahkan konsumen dari Dusty Room untuk memesan kaos sablon.
2. Memudahkan Dusty Room untuk menjangkau pelanggan yang tidak bisa datang langsung ke toko.
   1. **Sistematika penulisan**

Skripsi ini tersusun atas beberapa bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisikan tentang uraian secara singkat mengenai latar belakang, batasan masalah , manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori meliputi tinjauan Pustaka dan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam membangun system informasi pemesanan.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Bab metode penelitian berisikan tentang menjelaskan waktu dan tempat penelitian, bahan dan alat seperti *software dan hardware* yang digunakan dalam penelitian, serta metode yang yang digunakan dalam mengembangkan sistem.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab hasil dan pembahasan meliputi tentang hasil dari pengembangan sistem dimulai dari pengumpulan data, analisis, perancangan, dan implementasi rancangan ke dalam program.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab kesimpulan dan saran berisikan kesimpulan dari sistem informasi pemesanan kaos sablon Dusty Room dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**