

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi yang diterapkan dibidang fashion terutama olahraga semakin tinggi dan terus melakukan pembaruan. Seperti penggunaan mesin printer yang tak lagi dalam percetakan media kertas namun dalam media kain yang bernama printing kain berbahan polyester. Dimana printing ini sangat mempengaruhi fashion terutama di bidang olahraga yang biasa dinamakan jersey printing.

Jersey printing ini adalah sejenis pakaian atau kostum yang dibuat dengan design tertentu untuk menunjukkan keanggotaan dalam suatu komunitas, terutama di bidang olahraga sebagai contoh, jersey tim futsal, basket, voly, serta e-sport yang sangat diminati kaum muda saat ini.

Jersey printing pada dasarnya hampir sama dengan kaos atau baju olahraga pada umumnya. Akan tetapi, teknik pembuatannya tersebut dengan cara printing, yaitu memindahkan desain dari kertas ke bahan kain putih menggunakan sebuah mesin printer khusus dengan tinta khusus sublim yang selanjutnya di press dengan suhu yang panas sekitar 200 °C menggunakan mesin press. Selain itu, pakaian yang ini biasanya dikenakan untuk menunjukkan kekompakan antara satu anggota komunitas dengan anggota yang lainnya. Dengan adanya teknologi seperti ini, membuka peluang pengusaha untuk menghasilkan uang, dengan mendirikan konveksi

apparel sendiri. Konveksi apparel atau Konfeksi Minister Product adalah tempat produksi bahan bahan mentah pakaian menjadi baju jersey (Arisetiaji, dkk, 2020). Salah satunya yang baru berdiri di Kota Padang saat ini yang bernama Kabau Apparel.

Kabau Apparel yang merupakan usaha printing jersey yang bergerak di kota Padang saat ini, berada di Jl.Mohammad Hatta No.8, Pauh, Padang. Kabau Apparel yang tergolong masih muda dan usaha yang satu-satunya berada di Sumatera Barat dengan itu banyaknya antusias dari berbagai kalangan, disini bisa mencustom jersey futsal atau bola, jersey sepeda, jersey badminton, jersey voli dan e-sport bisa dibuat di Kabau Apparel beserta pilihan dasar bahan kain bisa ditentukan sendiri. Di Kabau Apparel ini bisa mencustom design sendiri yang telah kita buat sebelumnya ataupun menambah item-item yang ingin kita tambahkan pada template desain yang telah ada di Kabau Apparel, seperti logo apparel, logo tim, nama tim, sponsor-sponsor, nama punggung atau nickname, nomor punggung, atau gambar. Design disini selalu update di instagram, sehingga tidak adanya kategori desain membuat pelanggan kesusuhan mencari desain jersey sesuai dengan tipe jersey yang ingin dicustom, serta pelanggan tidak bisa menambahkan item-item ke template jersey yang telah ada, dan harus menghubungi dahulu admin/operator Kabau Apparel, dimana ini menghabiskan waktu baik si admin dan pelanggan, terutama admin yang harus mengedit satu-satu calon pelanggan yang ingin menambahkan item ke dalam design template yang ada.

Sehingga solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Kabau Apparel adalah dengan membuat Sistem Informasi berbasis website, yang nantinya

dapat menangani dalam custom design yang telah ada untuk ditambahkan item-item oleh si calon pelanggan, memudahkan calon pelanggan melihat desain terbaru, melihat berbagai informasi bahan kain, menambahkan template design terbaru oleh admin berdasarkan kategorinya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis berupaya memecahkan hal tersebut dengan mengambil permasalahan yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PERANCANGAN CUSTOM DESIGN JERSEY PRINTING PADA KABAU APPAREL DI KOTA PADANG MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis buat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun agar admin bisa menambahkan desain-desain terbaru di system.
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk menampilkan design-design sesuai dengan kategorinya.
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang di dalamnya terdapat menu custom design jersey printing yang bisa di edit oleh customer.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan permasalahan yang di bahas tidak keluar dari topik pembahasan maka perlu adanya batasan ruang lingkup permasalahan. Dalam hal ini penulis membatasi penelitian ini antara lain :

1. Sistem informasi ini dirancang untuk Admin Kabau Apparel agar bisa menambahkan desain template sesuai dengan kategori.
2. Sistem informasi ini dirancang agar customer bisa mengcustom design yang telah disediakan oleh admin Kabau Apparel.
3. Rancangan system informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL.

1.4 Hipotesa

Berdasarkan perumusan masalah di atas dapat disimpulkan beberapa hipotesa sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini membantu admin Kabau Apparel dalam menampilkan design-design terbaru sesuai dengan kategorinya.
2. Dengan adanya aplikasi ini membantu customer mengcustom design yang telah disediakan oleh admin Kabau Apparel tanpa perlu menghubungi adminnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Membangun website guna menerapkan teknologi informasi yang didalam website tersebut dapat menu custom design.
2. Membangun website untuk menampilkan informasi Kabau Apparel.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan
 - a. Meningkatkan mutu pelayanan bagi Pelanggan.
 - b. Memberikan informasi Produk-produk terbaru terbaru.
 - c. Menghemat biaya promosi
 - d. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan produk yang kita hasilkan.
2. Bagi Peneliti

Dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dibangku perkuliahan, melatih dalam berpikir secara sistematis dan ilmiah.

1.7 Tinjauan Umum Perusahaan Kabau Apparel

Tinjauan umum merupakan sebuah gambaran umum yang meliputi beberapa cakupan pada perusahaan Kabau Apparel tersebut seperti, sejarah berdirinya, struktur perusahaan, dan tugas serta tanggung jawab masing-masing jabatan. Disini penulis akan menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan yang meliputi sejarah perusahaan Kabau Apparel dan struktur organisasi, serta tugas dan tanggung jawab masing-masing jabatan.

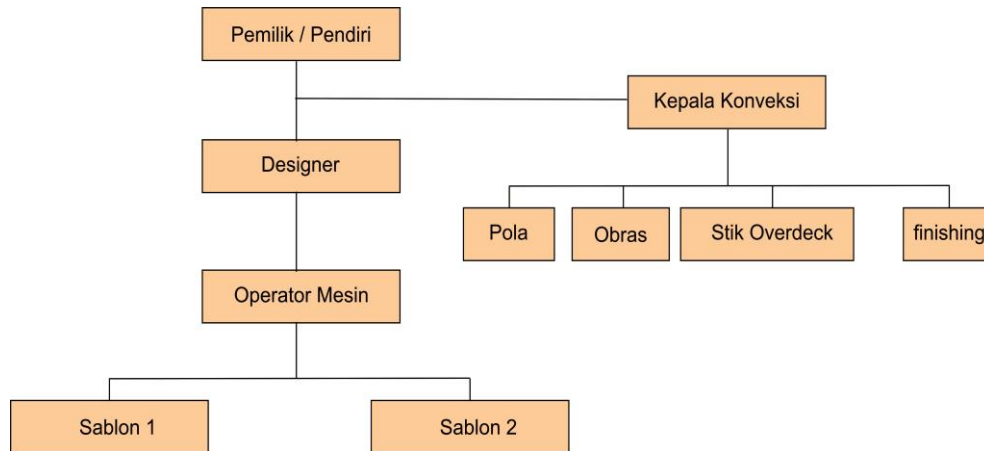
1.7.1 Sejarah Kabau Apparel Kota Padang

Kabau Apparel berdiri pada tanggal 28 November 2019 di Kota Padang yang berlokasi di Jl.Mohammad Hatta No.8, Pauh, Padang, Sumatera Barat. Didirikan oleh Bapak Rahman Desvica. Awalnya Bapak Rahman Desvica sudah memiliki toko olahraga bernama FFdesvica Sport, namun saat itu masih mengambil barang yang sudah barang jadi, seperti stelan jersey yang di impor dari Jakarta, terutama untuk pemesan jersey printing harus dilakukan dan diproduksi ke Jakarta, yang tentunya ini memakan biaya dan waktu. Oleh karena itu berinisiatiflah untuk mendirikan apparel dan konveksi sendiri agar bisa memproduksi sendiri stelan jersey dengan desain suka-suka yang pengerjaannya langsung berada di Kota Padang tanpa harus keluar sumatera. Pada tanggal 2 November Bapak Rahman Desvica membeli mesin Epson Surecolor F2600 diacara lelang dan menjual mobil nya untuk membeli mesin Epson Surecolor F2600 ini. Mesin ini digunakan untuk mencetak print desain jersey yang nantinya akan di transfer ke kain, lalu setelah itu di jahit menjadi baju. Kabau Apparel terdiri dari beberapa divisi, divisi design dan print, divisi press, divisi konveksi. Karena Kabau Apparel satu-satunya yang memproduksi jersey printing dengan custom design, sehingga menarik banyak customer dan reseller di Sumatera Barat sampai di luar propinsi.

1.7.2 Struktur Perusahaan

Struktur Perusahaan adalah sebuah garis hirarki atau bertingkat yang mendeskripsikan komponen-komponen yang menyusun perusahaan. Dimana setiap

individu atau SDM yang berada pada lingkup perusahaan tersebut memiliki posisi dan fungsinya masing-masing. Dibawah ini adalah struktur perusahaan dari Kabau Apparel.



Gambar 1.1 Struktur Perusahaan Kabau Apparel Kota Padang

1.7.3 Tugas dan Tanggung Jawab

Berdasarkan bagian dan struktur organisasi di atas, dapat dijelaskan beberapa tugas dan tanggung jawab masing-masing, yaitu :

1. Pemilik / Pendiri

Mengelola, mengawasi, memantau, semua bagian struktur

2. Designer

- a. Melayani pelanggan yang datang
- b. Melakukan design sesuai permintaan pelanggan dalam bentuk Mockup
- c. Memindahkan design mockup yang telah fix oleh pelanggan ke bentuk Pola.

- d. Memberikan data pemesanan kepada kepala konveksi
3. Operator Mesin
 - a. Merawat dan mengecek kelangsungan mesin printer
 - b. Memprint pola yang telah didesign oleh designer
 4. Sablon
 - a. Mempress hasil print pola yang telah di print dalam bentuk kertas oleh operator ke kain putih
 - b. Merawat mesin press
 5. Kepala Konveksi
 - a. Monitoring kerja di konveksi
 - b. Memberikan data pemesanan kepada bagian pola
 - c. Mengecek hasil press oleh tim sablon berupa kain siap jahit yang jumlahnya sesuai dengan data yang telah diberikan oleh designer
 - d. Mengecek jumlah bahan baku di konveksi
 6. Pola
 - a. Memotong bahan kain sesuai data yang telah di berikan untuk di sablon
 - b. Memotong kain yang telah disablon yang telah berbentuk pola untuk selanjutnya di obras

7. Obras

- a. Menyambung bagian badan depan dan belakang baju
- b. Membuat celana

8. Stik overdeck

- a. Menyelesaikan bagian lengan dan bawah kaos
- b. Menjahit kerah kaos

9. Finishing

- a. Memotong benang-benang yang berlebih di baju yang telah siap
- b. Mensetrika, serta melipat baju dan memasukkan yang ke dalam plastic
- c. Menghitung jumlah baju yang telah siap jahit dan mencocokkannya dengan data