

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang semakin pesat, perubahan ini terjadi pada bidang teknologi, komunikasi, maupun di bidang informasi. Perubahan-perubahan itu disebabkan karena kemampuan dan potensi teknologi informasi itu sendiri, keterbatasan yang dahulu ada dalam komunikasi yang meliputi waktu dan kecepatan sekarang dapat diatasi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebabkan oleh beberapa kalangan masyarakat yang sudah menggunakan ponsel pintar atau smartphone khususnya android untuk melakukan komunikasi dan pertukaran data melalui koneksi internet. Sehingga banyak sekali aplikasi-aplikasi instan messenger yang digunakan seperti whatsapp, line, BlackBerry Messenger (BBM), wechat dan lain-lain

M-TEES Screen Printing Yogyakarta adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang sablon dan desain. Sebagai perusahaan yang sedang berkembang, M-TEES Screen Printing Yogyakarta berinisiatif memberikan sedikit ilmu seputar sablon, dari tingkat dasar hingga mahir. Dilihat dari kenyataannya, selama ini M-TESS Screen Printing Yogyakarta masih kesulitan dalam memberikan informasi mengenai teknik sablonnya.

Biasanya informasi yang diberikan mengenai teknik sablonnya hanya bisa datang langsung ke tempat sablon, namun hal ini dirasa kurang efektif. Sebagai

contoh, ada beberapa orang yang ingin belajar mengenai sablon, namun dikarenakan kesibukannya beberapa orang tersebut tidak dapat datang langsung ke tempat sablon, sehingga beberapa orang tersebut akan kerepotan jika hanya mendapatkan informasi teknik sablonnya harus datang langsung ketempat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi tentang informasi seputar sablon manual yang dapat dijalankan dalam sistem operasi android serta berfungsi sebagai media promosi (*company profile*) M-TEES Screen Printing Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus, maka penulis skripsi dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

a) Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian tentang teknologi android
2. Artikel dibatasi 8 pilihan tentang sablon yaitu : Sejarah M-TEES, Pengertian Sablon, Alat Sablon, Bahan Sablon, Tahapan Sablon Kaos, Jenis Sablon, Info Order, Phortofolio M-TEES.
3. Pengguna tidak dapat menambahkan artikel pada aplikasi ini.

4. Informasi yang ditampilkan berupa gambar dan artikel yang dimasukkan ke dalam aplikasi android.
5. Aplikasi ini akan menampilkan tentang seputar sablon manual.
6. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada *smartphone* atau tablet yang bersistem operasi Android minimal 2.3.

b) Software yang digunakan :

1. Eclipse Kepler
2. Java Development Tools (JDK)
3. Android Software Development Kit (SDK)
4. Android Development Tools
5. Adobe Phothoshop
6. Microsoft Word

1.4 Tujuan Penelttitan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam melakukan penelitian ini antara lain adalah :

1. Menerapkan ilmu teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada mata kuliah pemrograman aplikasi mobile.
2. Membuat aplikasi mobile berbasis Android yang dapat digunakan pada teknik sablon manual.

3. Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media informasi sekaligus belajar..

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

a) Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan aplikasi sablon kaos manual berbasis android yang dibuat bisa bermanfaat untuk M-TEES Screen Printing Yogyakarta dalam memberikan ilmu teknik sablon kepada para pengguna android. Serta sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

b) Bagi Pengguna

Agar memudahkan pengguna dalam melakukan pembelajaran dari tingkat dasar hingga mahir. Sehingga disini pengguna akan merasa dimudahkan untuk mengetahui seputar sablon pada M-TEES Yogyakarta.

c) Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi berbasis android ataupun penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Pada penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Sablon Kaos Manual Berbasis Android pada M-TEES Screenprinting Yogyakarta” ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah sebagai berikut:

a) Study Pustaka/Literatur

Untuk mendukung pengembangan sistem ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang android, serta data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

b) Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membuat tampilan aplikasi meliputi perancangan UML dan *user interface*.

c) Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan aplikasi ini disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi coding, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari refrensi.

d) Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini dilakukan pada dua platform yaitu Laptop/Komputer dan telepon seluler. Pengujian pada

Laptop/komputer dilakukan dengan menggunakan software Eclipse, sedangkan pengujian dengan smartphone android.

e) Analisis dan Evaluasi

Melakukan pengujian sistem, sehingga memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan perancangan yang dibuat. Setelah itu dapat kita ketahui kekurangan dari sistem tersebut yang perlu dibenahi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem dan interface atau tampilan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas bagaimana aplikasi digunakan dan apakah berfungsi dengan baik. Serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan aplikasi, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat menjadikan skripsi ini sebagai referensi

