

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pecah model busana juga biasa disebut pecah pola busana, pecah pola busana secara konstruksi merupakan salah satu langkah sebelum kita memotong, dan menyelesaikan suatu busana. Dalam pekerjaan ini kita memerlukan ketelitian dan kecermatan dalam hal ukuran pola, bentuk pola, kelengkapan pola, dan tanda-tanda pola.

Seperti yang telah diketahui bahwa masalah utama dalam menjahit adalah pembuatan pola, kadang para penjahit atau murid smk suka lupa dengan rumus atau salah menghitung bahkan kurang tepatnya menggambar pola sehingga hasil jadi yang diperoleh kurang maksimal.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, pemanfaatan teknologi informasi dapat dimaksimalkan. Salah satunya dengan cara pembuatan aplikasi berbasis android untuk belajar ataupun untuk mempermudah pembuatan pola. Menggunakan android akan lebih menarik dibandingkan menggunakan buku. Sehingga perlu di buat sebuah aplikasi pecah model busana dengan teknik 'DressMaking' untuk mempermudah membuat pola, menghitung ukuran badan yang akan di buat pola dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana Merancang Aplikasi Pecah Model Busana Dengan Teknik "DressMaking" Berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang disajikan tidak terlalu meluas, maka penulis memberikan batasan masalah dalam perancangan aplikasi Pecah Model Busana Dengan Teknik "DressMaking" Berbasis Android. Dimana materi yang akan disajikan dalam skripsi ini terbatas pada :

1. Merancang sebuah aplikasi *mobile* android tentang media informasi mengenai pecah model busana dengan teknik "DressMaking".
2. Data Informasi yang akan dimasukkan dalam aplikasi adalah ukuran badan, kain yang dibutuhkan, penjelasan tentang pembuatan pola, gambar pecah pola beserta tanda-tanda pola.
3. Menampilkan pecah model busana wanita meliputi pecah model rok, pecah model blus dan pecah model gaun.
4. Software yang digunakan Eclipse, Android SDK, SQLite dan Adobe Photoshop CS6
5. Aplikasi ini dapat berjalan pada Android versi 2.2 keatas.
6. Tampilan layar dalam bentuk potrait.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini adalah :

1. Membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu pemula atau siswa smk jurusan busana dalam membuat pecah model busana menggunakan teknik “Dressmaking”.
2. Memberikan informasi mengenai apa saja yang di butuhkan dalam pembuatan pola dasar.
3. Sebagai media pembelajaran siswa smk jurusan busana khususnya pada pelajaran pembuatan pola busana.
4. Agar hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh masyarakat luas, untuk belajar menjahit atau mengetahui cara pembuatan pola.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi dari sumber data, dengan mewawancarai penjahit dan siswa smk jurusan busana, dari wawancara tersebut dihasilkan informasi kesulitan apa saja yang ditemui saat membuat pola dan merinci anggaran biaya. Wawancara ini dilakukan untuk keperluan pembuatan aplikasi pecah model busana dengan teknik “Dressmaking” berbasis android.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca referensi , informasi dari berbagai sumber, seperti membaca buku mengenai dasar membuat pola busana, belajar membuat pola busana wanita, jurnal atau skripsi yang sudah

pemah dibuat mengenai android. Referensi ini didapat dari koleksi buku pribadi, internet dan dari perpustakaan yang ada di amikom.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis ini digunakan untuk mengetahui berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi, berdasarkan pemikiran yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), dan secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Jadi, analisis SWOT membandingkan antara faktor luaran (Peluang dan Ancaman) dengan faktor dalaman (Kekuatan dan Kelemahan).

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan dilakukan pemilihan data atau peralatan *software* dan *hardware* yang digunakan sebagai pendukung perancangan sistem. Perancangan sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi pecah model busana dengan teknik “Dressmaking” berbasis android adalah dengan menggunakan metode UML. UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak proses analisis dan desain berorientasi objek. UML memungkinkan developer melakukan pemodelan secara visual, yaitu penekanan pada penggambaran.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan ini dapat memberikan teknik untuk mengembangkan perangkat lunak yang berkaitan dengan serangkaian tugas yang

luas yang menyangkut analisis kebutuhan, konstruksi program, desain, pengujian, dan pemeliharaan.

1.5.5 Metode Testing

Pada metode testing ini dilakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat. Pengujian aplikasi menggunakan teknik pengujian *black-box*, yaitu pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah mengenai Pecah Model Busana dengan Teknik "DressMaking", rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi Tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk perancangan aplikasi Pecah Model Busana Dengan Teknik "DressMaking" Berbasis Android. Membahas teori tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi. Terdapat kutipan dari buku-buku, website, maupun sumber

literatur lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi pula teori-teori khusus yang berhubungan dengan aplikasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi pada android.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

Daftar Pustaka

