

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi memiliki banyak hal positif yang bisa digunakan untuk manusia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan cukup dekat dengan kehidupan manusia adalah teknologi *mobile*. Dulu teknologi *mobile* yang dikenal sebagai *handphone* berfungsi sebagai alat komunikasi. *Handphone* kini telah berkembang menjadi *smartphone* atau ponsel pintar. Teknologi *smartphone* berkembang dengan berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang sedang diminati masyarakat saat ini adalah Android. Ketersediaan *smartphone* berbasis Android di semua lini, baik harga maupun spesifikasi membuatnya menjadi penguasa pasar. *Smartphone* seperti Android bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai penunjang aktifitas lain seperti bekerja, belajar, media sosial, hiburan dan bisnis. Dengan kata lain, *smartphone* kini telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat.

Selain teknologi *mobile* seperti *smartphone*, *fashion* telah lama menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Butik merupakan tempat menyediakan berbagai macam produk *fashion*. Seiring perkembangan *fashion* pada saat ini maka persaingan untuk memperoleh pelanggan juga semakin meningkat. Hal yang sering menjadi pertanyaan para konsumen *fashion* sesungguhnya adalah apakah pakaian itu cocok untuk dipakai? Jika seseorang ingin menentukan cocok atau tidaknya, maka dia harus mencobanya. Namun, berbagai macam produk *fashion* terus-menerus diproduksi dengan bermacam-macam gaya atau model.

Oleh karena itu, perkembangan *fashion* selalu menarik, sehingga kebutuhan untuk mengikuti perkembangan *trend fashion* terbaru menjadi sangat penting, khususnya kalangan remaja.

Karena itu diperlukan adanya inovasi baru dalam dunia *fashion* yang memanfaatkan teknologi. Teknologi yang dapat membantu pelanggan dalam masalah jarak dan waktu yang mengharuskan konsumen datang langsung ke toko untuk mengetahui informasi produk terbaru, memilih dan memadupadankan busana yang cocok untuknya. Aplikasi yang bernama DressApps ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android. Pelanggan bisa melakukan *fitting* pakaian yang tersedia melalui aplikasi dengan menggunakan fitur kamera serta dapat mengetahui informasi mengenai produk tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan bisa mendapatkan gambaran memadupadankan pakaian dan mengetahui pakaian mana yang cocok dan sempurna untuknya. Dan dengan pemanfaatan yang optimal, memungkinkan butik dapat menjangkau konsumen yang lebih banyak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan layanan pada konsumen Toko Venza Rupa Gaya Yogyakarta agar dapat memilih dan memadupadankan busana serta mendapatkan informasi detail produk kapan saja dan dimana saja melalui sebuah aplikasi.

2. Bagaimana agar aplikasi DressApps untuk Toko Venza Rupa Gaya Yogyakarta berbasis android dapat selalu memberikan informasi seputar produk yang *up to date*?

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan aplikasi DressApps ini lebih fokus pada apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan pada masyarakat pengguna Android khususnya pelanggan yang ingin mengetahui tentang produk terbaru yang ada pada Toko Venza Rupa Gaya Yogyakarta.
2. Aplikasi yang dibangun mempunyai fitur dapat melakukan *fitting* pakaian dan menampilkan informasi produk. Tidak sampai pada proses pemesanan dan transaksi pembayaran.
3. Karena konten aplikasi dapat bersifat dinamis, maka untuk keperluan skripsi jumlah data produk yang ditampilkan sementara dibatasi 16 data yang terbagi atas busana atasan atau *top*, gaun atau *dress*, rok atau *skirts* dan celana atau *pants*.
4. Aplikasi dibuat untuk sistem operasi Android dengan platform 2.3 (API level 9) keatas.
5. Aplikasi ini tidak di *upload* ke Google Play.
6. Aplikasi ini diimplementasi ke dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan Eclipse dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis Android.

7. Perangkat lunak di dalam perancangan dan pengembangan aplikasi DressApps ini meliputi Twitter Bootstrap dan MySQL Database sebagai perangkat lunak dalam pembuatan website admin serta Eclipse, Android SDK(Software Development Kit), ADT(Android Development Tools), dan SQLite Database sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi Android.

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan masyarakat untuk memberikan gambaran memadupadankan pakaian yang ada pada toko VENZA RUPA GAYA serta mendapatkan informasi seputar produk tersebut kapan saja dan dimana saja.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penull

1. Menambah relasi dan hubungan yang baik dengan pihak VENZA RUPA GAYA Yogyakarta.
2. Sebagai implementasi dari sebagian ilmu yang sudah didapatkan di STMIK Amikom Yogyakarta

1.5.2. Bagi Perusahaan

1. Membantu pelanggan dalam memilih-milih busana yang pas untuknya kapan saja dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan kepuasan dari pelanggan
2. Mempermudah masyarakat memperoleh informasi tentang produk yang ditawarkan.

1.5.3. Bagi Masyarakat / Pengguna

Sebagai media yang dapat membantu untuk mengetahui informasi produk terbaru dan calon konsumen atau pelanggan dapat memilih serta memadupadankan busana yang cocok untuknya.

1.6. Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain sebagai berikut :

1.6.1. Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1.6.2. Tahap Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model SDLC waterfall. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. *Analisis*

Langkah *analisis* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. *Design*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Pada tahapan ini merupakan realisasi dari tahapan *analysis* serta *design* untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Maintenance*

Tahap ini merupakan pemeliharaan terhadap sistem, termasuk pengembangan aplikasi tersebut setelah di uji coba. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan aplikasi mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi keinginan user.

1.7. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah agar penulisan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama serta definisi-definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menunjang pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang dibuat.