

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ponsel android telah mengalami banyak kemajuan dan kegunaannya tersebar luas ke berbagai bidang. Salah satu bidang yang memiliki potensi besar untuk lebih berkembang jika memanfaatkan android dalam setiap melakukan aktivitas yaitu perancangan pembuatan pakaian yang disebut Tata Busana. Ilmu tata busana dapat diperoleh secara reguler dari tempat formal seperti sekolah menengah pertama, sekolah menengah kejurusan serta di tempat kursus menjahit. Banyak sekolah menengah yang memasukan Mulok PKK Busana sebagai mata pelajaran ketrampilan siswa. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian di salah satu sekolah menengah pertama di Yogyakarta.

Pada SMP Negeri 3 Godean, aktivitas belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan buku pedoman tata busana milik guru. Dalam memberikan materi praktikum, siswa di ajarkan mengukur badan yang selanjutnya dihitung menggunakan rumus yang hasilnya digunakan untuk membuat pola dasar pakaian. Kemudian guru membuat suatu gambar pola dasar yang diambil dari buku pedoman kemudian siswa dianjurkan untuk mengikuti langkah demi langkah proses pembuatannya. Saat praktikum terkadang guru Mulok PKK Busana mengalami kendala dalam memberikan penjelasan kepada siswa, seperti siswa yang butuh penjelasan ulang dalam mengukur, menghitung ukuran pola, menggambar pola dasar, dan lain sebagainya. Hal itu disebabkan tidak disediakan buku untuk siswa dan kurang memahami apa yang telah diajarkan atau dipraktikkan oleh guru,

sehingga siswa lebih terkadang banyak bertanya kepada temannya sendiri atau guru dan menyebabkan situasi belajar yang kurang kondusif. Dengan situasi dan kondisi praktikum yang seperti ini dapat diartikan bahwa siswa membutuhkan media pendukung belajar yang berbeda sehingga siswa dapat memahami, tidak bosan dan tertarik untuk mempelajari materi tata busana dimanapun dan kapanpun.

Diperlukan suatu solusi yang tepat untuk mempelajari tentang Tata Busana secara mudah dan menarik sehingga memberikan manfaat lebih bagi siswa maupun guru. Penulis berusaha membuat aplikasi berbasis android yang didalamnya berisi materi-materi informasi tentang penjelasan Tata Busana, cara pembuatan pola pakaian, bentuk pola-pola bagian pakaian dan daftar rumus hitung ukuran pola yang telah ditetapkan. Aplikasi ini dirancang berdasarkan aturan-aturan dan tata cara mendesain pola pakaian sesuai dengan rumus-rumus perhitungan ukuran pola pakaian sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan pakaian. Hasil pengukuran dapat disimpan, diubah dan dihapus sesuai keinginan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Ponsel berbasis android akan lebih maksimal penggunaannya berguna dalam pembelajaran membuat pakaian dengan pengukuran pola berdasarkan rumus yang telah ditetapkan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dirumuskan masalah dalam bentuk yang lebih jelas, sebagai berikut:

1. Apa kesulitan guru dan siswa saat belajar mengajar Mulok PKK Busana?
2. Sistem pola konstruksi apa saja yang ada di aplikasi Tata Busana ini?
3. Bagaimana perhitungan rumus-rumus pola dasar?
4. Bagaimana langkah kerja aplikasi Tata Busana?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas yang dimiliki oleh aplikasi Tata Busana antara lain:
  - a. Memuat materi pembuatan pola dasar pakaian dalam Tata Busana.
  - b. Menghitung ukuran pola pakaian menggunakan rumus-rumus, misalkan pola dasar baju terdapat lingkaran leher, lebar bahu, dll.
  - c. Menyimpan hasil pengukuran badan dan ukuran pola sebagai data penunjang membuat pola dasar pakaian.
2. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Tata Busana ini, sebagai berikut:
  - a. Eclipse
  - b. Photoshop CS3
  - c. Corel Draw X4

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan para siswa dalam menghitung ukuran pola dengan benar, sesuai dengan rumus yang telah ditetapkan.
2. Dengan perhitungan ukuran bagian pola dasar yang sesuai rumus yang telah ditetapkan dapat menyingkat waktu dan tepat akurat.

3. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk siswa dalam pemahaman materi Tata Busana dan guru dapat dengan mudah membimbing siswanya.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

“Metode wawancara yaitu menanyakan serentetan pertanyaan yang terstruktur maupun tidak terstruktur kepada responden untuk memperoleh keterangan yang lengkap dan mendalam.”(Suharsimi Arikunto 2002:202).

Dalam tahap pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode sejarah/wawancara, melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa, untuk mengetahui metode mengajar guru kepada siswa dalam praktikum Tata Busana.

### **1.5.2 Metode Analisis**

“Teknik analisa data adalah suatu cara untuk mengolah data agar dapat suatu kesimpulan yang tepat. Jenis data yang ada dalam penelitian ini dalah data interval, yaitu data kuantitatif, berangka, memiliki graduasi, tetapi tidak mempunyai nilai mutlak.”(Supriyoko, 2001:3).

Setelah pengumpulan data selesai data kemudian di analisis menggunakan analisis PIECES untuk kemudian disimpulkan apakah aplikasi android dapat memberikan solusi, manfaat dan kemudahan disaat siswa maupun guru dalam berkarya membuat suatu pakaian. Serta kemungkinan data-data tersebut akan memberikan masukan untuk pengembangan aplikasi dengan cara menambahkan fasilitas yang belum ada sebelumnya sesuai kebutuhan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Hasil analisis telah dapat diketahui, kemudian membuat model *flowchart* untuk menggambarkan struktur proses dan dilanjutkan model DFD untuk menggambarkan aliran data sistem dengan menggunakan notasi-notasi.

Desain program mulai dari tampilan splash screen, main menu, icon menu, materi tata busana, gambar bentuk pola dasar pakaian, kalkulator penghitung rumus-rumus ukuran pola. Kemudian koding program sebagai alur proses pengolahan data yang diinputkan, sehingga menghasilkan *output* yang tersimpan didalam aplikasi dan digunakan untuk menyelesaikan karya siswa membuat suatu pakaian.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi Tata Busana yang berbasis android ini adalah pembuatan *database* sebagai langkah 1, selanjutnya membuat *interface* sebagai langkah 2, kemudian membuat koneksi antara *database* dan *interface* sebagai langkah 3.

### 1.5.5 Metode Testing

Sebelum menyerahkan kepada SMP Negeri 3 Godean terlebih dahulu dilakukan uji coba program apakah program aplikasi Tata Busana tersebut mampu memenuhi target penelitian yang telah ditetapkan yaitu memberikan materi dasar Tata Busana, membuat pakaian dengan pola dasar yang benar, dan penghitungan rumus ukuran pola dengan tepat akurat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi Analisis dan Perancangan Aplikasi Berbasis Android Desain Pola Dasar dalam Tata Busana untuk SMP Negeri 3 Godean Yogyakarta.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam pembuatan program aplikasi Tata Busana untuk siswa-siswi SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan model alur data, model gambar struktur proses, model relasi dalam database, *source code* program aplikasi.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang definisi implementasi program aplikasi, tujuan implementasi program aplikasi, komponen utama implementasi program aplikasi, tampilan *output* program aplikasi, pengujian, pengembangan dan pemeliharaan program aplikasi di objek penelitian.

### **BAB IV : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang daftar dan keterangan buku literatur yang digunakan sebagai acuan skripsi.

