

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Busana Merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia disamping kebutuhan makanana dan tempat tinggal. Hal inipun sudah dirasakan manusia sejak zaman dahulu dan berkembang seiring dengan perkembangan budaya dan peradaban manusia. Dilihat dari sejarah perkembangan kebudayaan manusia, dapat kita pelajari hal-hal yang ada hubungannya dengan busana.

Menjahit adalah suatu pekerjaan atau cara melekatkan bahan dengan jarum dan benang sehingga menghasilkan produk busana atau lenan rumah tangga yang siap di pakai. Untuk dapat menguasai ketrampilan menjahit biasanya harus kursus atau sekolah kejuruan dan juga membeli buku tentang teknik-teknik menjahit. Namun sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pemanfaatan teknologi informasi dapat di maksimalkan. Pembelajaran berbasis android untuk belajar menjahit nampaknya akan lebih menarik apa bila dibandingkan dengan web dan buku yang hanya dicetak menggunakan kertas dan kita perlu koneksi untuk membuka web tersebut.

Saat ini teknologi smartphone telah berkembang pesat dengan berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang sedang diminati masyarakat kini adalah android.

Android merupakan sistem operasi yang berbasis open source yang di kembangkan oleh google.

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis ingin mengangkat tentang pembelajaran teknik menjahit pada tugas akhir ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Mari Belajar Menjahit Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka penulis dapat menarik masalah, Bagaimana pembuatan Aplikasi pembelajaran berbasis android untuk orang yang ingin belajar menjahit ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah di dalam pembuatan aplikasi Mari Belajar Menjahit ini yaitu:

1. Aplikasi ini menampilkan tentang cara menjahit, cara membuat macam-macam pola busana, dan mencatat ukuran baju.
2. Aplikasi hanya menampilkan pola dasar busana dewasa
3. Penghitungan ukuran baju berdasarkan ukuran orang dewasa.
4. Memutar video tutorial menjahit menggunakan koneksi internet.
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java , eclipse sebagai editor script java.

6. Dalam proses pembuatan aplikasi menggunakan Corel Draw X3 dan Adobe Photoshop CS3 sebagai pengolahan grafis.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dengan pembelajaran berbasis android daripada menggunakan media lainnya
2. Untuk membuat aplikasi pembelajaran mari belajar menjahit berbasis android
3. Untuk memudahkan dalam pembelajaran teknik menjahit serta menambah ketertarikan belajar membuat baju sendiri.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Bagi Peneliti :

- a. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S.Kom.
- b. Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat dibangku kuliah.
- c. Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi berbasis Android.

Bagi Pengguna :

- a. Memudahkan dalam proses belajar menjahit baju.

- b. Mendapat media edukasi yang mudah dan praktis
- c. Untuk melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar.
- d. Dapat digunakan sebagai contoh/refrensi dalam penyelesaian skripsi

## 1.6 Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah :

### 1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan metode kepustakaan yaitu pengumpulan data yang bersumber dari literatur buku-buku penunjang dan jurnal untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek masalah penelitian.

### 2. Analisis Data

Menganalisa data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

### 3. Perancangan Program

Sebagai Pedoman dalam penulisan program atau kode-kode agar berjalan sesuai dengan rencana.

### 4. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk memastikan bahwa program yang dibuat dapat berjalan dengan baik.

### 5. Evaluasi

Sistem yang telah selesai dibangun perlu adanya evaluasi untuk menemukan kelemahan yang terdapat pada program yang telah dibangun tadi, yang nantinya bisa digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki program agar lebih sempurna.

### **1.7 Sistematika Penelitian**

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, maka dalam penulisan laporan ini secara urut dibagi dalam 5 bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, metode pelaksanaan dan sistematika penulisan.

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

Dalam bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang tool/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan

kegiatan penelitian. Adapun point utamanya adalah “analisis masalah” yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang diteliti.

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

Dalam bab ini membahas proses rancangan input, rancangan proses, rancangan database, rancangan output, rancangan kendali dan rancangan teknologi.

#### **BAB V PENUTUP**

Meliputi kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang dibuat.

