

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perusahaan Disam Grafis bergerak dalam bidang jasa cetak dan desain, Pekerjaan dalam bidang jasa cetak dan desain masih mampu bersaing dalam bisnis pelayanan jasa, karena konsumen masih membutuhkan untuk berbagai hal seperti media undangan, promosi dan lainnya. Konsumen juga sangat berpengaruh besar dalam pengembangan bisnis jasa cetak dan desain, sehingga perusahaan ini ingin memberikan pelayanan yang cepat, berkualitas dan murah. Perusahaan Disam Grafis membutuhkan bantuan untuk mewujudkan keinginan pelayanan yang cepat, berkualitas dan hemat, sehingga pekerjaan bisa lebih akurat dan terjamin.

Saya memilih program android untuk menerapkan program yang akan saya rancang untuk memberikan kemudahan bagi perusahaan Disam Grafis. Sistem Oprasi Android memiliki kemampuan lebih, yaitu mudah dibawa dan ringan, dalam system android ini nantinya saya akan membangun aplikasi Katalog Digital, sehingga nantinya memudahkan perusahaan untuk melakukan transaksi. Dengan Sistem Oprasi Android saya bisa memanfaatkan gadget untuk meringankan dan tidak perlu membawa banyak contoh desain yang nyata untuk ditunjukkan, sehingga misal untuk ketemu konsumen di luar kantor bisa membawa gadget yang sudah ada aplikasi catalog desain yang kita rancang.

Namun dalam hal ini ada kelemahan apabila konsumen ingin contoh aslinyata hanya dapat melihat contoh sampel bahan saja.

Aplikasi yang pernah dibuat ada yang sama namun berbeda objeknya yaitu Aplikasi Katalog Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Mobile Berbasis Android. Program aplikasi Aplikasi Katalog Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Mobile Berbasis Android ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu diantaranya aplikasi ini sudah memiliki database yang sudah kompleks dan sudah bisa berjalan di media *smartphon*. Untuk rancangan aplikasi yang kita buat ini akan masih banyak kekurangannya. Dibandingkan dengan aplikasi Aplikasi Katalog Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Mobile Berbasis Android, Namun rancangan aplikasi kita memiliki kelebihan yaitu nantinya diharapkan bisa jalan di system oprasi Android versi 4.1 Jelly Been dan bisa menghitung jumlah harga yang akan disepakati antara konsumen dan penerima order. Aplikasi yang kita rancang ini nantinya bisa di implementasikan diperusahaan disam grafis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat kita rumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana cara program aplikasi catalog ini bisa berjalan?
2. Apakah program ini bisa berjalan di Gatged Jelly Been?
3. Softwerc apakah yang digunakan untuk membuat program aplikasi Katalog?

4. Masalah apa yang akan terjadi pada program yang kita rancang dan di implementasikan pada Perusahaan Disam Grafis?

1.3. Batasan Masalah

Aadapun batasan masalah dari penelitian rancangan aplikasi catalog di perusahaan disam grafis ini adalah:

1. Sistem ini hanya digunakan offline.
2. Aplikasi ini akan jalan di versi Android Jelly been!
3. Aplikasi ini harus bisa menangani proses order barang.
4. Rancangan yang kita bangun menggunakan beberapa software.
5. Proses yang dilakukan aplikasi yang kita buat.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian tujuan penelitian rancangan aplikasi catalog ini untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui kebutuhan perancangan aplikasi katalog, sehingga kita dapat merancang aplikasi catalog berbasis android di perusahaan disam grafis.
2. Untuk mengetahui bagian mana aplikasi ini bisa membantu kinerja sebuah perusahaan.
3. Untuk Mendiskripsikan apakah membuthkan aplikasi ini atau tidak.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan jadi sumbangan pemikiran bagi perusahaan disam grafis untuk pengembangan usaha, sehingga perusahaan bisa lebih berkembang dalam bidang pelayanan terhadap konsumen.

2. Kontribusi Praktis

Dapat memberikan pengaruh besar dalam bidang jasa, memberikan pengalaman pada peneliti dan bisa menindaklanjuti dengan meneliti hal-hal yang akan diteliti kedepannya.

1.6. Metode Penelitian

Dimetode ini kami akan menjelaskan mengenai rancangan yang akan kita bangun dengan menggunakan langkah-langkah dalam penelitian ini :

1.6.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data kami menggunakan beberapa yaitu :

1. Dengan melihat proses pemesanan yang terjadi pada perusahaan Disam Grafis.
2. Melihat dan mencatat produk yang dibuat apa saja dan Rincian prodaknya.
3. Menganalisa kebutuhan yang diinginkan perusahaan Disam Grafis.
4. Mencatat transaksi yang ada di perusahaan Disam Grafis.

1.6.2. Analisa

Rancangan aplikasi ini membutuhkan beberapa penelitian dan analisis yaitu dengan Analisa SWOT (SWOT Analysis), untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi pengaruh di perusahaan. Kita akan jelaskan mengenai SWOT untuk perusahaan Disam Grafis: Kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*) yang kemungkinan akan terjadi di perusahaan ini.

1.6.3. Perancangan

Rancangan Aplikasi ini dirancang untuk memecahkan masalah yang ada di Disam Grafis yaitu mengenai proses pemasaran dan pemesanan produk. Rancangan Aplikasi ini nantinya akan diterapkan sebagai media catalog desain yang bisa menunjukkan beberapa desain dan keterangan lainnya, sehingga memudahkan untuk pemilihan dan tidak banyak menjelaskan. Karena konsumen memilih lihat hasilnya langsung daripada hanya cerita saja.

1.6.4. Implementasi

Perusahaan ini belum besar, diharapkan nantinya setelah Rancangan Aplikasi ini jadi bisa mendongkrak perusahaan ini lebih tinggi dari sekarang dan menjadi besar. Aplikasi diimplementasikan kedalam perusahaan ini diharapkan mampu menghendel pemesanan juga. Nantinya Rancangan Aplikasi ini akan di implementasikan di smartphon. Agar mudah untuk membawanya.

1.6.5. Pengujian Aplikasi

Aplikasi ini akan diuji coba dalam *Mobile Android* dengan *system oprasi Android versi 4.1 Jelly Been*. Aplikasi ini nantinya diharapkan bisa jalan sempurna, walaupun masih banyak kekurangan dalam fasilitasnya.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori yang merupakan penjabaran dari teori tentang aplikasi yang kita gunakan, serta teori-teori lain yang mendukung. Selain itu, bab ini berisi bahasan hasil penelitian, kerangka pikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi variabel penelitian dan definisinya, penentuan sampel, jenis dan sumber data, serta metode analisis yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan hasil penelitian, analisis data dan pembahasannya secara lengkap.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan hasil penelitian dan saran kepada pihak-pihak yang memperoleh manfaat dari penelitian.

