

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Handphone* atau ponsel adalah salah satu teknologi yang digunakan oleh banyak masyarakat, yang dimana ponsel digunakan untuk berbicara dua arah melalui suara dan pesan berupa teks. Seiring perkembangan teknologi, ponsel kini dilengkapi dengan fitur akses ke internet yang membuatnya dapat digunakan untuk berbagai macam hal seperti *streaming* video dan *browsing* untuk melihat foto, oleh karena itu disebutlah *smartphone*.

Dijaman sekarang banyak masyarakat yang berkeinginan untuk mengabadikan momen-momen di setiap acaranya agar bisa dijadikan kenangan dikemudian hari. Studio Citra Multimedia mengambil perannya untuk membantu masyarakat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Perusahaan ini melayani jasa untuk dokumentasi segala macam acara dalam bentuk foto dan video.

Pada Studio Citra ada dua cara yang biasa digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pemesanan, dengan datang langsung ke lokasi studio atau mengkomunikasikan pesannya lewat ponsel. Akan tetapi, pesan melalui ponsel membuat pelanggan tidak bisa mengetahui tanggal yang belum di pesan dan untuk melihat contoh hasil karya harus datang langsung ke Studio. Selain itu, pihak Studio Citra dalam mengingat jadwal pesanan masih menggunakan cara yang kurang

efektif, yaitu dengan cara menuliskan tanggal yang sudah dipesan secara manual pada kalender.

Dari masalah diatas, timbul gagasan untuk membuat "Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Dokumentasi dan Video Shooting Pada Studio Citra Berbasis Android". Dengan dibuatnya aplikasi pada *smartphone* ini diharapkan dapat membantu proses pemesanan serta menambah peluang untuk memperbanyak orderan. Aplikasi ini nantinya akan menampilkan list tanggal yang sudah dipesan, agar pelanggan bisa lebih leluasa dalam melihat jadwal yang sudah dipesan secara *realtime* dan transparan. Apabila pelanggan berkeinginan untuk melihat portofolio Studio Citra, pada aplikasi ini disediakan menu galeri. Untuk pemilik Studio Citra tidak perlu lagi selalu siaga untuk mengangkat telepon dari pelanggan, karena pesanan akan otomatis masuk dalam aplikasi dan tinggal mengkonfirmasi pada pelanggan lalu mengolahnya.

Aplikasi ini akan dibuat dua tipe, aplikasi untuk pelanggan dan admin. Sebagai admin, pemilik Studio Citra Multimedia bisa mengelola pesanan yang masuk di aplikasinya dan pesanan yang diterimanya akan masuk dalam list pekerjaan yang belum dikerjakan sebagai pengingat. Admin juga bisa mengunggah daftar paket jasa yang ditawarkannya pada pelanggan. Selain membantu dalam proses pemesanan, terdapat fitur tambahan lagi bagi pihak admin untuk memasukkan contoh hasil foto dan videonya dalam aplikasi untuk dijadikan portofolio dengan memberikan gambaran bagi pelanggan mengenai karya yang telah dihasilkannya dalam bentuk galeri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas maka dapat diambil kesimpulan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu kostumer dan pemilik Studio Citra dalam proses pemesanan jasa dokumentasi foto dan video?”

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini bisa berfokus pada pokok permasalahannya, maka perlu adanya batasan masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Aplikasi dibuat untuk berjalan di smartphone yang memakai sistem operasi Android.
2. Proses pengembangan aplikasi menggunakan IDE Android Studio yang dalam instalernya sudah termasuk Java Development Kit 7 dan Android SDK.
3. Media penyimpanan menggunakan Firebase Realtime Database yang sudah ada pada IDE Android Studio.
4. Untuk proses percobaan aplikasi menggunakan software emulator Genymotion dan ponsel smartphone Asus Zenfone 2 ZE551ML.
5. Dalam mendesain tampilan antarmuka menggunakan bantuan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
6. Aplikasi ini dibuat dengan memiliki fungsi pemesanan dan galeri. Dalam pemesanan oleh, terdapat fungsi untuk mengisi info acara dan memilih paket jasa yang disediakan oleh admin. Disamping pemesanan, terdapat

fungsi bagi pelanggan yang ingin melihat-lihat contoh foto dan video pada halaman galeri yang diunggah oleh admin Studio Citra Multimedia.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Menambah wawasan mengenai ilmu teknologi informasi khususnya pemrograman mobile.
2. Belajar bagaimana mengimplementasikan realtime database berbasis cloud yang bernama Firebase.
3. Membantu Studio Citra Multimedia dalam mengolah pesanan.
4. Mempermudah proses pemesanan jasa pada Studio Citra.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diberikan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan branding perusahaan dimata para pelanggannya, karena memberikan solusi pemesanan yang lebih modern.
2. Dengan aplikasi ini pelanggan bisa mengetahui tanggal yang masih kosong dengan cara melihat yang sudah terisi secara *realtime*.
3. Memberikan solusi baru pemilik Studio Citra dalam mengingat jadwal acara yang sudah dipesan.
4. Menyediakan sarana baru bagi pemilik perusahaan dalam memamerkan hasil karyanya.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Langkah – langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode sebagai berikut :

#### a. Metode Observasi

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, jurnal, internet, maupun sumber-sumber lainnya mengenai Pembuatan Aplikasi Pemesanan Pada Android dan bagaimana penggunaan Firebase sebagai database pada pengembangan aplikasi Android.

#### b. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik Studio Citra Multimedia untuk mengumpulkan data mengenai masalah yang dihadapi dan seperti apa sistem yang digunakan saat ini.

### 2. Analisis Sistem

Dari Rumusan Masalah dapat diketahui bahwa masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu proses pemesanan, kemudian untuk memberikan solusi dari observasi dan wawancara, dilakukan analisis SWOT pada objek penelitian. Setelah itu dibuat analisa kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional untuk menentukan proses apa saja yang bisa dilakukan dalam aplikasi dan bagaimana properti sistem yang harus dibuat.

### 3. Perancangan Aplikasi

Pada proses ini dilakukan perancangan desain tampilan antar muka menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop serta menggambarkan rancangan sistem menggunakan UML dan perancangan databasenya menggunakan ERD.

### 4. Pembuatan Aplikasi

Pada proses ini dilakukan realisasi dari analisa dan perancangan yang telah di buat dalam bentuk program aplikasi Android menggunakan Android Studio yang proyeknya sudah disambungkan dengan Firebase sebagai databasenya.

### 5. Metode Testing

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba aplikasi yang sudah dibuat menggunakan software Genymotion dan ponsel Android lalu menguji kelayakan program dengan menggunakan metode blackbox dan whitebox.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini menggunakan sistematika yang berdasarkan pada penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan supaya penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

### BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## BAB II Landasan Teori

Mengenai pembahasan tentang karya-karya ilmiah sebelumnya dan teori-teori yang menjadi bahan rujukan dasar dalam penulisan skripsi ini.

## BAB III Analisa Dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi perusahaan yang dijadikan objek penelitian, analisis masalah, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan menjelaskan perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat.

## BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

## BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat dari menjawab apa yang dikemukakan pada rumusan masalah dan saran-saran yang dapat menambah kesempurnaan aplikasi.