

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdiri pada tahun 2008 hingga sekarang, Giono Production menggunakan *web* sebagai media pemesanan. Namun seiring berkembangnya teknologi, *web* dirasa kurang maksimal untuk menarik minat pelanggan.

Giono Production merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang usaha perancangan dekorasi pernikahan.

Permasalahan yang ada pada Giono Production adalah kurangnya alat bantu untuk menarik minat pelanggan dalam pemesanan dekorasi pernikahan.

Berdasarkan permasalahan di atas, muncul gagasan untuk membuat aplikasi sederhana menggunakan Adobe Flash yang nantinya akan di tambahkan ke dalam website dari penyedia jasa layanan dekorasi tersebut. Aplikasi yang dapat di gunakan pelanggan untuk merancang dekorasi pernikahannya sesuai dengan apa yang diinginkan. Sehingga pelanggan akan lebih tertarik menggunakan jasa layanan dekorasi pernikahan dari penyedia jasa layanan dekorasi tersebut, karena rancangan dekorasi pernikahannya sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pelanggan.

Dengan adanya Aplikasi perancangan dekorasi diharapkan dapat menambah daya tarik dari pelanggan untuk mencoba merancang dekorasi pernikahannya sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan pada pembahasan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi perancangan dekorasi yang dapat menarik minat pelanggan?
2. Komponen apa saja yang ada dalam aplikasi perancangan dekorasi ini?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi ini memiliki batasan dalam penggunaannya. Batasan masalah dalam aplikasi ini yaitu:

1. Aplikasi ini hanya sebagai sarana pembantu pelanggan dalam merancang dekorasi pernikahannya.
2. Aplikasi ini hanya dapat dirubah atau dikembangkan oleh orang yang dipercaya pemilik Giono Production.
3. Website sebagai referensi rancangan dekorasi, yang akan dipakai dalam perancangan Wedding Decoration.
4. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dengan Action Scrip2. Bahasa pemograman yang digunakan pada perancangan aplikasi Wedding Decoration adalah *java*.
5. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS6, karena software ini lebih ringan dan compatible pada semua komputer.
6. Aplikasi Wedding Decoration difokuskan pada pemilihan ukuran dekorasi, jenis gebyok, bunga dan kursi.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam merancang dekorasi pernikahannya sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pelanggan. Selain itu pembuatan aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai media presentasi penyedia jasa layanan kepada pelanggan dan juga dapat digunakan untuk menarik minat pelanggan untuk memakai jasa layanan dekorasi dari Giono Production.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan Aplikasi ini adalah:

1. Bagi penyedia jasa layanan dan pelanggan

Mempermudah pelanggan dan penyedia jasa layanan dekorasi dalam melaksanakan kegiatan perancangan dekorasi pernikahan secara lebih transparan.

2. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sarjana (S1), Jurusan S1-Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada sistem observasi ini pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Dengan cara datang langsung ke Giono Production yang beralamat di Stan 004/044, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

2. Wawancara

Yaitu dengan mendapatkan data-data secara langsung dari sumber yang mengerti sehubungan dengan pengamatan maka penulis bertanya langsung dengan Bp. Sugiono selaku pemilik dari Giono Production.

1.6.2 Analisis System

Proses analisis sistem yang di lakukan yaitu :

1. Identifikasi masalah

Menentukan permasalahan-permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan perancangan dekorasi yang ada, kemudian mencari solusi terbaik dalam memecahkan permasalahan tersebut dengan berpedoman pada analisis SWOT (Strenghts, Weakness, Opportunnity, dan Threats).

2. Analisa kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem menjelaskan mengenai kebutuhan fungsional (functional requirement) dan nonfungsional (nonfunctional requirement) dalam proses penerapan sistem perancangan dekorasi.

3. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan sistem meliputi studi kelayakan secara teknis maupun secara operasional.

1.6.3 Perancangan Aplikasi Wedding Decoration

Langkah-langkah dalam perancangan aplikasi wedding decoration adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Fungsi
2. Perancangan Kebutuhan Antar Muka
3. Perancangan Tampilan

1.6.4 Pembuatan Aplikasi Wedding Decoration

1. Implementasi Fungsi
2. Implementasi Kebutuhan Antar Muka
3. Implementasi Tampilan

1.6.5 Pengujian

1. Perancangan Pengujian
2. Implementasi Pengujian
3. Analisis Hasil Uji

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah pada penulisan tugas akhir ini, penulis menyusun tugas akhir ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi Wedding Decoration, pemaparan mengenai perancangan dekorasi pernikahan oleh pelanggan dan revisi dari penyedia jasa layanan dekorasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, serta implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan berisi ringkasan yang dapat diambil dari pembuatan dan pengujian aplikasi ini, Sedangkan saran berisi usulan-usulan lanjut dari permasalahan yang ditinjau, dan mungkin berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat, membahas ataupun mengembangkan aplikasi menggunakan adobe flash berbasis website.

