

BAB I

PENDAHULUAN

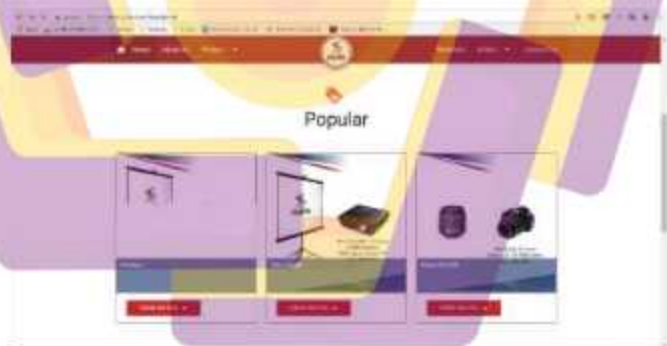
1.1 Latar Belakang Masalah

PALERA Multimedia merupakan salah satu penyedia jasa penyewaan perangkat atau alat-alat multimedia yang berada di Yogyakarta. Rz. Ricky Satria Wiranata, S.Pd.I.,M.Pd adalah pemilik dari usaha persewaan alat-alat multimedia tersebut. Usaha yang dirintisnya sejak tahun 2012 ini awalnya hanya menyewakan proyektor namun kemudian hingga sekarang ini PALERA Multimedia berkembang dan sudah mempunyai berbagai macam unit perangkat multimedia yang disewakan misalnya seperti *printer*, *spliter*, *pointer*, kamera bahkan PALERA Multimedia juga menyewakan laptop dengan tarif per hari. Sistem penyewaannya pun tidak hanya satuan barang, tapi bisa juga menyewa dalam sistem paket misalnya seperti paket *sound system*, paket peralatan presentasi dan paket *video shooting*. Setiap paketnya mempunyai spesifikasi jumlah perangkatnya sendiri-sendiri. Akan tetapi calon pelanggan juga bisa memilih sendiri alat-alat multimedia yang ingin di sewa sesuai kebutuhan di dalam paketnya.

Dalam pemasaran jasa penyewaan perangkat multimedia sebenarnya PALERA Multimedia sudah mempunyai sebuah situs *website* yang bisa di akses oleh calon pelanggan yang ingin menyewa perangkat multimedia. Namun ada. Sulitnya pemasaran melalui internet karena banyaknya jasa penyewaan serupa khususnya di daerah Yogyakarta membuat website PALERA Multimedia susah di temukan oleh pelanggan karena ketatnya persaingan penggunaan *Search Engine*

Optimization (SEO). Hal ini mengakibatkan susahnya untuk mencari pelanggan yang akan menyewa alat-alat multimedia tersebut.

Dari penjelasan di atas karena sulitnya memasarkan jasa penyewaan perangkat multimedia di internet maka dari itu penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android sehingga para pelanggan bisa tertuju langsung pada persewaan PALERA Multimedia ketika ingin menyewa alat-alat multimedia. Aplikasi ini dibuat dengan sistem operasi android karena perkembangan *smartphone* yang sedang populer saat ini adalah *smartphone* yang berbasis android. Dan juga dirasa lebih praktis untuk digunakan kapanpun dan dimanapun, hanya dengan meng-klik icon aplikasi pada *smartphone* androidnya dan tidak harus membuka *browser* dan kemudian harus repot memasukan kata kunci pencarian.



Gambar 1. 1 Screenshot Website PALERA Multimedia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka permasalahan utama adalah “Bagaimana aplikasi pemesanan alat multimedia berbasis android pada PALERA Multimedia dapat mempermudah pemesanan?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi android dengan minimal versi yang dibutuhkan adalah versi 2.2 (froyo).
2. Aplikasi digunakan sebagai media pemesanan alat-alat multimedia yang tersedia di PALERA Multimedia.
3. Aplikasi hanya mencakup pemesanan, pengenalan deskripsi, detail secara fisik tentang produk yang tersedia dan harga untuk penyewaannya dan tidak termasuk transaksi pembayaran.
4. *Software* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasinya adalah Android Studio 2.3.3.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi pemesanan perangkat multimedia pada persewaan PALERA Multimedia.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media informasi atau media pengenalan produk PALERA Multimedia kepada konsumen sehingga memudahkan dalam pemasaran jasa penyewaan perangkat multimedia.
2. Sebagai media untuk pemesanan perangkat multimedia dengan praktis karena sifatnya aplikasi *mobile android*, sehingga diharapkan dapat menarik minat pelanggan untuk menyewa di PALERA Multimedia.
3. Sebagai persyaratan kelulusan pada program sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Alat Multimedia Berbasis Android Pada PALERA Multimedia" adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan aplikasi pemesanan pada PALERA Multimedia ini, peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya:

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Dengan metode ini peneliti mempelajari dari buku, artikel, situs-situs di internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan aplikasi android.

1.5.1.2 Metode Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap beberapa aplikasi berbasis android yang ada di internet khususnya Youtube.

1.5.1.3 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian yakni pihak PALERA Multimedia agar tetap terjamin kebenarannya.

1.5.2 Metode Analisis

Melakukan analisis pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode analisis yang peneliti pakai dalam perancangan aplikasi pemesanan perangkat multimedia pada PALERA Multimedia ini adalah dengan metode analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahapan perancangan ini untuk menghubungkan antara kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan menggunakan studi literatur terhadap aplikasi dengan tema yang sama yang diterjemahkan ke dalam diagram-diagram UML (Unified Modeling Language) diantaranya dalam bentuk use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram, membuat perancangan antarmuka tampilan aplikasi yang dilanjutkan pada tahapan membentuk prototype dimana mencakup

tahapan instalasi perangkat lunak pendukung, pembuatan aplikasi, beserta pengujian.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi ini mencakup implementasi atau tahap pembuatan aplikasi. Semua rancangan aplikasi yang sudah dibuat selanjutnya di terapkan pada tahapan ini. Memproduksi aplikasi mulai dari pembuatan *database*, pembuatan desain antarmuka aplikasi hingga tahap penulisan kode aplikasi (*Coding*).

1.5.5 Metode Testing

Pengujian Sistem adalah kegiatan yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari. Atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari sistem atau layanan yang sedang diuji. Ada beberapa metode dalam melakukan pengujian sistem diantaranya adalah *white box testing* dan *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka dapat dirumuskan sistematika penyusunan agar dapat mempermudah pemahaman terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.