

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kesatuan yang terdiri dari banyak ragam budaya, diantaranya adalah budaya dalam penerimaan tamu, mulai dari tamu adat sampai dengan tamu sebuah dalam sebuah acara atau tamu resepsi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online [1], Resepsi adalah pertemuan (perjamuan) resmi yang diadakan untuk menerima tamu (pada pesta perkawinan, pelantikan). Biasanya, para tamu yang hadir membawa amplop yang berisi uang tunai, atau yang biasa disebut dengan istilah “*nyumbang*” dalam Bahasa Jawa. sebelumnya *nyumbang* dapat menggunakan produk pertanian, namun sekarang lebih banyak menggunakan uang tunai [2]. Besarnya sumbangan sangatlah beragam tergantung setiap daerah. Pada umumnya, resepsi pasti dihadiri oleh banyak tamu, dimana para tamu terlebih dahulu mengisi daftar hadir atau mengisi buku tamu yang disediakan oleh tuan rumah sebelum masuk kedalam acara resepsi. biasanya terdapat petugas tersendiri untuk mengisi buku tamu. Pengisian buku tamu juga beragam, terdapat pengisian buku tamu sebelum masuk kedalam acara, dan juga pengisian buku tamu saat akan keluar dari acara resepsi.

Dalam amplop yang dibawa oleh para tamu, biasanya terdapat nama dan alamat tamu yang bertujuan untuk menunjukan bahwa amplop itu dibawa oleh siapa dan alamatnya dimana. Kemudian nama dan alamat dari amplop itu disalin atau dicatat ulang di buku tamu. Dalam mengisi buku tamu, biasanya terdapat petugas

tersendiri. Petugas mencatat nama dan alamat tamu yang terdapat pada amplop, kemudian petugas membuka amplop lalu menjumlahkan sumbangan dari para tamu yang hadir dan diberikan kepada tuan rumah.

Selain istilah “*nyumbang*”, terdapat istilah lain yaitu “*mbalek’ke sumbangan*” yang berarti mengembalikan Sumbangan. Maksudnya adalah Ketika tamu A *Nyumbang* di resepsi sebesar Rp 50.000 misalnya. Maka nanti jika A mengadakan resepsi, tuan rumah yang mengadakan resepsi saat ini akan mengembalikan Sumbangan minimal Rp50.000.

Data-data tentang tamu tersimpan di buku tamu, sebelum mengembalikan sumbangan tuan rumah yang saat ini memiliki resepsi terlebih dahulu melihat buku tamu dan mencari data tamu yang sedang mengadakan acara resepsi. Setelah data tamu didapat kemudian data tamu tersebut ditandai dan tuan rumah mengembalikan sumbangan. Dalam mencari data di buku tamu biasanya memakan waktu yang cenderung lama, karena tuan rumah tidak tahu berada di buku tamu berapa dan halaman berapa. Selain itu, tulisan tangan petugas pengisi buku tamu pun berbeda-beda, ada yang tulisannya rapi ada yang kurang rapi sehingga memperlambat pencarian data.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memecahkan berbagai masalah diatas. Aplikasi yang dapat menyimpan data tamu maupun, mencari data tamu. Selain itu terdapat juga fitur pencatatan pengeluaran keuangan resepsi, sehingga pengeluaran menjadi termonitor. Sebuah aplikasi buku tamu pintar berbasis android yang dapat membantu dan mempermudah dalam

pengelolaan data tamu serta dengan tambahan pencatatan pengeluaran keuangan yang dapat memonitor pengeluaran sebuah resepsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu: "Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi buku tamu berbasis android?".

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan dalam aplikasi yang dibuat dalam mengatasi masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik minimal menggunakan *device* android dengan os minimal android 7.1 (*nougat*)
2. Aplikasi ini menggunakan satu *email* untuk *register* satu buku tamu.
3. Aplikasi buku tamu menggunakan *database* dari google yaitu *firebase database*.
4. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan *database* dan jaringan untuk keperluan aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis dan merancang aplikasi buku tamu resepsi berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan yang dituliskan diatas, manfaat yang diharapkan dari penelitian diatas adalah:

1. Bagi Penulis:

Bagi penulis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai tempat untuk menggunakan atau mengimplementasikan segala yang telah dipelajari dan dilakukan selama masa perkuliahan ini, dan juga dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru dari studi kasus yang diambil.

2. Bagi Pembaca:

Sebagai pengetahuan baru tentang sebuah ilmu atau kajian yang diterapkan di kehidupan nyata. Serta pembaca juga dapat memperdalam lagi tentang penerapan ilmu pengetahuannya.

3. Bagi Pengguna

Pengguna dapat menikmati aplikasi yang dibuat, dengan berbagai fitur yang dapat membantu dalam pengelolaan data tamu, pengingat jika mendapat undangan resepsi, dan monitoring pengeluaran keuangan dalam resepsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk Menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melihat dan mengamati keadaan serta rule aliran data yang terjadi dari awal hingga data dibutuhkan kembali. Melihat dari sudut pandang dari seorang tuan rumah pada resepsi, dan menyimpulkan keadaan atau suatu kondisi demi memperbaiki rancangan sistem yang akan dibuat.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Merupakan yang dilakukan oleh penulis secara langsung dalam melakukan penelitian. Penulis melakukan wawancara kepada salah satu tuan rumah yang mengadakan resepsi yaitu adalah ayah dari penulis sendiri. Dalam rangka mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian.

1.6.1.3 Metode Literatur

Dalam mendapatkan data dengan metode ini, dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian dari sumber terpercaya yaitu jurnal paper, majalah, karya ilmiah, buku dan internet.

1.6.2 Metode Analisis

Analisa yang digunakan terhadap data-data dan sistem yang berjalan pada buku tamu konvensional menggunakan analisis PIECES, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan *flowchart* untuk mengetahui alur yang terdapat pada aplikasi. Untuk perancangan sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) agar aliran data dari sistem yang akan dibuat dapat tergambar dengan jelas. Menggunakan ERD dan relasi tabel untuk merancang database. Sebelum masuk kedalam pembuatan kode program, dibuat terlebih dahulu wireframe untuk mengetahui rancangan kasar dalam sebuah aplikasi yang akan dibuat. Dengan metode pengembangan sistem *Waterfall*

1.6.4 Metode Implementasi

Dalam melakukan implementasi dan pembuatan program, penulis menggunakan *software* android studio dengan menggunakan Bahasa pemrograman kotlin serta menggunakan arsitektur MVP dalam pembuatan program. Untuk menjalankan aplikasi yang dibuat dapat menggunakan ponsel android atau menggunakan AVD.

1.6.5 Metode Testng

Pengujian perangkat lunak atau *software testing* dari aplikasi yang dibuat menggunakan pengujian *black-box testing* dan *white-box testing*. Pengujian *black-box* digunakan untuk mengetahui kesesuaian dari program antara input dan output. Pengujian menggunakan *white-box* digunakan untuk menguji kode program, apakah sudah berjalan atau memiliki kesalahan. Pengujian ini bertujuan untuk mengecek aplikasi apakah aplikasi tersebut sudah berjalan dengan baik atau terdapat *error* maupun *bug*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang kajian Pustaka yang dijadikan referensi dalam penelitian ini, dan berisi tentang landasan teori yang diterapkan dalam penelitian ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, study kelayakan sistem, dan perancangan sistem yang meliputi pembuatan flowchart, pembuatan aliran data menggunakan DFD, rancangan database, dan pembuatan *wireframe*

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi serta evaluasi aplikasi yang dibuat pada saat penelitian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran penulis dari penelitian yang dibuat