

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangatlah pesat, khususnya teknologi informasi berbasis *mobile*, yang dikenal dengan kemudahan penggunaannya karena bersifat *mobile*, sehingga lebih fleksibel. Teknologi informasi *mobile* yang gencar digunakan saat ini adalah Android. Kemudahan yang diperoleh dari teknologi android yaitu paket super lengkap dalam dunia telekomunikasi informasi, tidak sekedar untuk menelepon, browsing, namun banyak hal lain yang tentunya dapat disajikan dalam membantu mempermudah kegiatan sehari-hari diberbagai aspek kehidupan.

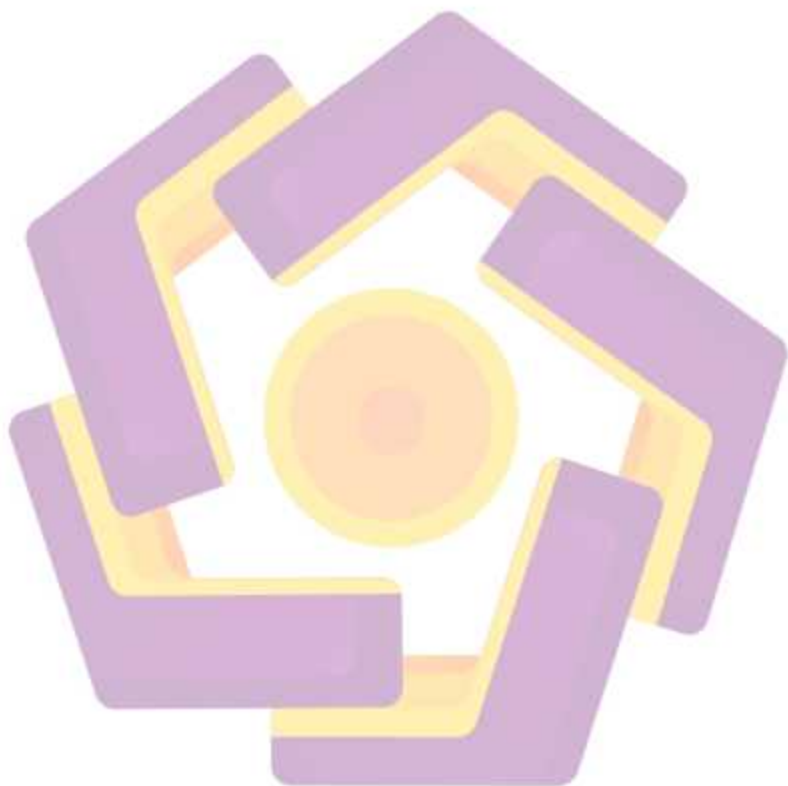
Perkembangan yang tidak kalah pesat yaitu perkembangan *fashion*. Hal ini ditandai dengan munculnya banyak outlet – outlet perbelanjaan pakaian di berbagai daerah. Outlet – outlet tersebut menyediakan kebutuhan *fashion* masa kini. Outlet tersebut menyediakan pakaian jadi maupun pakaian yang harus dipesan terlebih dahulu. Salah satu contoh outletnya yaitu, La-Ovi Boutique. La-Ovi boutique melayani pemesanan pakaian dan juga menjual pakaian jadi.

Proses pelayanan pemesanan pakaian di La-Ovi Boutique masih dilakukan dengan cara manual. Hal tersebut dilakukan dengan cara menuliskan semua data pelanggan serta data pesanan pada sebuah buku. Data yang disimpan bisa saja hilang atau usang karena buku yang digunakan juga bisa termakan usia seperti halnya di La-Ovi Boutique. Ketika buku yang sudah digunakan semua halamannya telah terisi, dan diletakkan disembarang tempat dan hilang maka,

data

yang

sudah



ada akan hilang juga, dan hal tersebut tentu sangat menghambat pelayanan di La-Ovi Boutique.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil judul penelitian “ Perancangan Aplikasi Berbasis Android untuk Manajemen Data Pemesanan di La-Ovi Boutique”. Hasil penelitian ini berupa aplikasi berbasis android untuk memajemen data pemesanan pembuatan baju, informasi data pelanggan, serta pemberitahuan status pesanan yang sudah selesai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah, “Bagaimana membuat aplikasi berbasis android untuk memajemen data pemesanan di La-Ovi Boutique.”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang dikembangkan berfokus pada sistem pemesanannya yang meliputi pengelolaan data pemesanan pakaian dan pengelolaan informasi data pelanggan.
2. Pengelolaan data pemesanan (order) meliputi data ukuran pelanggan yang akan dibuat.
3. Pengelolaan data pelanggan meliputi nama pelanggan, nomor telepon pelanggan, alamat pelanggan, serta tanggal daftar.

4. Pengelolaan data pesanan (order) disesuaikan dengan data pelanggan yang sudah ada, dengan kata lain pelanggan harus melakukan konfirmasi data diri untuk diinputkan ke data pelanggan, untuk kemudian bisa melakukan pemesanan, yaitu dengan penginputan ukuran pada data order.
5. Software tool yang digunakan yaitu Eclipse dan Android sdk.
6. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan pada aplikasi.
7. Data ukuran order hanya ukuran untuk pembuatan baju dan kemeja.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Membuat Aplikasi Berbasis Android untuk Manajemen Data Pemesanan di La-Ovi Boutique.
- b. Syarat kelulusan dalam menempuh jenjang Strata-1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat

1.5.1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh selama di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA melalui objek penelitian, yaitu La-Ovi Boutique.
- b. Menambah pengetahuan penulis tentang kajian – kajian yang diperoleh di luar lingkungan akademik untuk mendukung penyusunan skripsi ini.

- c. Menambah pengalaman penulis untuk menerapkan ketrampilan dan keahlian dalam menghadapi masalah- masalah yang ada di lapangan sesuai dengan bidangnya.

1.5.2. Bagi La-Ovi Boutique

Penelitian bisa dijadikan sebagai sarana untuk mempermudah karyawan untuk mengerjakan pesanan dan mengontrol pesanan dari pelanggan serta sebagai peningkatan dan penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan. Selain itu, penelitian ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan dan memperlancar proses bisnis di La-Ovi Boutique.

1.5.3. Bagi Masyarakat Luas

Penelitian bisa dijadikan sebagai tambahan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi, khususnya teknologi *mobile*. Selain itu, penelitian bisa dijadikan perbandingan apabila akan dilakukan lagi pengembangan teknologi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan

informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1.6.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

1. *Analisis*

Tahap *analysis* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. *Design*

Tahap design merupakan tahapan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Tahap ini merupakan realisasi dari tahapan analisis serta design untuk menjadi program yang nyata.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan-kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

5. *Maintainance*

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan terhadap sistem, termasuk pengembangan aplikasi tersebut setelah di uji coba. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan aplikasi mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi keinginan user.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan menggunakan dasar – dasar penulisan ilmiah agar tulisan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama serta definisi-definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menjunjung pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

