

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Just Y Store adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang sepatu khususnya sepatu wanita. Perusahaan ini terletak di Jl.Cendrawasih No.32 Demangan Baru Yogyakarta. Untuk jenis sepatu yang dijual adalah *high heels* dan *wedges*.

Di perusahaan *Just Y Store* selain menjual sepatu yang telah jadi, juga melayani pemesanan sepatu, dengan cara ketika di toko *costumer* menjelaskan bagaimana bentuk sepatu yang ingin dipesan, tetapi tidak menyertakan bagaimana detail sepatu yang diinginkan dalam bentuk gambar. Cara tersebut menimbulkan terjadinya kesalahan desain sepatu yaitu salah maksud antara *costumer* dengan karyawan, ketika sepatu sudah selesai diproduksi, ternyata tidak sesuai dengan keinginan *costumer*.

Mengingat sering terjadi kesalahan dalam pemesanan, maka dibutuhkan suatu aplikasi untuk mendesain sepatu berbasis multimedia supaya pemesanan meminimalisir terjadinya kesalahan. Sistem informasi aplikasi desain sepatu pada toko *Just Y Store* ini bertujuan untuk membantu mendesain sepatu secara *custom* yaitu mendesain sepatu dan bisa melihat bagaimana hasil desain sepatu yang telah di desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun suatu sistem informasi aplikasi pada toko *Just Y Store*.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan luasnya materi dalam pembuatan aplikasi ini, maka batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini meliputi :

1. Aplikasi dibangun menggunakan *Actionscript 2.0*.
2. Desain dan tampilan Aplikasi 2D.
3. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Profesional CS6, Adobe Photoshop CS6, XAMPP 1.7.3.
4. Desain yang dilakukan adalah warna sepatu, motif sepatu, model *heels* sepatu, aksesoris sepatu, ukuran sepatu yaitu ukuran 36-43.
5. Aplikasi menggunakan admin untuk *update* warna sepatu, motif sepatu, model *heels* sepatu, aksesoris.
6. Halaman admin dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP(Hypertext Preprocessor)*.
7. Pada aplikasi, terdapat menu untuk menyimpan dalam bentuk *.pdf*.
8. Terdapat video animasi bagaimana cara mengukur ukuran sepatu.
9. Untuk jenis sepatu yang di desain adalah 4 jenis sepatu high *heel* dan sepatu *wedges*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem informasi aplikasi desain sepatu, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam desain sepatu.

1.5 Metode Penelitian

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan selama membuat skripsi ini meliputi :

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari buku, internet maupun sumber – sumber lainnya mengenai pembuatan desain sepatu, bahasa pemrograman *PHP(Hypertext Preprocessor)*, *Actionscript 2.0*, MySQL untuk database sebagai tempat penyimpanan data, serta acuan untuk perancangan system dan analisa.

2. Analisa Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana aplikasi desain sepatu berjalan dan apakah sudah sesuai dengan kinerja yang diinginkan atau belum.

3. Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat terpenuhi.

4. Pemrograman

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada *platform* komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

5. Uji Coba Dan Implementasi

Aplikasi yang sudah dibangun selanjutnya akan diuji. Apakah aplikasi ini dapat bekerja maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam *dektop* agar bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dari aplikasi desain sepatu ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun menjadi lima bab, adapun susunan penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yaitu tentang sistem perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program untuk skripsi, pemaparan teori tentang aplikasi desain sepatu. Juga menguraikan beberapa referensi yang akan membantu penulis untuk menyelesaikan aplikasi desain sepatu.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap – tahap perancangan dan pembuatan program. Tantang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

