

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia dan membawa manfaat serta kemajuan. Di Indonesia, kemajuan tersebut dapat ditandai dengan munculnya tingkat pertumbuhan digital yang pada tahun 2021 akan meningkat sebesar 15,5% dan menjadikan 73,7% penduduk Indonesia sebagai pengguna aktif teknologi informasi, berita, dan komunikasi. Selanjutnya ditemukan bahwa rata-rata komunitas digital di Indonesia menggunakan internet dalam sehari hingga 8 jam 52 menit per individu [1]. Menyambut hal ini, ditemukan juga bahwa pengguna internet aktif memiliki pengaruh besar dalam pertukaran informasi dan sarana komunikasi dalam kehidupan masyarakat.

Kenaikan penggunaan *internet* ini sangat berimbang dalam penggunaan aplikasi *mobile phone* di masyarakat. Perkembangan aplikasi-aplikasi *mobile phone* di Indonesia selalu mengalami peningkatan yang luar biasa dari tahun ke tahun. *Mobile phone* aplikasi merupakan faktor yang dinamis (selalu berkembang dan dikembangkan) dan kompleks serta keunggulan dalam bersaing (kompetitif) dimana sekarang banyak industri software house yang menyediakan berbagai produk dan layanan untuk user melalui aplikasi *mobile phone* yang berbasis android.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak [2].

Aplikasi Android menggunakan bahasa java atau kotlin, hal ini dapat mengontrol perangkat *mobile* melalui *google-enabled* java. Ini adalah platform penting untuk mengembangkan aplikasi *mobile* menggunakan *software stack* yang disediakan di google Android SDK. *Android* memiliki banyak fitur seperti sistem operasi, *Android Development Tool*, *Google Play*, dukungan pemasok industri seluler. Keunggulan Android yaitu menyediakan platform terbuka bagi para pengembang dalam menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti penggerak [3].

Makna Photography adalah sebuah usaha perorangan yang bergerak dalam penyediaan jasa foto *pre-wedding*, *wedding*, *videografi* dan cetak foto. Produk yang ditawarkan di studio foto ini diantaranya adalah jasa foto studio, *wedding*, *prewedding*, *videoshooting*, cetak foto alamat dari Makna Photography terletak di Lrg. Kebun Duren, RT.03, Desa Tangkit, Kecamatan Sungai Gelam, Muaro Jambi.

Untuk menyelesaikan masalah pada pengelolaan data pemesanan, telah banyak diusulkan solusi diantaranya dengan memanfaatkan aplikasi berbasis *mobile* Android. Berikut ini penelitian sejenis yang dijadikan referensi oleh penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Borman [4] dengan hasil penelitiannya dapat memudahkan pelanggan jika akan melakukan pelayanan jasa foto di ACE Photography. Pelanggan dapat melihat pemesanan pelayanan jasa secara *online*, melakukan pemesanan foto dan pelanggan dapat melihat jadwal pemotretan. Penelitian kedua Junaini [5] dengan hasil penelitiannya memudahkan entitas Pemesan mendapatkan informasi tarif jasa fotografi, konfirmasi pemesanan Dampak dari penggunaan aplikasi Sistem Pemesanan Jasa Fotografi di

Studio Selawe Bontang, adalah peningkatan kinerja dan efisiensi kegiatan pengolahan data dan laporan, serta adanya peningkatan jumlah pelanggan pada Studio Selawe Bontang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa dalam proses penyewaan pelanggan datang langsung ke Makna Photography kemudian memilih paket yang sudah disediakan dengan harga yang sudah ditentukan ataupun pelanggan dapat memilih paket *custom* sesuai dengan keinginan pelanggan itu sendiri. Dalam pengolahan data penyewaan photography masih dilakukan secara manual menggunakan buku dan transaksi penyewaan photography masih menggunakan nota sebagai bukti adanya transaksi. Menyebabkan data transaksi tidak terintegrasi dengan baik dan benar, sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses pencarian data transaksi penyewaan, selain itu kesulitan dalam pembuatan laporan, hal ini dikarenakan harus merekap kembali catatan transaksi kedalam komputer untuk melakukan pembuatan laporan.

Dengan permasalahan pada Makna Photography dan melihat hasil dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Maka dapat dijadikan dasar penelitian untuk membuat sebuah sistem yang dapat diakses melalui *smartphone* berbasis android yang memperkenalkan jasa dan layanan yang tersedia serta menawarkan informasi yang mempermudah calon pelanggan atau konsumen dalam hal penyewaan paket *photography* yang disediakan maupun pelanggan dapat memilih sendiri paket penyewaan sesuai dengan yang diinginkan atau *custom* paket, serta pelanggan menentukan titik lokasi dilangsungkan acara sehingga mempermudah pihak Makna Photography untuk mengetahui lokasi

photography admin mengelola data pesanan melalui *website*. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat topik tersebut menjadi tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Aplikasi Penyewaaan Photography Pada Makna Photography Berbasis Android**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu :“Bagaimana membangun suatu Aplikasi berbasis *mobile* Android untuk melakukan penyewaan *photography* pada Makna Photography?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan penyewaan *photography* pada Makna Photography.
2. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi berbasis android untuk penyewaan paket *photography* yang yang terdiri dari : data penyewaan paket, paket *custom* yang berbasis *mobile* Android.
3. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Lenguage*) yaitu : *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*. Pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*
4. *Software* yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Android Studio untuk pembuatan aplikasi *mobile* dan *website* menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database MySQL*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah

1. Mengetahui dan mengidentifikasi kelemahan-kelemahan pada proses penyewaan pada Makna Photography yang sedang berjalan.
2. Merancang aplikasi berbasis *mobile* sebagai media penyewaan pada Makna Photography.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya pembuatan aplikasi penyewaan pada Makna Photography, adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah calon pemesan dalam melakukan penyewaan dan dapat memilih sendiri paket yang disediakan, sesuai dengan ketentuan yang ada pada Makna Photography.
2. Mempermudah Makna Photography untuk menampilkan informasi detail paket yang dapat dipesan.
3. Membantu dan mempermudah pihak Makna Photography dalam pengolahan data paket, data penyewaan serta laporan transaksi penyewaan yang telah terjadi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah yang sedang dibahas seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan dalam penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikhususkan pembahasan teori yang berkaitan dengan topik yang akan dibuat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan *tools* yang digunakan untuk mengembangkan program baik *software* maupun *hardware* pada perancangan aplikasi *mobile* berbasis android.

BAB IV : ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang apa yang akan dilakukan terhadap objek dan hasil analisa, antara lain Analisa Sistem, Perancangan Sistem, Rancangan *Interface*, Implementasi dan *Use Case* yang

ditemukan dalam penelitian serta menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan penelitian.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai implementasi sistem dari objek penelitian serta pengujian sistem baik itu kelebihan maupun kekurangan dari sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.