

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi dengan segala solusi serta kemudahan yang ditawarkan kini telah menjadi bagian dari keseharian hidup manusia dalam setiap aspek kehidupan [1]. Terkhusus di Indonesia ditemukan bahwa pertumbuhan digital yang merupakan ciri dari era kebangkitan teknologi informasi dan komunikasi bahwa terjadi pertumbuhan digital sebesar 15,5% pada 2021 yang menjadikan sebanyak 73,7% populasi di Indonesia adalah pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang aktif. Selain itu ditemukan bahwa masyarakat digital di Indonesia rata-rata menggunakan internet dalam sehari sebanyak 8 jam 52 menit perindividu [2].

Menyambut hal ini ditemukan juga bahwa pengguna internet aktif membuat pengaruh sangat besar terhadap pertukaran informasi, cara bersosialisasi dan cara kerja bisnis [3]. Digitalisasi secara langsung mengikat Informasi dalam perkembangan bisnis dan keduanya merupakan hal penting sebagaimana dijabarkan oleh Clerck [4] bahwa digitalisasi dalam bisnis sendiri menggunakan teknologi dan data untuk diolah sebagai kebutuhan bisnis dengan informasi digital sebagai intinya. Gobble [5] menjelaskan bahwa teknologi digital dan informasi digital merupakan cara baru untuk meningkatkan nilai perusahaan.

Story Wedding merupakan sebuah usaha yang memberikan pelayanan jasa penyewaan perlengkapan pesta pernikahan atau *wedding organizer*. Pelayanan jasa ini sudah cukup komersial, dimana jasa pelayanan Story Wedding sudah mendapatkan banyak pelanggan yang mempercayai pelayanan yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi dan melakukan wawancara dengan bapak Andi sebagai pemilik Story Wedding Dalam kegiatan yang berlangsung saat ini pada Story Wedding yaitu memberikan informasi berupa brosur tentang

apa saja yang tersedia lalu melakukan penentuan harga atas item-item yang akan digunakan oleh pelanggan dan pengolahan data yang saat ini masih dilakukan secara manual dan belum menggunakan sistem komputer seperti pencatatan stok data barang perlengkapan pernikahan dan jasa masih disimpan pada buku dan transaksi penyewaan masih menggunakan pencatatan dalam nota transaksi adapun permasalahan dengan pencatatan ke dalam buku dan nota yaitu :

1. Menyebabkan data transaksi masih kurang terintegrasi dengan baik dan benar, sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses pencatatan dan
2. Kurang tertatanya penyimpanan data transaksi yang dapat menimbulkan resiko kerusakan dan kehilangan
3. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan laporan penyewaan baik perbulan maupun pertahun hal ini dikarenakan harus merekap kembali semua catatan penyewaan.

Berdasarkan permasalahan pada Story Wedding tersebut menjadi dasar penelitian untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yang memperkenalkan jasa dan layanan yang tersedia serta menawarkan informasi yang mempermudah calon pelanggan dalam hal pemesanan paket pernikahan, sehingga mempermudah calon pelanggan yang tidak mempunyai waktu agar dapat mencari sendiri informasi mengenai paket pernikahan yang diinginkan sesuai dengan apa yang telah disediakan oleh Story Wedding. Maka penulis tertarik untuk mengangkat topik tersebut menjadi tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Penyewaan Wedding Organizer Pada Story Wedding Berbasis Android”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut “Bagaimana merancang sebuah Aplikasi Berbasis Mobile Android untuk melakukan Penyewaan Wedding Organizer pada Story Wedding?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi yang dapat melakukan penyewaan wedding yang terdiri dari : data paket pernikahan, data penyewaan, data pelanggan, laporan penyewaan perbulan dan pertahun serta untuk menghasilkan informasi paket pernikahan bagi calon pelanggan.
2. *Output* yang dihasilkan dari sistem informasi pemesanan berbasis android ini adalah laporan data penyewaan wedding. Laporan ini berisi data penyewaan yang diterima oleh Story Wedding yang akan direkap setiap bulannya.
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. Menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah proses penyewaan *wedding organizer* tanpa harus datang ke Story Wedding
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan calon pelanggan memperoleh informasi paket pernikahan sesuai dengan keinginan dan berdasarkan budget sehingga menghemat waktu dan tenaga.

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 Story Wedding, adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah calon pemesan dalam melakukan penyewaan melalui aplikasiserta memilih sendiri kualitas item yang diinginkan agar anggaran dapat disesuaikan dengan kemampuan finansial tuan rumah acara, serta mendapatkan informasi paket wedding, sesuai dengan ketentuan yang ada pada Story Wedding.
2. Membantu pihak Story Wedding dan pelanggan dalam pengkalkulasian harga.
3. Mempermudah Story Wedding untuk menampilkan informasi detail paket wedding yang dapat dipesan.
4. Membantu dan mempermudah pihak Story Wedding dalam pengolahan data item pernikahan, data paket wedding, data penyewaan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa teori perancangan, aplikasi, penyewaan, android, *database*, alat bantu perancangan sistem, dan alat bantu pembuatan program.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dari penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh dan membahas masalah-masalah yang di ajukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.