

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang begitu cepat dengan jumlah pengguna internet yang tinggi. Tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan bahwa potensi pengguna teknologi informasi sebagai sebuah sarana solusi sangat besar dan perkembangan aplikasi sekarang sangat cepat dan pesat, tidak sedikit yang menggunakan aplikasi untuk membantu kemudahan dalam bekerja. Indonesia berada di posisi keenam dalam jajaran negara dengan pengguna smartphone terbanyak, mencapai 73 juta pengguna. Salah satu bentuk aplikasi yang dikembangkan adalah berbasis *android*. Aplikasi berbasis *android*, tidak hanya digunakan untuk menjadi sumber informasi untuk pelanggan dan calon konsumen. Informasi dapat dengan cepat didapatkan melalui aplikasi. Berbagai keterangan seperti harga, produk, pesan, diskon, promosi khusus, hingga pemesanan dapat dilakukan dengan mudah. Begitupun juga fotografi [1].

Banyak jasa fotografi yang saat ini masih kurang dikenal karena pemesanan masih konvensional dan pemasaran dengan mengandalkan beberapa kegiatan promosi tanpa menggunakan teknologi informasi seperti pembagian brosur dan pemasaran secara langsung. Dan mempunyai kendala seperti kesulitan bertransaksi [2].

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler (mobile) seperti telepon pintar (smartphone) dan computer tablet (PDA). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android saat ini telah menjadi sistem operasi mobile terpopuler di dunia. Perkembangan Android tidaklepasdariperan sang raksasa Google. Android padamulanya di dirikanoleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White padatahun 2003 [3].

Fotografi memiliki bermacam-macam manfaat dan tujuan baik untuk dokumentasi, penelitian, maupun sebagai media dalam ranah estetika. Dengan foto, suatu momen bisa bertutur. Terdapat masalah yang terjadi pada jasa foto wisuda *outdoor* yang sedang marak terjadi di Kota Jambi saat ini. Umumnya pelayanan yang diberikan masih bersifat konvensional belum adanya sistem pemesanan dalam artian pelanggan terkadang mengantri terlalu lama dilokasi tempat pengambilan foto wisuda *outdoor* dan bisa berdampak buruk bagi pengusaha jasa foto wisuda *outdoor*, karena adanya kemungkinan pelanggan pergi ke fotografer lain. Pemanfaatan teknologi smartphone pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali sampai pada usaha jasa foto wisuda *outdoor* yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak jasa foto wisuda *outdoor*. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dapat dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan foto wisuda *outdoor* yang ingin difoto dengan mudah dalam artian tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan untuk foto wisuda *outdoor* yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri dengan pelanggan lainnya. Pelanggan

jasa foto wisuda *outdoor* juga dapat memilih waktu kapan untuk memulai sesi foto. Kemudian pihak jasa foto wisuda *outdoor* membutuhkan sistem yang dapat mengatur dan manajemen pemesanan foto wisuda *outdoor* sesuai dengan kebutuhan pelanggan, juga kebutuhan pihak jasa foto wisuda *outdoor* tersebut. Sistem ini dapat mempermudah pihak jasa foto wisuda *outdoor* seperti mengatur antrian pesanan sesuai waktu pemesanan pelanggan, mengatur status ketersediaan tempat secara real-time, dan dapat mengontrol jumlah pesanan [4].

Pelayanan untuk foto wisuda *outdoor*, dan lain sebagainya di Kota Jambi sangat banyak, namun masih ada yang belum memanfaatkan aplikasi berbasis *android* pada smartphone untuk membantu prosesnya, contohnya dalam jasa foto wisuda *outdoor* di Kota Jambi, khususnya dalam membantu proses pengolahan data informasi seputar pemesanan.

Pada FUN'S PHOTOGRAPHY mempunyai pemesanan foto yang berjalan meliputi proses promosi, pemesanan paket, pembayaran DP, serta pelunasan masih dilakukan dengan menggunakan data arsip yang berbentuk dokumen yang dibuat menggunakan catatan-catatan pada buku agenda. Proses tersebut memakan waktu yang cukup lama untuk pengecekan data yang dibutuhkan.

Pada proses pemesanan jasa foto wisuda *outdoor*, masih dilakukan dengan pencatatan data dan disimpan dalam buku-buku arsip pelanggan. Proses Promosi masih dilakukan dengan memposting di media sosial. Proses pembayaran DP dan pelunasan pun masih dilakukan dengan menggunakan kwitansi. Semua proses dan pengelolaan data yang dilakukan secara manual tersebut tentunya masih belum berjalan dengan baik dimana semua prosesnya masih terpisah dan tersimpan

masing-masing. Hal inilah yang menjadi kelemahan FUN'S PHOTOGRAPHY karena belum memiliki sistem pemesanan jasa foto yang terintegrasi dari satu bidang dengan bidang lainnya. Sistem pemesanan jasa foto yang baik harus dapat memudahkan segala pemesanan perusahaan dan mempersingkat waktu pengolahan. Penelitian tentang Perancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Android telah banyak dilakukan oleh peneliti, diantaranya Hendini [5] selain itu juga Irvansyah [2].

Hal tersebut dilakukan dengan cara memberikan solusi dari permasalahan FUN'S PHOTOGRAPHY terhadap mengelola seluruh proses kegiatan yang terkait. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis berinisiatif untuk memberikan solusi dengan inovasi berbasis teknologi informasi untuk mempermudah pelanggan mengetahui informasi-informasi yang ada di FUN'S PHOTOGRAPHY. Maka, penulis mengambil judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN FOTO WISUDA OUTDOOR BERBASIS ANDROID PADA FUN'S PHOTOGRAPHY KOTA JAMBI.”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Menurut latar belakang diatas masalah-masalah yang dapat dirumuskan adalah membangun aplikasi pada FUN'S PHOTOGRAPHY Kota Jambi, agar pelanggan dapat mengakses informasi yang ada dengan lebih cepat dan mudah, sehingga proses yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian ini hanya dikhususkan bagi pelanggan yang berdomisili di Jambi.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*.
3. Permodelan sistem menggunakan tool UML (*Unified Modeling Language*) meliputi : *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan menggunakan *Flowchart*.
4. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman Java.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka dari tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada FUN'S PHOTOGRAPHY Kota Jambi saat ini.
2. Untuk merancang sistem informasi pemesanan foto yang dapat mengatasi permasalahan yang ada agar meningkatkan kinerja pemesanan dan mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan FUN'S PHOTOGRAPHY menjadi satu satunya yang menerapkan sistem aplikasi pemesanan pertama berbasis android di Kota Jambi.
2. Diharapkan admin FUN'S PHOTOGRAPHY dapat mengakses informasi dengan cepat dan akurat.
3. Mempermudah pelanggan FUN'S PHOTOGRAPHY dalam mencari informasi paket apa saja yang ada di FUN'S PHOTOGRAPHY.
4. Dapat mempermudah pelanggan serta pihak FUN'S PHOTOGRAPHY dalam melakukan pencatatan tanggal yang sudah di pesan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan kerja praktek ditetapkan sistematika penulisan, adapun laporan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini kami membuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi-definisi yang melandasi penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi langkah-langkah penelitian yang dilakukan, metode yang digunakan, dan tool atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisa terhadap permasalahan dan perancangan sistem informasi FUN'S PHOTOGRAPHY Kota Jambi. Yang mana berisikan analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem dan perancang sistem informasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian hasil perancangan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini memuat tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan juga disini penulis mencoba memberikan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik.

