

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini telah berkembang dengan sangat pesat di segala bidang Teknologi. Bidang Teknik informatika ini tentunya juga mengalami perkembangan sangat cepat, terutama di suatu perusahaan milik negara maupun milik pengusaha asing yang berada di Indonesia ini untuk menciptakan produk-produk yang baru guna memenuhi kebutuhan masyarakat serta mempunyai nilai dan efisiensi yang tinggi. Pelaksanaan praktek kerja nyata ini mempunyai tujuan agar mahasiswa dapat menerapkan dan mengaplikasikan teori yang diperoleh di perkuliahan serta memberi gambaran kepada mahasiswa pada saat bekerja di suatu perusahaan.

Friend Shoes Care adalah salah satu usaha *local brand* yang bergerak dalam bidang jasa *laundry* khusus sepatu pertama di kota Pangkalpinang yang didirikan oleh Mardiansyah pada tanggal 21 April 2016. Usaha tersebut pertama kali dibentuk karena adanya peluang usaha untuk dibidang jasa laundry sepatu yang belum ada di kota Pangkalpinang. Pada awal mula perjalanannya pemilik dibantu oleh teman - temannya yang mempunyai ide tersebut. Ide itu didapat setelah mereka pergi ke kota Bandung dengan melihat usaha Laundry Sepatu yang ada disana. Setelah berjalan satu bulan lebih, ternyata respon terhadap usaha ini baik sehingga pemilik memutuskan untuk serius menjalankan dan mengembangkan usaha ini dengan bantuan pemikiran serta saran dari dosen terkait. Pada tahun 2013 sepatu jenis *sneakers* sedang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia khususnya di kota Pangkalpinang, [1]. Dari fenomena tersebut pemilik melihat peluang dengan membangun *Brand Image* Friend Shoes Care sebagai laundry sepatu yang profesional dengan menggunakan metode khusus sesuai dengan jenis sepatunya. Dalam setiap usaha yang bergerak di bidang jasa, fokus utamanya

tentulah pelanggan itu sendiri. pemilik begitu menyadari bahwa dengan keterbatasan pengetahuan akan seluk beluk mengenai sepatu tidaklah instan. Dari situ pemilik terus belajar melalui berbagai media baik *online* maupun situs yang berkaitan dengan dunia sepatu dan pakar sepatu tentang bagaimana cara merawat sepatu. Pemilik ingin membangun citra merek Friend Shoes Care sebagai jasa *laundry* sepatu yang profesional dengan metode dan cara khusus yang tidak seperti kebanyakan *laundry* pada umumnya. Setelah kurang lebih 3 tahun berjalan, Friend Shoes Care masih terus bertahan dan diterima oleh masyarakat dengan terus berupaya melakukan perbaikan serta pengembangan dalam usahanya.

Banyaknya jumlah pengguna sepatu memunculkan berbagai macam kebutuhan yang diinginkan masyarakat, salah satunya adalah keinginan untuk merawat dan menjaga kualitas dari sepatu yang dimiliki namun mengalami kesulitan dalam merawatnya. Berdasarkan hal tersebut, Friend Shoes Care melihat adanya peluang yang belum hadir menjawab kebutuhan masyarakat sehingga muncul ide jasa *laundry* khusus sepatu yang berbeda dengan *laundry* pada umumnya. Masalah yang hadir sekarang pada Friend Shoes Care yaitu banyaknya peminat atau masyarakat yang ingin merawat dan mencuci sepatu dengan tidak melakukan antrian terlebih dahulu, sehingga pihak perusahaan kewalahan untuk memenuhi pihak konsumen dengan keterbatasan karyawan dan tidak adanya ada aplikasi *online*. Maka dari masalah tersebut, penulis membuat aplikasi *online* untuk mengatasi masalah tersebut sehingga memenuhi permintaan dan memudahkan konsumen dalam berinteraksi tanpa harus datang ke tempat.

Penelitian yang terkait dengan proses pemesanan jasa *laundry* sepatu, diantaranya Penelitian Azry Anggriawan, Yulizar Kasih, Ratna Juwita mengenai *A+ CLEANING, CARE AND REPAIR SHOES* (Perencanaan Pendirian Usaha Jasa Pencucian, Perawatan dan Perbaikan Sepatu),2016 [2], Dicko Adimas Saksono mengenai Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Promosi Terhadap Keputusan Dalam Menggunakan Jasa Laundry Sepatu,2016 [3], Rizal Ali Amrullah, mengenai Studi Kelayakan Bisnis Usaha Laundry

Sepatu,2017 [4], Mohammad Cakra Adiguna, Mengenai Analisis Social Media Marketing Melalui Instagram Atas Produk Sneaklin Premiun Laundry Shoes, 2017 [5], Indrayansyah, Mengenai Rebranding dan Promosi Laundry Sepatu Sneaklin di Kota Bandung[6].

Dari permasalahan tersebut maka kami mengangkat judul “**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN JASA LAUNDRY SEPATU BERBASIS ANDROID DI FRIEND SHOES CARE**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pelayanan jasa laundry yang dapat menyediakan informasi status pencucian dan mengetahui keberadaan pelanggan saat pemesanan.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan Dalam Penelitian Ini :

- a. Merancang aplikasi agar mempermudah pemilik.
- b. Memberikan fasilitas kepada pemilik *FRIEND SHOES CARE* dalam memantau stok alat cuci sepatu.
- c. Merancang aplikasi pada platform *Android* yang digunakan untuk mendata sepatu yang masuk dan keluar maupun untuk mendata pelanggan kemudian dikirimkan kepada computer admin secara tepat waktu melalui *Web Service*.
- d. Mengimplementasikan system terintegrasi sebagai solusi dalam memberikan efisien waktu dan efektifitas kerja dalam proses

Manfaat Dalam Denelitian Ini :

- a. Manfaat Bagi Penulis
 1. Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah di peroleh dengan melakukan penelitian.
 2. Sebagai bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk persiapan dalam menghadapi dunia kerja nanti.
- b. Manfaat Bagi Pemilik
 1. Agar pemilik lebih mudah menerima informasi setiap transaksi yang terjadi di *FRIEND SHOES CARE*.
 2. Memberikan kemudahan dalam mengolah data laporan keluar masuknya sepatu dan barang di *FRIEND SHOES CARE*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang dibahas dalam sistem aplikasi pelayanan jasa *Laundry* pada *Friend Shoes Care* adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi *Laundry* sepatu pada Platform *Android* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya dan aplikasi pembangunan lainnya yaitu *Notepad ++* dan *Xampp Server*.
- b. Aplikasi mengakses basis data melalui web service yang telah disediakan oleh server.
- c. Hasil dari aplikasi ini akan dintegrasikan dengan aplikasi berbasis Web yang dapat diakses secara online oleh karyawan *Friend Shoes Care*.
- d. Aplikasi dibuat untuk pelanggan *Friend Shoes Care*.
- e. Aplikasi dibuat di *Android Studio* dengan IPE versi 4.1 *Android Jelly Bean* hingga versi terbaru.
- f. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan *waterfall*. Alat yang digunakan adalah *UML(Unified Modeling Language)*.

1.5 Metodologi Penelitian

a. Model Pengembangan Sistem *Waterfall*

Menurut Pressman model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE) [7]. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

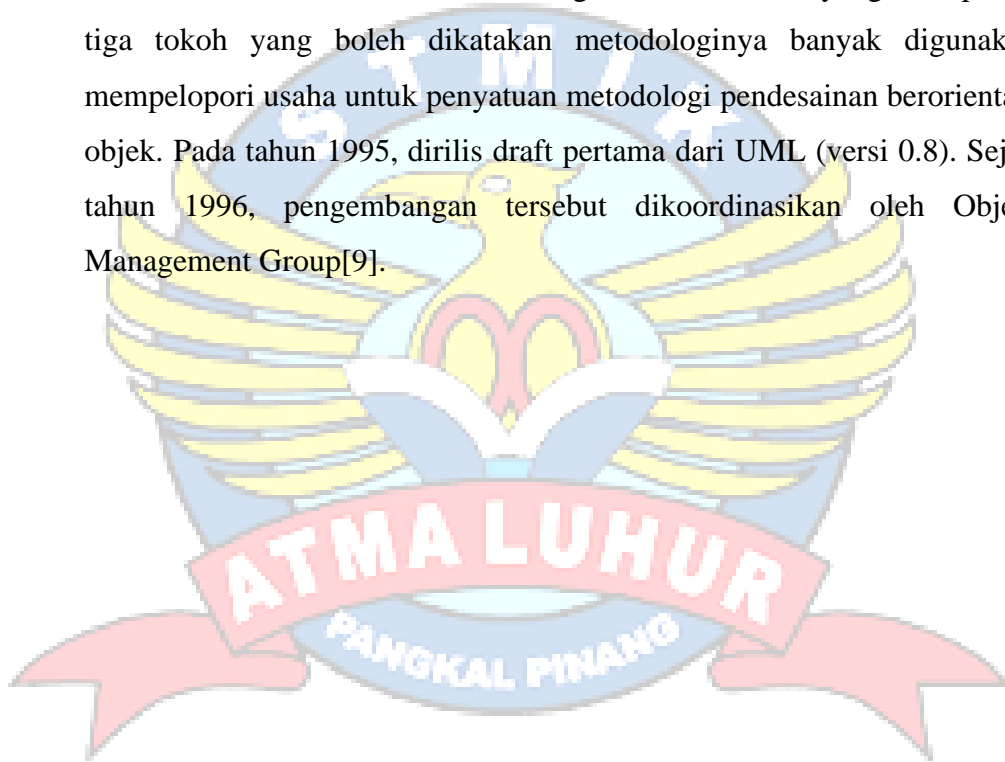
Dengan demikian, metode *waterfall* dianggap pendekatan yang lebih cocok digunakan untuk proyek pembuatan sistem baru dan juga pengembangan software dengan tingkat resiko yang kecil serta waktu pengembangan yang cukup lama.

b. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan yaitu Pengembangan Sistem Berorientasi Objek Oriented. Dalam MBO terdapat istilah tahapan yang merupakan batas fase perkembangan pada siklus hidup perangkat lunak. Tahapan awal pengembangan suatu perangkat lunak hendaknya mencerminkan persoalan-persoalan nyata, dan tahapan akhir mencermninkan hasil/produk. Suatu metode dianggap baik apabila menyediakan produk terdefinisi untuk setiap tahapan (chart, diagram checklist) dan menggunakannya sebagai tool yang benar[8].

c. Tools

Unified Modeling Language Menurut Whitten & Bentley, *Unified Modeling Language* (UML) versi 2.0 adalah sekumpulan konversi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek. UML merupakan dasar bagi design tools berorientasi objek pada IBM. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson era tahun 1990. Dimulai pada bulan Oktober 1994 Booch, Rumbaugh, dan Jacobson, yang merupakan tiga tokoh yang boleh dikatakan metodologinya banyak digunakan memelopori usaha untuk penyatuan metodologi pendesainan berorientasi objek. Pada tahun 1995, dirilis draft pertama dari UML (versi 0.8). Sejak tahun 1996, pengembangan tersebut dikoordinasikan oleh Object Management Group[9].



1.6 Sistematika Penelitian

Dalam sistematika penulisan ini terdapat pembahasan yang tersusun dalam beberapa kelompok sehingga mempermudah dalam memahami maksud dan tujuan penulisan laporan kerja praktek ini. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

a. BAB I (PENDAHULUAN)

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

b. BAB II (LANDASAN TEORI)

Bab ini teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan kerja praktek serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

c. BAB III (ORGANISASI)

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat, struktur organisasi yang bertugas dan wewenang di Toko Friend Shoes Care.

d. BAB IV (PEMBAHASAN)

Pada bab ini penulis menguraikan tentang pengamatan, pembahasan dan permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan, serta alternatif pemecahan masalah.

e. BAB V (PENUTUP)

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan apa yang di peneliti lakukan dalam peneliti Laporan Kerja Praktek ini.