

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan aplikasi Android sebagai media promosi dan informasi kini semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan karena dirasa lebih efektif dan efisien bila dibandingkan dengan cara konvensional dimana pihak yang ingin memasarkan produk barang maupun jasa akan mendatangi konsumen atau calon konsumennya untuk menjelaskan tentang rincian produknya. Selain itu dalam sebuah aplikasi Android juga bisa dimasukkan informasi yang bisa diakses 24 jam sehingga tidak tergantung pada hari dan jam kerja.

Jugend Creative Haus didirikan sejak tahun 2015 di Pangkalpinang. Jugend Creative Haus merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa fotografi. Produk yang ditawarkan beraneka ragam seperti foto studio, wisuda, foto keluarga, dokumentasi, pernikahan, buku tahunan, dan lain-lain. Sampai saat ini Jugend Creative Haus telah memiliki cukup banyak konsumen baik dari kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak.

Saat ini sudah ada beberapa perusahaan yang bergerak dibidang fotografi atau foto studio di wilayah Pangkalpinang. Namun studio-studio tersebut hanya sekedar menawarkan produknya tanpa memberi kemudahan layanan dan informasi terhadap konsumen. Selama ini konsumen terlebih dahulu harus datang ke studio untuk mengetahui jenis produk yang ditawarkan beserta harganya, melakukan pemesanan produk dan membayarkan uang muka. Maka dari itu untuk memudahkan para konsumen dalam mengakses layanan dan informasi dari Jugend Creative Haus, dibuatlah sebuah sistem informasi pemesanan berbasis Android.

Ditengah kemajuan industri 4.0 seperti saat ini aplikasi *mobile* Android bermanfaat untuk mempermudah dalam persaingan di industri fotografi,

dengan adanya aplikasi Android maka akan selangkah lebih maju dibandingkan dengan studio lain yang masih menggunakan sistem pemesanan konvensional.

Berdasarkan penelitian dari Roni Adi Nugroho pada tahun 2015 yang berjudul “Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang”[1], penelitian dari Gina Diah Permatasari pada tahun 2017 yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Fourlight Photography”[2], Penelitian dari Machtal Nuar Selwa Perdana pada tahun 2017 yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pemesanan Jasa Foto Dokumentasi Dan Video Shooting Pada Studio Citra Berbasis Android”[3], penelitian dari Arishita Nurul Anatasia dan Inge Andriani pada tahun 2018 yang berjudul “Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner”[4] ,dan dari penelitian Finto Iswandar pada tahun 2014 yang berjudul “ Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Cleo Photography”[5], maka penulis ingin membuat sebuah analisa dan perancangan aplikasi pemesanan yang serupa, namun dengan menggunakan sistem yang berbasis Android .Dimana aplikasi tersebut memiliki kegunaan yang sama yaitu untuk mempermudah konsumen dalam pemesanan jasa fotografi.

Keunggulan dari sistem yang berbasis Android ini yaitu konsumen dapat lebih cepat dalam mengakses kedalam sistem dalam melakukan pemesanan.

1.2.Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang masalah, maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi untuk mempermudah proses bisnis pada Jugend Creative Haus?
2. Bagaimana memadukan proses koordinasi antar aktor-aktor yang terlibat dalam proses bisnis pada Jugend Creative Haus?

3. Bagaimana agar jadwal sesi pemotretan dapat ditentukan dengan cepat meskipun terdapat perbedaan kapasitas antara fotografer Jugend Creative Haus dilihat dari segi wilayah dan waktu?

1.3. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Maksud dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1. Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan sistem pemesanan fotografi berbasis *Androi* di Jugend Creative Haus diharapkan dapat mendorong konsumen menggunakan jasa Jugend Creative Haus mempermudah akses informasi tentang Jugend Creative Haus serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi agar mempermudah proses bisnis pada Jugend Creative Haus
2. Untuk memadukan proses koordinasi antar *project manager* dan fotografer yang terlibat dalam proses bisnis pada Jugend Creative Haus
3. Untuk dapat menentukan jadwal sesi pemotretan dengan cepat oleh pihak Jugend Creative Haus

1.4. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan sasaran sistem informasi yang tepat dan tujuan dari penelitian dapat tercapai, penulis membatasi ruang lingkup sistem informasi yang akan dirancang ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya untuk digunakan di Jugend Creative Haus.

2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai sistem pemesanan jasa foto pada Jugend Creative Haus.
3. Pembayaran pemesanan jasa fotografi pada Jugend Creative Haus menggunakan pembayaran melalui setor tunai atau transfer rekening. Status pembayaran akan terganti jika *client* sudah melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi. Selanjutnya *client* dapat mencetak invoice bukti pembayaran.
4. Data yang diolah dalam sistem informasi pemesanan jasa fotografi ini berupa data data *client*, data fotografer, dan data proyek yang akan di kerjakan.

1.5. Metodologi Penelitian

Pada tahap ini akan digambarkan cara dalam mengunpulkan data yang diperlukan dalam aplikasi serta gambaran tentang analisa sistem pada perancangan.

Metode penelitian yang akan digunakan pada perancangan ini adalah

A. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam perancangan ini meliputi beberapa aspek yaitu:

1. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses pemesanan serta pengaksesan informasi yang ada pada studio.
2. Wawancara, yaitu menanyakan kepada pemilik, karyawan, serta pelanggan mengenai proses pemesanan yang biasa dilakukan di Studio Jugend Creative Haus.
3. Studi literatur, yaitu dengan membaca berbagai data baik buku atau referensi yang lain.

A. Analisa Sistem

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Menganalisis sistem yang ada yaitu memahami proses sistem yang sedang berjalan sekarang guna mengidentifikasi permasalahan yang ada,
2. Analisa dokumen yang digunakan guna memahami kebutuhan akan dokumen-dokumen bar.
3. Penulisan menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam mendeskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan atau konsepistem baru yang akan dirancang dimana sistem baru tersebut diharapkan dapat memberikan solusi-solusi dari permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem.

Beberapa analisa sistem dalam definis diagram yang digunakan adalah :

1. *Activity Diagram*
2. *Use Case Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Sequence Diagram*

1.5.1 Perancangan sistem

Aktivitas untuk membangun sistem didalam perancangan program adalah pada saat penyusunan pola logika pada saat membangun program komputer.

Dengan *tools* yang digunakan sebagai berikut :

- a. *Adobe XD*
- b. *Astah.*

1.6.1 Sistematika Penulisan

Pembahasan kuliah kerja praktek ini dibagi kedalam bab per bab untuk mempermudah didalam pembahsan sitem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan dengan menggunakan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III : ORGANISASI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang instansi KP (Kerja Praktek), struktur organisasi, tugas , spesifikasi kegunaan komputer yang digunakan, tugas dan wewenang setiap bagian organisasi.

BAB IV : PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang pembahasan perancangan dan evaluasi dari program yang di buat rancangan layar dari rancangan yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.