

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 Dedie Surya Wega pada tahun 2020 yang berjudul “Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Jasa Foto Pada Unique Photo Studio Samarinda Berbasis Web”^[1], penelitian dari Arishita Nurul Anatasia dan Inge Andriani pada tahun 2018 yang berjudul “Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner”^[2], penelitian dari Fattya Ariyani pada tahun 2016 yang berjudul “Rancang bangun sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web menggunakan metode waterfall”^[3], penelitian dari Rosdiana, Denny Kurniadi dan Asrul Huda pada tahun 2019 yang berjudul “Rekayasa Sistem Informasi Promosi dan Pengelolaan Jasa Studio Foto Berbasis Web”^[4], penelitian dari Junaini pada tahun 2020 yang berjudul “Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Android di Studio Foto Selawe Bontang”^[5], maka peneliti 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 dan desain.

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 “Bagaimana membuat aplikasi pemesanan layanan studio foto dan desain pada Jugend Creative Haus berbasis Android?”.

1.3 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 dan desain pada Jugend Creative Haus,
3. Pembayaran pemesanan jasa fotografi pada Jugend Creative Haus menggunakan pembayaran melalui setor tunai. Konsumen membayar setelah project atau pesanan sudah selesai dikerjakan,
4. Data yang diolah dalam sistem informasi pemesanan jasa fotografi ini berupa data data konsumen dan data proyek yang akan di kerjakan,
5. Konsumen akan dihubungi admin untuk meminta mengirimkan bukti pembayaran melalui Whatsapp,
6. *Login* hanya bisa dilakukan melalui registrasi terlebih dahulu,
7. Apabila sudah mendaftar, *username* akun tidak bisa diganti. Kecuali permintaan pergantian *password*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi yang bisa digunakan oleh konsumen Jugend Creative Haus.
2. Untuk membuat suatu sistem yang lebih interaktif dalam menjelaskan paket sehingga dapat mempermudah Konsumen dalam pemilihan paket.
3. Untuk membuat Jugend Creative Haus selangkah lebih maju dibandingkan para pesaing yang bergerak diindustri yang sama.

Manfaat Penelitian

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

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

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 : METEDOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini. Selain itu bab ini juga membahas langkah pengembangan aplikasi pemesanan layanan studio foto dan desain yang berbasis android, dengan menggunakan model prototype dengan metode berorientasi objek dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai tools.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi layanan pemesanan sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

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.

