

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman seperti yang kita ketahui segala sesuatu dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana informasi dan komunikasi. Media sosial menjadi peran penting dalam perkembangan dan minat masyarakat pada bidang fotografi yang mana dapat membangun kreativitas seseorang. Sampai saat ini fotografi sudah menjadi kegiatan yang tidak asing lagi di masyarakat. Orang-orang mulai menggunakan fotografi sebagai sarana untuk mempromosikan produk mereka dalam bisnis dan masyarakat, Sehingga persaingan dalam bisnis fotografi kian hari semakin ketat. Terutama fotografi bergerak di bidang *wedding* yang banyak dijumpai di setiap wilayah khususnya wilayah Pangkalpinang, membuat daya saing semakin meningkat. Shinobi Picture adalah salah satu studio foto di Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung yang bergerak pada bidang fotografi dan di resmikan pada tahun 2019. Studio foto ini menawarkan layanan yang mengabadikan momen-momen tertentu seperti pernikahan, pernikahan *pre-wedding*, dan ulang tahun dalam bentuk foto dan video. Usaha ini memiliki daya tarik tinggi di masyarakat dan target pasar yang luas [1]. Saat ini pengelolaan jasa fotografi masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi. Pada sistem pemesanan, pelanggan datang ke tempatnya untuk langsung memilih dan memesan paket foto, kemudian pesanan dicatat oleh admin menggunakan kertas. Selesai pencatatan pesanan admin Shinobi Picture melakukan pendataan pembayaran pemesanan pelanggan yang akan dibayar, sehingga pemesanan yang dilakukan secara manual ini kurang efektif dan efisien.

Selama ini Shinobi Picture hanya melakukan promosi konvensional dari mulut ke mulut antara pelanggan yang menggunakan jasa Shinobi Picture. Shinobi Picture memiliki media sosial untuk promosi produk, adapun media sosial yang dimiliki Shinobi Picture yaitu Instagram dan Whatsapp. Sehingga perlu adanya sebuah aplikasi pemesanan yang mendukung usaha Shinobi Picture untuk memudahkan proses pemesanan.

Meninjau masalah yang ada, tentunya memerlukan sebuah perancangan pemesanan jasa studio foto yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi yang berbasis Android. Penulis juga mengambil beberapa dari penelitian antara lain, Membuat perancangan aplikasi pemesanan menggunakan model *prototype* dengan tujuan agar pelanggan dapat memesan foto secara *online* melalui Android [2]. Dengan memanfaatkan teknologi ponsel/*smartphone*, khususnya berbasis Android, memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan dan transaksi penawaran, dan meningkatkan jumlah pelanggan Shinobi Picture [3]. Aplikasi Android berupa *smartphone* merupakan solusi yang dapat memberikan jawaban atas kekurangan sistem yang ada. Keuntungan dari pemasaran *online* tidak hanya menarik perhatian pelanggan dari berbagai kalangan, tetapi juga meningkatkan penjualan bagi pengusaha karena mereka dapat dengan mudah memesan layanan jasa Shinobi picture tanpa biaya operasional [4]. Berdasarkan perancangan ini diharapkan dapat membantu pengolahan data pelanggan, data paket foto, data pemesanan, data transaksi agar lebih efektif [5].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat menyimpulkan permasalahan yang ada di Shinobi Picture yaitu bagaimana merancang suatu aplikasi pemesanan jasa foto berbasis Android pada Shinobi Picture?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah, tujuan dari laporan ini, yaitu mengembangkan ide perancangan media promosi suatu usaha.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah, manfaat dari laporan ini antara lain :

1. Meningkatkan minat masyarakat agar tertarik untuk menggunakan jasa foto

Shinobi Picture.

2. Meningkatkan pengelolaan untuk data pemesanan informasi yang diberikan lebih cepat dan akurat.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari topik pembahasan masalah, berikut batasan masalah dalam merancang aplikasi ini, antara lain :

1. Aplikasi ini dirancang menggunakan model *prototype*.
2. Rancangan aplikasi menggunakan figma.
3. Perancangan aplikasi dirancang untuk pemesanan jasa foto dan tidak memiliki fitur tambahan.
4. Aplikasi ini hanya untuk Shinobi Picture.
5. Aplikasi ini hanya berisi berbagai jenis paket foto yang tersedia di Shinobi Picture.
6. Pembayaran jasa foto pada Shinobi Picture dapat dibayar tunai atau melalui transfer ke rekening. Setelah pelanggan melakukan dan mengkonfirmasi pembayaran, status pembayaran berubah. Pelanggan kemudian dapat mencetak *invoice* sebagai bukti pembayaran.
7. Admin Shinobi Picture siap menerima dan menolak pemesanan dengan pemotongan biaya setengah dari dp (pembayaran di awal) yang dibayar oleh pelanggan.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

##### **1.5.1 Model Penelitian**

Model penelitian yang digunakan oleh penulis adalah model *prototype* yaitu model pengembangan perangkat lunak yang bisa terjadi interaksi antara pengembang sistem dan pengguna sistem dan pengguna dapat mengetahui tahap apa yang telah dibuat sistem sehingga sistem dapat bekerja dengan normal.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam riset penelitian ini penulis mengambil sumber topik berdasarkan data dan mengumpulkan data untuk melanjutkan proses penelitian dengan menggunakan metode ini, yaitu mencari permasalahan yang ada pada Shinobi Picture, mengumpulkan data yang didapatkan di lokasi, menganalisa permasalahan yang telah ditemukan setelah itu membuat laporan hasil penelitian yang akan diteliti. Metode Pengumpulan data yang digunakan penulis adalah data primer dan sekunder.

#### 1. Data Sekunder

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber wawancara dan observasi. Wawancara adalah metode pengumpulan data informasi melalui tanya jawab langsung kepada Pemilik Shinobi Picture. Sedangkan observasi adalah metode pengumpulan data berupa peninjauan atau pengamatan secara langsung di lapangan.

#### 2. Data Primer

Dalam penelitian data sekunder diperoleh dengan dokumentasi, dokumen yang diperoleh adalah daftar buku yang digunakan untuk pendataan pelanggan ketika melakukan pemesanan paket foto dan pembayaran kemudian dianalisis agar memperoleh data penelitian.

### 1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Dalam penelitian penulis menggunakan *tools* untuk pengembangan sistem yaitu UML (*Unified Modelling Language*) terdiri dari beberapa diagram sebagai berikut:

#### 1. *Use case Diagram*

*Use case diagram* digunakan sebagai gambaran untuk tahapan perancangan penelitian.

#### 2. *Activity Diagram*

*Activity diagram* digunakan sebagai gambaran untuk mengkaji tahapan penelitian.



3. *Class Diagram*

*Class diagram* digunakan untuk mendeskripsikan perancangan basis data penelitian

4. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan hubungan antar objek dalam sebuah sistem.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Penulisan hasil laporan kerja praktek dibuat dengan sistematika penulisan yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan beberapa konsep teori dasar yang mendukung judul penelitian, tinjauan pustaka, serta definisi mengenai sistem yang dipakai.

#### **BAB III ORGANISASI**

Dalam bab ini penulis menjelaskan informasi lokasi penelitian termasuk profil singkat, visi dan misi, struktur keanggotaan, dan prosedur operasi standar.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang definisi masalah, sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang diusulkan secara rinci, perancangan sistem struktur tabel *database*, dan rancangan layar beserta penjelasannya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan sistem di masa mendatang sehingga sistem yang dihasilkan efektif dan efisien.

