

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *mobile* yang ada saat ini sangat cepat dan efisien mengakibatkan orang-orang berkomunikasi melalui teknologi *mobile*. Hal ini dimanfaatkan para pelaku bisnis untuk mempromosikan usaha mereka dalam berbagai bidang usaha seperti penjualan produk dan jasa, Salah satu usaha yang bisa dipromosikan yaitu usaha penjahit.

Usaha menjahit pakaian merupakan usaha di bidang jasa yang dibutuhkan dari dulu sampai sekarang. Saat ini jumlah penjahit di kota Medan sudah semakin banyak dan mempunyai beragam keahlian khusus, dan kebutuhan konsumen juga semakin tinggi. Untuk menggunakan jasa ini konsumen harus meluangkan waktu dan datang langsung ke tempat para penjahit. Masalahnya adalah tidak semua orang tahu lokasi penjahit yang ada di sekitar tempat tinggalnya dan banyak juga yang tidak punya waktu untuk pergi langsung ke tempat penjahit tersebut. Kota Medan yang merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia, memiliki luas 265,1 km² dan memiliki jumlah kecamatan sebanyak 21 (dua puluh satu) kecamatan (BPS Kota Medan, 2021). Dengan kota yang luas ini semakin banyak para penjahit yang membuka usaha menjahit di berbagai daerah, sehingga banyak pula orang yang tidak mengetahui keberadaan para penjahit tersebut.

Location Based Service (LBS) atau layanan berbasis lokasi adalah layanan informasi yang dapat diakses oleh perangkat bergerak melalui jaringan dan dapat

menampilkan lokasi geografis perangkat bergerak tersebut (Susanty dan Astari,2019). Dengan memanfaatkan *Location Based Service* ini pencarian lokasi penjahit dapat dengan mudah ditemukan dan membantu menghantarkan ke tempat tujuan dengan cepat.

Dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka perlu dibangun sebuah aplikasi agar dapat membantu masyarakat dan pelanggan yang akan mencari lokasi penjahit serta yang ingin melakukan pemesanan jasa menjahit pakaian secara online. Begitu juga dengan penjahit, aplikasi ini akan meningkatkan penghasilan mereka, karena dengan adanya aplikasi pemesanan jasa menjahit pakaian tersebut, penjahit lebih mudah ditemukan dengan cepat oleh pelanggan. Maka dari itu penulis berniat untuk membangun sebuah aplikasi sehingga penulis memberi judul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Menjahit di Kota Medan Menggunakan Metode *Location Based Service* (LBS) Berbasis Android”**.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran dari latar belakang penelitian, maka penulis mengidentifikasikan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui lokasi penjahit yang berada disekitarnya khususnya di Kota Medan.

2. Para pelaku usaha menjahit pakaian hanya dapat menerima pesanan menjahit secara langsung atau bertatap muka kepada para pelanggannya.

I.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi pemesanan jasa menjahit di kota Medan menggunakan metode *Location Based Service* berbasis android?
2. Bagaimana aplikasi yang dibangun dapat menampilkan lokasi penjahit?
3. Bagaimana agar customer dapat memesan jasa menjahit secara online?

I.2.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan kapasitas penelitian maka penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal :

1. Jumlah sampel data penjahit yang ditampilkan hanya 10 penjahit saja.
2. Lokasi yang digunakan terbatas hanya mencakup wilayah kota Medan khususnya kecamatan Medan Timur.
3. Aplikasi yang dibangun hanya sebatas menampilkan lokasi serta rute tujuan penjahit dan melakukan pemesanan.

I.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

I.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi yang dapat mencari layanan jasa menjahit di wilayah kota Medan.
2. Merancang aplikasi yang dapat memesan jasa menjahit secara online di kota Medan.
3. Menerapkan metode *Location Based Service* (LBS) pada aplikasi pemesanan jasa menjahit di Kota Medan.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dihasilkan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat dalam mencari penjahit yang ada di kota Medan
2. Dapat membantu meningkatkan penghasilan para penjahit
3. Dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan jahit pakaian secara online menggunakan android.

I.4 Metodologi Penelitian

Beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

I.4.1 Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ada beberapa cara untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian. Berikut ini adalah beberapa metode metode yang akan digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data adalah :

a. Metode Interview

Metode *interview* merupakan teknik wawancara atau tanya jawab langsung

dengan pihak-pihak terkait dalam hal ini, guna mendapatkan informasi untuk perancangan sesuai dengan tujuan semula.

b. Pengamatan (*Observasi*)

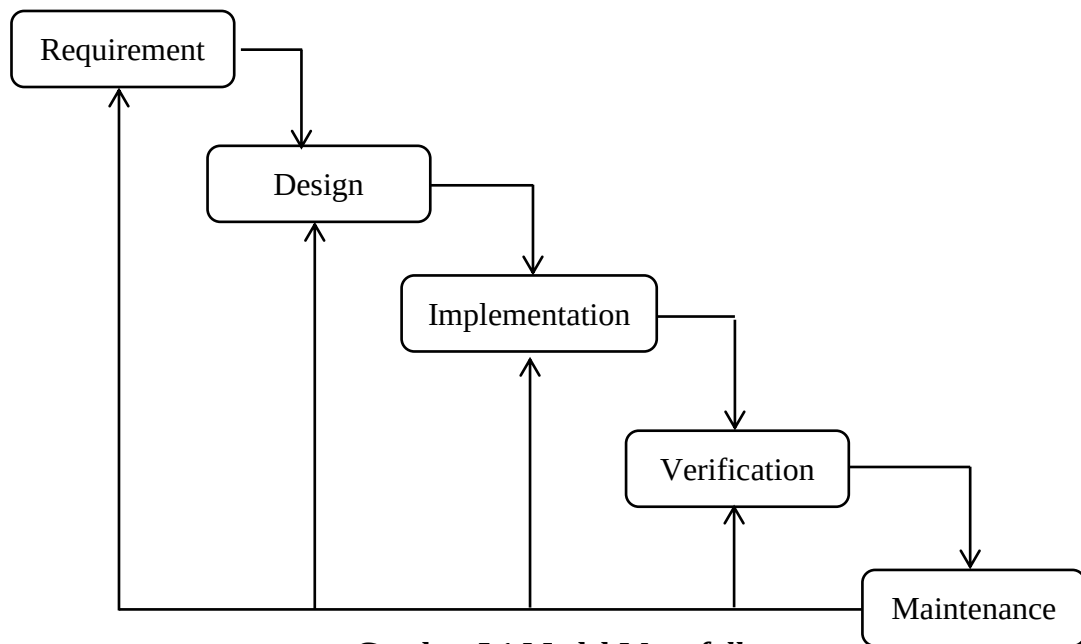
Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di beberapa usaha jasa menjahit di daerah kota Medan. Pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan jasa menjahit dan apa kendala yang sering dihadapi para pelanggan dan penjahit.

c. Studi *Literatur*

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data-data teoritis dari jurnal-jurnal dan beberapa bacaan yang dapat mendukung proposal skripsi ini, termasuk pula proposal skripsi yang telah ada dengan tujuan dan maksud memperoleh masukan dan referensi yang jelas dari apa yang telah dilakukan untuk menyusun penelitian ini.

I.4.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Penulis menggunakan metode *waterfall* dalam metode pengembangan aplikasi. Karena metode ini memungkinkan dalam pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Tahapan model *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar I.1 Model Waterfall

Penjelasan Tahapan-tahapan model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirements*

Requirements merupakan tahap yang dimana akan di lakukan proses analisa atau pengumpulan data-data yang berkaitan dengan sistem yang akan dirancang.

2. *Design*

Pada tahap proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitekur perangkat lunak, perancangan interface dan desain yang lain yang membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini merupakan tahapan pembuatan aplikasi dengan menggunakan kode-kode sesuai dengan bahasa pemrograman yang digunakan.

4. *Verification*

Tahapan ini merupakan tahap pengintegrasian seluruh unit sistem yang dikembangkan dan melakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dirancang.

5. *Maintenance*

Pada tahap ini aplikasi yang sudah dibangun dilakukan pemeliharaan, termasuk dengan memperbaiki aplikasi dari error atau bug yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, memastikan aplikasi dapat berjalan.

I.5 Kontribusi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Erik Kurnadi dan Heru Budianto (2018) mengenai Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode *Location Based Service* (LBS) . Erik Kurnadi dan Heru Budianto membuat sebuah aplikasi android yang dapat memberikan kemudahan kepada wisatawan yang ingin mengunjungi objek wisata Kabupaten Kuningan, serta panduan untuk mencapai lokasi dengan menggunakan metode layanan berbasis lokasi. Sedangkan penelitian penulis membuat aplikasi pemesanan jasa menjahit pakaian menggunakan metode *Location Based Service* (LBS) yang dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat yang ingin mencari lokasi penjahit yang ada di Kota Medan serta dapat melakukan pemesanan jasa menjahit secara online.

I.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yaitu meliputi analisa masalah, perancangan desain sistem meliputi : *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil implementasi program aplikasi yang dirancang, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai perbaikan dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.