

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Fotografer atau juru foto adalah orang-orang yang membuat gambar dengan cara menangkap cahaya dari subyek gambar dengan kamera maupun peralatan fotografi lainnya, dan umumnya memikirkan seni dan teknik untuk menghasilkan foto yang lebih bagus serta berusaha mengembangkan ilmunya. Banyak orang yang beranggapan bahwa fotografi dan fotografer sama. Padahal pengertian fotografer dan fotografi memiliki perbedaan yang sangat jauh, untuk fotografi merupakan sebuah aktivitas sedangkan untuk fotografer adalah orang yang melakukan.(Adi Nugraha : 2018)

Pemesanan merupakan proses, pembuatan, cara memesan (tempat dan barang) kepada orang lain. Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual-beli. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi antara konsumen dan produsen agar kesepakatan mengenai produk dapat terwujud. (Roni Ameldi ; 2018).

Dandi Motret Photography merupakan salah satu tempat untuk pemesanan jasa Fotografer baik jasa wedding, wisuda dan lain-lainnya. Dalam pemesanan jasa Photographer dilakukan secara manual, konsumen harus datang langsung

dalam melakukan pemesanan jasa Photographer serta melakukan pemesanan Photographer dengan menggunakan Via Call sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan pemesanan Photographer. Pelanggan sering mengalami kekecewaan pada proses pemesanan jasa Photographer dikarenakan tipe serta jenis Photographer tidak sesuai dengan pesanan oleh pelanggan serta dalam proses pembayaran Photographer yang dipesan dilakukan secara manual dengan bayar langsung ditempat. Permasalahan yang di hadapai adalah Dandi Motret Photography kesulitan dalam menerima Pemesanan Photographer, pelanggan dalam kesulitan memesan Photographer pada Dandi Motret Photography

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk dapat menerima semua informasi mengenai pemesanan Photographer sekaligus membantu Dandi Motret Photography dalam penerimaan pemesanan pelanggan.

Sistem yang penulis usulkan yaitu *Android*. Dengan menggunakan dua perangkat keras yaitu *Android* dan *laptop*. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. *Android* merupakan aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Nugraha, 2017 : 946)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian **“Penerapan Apliaksi Pemesanan Photografer Pada Dandi Motret Photography Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. Dandi Motret Photography kesulitan dalam menentukan jumlah pemesanan Jasa Photographer yang telah diterima.
2. Pelanggan kurang mengetahui konsep pemesanan jasa photographer pada Dandi Motret Photography.
3. Belum diterapkannya aplikasi yang khusus dalam pemesanan jasa photographer pada Dandi Motret Photography.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mempermudah Dandi Motret Photography dalam menerima Pemesanan Photographer dengan berbasis android?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dalam memesan Photographer pada Dandi Motret Photography?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi pemesanan Photographer berbasis android?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data input yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data kategori, data warna, data bahan, data order dan data pembayaran.
2. Output yang diperoleh pemesanan jasa photographer.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu android
5. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi pemesanan Jasa Photographer pada Dandi Motret Photography.
2. Pelanggan dapat dengan cepat dalam melakukan pemesanan Jasa Photographer.
3. Membangun aplikasi pemesanan Jasa Photographer pada Dandi Motret Photography dengan menerapkan aplikasi berbasis android.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah Dandi Motret Photography dalam melakukan pemesanan Jasa Photographer dengan menggunakan perangkat android.

2. Mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan Jasa Photographer dan mempermudah kerja dari konsumen.
3. Menerapkan aplikasi Android Untuk pemesanan Jasa Photographer Pada Dandi Motret Photography.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

I.4.1.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Dandi Motret Photography untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan penjualan untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara yaitu pemesanan jasa photographer.

1. Bagaimana cara Dandi Motret Photography dalam mengatasi pemesanan photographer yang tiap hari makin banyak?
2. Bagaimana cara mengatasi kendala yang di hadapi oleh Dandi Motret Photography dalam proses pemesanan photographer?

3. Bagaimana mengantisipasi pesanan pada Dandi Motret Photography pada hari libur dan weekend ?

3. *Sampling*

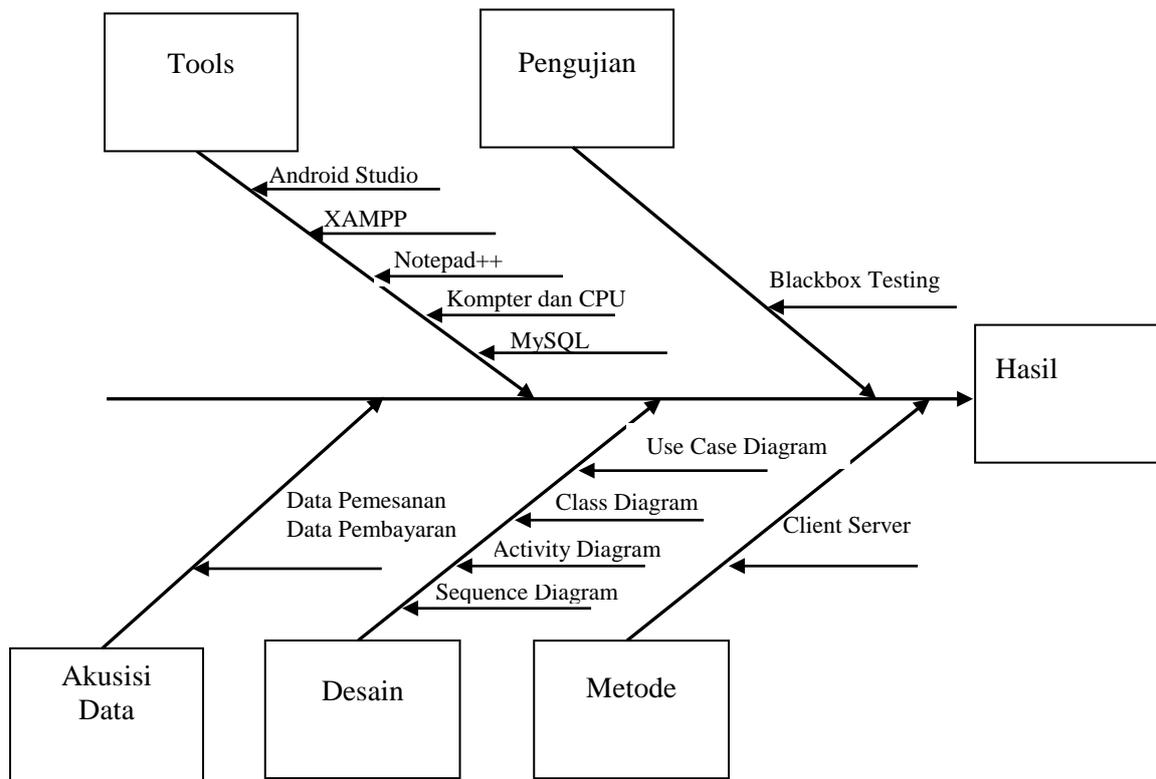
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu data pemesanan.

I.4.1.2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar I.1 :



Gambar I.1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Adapun penjelasan diagram Fishbone pada Gambar III.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data data pemesanan dan data pembayaran pada Dandi Motret Photography.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Process

Pada tahapan ini peneliti memilih metode Client Server dalam menentukan pemesanan jasa photographer pada Dandi Motret Photography.

6. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu pemesanan jasa photographer pada Dandi Motret Photography berbasis *android*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini, pada penelitian ini adalah penulis ingin mengembangkan sistem yang berjalan pada Dandi Motret Photography dengan menggunakan aplikasi android dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa photographer sehingga memperoleh hasil pemesanan jasa photographer berdasarkan permintaan dari pelanggan, dan sistem yang dirancang oleh penulis mempermudah pekerjaan perusahaan yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Android proses pemesanan jasa photographer bisa diterima dengan cepat.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian Anharudin (2018) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi E-Booking Ruang Karaoke Berbasis Web. Aplikasi yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan My SQL sebagai databasenya. Dengan adanya Sistem Informasi E-Booking ini diharapkan dapat membantu customer untuk mempermudah dalam pemesanan ruang karaoke pada Happy Puppy di Kota Cilegon Banten. Namun pada sistem telah diterapkan poses booking yang berjalan tidak bisa melakukan Ruang Karaoke secara online.

I.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode 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 yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless, UML.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.