

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat sehingga dari masa ke masa mengalami peningkatan seperti *mobile phone* yang dahulu hanya dapat digunakan sebagai media berkomunikasi seperti telepon dan sms kini telah di *upgrade* menjadi lebih canggih dan fleksibel dimana bisa digunakan sebagai media internet yang dapat mengirim dan menerima data. Hal ini menyebabkan banyaknya peminat terhadap *smartphone*, karena sangat menunjang kebutuhan terhadap pengguna yang ingin semua hal yang cepat, praktis dan ekonomis untuk penyajian informasi. Adapun dampak dari meningkatnya perkembangan teknologi membuat banyak kalangan seperti perusahaan maupun organisasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi tersebut, salah satunya yang sedang banyak diminati yakni aplikasi berbasis *android* dari berbagai bidang usaha adapun seperti *Wedding Organizer*.

Wedding Organizer yaitu suatu usaha yang khusus menyediakan dan membantu bagi para calon *client* dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan acara pernikahan (Apriyanti, Mubarak, & Arief, 2017). *Wedding Organizer* pun sering kali dibutuhkan oleh masyarakat karena selain dapat mempermudah dalam melaksanakan perencanaan pesta pernikahan, WO juga sangat membantu bagi orang-orang yang tidak mau repot dengan masalah perencanaan pernikahan mereka (Rosyadi & Sari, 2018). Dengan menggunakan *Wedding Organizer* dapat menghemat waktu, membantu mengurangi beban calon *client* maupun keluarga dan dapat bertanggung jawab terhadap acara agar berjalan dengan lancar dan sukses sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Banyaknya usaha yang bergerak di bidang jasa *wedding organizer* membuat persaingan menjadi semakin meningkat sehingga

dapat membuat seluruh *wedding organizer* yang ada bersaing dalam melakukan promosi agar mendapatkan pelanggan yang lebih banyak.

Salah satu contoh *Wedding Organizer* yang ada yaitu *R.Productions*. *R.Productions* merupakan *Wedding Organizer* di kota Palembang yang bergerak di bidang jasa yang melayani paket pernikahan. Aplikasi yang berlangsung di *R.Productions* masih bersifat manual dengan melakukan promosi melalui media sosial dan juga dari mulut ke mulut, jika ada calon *client* yang berminat dengan promosi yang ditawarkan dapat menghubungi nomor yang tercantum di profil media sosial untuk menentukan kapan dan dimana dapat melakukan pertemuan dengan *owner* untuk membahas apa saja yang dibutuhkan dan diperlukan. Untuk perencanaan di butuhkan suatu aplikasi informasi yang mampu mempermudah proses pekerjaan secara cepat dan efisien agar dapat meningkatkan kualitas pelayanan di *R.Productions*.

Dimana nantinya dalam aplikasi dapat digunakan calon *client* dalam melakukan pencarian atau memilih *wedding organizer* mana yang sesuai dengan keinginan selanjutnya calon *client* akan mengisi formulir pemesanan, setelah formulir pemesanan diisi dan masuk ke halaman admin *wedding organizer* selanjutnya masuk ketahap terakhir yaitu pertemuan antara calon *client* dan pihak *wedding organizer* untuk membahas mengenai paket yang telah dipilih dan melakukan transaksi pembayaran kenapa transaksi pembayaran tidak di masukkan kedalam aplikasi dikarenakan *budget* yang akan dibayarkan besar demi untuk kenyamanan ke dua belah pihak, kemudian dalam aplikasi ini nantinya akan di buat registrasi atau pendaftaran bagi *wedding organizer* yang ingin mengiklankan atau memasarkan *WO* mereka kalau sudah mendaftar dan melakukan login sehingga setelah melakukan login *wedding organizer* tersebut dapat di sebut sebagai admin nantinya admin akan menggunakan *web* akan dapat menginput dan menerima data. Admin dapat memasukkan data paket seperti kategori paket, harga, foto, nama *wedding organizer*, nomor telpon dan admin juga dapat menerima data pemesanan dan data *client*.

Dengan adanya kebutuhan informasi mengenai *Wedding Organizer* maka dari itu di butuhkan *marketplace* yang menjadi suatu wadah untuk seluruh

wedding organizer dalam memasarkan jasa pelayanan paket *wedding* nya, marketplace ialah suatu pasar *virtual* dimana pasar ini menjadi tempat bertemunya antara pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi (Hutauruk, Naibaho, & Rumahorbo, 2017). Sehingga memudahkan calon *client* dalam mencari informasi sesuai dengan kebutuhan yang akan di perlukan nanti nya. salah satu media yang cukup berkembang dengan pesat yaitu *smartphones* berbasis aplikasi operasi *android*. *Android* merupakan aplikasi operasi *device* yang dapat digunakan dimana dan kapan saja. Dalam pengerjaan aplikasi *android* dibutuhkan 2 bahasa pemrograman yakni *android* dan *php*, dimana *android* di gunakan untuk pembuatan aplikasi *android* dan *php* dibutuhkan untuk membuat aplikasi bagi penulis yang akan mengakses informasi dan mengelola kegiatan yang ada di aplikasi *Wedding Organizer* nanti. Berdasarkan uraian di atas maka penulis memilih judul "***Aplikasi Pemesanan Paket Wedding Organizer Berbasis Android***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di jelaskan di latar belakang bahwa aplikasi yang digunakan saat ini masih bersifat manual sehingga dapat memperlambat proses jalannya suatu bisnis, maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara yang harus di lakukan untuk memudahkan proses bisnis yang sedang berjalan?
2. Bagaimana proses pembuatan aplikasi berbasis *android* pada *Wedding Organizer* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi wedding untuk mempermudah calon *client* dalam melakukan pemesanan paket *wedding* sehingga pengguna dapat melakukan pemesanan dimana dan kapan saja.

2. Mempermudah *wedding organizer* dalam pengelolaan paket *wedding* sehingga server mudah dalam menyimpan data-data paket agar lebih efektif dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penulis skripsi ini ada beberapa batasan untuk menghindari agar pembahasan tidak terlalu meluas dari inti permasalahan yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun nantinya akan berbentuk seperti *marketplace*
2. Aplikasi yang dibangun nantinya hanya sebatas pemesan paket *wedding*.
3. Aplikasi yang dibangun hanya meliputi pemesanan paket *wedding*, tidak sampai ke pembayaran demi kenyamanan kedua belah pihak.
4. Aplikasi pemesanan paket *wedding* berbasis *android* dapat dijalankan minimal dengan menggunakan *android* versi 4.4.(*Kitkat*)
5. Aplikasi yang dibangun nantinya hanya bisa digunakan untuk *wedding organizer* yang berada di Palembang saja, dikarenakan penulis hanya baru dapat mengembangkan sebatas Kawasan Palembang.
6. Aplikasi yang dibangun nantinya akan menggunakan sampel 3 usaha *wedding organizer* yang berada di Palembang.
7. Aplikasi ini nantinya akan berbentuk *marketplace* tetapi dibutuhkan nya suatu objek yakni *R.productions* untuk menunjang pembangunan aplikasi berbasis *android*, walaupun nantinya aplikasi ini dapat digunakan berbagai usaha *wedding organizer* lainnya.
8. Penulis aplikasi menggunakan metode *prototype*
9. Databases yang digunakan yakni *MySQL server*
10. Ada dua tampilan dalam pembangun aplikasi untuk calon *client* menggunakan aplikasi berbasis *android* dan admin *wedding organizer* menggunakan web admin
11. Web untuk admin *wedding organizer* masih dijadikan satu laman dikarenakan keterbatasan penulis yang belum dapat memperbaiki kodingan pada web.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat berikut:

1. Dapat membantu usaha *Wedding Organizer* dalam meningkatkan kinerja sehingga menjadi lebih efektif.
2. Mempermudah calon *client* untuk mencari informasi yang ditawarkan *Wedding Organizer* dengan menggunakan aplikasi yang dibangun.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

penelitian akan dilaksanakan di pertengahan bulan Desember 2019 sampai bulan Maret 2020. Adapun Tempat penelitian pada *R.Productions* berada di jalan sapta marga Lorong kelapa puyuh bukit sangkal kompleks bukit palem residence blok b5 kecamatan kalidoni kota Palembang.

1.6.2 Alat dan Bahan

Dalam melakukan penelitian, penulis nantinya akan menggunakan beberapa peralatan untuk menunjang kegiatan dalam pembangunan aplikasi yaitu sebagai berikut;

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Adapun perangkat keras yang digunakan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. *Laptop ASUS Processor Intel(R) Core(TM) i3-7020U CPU @2.30GHz*
- b. *Smartphone*
- c. *Harddisk 1 TGB dan RAM 4 GB*
- d. *USB(Universal Serial Bus)*
- e. *Flash disk 8 GB*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Beberapa perangkat lunak yang di butuhkan yaitu sebagai berikut;

- a. *Microsoft Windows 10 Home Single Language*
- b. *Microsoft word 2016*
- c. *Android Studio*
- d. *PHP*

- e. *MySQL server*
- f. *Visual Studio Code*
- g. *Java*
- h. *Pencil*
- i. *Emulator Vyshor*
- j. *Microsoft Visio 2016*
- k. *XAMPP v3.2.2*

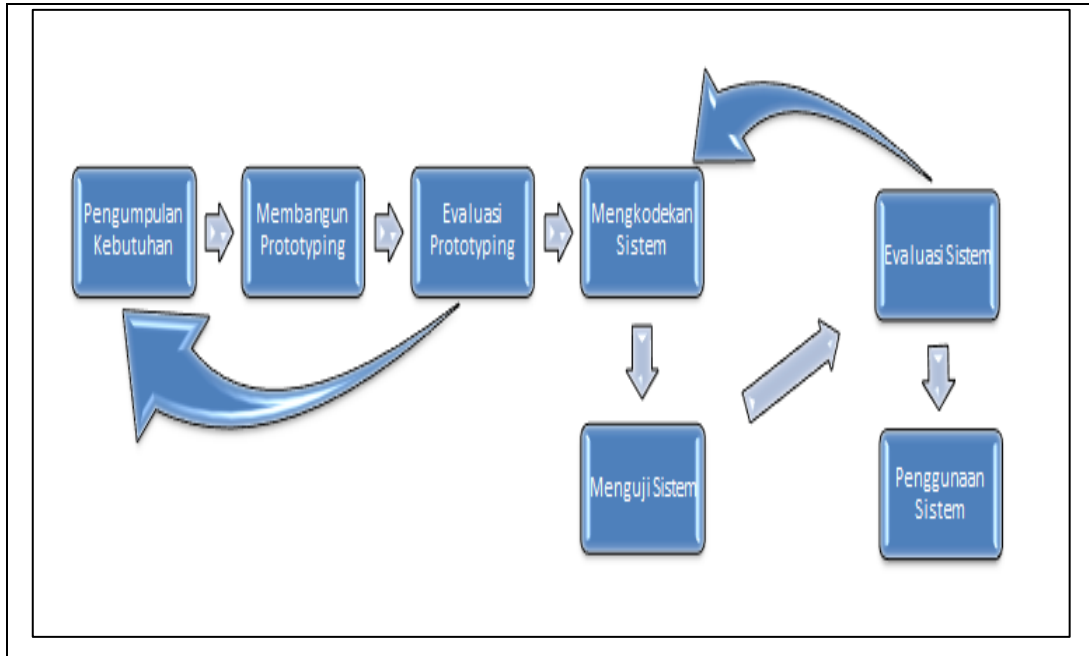
1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi *literature* yang diperoleh dari jurnal-jurnal *online*, *e-book* dan buku-buku yang sesuai dengan permasalahan yang berhubungan dengan objek.
2. *Interview* (wawancara), yaitu proses tanya jawab mengenai informasi dari beberapa *wedding organizer* secara langsung maupun tidak langsung.
3. Observasi, pengamatan secara langsung terhadap proses pemberian informasi kepada calon *client* dan cara pemesanan paket-paket wedding.

1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Ada berbagai metode dalam pengembangan aplikasi salah satunya adalah *prototype*, Metode penulis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan adalah *prototype*. metode ini dapat juga di sebut dengan desain aplikasi cepat (*rapid application design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain *system*(*Udariansyah & Hadinata, 2018 dalam, O'Brien, 2005*).



(Sumber:<http://ghostghost66.blogspot.com/2017/04/metode-penulis-sistem-prototype-2.html>)

Gambar 1. 1 Metode *Prototype*

Metode pengembangan yang digunakan yaitu *prototype* adapun tahapan-tahapan dalam menggunakan *prototype* yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Dalam tahap ini calon *client* dan penulis bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mendefinisikan semua kebutuhan, dan menentukan garis besar aplikasi yang akan dibuat.

2. Membangun *prototype*

Penulis mulai membangun *prototype* dan membuat perancangan sementara untuk menyelesaikan pembangunan aplikasi dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada calon *client* (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *output* nya).

3. Evaluasi *prototype*

Pada tahap ini calon *client* dan *server* mengevaluasi apakah *prototype* yang telah di bangun oleh penulis sudah sesuai dengan keinginan calon *client* dan *server*. Jika sesuai dengan keinginan calon *client* dan

server maka dilanjutkan ketahap selanjutnya, jika tidak maka *prototype* diperbaiki dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.

4. Mengkodekan aplikasi

Dalam tahap ini telah memasuki ke dalam pengkodekan menggunakan bahasa pemrograman java untuk tampilan aplikasi *android* dengan menggunakan *android studio* sebagai platform sedangkan untuk tampilan *editor* penulis menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *visual studio code* sebagai *platformnya*.

5. Menguji aplikasi

Setelah aplikasi sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap di pakai, harus dites dahulu sebelum di gunakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Dimana metode *black box* dilakukan pengujian tanpa melihat kodingan.

6. Evaluasi aplikasi

Kemudian memasuki ke tahap selanjutnya yaitu evaluasi aplikasi dimana calon *client* dan *server* melakukan evaluasi terhadap perangkat lunak apakah sudah sesuai harap, jika sesuai maka aplikasi sudah bisa digunakan dan jika masih ada yang belum atau ada yang kurang maka mengulangi tahap ke 4 dan 5.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami hasil penelitian, penulis melakukan beberapa langkah yang sistematis supaya dapat mempermudah pembaca dalam memahami maksud dari keseluruhan bab yang telah ditulis. Berikut sistematika dalam penulis laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I akan menjelaskan mulai dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab II akan menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan pembahasan yang di lakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab III nantinya akan berisikan uraian analisa kebutuhan, membangun *prototype* , evaluasi *prototype* dan hasil akhir evaluasi *prototype*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV berisi hasil dan pembahasan dari perancangan aplikasi yang akan dilakukan dalam pembangunan serta database.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan uraian kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibuat serta mencoba memberikan saran-saran yang mungkin berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembangunan aplikasi ini.