

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Konveksi Adi Busana merupakan tempat pembuatan baju atau seragam, dimana mulai dari bahan yang dipotong menggunakan mesin potong kemudian di jahit sampai jadi baju, lalu baju tersebut di lobang kancing menggunakan mesin lobang kancing lalu di gosok dengan rapi serta di packing dan dikirim ke pelanggan.

Pada era digital seperti sekarang ini pemesanan baju secara online sangatlah penting untuk orang-orang yang sibuk melakukan aktifitas sehari-hari, dengan adanya aplikasi ini mempermudah pelanggan serta Konveksi Adi Busana menerima pesanan secara online menggunakan Smartphone.

Aplikasi Konveksi Adi Busana hanya untuk pelanggan tetap saja dan orang lain tidak bisa menggunakan aplikasi tersebut, dan di pemesanan ini pelanggan hanya bisa memesan minimal 1 lusin/12 pcs.

Dengan adanya Aplikasi ini pelanggan pelanggan dapat memesan baju melalui Aplikasi tidak perlu datang ketempatnya, pelanggan juga dapat melihat pemesanannya melalui smartphonenya apakah baju yang dipesan sudah di produksi atau belum dan juga dapat melihat riwayat pemesanan pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis mengambil tema yaitu **“RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BAJU KOVEKSI ADI BUSANA BERBASIS ANDROID”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dimunculkan pada proyek akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Aplikasi Konveksi Adi Busana?
2. Bagaimana mengetahui bekerjanya Aplikasi Konveksi Adi Busana?
3. Bagaimana mengetahui pemesanan di Konveksi Adi Busana?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan proyek akhir ini penulis membatasi masalah, agar tidak meluas pembahasan. Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini, sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman java, XML dan Gradle serta menggunakan PHP dan MySQL
2. Aplikasi ini hanya untuk pemesanan pada Konveksi Adi Busana
3. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh pelanggan tetap pada Konveksi Adi Busana

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Dapat mengembangkan aplikasi pemesanan pada Konveksi AdiBusana
2. Mengetahui cara bekerjanya Aplikasi Konveksi Adi Busana
3. Dapat mengetahui pesanannya melalui Aplikasi Android

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari implementasi Apliasi yang dibuat dalam tugas akhir ini yakni sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
  - a. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama belajar di Institut Telknologi Telkom Jakarta
  - b. Menambah wawasan penulis tentang bahasa pemograman ataupun java.

2. Bagi pengguna
  - a. Aplikasi Konveksi Adi Busana mempermudah pemesanan melalui Aplikasi Android yang telah dibuat oleh penulis.
  - b. Aplikasi ini menampilkan fitur-fitur seperti contoh bahan dan model baju yang ingin dibuat

## 1.6 Metodologi Penelitian

Penggunaan metode dalam melakukan penelitian, bermanfaat untuk mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama melakukan penelitian tersebut. Ada beberapa macam tahapan yang dapat digunakan, sebagai berikut:

### 1. **Requirement Definition**

Pada tahap ini, pelanggan dapat melakukan pendaftaran pada Aplikasi Konveksi Adi Busana untuk melanjutkan pemesanan melalui Aplikasi Android.

### 2. **System and Software Design**

Pada tahap ini, system analyst mentransformasikan data dari requirement definition kedalam permodelan. Penulis akan dipermudah dengan penggunaan soft untuk permodelan system seperti *Flowchart* atau menggunakan teknik permodelan system yang terbaru saat ini dengan Unified Modeling Language (UML). UML merupakan salah satu pendekatan untuk merancang dan menganalisis dengan pendekatan berorientasi objek.

### 3. **Implementation and Unit Testing**

Pada tahap ini, penulis mengambil peran dengan mengembangkan Aplikasi pemograman yang sudah ditentukan sebelumnya. jika pendekatan menggunakan UML dalam perancangan dan analisisnya, maka implementasi programnya akan menggunakan pemograman berorientasi seperti Java, Database, Android Studio.

#### **4. Integration and System Testing**

Pada tahap sebelumnya, programmer melakukan proses pembuatan program (coding) sesuai dengan proses yang dilakukan dalam tahap Requirement Definition. Dalam tahap ini, program yang sudah dibuat harus di jalankan, apakah jalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Secara umum, sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari beberapa bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini berisikan informasi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bagian ini berisi mengenai beberapa teori yang relevan dengan masalah yang di bahas dalam penulisan laporan kerja praktek ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis membahas perancangan aplikasi berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini berisi tentang implementasi program yang telah di hasilkan, gambaran umum sistem dan evaluasi sistem.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini, serta saran-saran penulis untuk pengembangan Aplikasi lebih lanjut kedepannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan referensi yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan proyek akhir.