

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, di Era Industri 4.0, setiap elemen masyarakat dipengaruhi oleh kebangkitan teknologi informasi. Banyak bisnis di masyarakat yang bertransformasi menjadi perusahaan digital. Misalnya dari penjual kelontong, penjual sayur, penjual pakaian hingga perusahaan pendidikan. Perusahaan yang tidak mengikuti era Industri 4.0 akan melihat bisnisnya tergerus seiring berjalannya waktu.

Masyarakat sebagai konsumen sangat dimudahkan dengan adanya Industri 4.0. Semakin mudah untuk mengakses pesanan Anda dan melacak prosesnya. Selain itu, transaksi dapat dilacak untuk keamanan tambahan. Bagi para pelaku bisnis, Industri 4.0 memfasilitasi ekspansi, pertumbuhan, dan perkembangan bisnis. Bordir garmen merupakan salah satu industrinya yang terkena dampak Industri 4.0. Bisnis garmen perbatasan merupakan bisnis yang sudah lama berdiri di Indonesia. Toko pakaian ini memiliki banyak konsumen dari berbagai bidang. Oleh karena itu, layanan perbatasan garmen sangat penting bagi masyarakat. Aplikasi baju bordir custom didasarkan pada media informasi populer seperti aplikasi Android. Teknologinya memungkinkan aplikasi Android membantu konsumen memesan, melacak pesanan, dan transaksi. Selain itu, para pebisnis dapat meningkatkan penjualan melalui iklan, sehingga konsumen dapat mempelajari informasi layanan di dalam aplikasi. Dalam mengembangkan aplikasi Android untuk layanan bordir custom, ia pertamanya akan mengembangkan aplikasi Android untuk menemukan informasi toko atau kios sehingga ia dapat mempromosikan kegiatan komunitas untuk menemukan informasi lokasi toko.

Dari pembahasan di atas, penulis mendapatkan beberapa ide yang sangat menarik yang dapat dibahas dalam studi tugas akhir. Pada edisi kali ini, penulis memiliki judul “Merancang dan Membuat Sistem Aplikasi Pemesanan Jasa Bordir Pakaian Berbasis ANDROID”. Dengan aplikasi sulam baju ini, siapapun yang ingin memesan jasa gamis gamis bisa mendapatkan informasi lokasi toko atau kios dan langsung memesan jasa gamis gamis.

1.2 Rumusan Masalah

Terhadap latar belakang ini, beberapa pertanyaan penelitian utama dapat dirumuskan.

1. Bagaimana cara memesan bordir kemeja?
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Android untuk layanan bordir custom?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah adalah:

1. Aplikasi Layanan Sulam Baju menyediakan informasi tentang lokasi toko/kios.
2. Program aplikasi ini dikembangkan di Android Studio.

3. Permohonan jasa bordir baju hanya untuk jasa bordir pakaian.

Empat. Hanya administrator yang memiliki akses ke database.

5. Penelitian ini menggunakan metodologi SDLC Levels 1-4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi proyek akhir ini adalah untuk:

1 Membuat sistem aplikasi Android untuk bordir baju

2 Untuk memudahkan masyarakat yang ingin memesan jasa bordir baju

1.5 Manfaat penelitian

- Kepada penulis: Kajian ini akan membantu Anda mempelajari bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi Android.

- Untuk masyarakat umum: Lebih mudah dan lebih efektif untuk memesan pakaian dari layanan perbatasan.

- Menerima rekomendasi aplikasi yang dapat membantu Anda menemukan masalah yang Anda temui saat memesan layanan perbatasan pakaian.

1.6 Metode survei

Penggunaan metode saat melakukan penelitian membantu mendukung pembuatan laporan berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Anda dapat menggunakan beberapa metode seperti:

1. Studi Sastra

Penelitian kepustakaan adalah suatu metode pengumpulan data untuk memperoleh data yang bersifat teoritis, yaitu membaca kepustakaan yang berkaitan dengan pengamatan penulis.

2. Kebutuhan

Pada fase ini pencipta membuat bahan, alat, dan sistem yang perlu dipenuhi dalam pembuatan sistem.

3. Analisis kebutuhan

Pada fase ini, penulis melakukan analisis sebelum menerapkan materi yang telah diidentifikasi. Semua persyaratan material ini diuji dan dipenuhi selama proses desain.

4. Desain perangkat lunak

Pada tahap ini, sistem "perangkat lunak" terlihat seperti ini: Terbuat dari bahan tertentu.

5. Implementasi

Tahap ini dilakukan untuk mengimplementasikan desain sistem tertentu dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak, perangkat keras, dll.

6. Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara dilakukan melalui tanya jawab pribadi dan langsung antara pengumpulan data dengan sumber/sumber data.

7. Tes dan kesimpulan

Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian pada aplikasi yang telah selesai dibuat. Langkah terakhir setelah aplikasi berjalan dengan baik, daripada hanya menguji kinerja aplikasi secara parsial, adalah menarik kesimpulan dari hasil analisis dan masalah yang dihadapi.

1.7 Sistem penulisan

Secara umum struktur penulisan tugas akhir ini terdiri dari bab-bab metode penyampaian sebagai berikut:

Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pekerjaan rumah tangga, maksud dan tujuan pekerjaan rumah tangga, masalah, definisi masalah, metodologi penelitian, dan sistem pekerjaan rumah tangga.

Bab II Prinsip Teori

Bab ini memberikan teori pendukung yang akan menjadi dasar acuan dalam pembuatan tugas akhir ini.

Bab III Menjalankan Masalah

Bab ini menjelaskan tindakan dan hal-hal yang harus Anda lakukan untuk memecahkan masalah.

Bab IV Analisis Data

Bab ini berisi bagian pengujian aplikasi berbasis Android dan sistem yang dibangun.

Bab 5 Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan tugas akhir ini.