

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemudahan dan kecepatan serta tuntutan dalam pelayanan informasi dan pengolahan informasi secara integrasi ini semakin penting dan dibutuhkan pada setiap bidang pekerjaan, salah satunya pada bidang percetakan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan. Kemajuan internet saat ini mengalami kemajuan yang sangat cepat, menjadi sangat penting dan sangat berguna bagi kehidupan di era saat ini. Karena hal ini disebabkan di dunia internet masyarakat bisa mendapatkan informasi di seluruh dunia. Jadi untuk menyampaikan informasi di dunia internet sangat mudah dengan adanya telepon pintar atau *smartphone*. Melakukan bisnis dengan *smartphone* sudah menjadi hal yang menarik di era saat ini. Berbisnis percetakan menjadi hal yang cukup menjanjikan, anak muda sekarang banyak yang sudah semakin tertarik dengan hasil percetakan yang unik, apa lagi percetakan sekarang bisa digunakan untuk acara formal maupun nonformal karena percetakan sekarang sudah banyak yang mengikuti perkembangan tren saat ini.[1]

Jasa percetakan sebagai salah satu pengguna kemajuan teknologi yang semakin berkembang saat ini, semakin memunculkan beragam inovasi baru yang kemudian menimbulkan adanya persaingan dalam dunia bisnis yang sama. Hal ini secara tidak langsung menjadikan jasa percetakan sebagai kebutuhan masyarakat. Untuk membuat pelayanan mejadi lebih efektif dan efisien dimana konsumen tidak harus datang dan mengantri untuk mendapatkan jasa desain, konsumen bias melakukan pemesanan dengan memanfaatkan teknologi secara online. [2] Di Jepara jasa percetakan mengalami persaingan yang sangat ketat sehingga dibutuhkan suatu sistem aplikasi yang berguna untuk mendukung kebutuhan proses usaha sekaligus menambah daya persaingan di Jepara.

Adta Digital merupakan usaha jasa yang bergerak dibidang percetakan. Adta Digital menyediakan jasa untuk memproduksi berbagai macam hasil cetakan seperti mug, pin, nota, kalender, dan sebagainya. Kebutuhan masyarakat sangat besar dalam dunia percetakan. Produk yang ditawarkan haruslah sangat bervariasi, semakin banyak variasi produk pastinya semakin banyak tempat yang dibutuhkan

untuk memamerkan produk. Untuk memamerkan produk-produknya juga tidak bisa semua dipamerkan, karena luas toko Adta Digital yang tidak terlalu besar dan kurang memadai untuk memamerkan produk. Dalam pengembangan aplikasi pemesanan ini untuk mempermudah informasi produk yang ada di Adta Digital dan melakukan pemesanan produk-produk yang ada di Adta Digital.

Karena itu peneliti membuat sistem menggunakan program *android studio* serta *firebase* sebagai penyimpanan datanya. Metode pengembangan yang digunakan pada aplikasi pemesanan ini merupakan metode *Object Oriented Software Engineering*. Metode ini merupakan metode dengan tahapan yang cepat, efisien dan mudah. Metode ini sangat membutuhkan interaksi secara terus menerus antara pengembang aplikasi dan pemesan aplikasi. Metode ini juga memudahkan peneliti dalam pembuatan aplikasi, dikarenakan alur metode yang mudah dipahami. [3]

Dengan adanya masalah yang dihadapi maka dibutuhkan suatu media yang dapat membantu menyampaikan informasi produk secara detail kepada pelanggan. Melalui aplikasi *android* dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapanpun dan dimanapun. Keberadaan suatu aplikasi jasa percetakan akan dapat memperluas area pemasaran ini, diharapkan dengan adanya aplikasi jasa percetakan *online* berbasis *android* dapat memberikan informasi tentang produk apa saja yang ada pada tempat jasa percetakan ini dan memudahkan pelanggan Adta Digital dalam melakukan pemesanan produk.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana pemesanan produk percetakan dapat dilakukan melalui contoh produk yang ada di smartphone”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan dan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan produk Adta Digital.
- b) Informasi yang di tujukan ke calon pelanggan adalah informasi detail produk dan harga.

- c) Contoh produk disajikan melalui media digital.
- d) Penelitian ini tidak mengatur tata kelola pengiriman dan batas waktunya.
- e) Penelitian ini tidak mengatur tata kelola Gudang.
- f) Aplikasi ini akan dibuat menggunakan Android Studio dan Firebase sebagai databasenya.
- g) Menggunakan Object Oriented Software Engineering sebagai metode pengembangan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Menghasilkan sebuah media untuk menginformasikan contoh produk kepada pelanggan melalui media digital.
- b) Memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan atau pencarian menggunakan media digital.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari pembuatan aplikasi *android* ini:

1. Bagi Peneliti
 - a) Untuk menambah keterampilan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis *android*.
 - b) Penerapan teori kedalam praktek pemrograman.
2. Bagi Masyarakat
 - a) Dapat memesan dengan mudah dan praktis.
 - b) Pelanggan dapat mengetahui detail produk di Adta Digital.
3. Bagi Adta Digital
 - a) Aplikasi dapat digunakan dalam sarana media promosi di Adta Digital dan pemesanan produk dilakukan secara cepat dan aman.
 - b) Meningkatkan jumlah pengunjung dan meningkatkan pendapatan di Adta Digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika ini mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

b) Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, abstrak, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman daftar lampiran.

c) Bagian Pokok Skripsi

Bagian Pokok Skripsi terdiri dari bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan teori yang relevan terhadap objek penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam analisis dan perancangan system.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam membuat program.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil-hasil dari peneliti dalam melakukan penelitian dan menyajikan data dari hasil uji coba program hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian dan di sertai dengan saran untuk pengembang.