

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Busana atau pakaian merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Di era sekarang perkembangan *fashion* sangat cepat dan pesat. Banyak pilihan untuk mendapatkan pakaian. Salah satunya dengan jasa jahit. Orang terbiasa memesan jasa jahit di salah satu penjahit yang sudah menjadi langganan. Namun ada kendala dalam memesan jasa jahit secara langsung atau manual yaitu, harus datang ke tempat penjahit langsung, terkadang pesanan jahit penjahit langganan terlalu banyak sehingga konsumen harus mengantri untuk menunggu diukur seluruh badan secara manual oleh jasa penjahit sehingga membutuhkan banyak waktu yang lama terkadang ada juga konsumen yang risih saat dilakukan pengukuran secara manual. Sehingga orang lebih memilih membeli pakaian jadi di mall atau toko baju dari pada membuat pakaian ke penjahit karena faktor tersebut di atas.

Apalagi di jaman sekarang internet semakin maju, orang lebih memilih membeli pakaian online karena lebih efisien dan murah. Meski saat ini sudah banyak produksi pakaian sudah jadi beragam model dan merek pakaian dapat dengan mudah di temukan di toko-toko maupun butik. Akan tetapi terkadang timbul masalah kembali, ketidaksesuaian antara pakaian yang dilihat di media online dengan pakaian yang telah dibeli sangat berbeda, hal ini merugikan konsumen.

Ada beberapa dan resiko pembelian baju jadi yang biasanya di terima oleh pembeli antara lain : pakaian jadi biasanya di buat dengan ukuran standar (S,M,L dan XL). Meskipun model dan bahannya cukup bervariasi dan harganya pun lebih murah di bandingkan dengan memakai jasa penjahit, tetapi tidak semua pakaian jadi pas di kenakan oleh konsumen. Terutama bagi orang-orang memiliki postur tubuh yang berbeda-beda dengan standar orang pada umumnya, seperti terlalu kecil atau terlalu gemuk. Jasa jahitan akan tetap di buru oleh orang seperti ini. Ada model dan bahan-bahan baju tertentu yang lebih enak kalau dipakai dari hasil jahitan biasa dari pada dalam bentuk pakaian jadi yang di produksi pabrik. Misalnya pakaian adat, bahan brokat, kain tenun, kemeja, dll. Contoh lainnya seperti pakaian jas, meski banyak di temui di pasaran tetapi kebanyakan ukurannya untuk orang dewasa yang tubuh standar.

Berdasarkan masalah di atas dapat diwujudkan wadah untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi jasa jahit dengan Judul “Pembangunan Aplikasi Online

Dressmaker Menggunakan Measurement Technology Pada Smartphone Berbasis Android. Dengan membuat *Aplikasi Dressmaker* dapat mempermudah masyarakat karena aplikasi yang dibangun dapat digunakan untuk memesan penjahit secara online, konsumen juga dapat memilih model model pakaian yang diinginkan di dalam aplikasi ini. Aplikasi ini juga memiliki teknologi pengukuran ukuran tubuh secara online, sehingga konsumen tidak perlu repot lagi ke penjahit untuk mengukur ukuran tubuh secara manual karena semua nya bisa dilakukan secara online. Pencarian penjahit juga dilakukan menggunakan location based service dengan mencari penjahit yg terdekat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut

1. Masyarakat tidak memiliki waktu untuk datang ke tempat penjahit untuk melakukan order jahitan.
2. Masyarakat tidak mau antri untuk menunggu diukur secara manual.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi online dressmaker menggunakan *measurement technology* pada *smartphone* android.

Tujuan :

1. Membantu masyarakat mencari penjahit yang terdekat.
2. Membantu masyarakat memilih desain pakaian yang diinginkan saat melakukan order jahitan.
3. Mempermudah masyarakat menentukan ukuran baju sendiri yang ingin dijahit.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Rekomendasi penjahit yang direkomendasikan adalah rekomendasi yang sesuai dengan daftar penjahit yang dimasukkan
2. Pengguna dari aplikasi ini adalah semua masyarakat
3. Aplikasi ini berbasis Android
4. Aplikasi ini menggunakan location based service dengan mencari terdekat.
5. Teknologi yang digunakan adalah Sensor Gyroscope, Accelerometer Sensor, GPS dan Camera

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini dalam rancang bangun adalah sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan menganalisa beberapa buku yang berkaitan dengan aplikasi *mobile* android, java, MySQL dan LBS.

2. Observasi

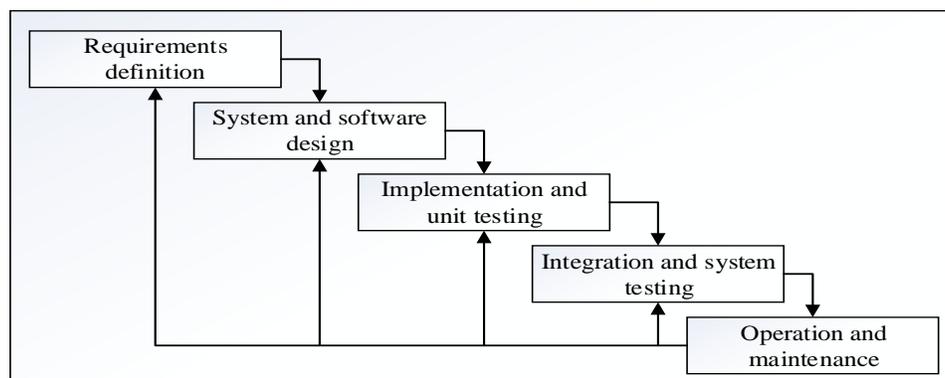
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden dimana data tersebut akan diolah sehingga diperoleh informasi baru.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembangunan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* seperti pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Skema Waterfall

Yang meliputi beberapa proses diantaranya :

1. *Requirements Analysis and Definition*

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan

dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain sistem yang lengkap.

2. *System and Software Design*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3. *Implementation and Unit Testing*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode – kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung di uji secara unit.

4. *Integration and System Testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and Maintenance*

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kasus yang akan dipecahkan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan analisis kebutuhan dalam membangun perangkat lunak sesuai metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Menguraikan tentang analisis masalah, arsitektur sistem, analisis alur data, analisis perhitungan jarak, analisis prosedur perhitungan jarak, perancangan struktur data, pemodelan sistem, strukturmenu, jaringan semantik dan perancangan antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bentuk implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan aplikasi yang dibangun. Serta berisi uji coba dan hasil pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil pengujian sistem dan berisi saran untuk pengembangan selanjutnya.