

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi Informasi saat ini sangat pesat. Pemenuhan kebutuhan terhadap suatu informasi tidak lepas dari pemakaian dan pemanfaatan smartpone. Dengan adanya smartpone, penyebaran informasi semakin mudah di lakukan. Salah satunya dalam bidang bisnis atau pekerjaan. Baik penyebaran Informasi ataupun mendapatkan informasi semua bisa dilakukan dari smartpone [1]. Oleh karena itu, banyak pelaku bisnis baik itu konsumen maupun pekerja yang menggunakan smartpone sebagai sarana untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi [2].

Salah satu pekerjaan yang saat ini sudah memanfaatkan penyebaran informasi menggunakan smartpone yaitu Fotografer dan Model [3]. Mereka menggunakan smartpone sebagai media untuk menyebarkan informasi, baik itu Informasi data pribadi mereka, maupun portofolio dari hasil karya mereka yang pernah mereka buat. Media sosial juga memiliki peran penting dalam penyebaran informasi [4]. Salah satunya Instagram, dengan media sosial tersebut pengguna dapat membagikan hasil karya-karya yang mereka buat. Dengan smartpone dan media sosial yang mereka pakai, mereka akan dengan mudah menarik konsumen untuk menggunakan jasa mereka [5]. Jadi Fotografer dan Model tidak perlu lagi mempromosikan jasa mereka kepada konsumen satu persatu.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuisioner dari anggota dan ketua komunitas fotografi dan model seperti Womenesia, MojangGeulisBandung, PWJ_Team, dan WomenPotrait. maka didapatkan kesimpulan berikut, media sosial yang sering digunakan oleh Fotografer dan Model yaitu 44,5% adalah pengguna facebook dan 98,8% adalah pengguna Instagram. Dimana pada aplikasi tersebut Fotografer dan Model dapat mengupload hasil karya mereka yang pernah mereka buat. Mereka juga

dapat mencantumkan informasi data pribadi mereka pada aplikasi tersebut. Hanya saja, kedua aplikasi tersebut dirasa sangat belum memenuhi kebutuhan dari fotografer dan model freelance. Dilihat dari hasil kuisioner, dimana hanya 21% dari mereka yang merasa terbantu dalam mendapatkan proyek. Sedangkan 46,6% dari mereka merasa bahwa media sosial tersebut belum mempermudah mereka untuk mendapatkan project. Dan 32,4% lainnya masih ragu mengatakan bahwa media sosial tersebut dapat membantu mereka. Selain itu, Fotografer dan Model freelance masih merasa sulit untuk menyebarkan Event Fotografi karena dinilai kalah dengan studio-studio fotografi yang dengan mudah menyebarkan informasi Event tersebut. Pada saat wawancara disebutkan juga ada empat kategori yang diminati pengguna jasa yaitu wedding, event, photoshoot, dan produk.

Selain kuisioner yang saya sebar di grup Fotografi dan Model, saya juga menyebarkan kuisioner dan melakukan wawancara kepada beberapa pengguna jasa Fotografi. Hasil dari kuisioner tersebut juga dapat disimpulkan, ada 96,2% konsumen yang suka menggunakan jasa fotografer freelance untuk acara seperti pernikahan, pesta, ulangtahun, dan masih banyak lagi. Selain fotografer, ada juga konsumen yang menggunakan jasa model freelance sebagai model dalam foto produk mereka. Pada hasil wawancara juga terdapat permasalahan user atau konsumen harus mengetahui nama fotografer atau model tersebut lalu di lakukan pencarian untuk melihat informasi dan portofolio mereka. Banyak user atau konsumen yang tidak terlalu mengenal Fotografer dan model freelance, berbeda dengan photographer atau model yang sudah tergabung dengan studio. Jarak lokasi fotografer juga menjadi permasalahan terkait waktu dan biaya yang akan di keluarkan oleh pengguna jasa fotografi, karena fotografer harus kembali ke tempat tinggal mereka untuk mengambil alat fotografi sebelum menghampiri pengguna jasa.

Penggunaan mobile smartphone dan media social dinilai efektif dalam jasa pemasaran jasa Fotografer dan Model [5]. Maka dari itu, akan dibuatkan suatu aplikasi berbasis mobile. Alasan dibuatkan nya aplikasi menggunakan platform mobile ini, agar

dapat memanfaatkan teknologi GPS pada smartphone yang bertujuan untuk memberikan informasi lokasi pengguna. Agar pengguna jasa tidak lagi memperlumahkan jarak dengan fotografer maupun model freelance. Selain itu, teknologi yang digunakan yaitu API Google Maps.

Dengan bantuan teknologi GPS yang merupakan sebuah layanan informasi yang dapat diakses dengan perangkat yang bergerak dan mampu menampilkan posisi secara geografis keberadaan perangkat bergerak tersebut [6]. Serta dengan teknologi peta dari Google Maps API, sistem akan mendeteksi lokasi pengguna yang kemudian di tampilkan didalam peta tersebut [6]. Fotografer dan Model Freelance dapat menentukan titik lokasi mereka yang selanjutnya akan disimpan ke database sebagai base location. Nantinya pada proses pemesanan, setelah pengguna jasa memilih kategori Fotografi yang di inginkan, sistem akan menampilkan foto-foto yang sesuai dengan kategori yang di pilih dan foto tersebut ditampilkan berdasarkan jarak yang dekat dengan pengguna jasa. Kemudian pengguna jasa dapat melihat informasi Fotografer dan model beserta dengan titik lokasi nya setelah memilih foto yang ditampilkan.

Berdasarkan dari masalah-masalah tersebut, maka penulis akan membuat sebuah aplikasi “Ayo Motret”. Dengan dibangunnya aplikasi ini, diharapkan baik pengguna jasa itu sendiri maupun Fotografer dan Model Freelance dapat dengan mudah mendapatkan dan menyebarkan informasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

- 1) Fotografer dan Model Freelance masih sulit dalam mendapatkan suatu proyek atau pekerjaan, dikarenakan layanan media informasi yang ada saat ini hanya

merekomendasikan postingan dari orang yang di ikuti oleh teman dan postingan yang juga di sukai oleh teman.

- 2) Konsumen atau pengguna jasa Fotografi dan Model masih sulit untuk mencari Fotografer dan model Freelance yang ada di sekitar mereka. Konsumen juga harus terlebih dahulu mengetahui informasi nama dari Fotografer dan Model freelance yang ada pada layanan media Informasi.
- 3) Penyebaran Informasi mengenai Event Fotografi yang dirasa masih sulit untuk disebarakan karena tidak sampai ke Fotografer yang tidak tergabung kedalam grup studio.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan Identifikasi masalah, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi yang merekomendasikan Jasa Fotografer dan Model Freelance. Sedangkan Tujuan dilakakukan penelitian di antaranya :

- 1) Mempermudah Fotografer dan Model Freelance dalam mendapatkan projek berdasarkan kategori fotografi yang di inginkan oleh konsumen.
- 2) Mempermudah konsumen supaya tidak lagi harus mencari tahu informasi fotografer atau pun model karena akan ditampilkan foto-foto hasil fotografer atau model yang sesuai dengan pilihan konsumen tersebut dan juga informasi mengenai fotografer beserta lokasi map fotografer.
- 3) Mempermudah Komunitas Fotografer untuk menyebarkan Informasi Mengenai Suatu Event Fotografi dan meberikan titik kordinat dari Event tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Fotografer, Model, dan Konsumen yang dijadikan sumber data penelitian adalah Fotografer, Model, dan Konsumen yang tinggal di Kota Bandung, Bekasi, dan Subang.

- 2) Bahasa Pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah Java.
- 3) Pemodelan yang di gunakan menggunakan use case, activity diagram, dan classdiagram
- 4) Pemesanan Jasa yang ada pada aplikasi tidak terdapat metode pembayaran. dimana jika pemesanan sudah di terima oleh Fotografer atau model, aplikasi akan mengalihkan konsumen ke whatsapp dan dapat menghubungi Fotografer dan Model secara langsung.
- 5) Titik kordinasi yang di jadikan sebagai base location fotografer atau model adalah titik tempat tinggal atau rumah.
- 6) Terdapat 4 kategori fotografi yaitu wedding/prewedding, event/party, photoshoot, dan produk.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis [3]. Metode Penelitian yang digunakan penulis pada penelitian kali ini adalah metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Metode penelitian ini memiliki dua tahap, yaitu pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

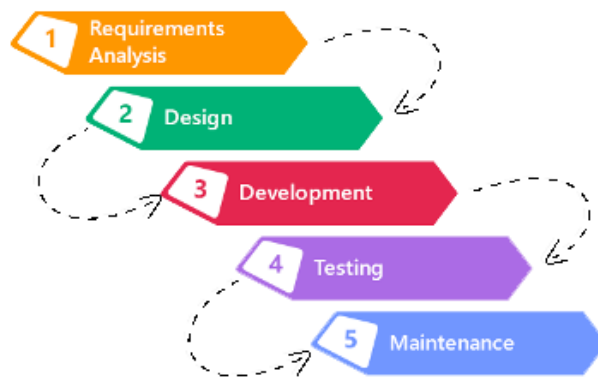
Metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu dengan melakukan metode wawancara, studi literatur dan metode kuesioner. Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari jurnal dan bacaan-bacaan lainnya yang ada

kaitannya dengan topik penelitian. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak langsung dengan sumber data responden. Wawancara terkait penelitian akan dilakukan pada beberapa Fotografer, Model, dan Pengguna jasa di Kota Bekasi, Bandung, dan Subang. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang bersisikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban, tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode *waterfall* atau metode air terjun merupakan salah satu siklus hidup klasik (*Classic life cycle*) dalam pengembangan perangkat lunak [4]. Metode ini menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis juga berurutan pada pengembangan software, mulai dari :

- Requirement
- Design
- Implementation/Development
- Intregation & Testing
- Operation & Maintenance



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Requirement

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

2. Design

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. Implementation/Development

Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.

Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Intregation&Testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

5. Operation&Maintenance

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini software yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk:

- perbaikan kesalahan.
- perbaikan implementasi unit system.
- peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN

Bab III membahas mengenai tahapan untuk menganalisis masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah tersebut.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PENELITIAN

Bab IV membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan tahap pengujian aplikasi yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas mengenai kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan bagian saran merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya.