BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fotografi dan videografi merupakan dokumentasi dari suatu kegiatan yang menggambarkan proses pengumpulan data pengambilan objek dalam suatu acara, misalnya *prewedding*, foto keluarga, foto produk, dokumentasi ulang tahun, khitanan, video dokumenter dan lain-lain. Kegiatan fotografi dan videografi saat ini sangat berperan besar dalam dunia dokumentasi karena berkembangnya zaman dan berkembangnya teknologi saat ini menjadikan dokumentasi dengan cara yang lebih baik dan berkualitas. Dalam pemesanan jasa fotografi dan videografi yang masih dilakukan umumnya yaitu dengan cara via telepon atau datang langsung ke lokasi penyedia jasa. Ketika *customer* melakukan pemesanan via telepon atau datang langsung ke lokasi, akan membutuhkan waktu yang cukup lama dimana penyedia jasa harus membuka dan mengecek data jadwal agenda. Kesalahan dapat terjadi dalam pengecekan jadwal agenda apabila ternyata ada *customer* yang melakukan pembatalan atau di pihak penyedia jasa salah dalam pencatatan jadwal agendanya. Hal itu akan berakibat tidak tersedianya jadwal yang sudah dipesan oleh *customer*, dan sebaliknya.

Fenomena teknologi Android saat ini menjadi *trending topic* dikalangan pecinta *gadget*. Android telah banyak digunakan oleh masyarakat luas di berbagai negara. Android merupakan *platform mobile* berbasis *open source* yang sangat mudah dan bebas untuk dikembangkan para *developer*. Sehingga pada perkembangnnya banyak bermunculan aplikasi-aplikasi yang dikembangkan pada *platform* ini, seperti instagram, facebook, dan media sosial lainnya yang memungkinkan *user* dapat berbagi data-data seperti foto, musik, dan lain-lain dengan lebih praktis karena tanpa harus membuka web *browser* dahulu.

Layanan pemesanan jasa fotografi dan videografi saat ini masih banyak yang belum memanfaatkan adanya teknologi informasi yang ada. Dibutuhkan media teknologi untuk menjadikan pelayanan jasa fotografi dan videografi semakin maju dan berkembang sehingga memudahkan pelanggan mengetahui informasi jasa yang disediakan dan jadwal pemesanan jasa. Sistem pemesanan

online (booking) dapat diterapkan pada pelayanan jasa fotografi dan videografi guna mempermudah pelanggan saat melakukan pemesanan dengan melihat jadwal penyedia jasa dan konsep foto yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk memudahkan pengguna jasa fotografi dan videografi menemukan jasa yang sesuai dengan konsep dokumentasi yang diinginkan dan dibutuhkan, membantu dalam pemesanan jadwal *booking* sehingga tidak terjadi benturan dengan *customer* yang lain, juga membantu penyedia jasa yang berhubungan dengan fotografi dan videografi untuk lebih dikenal masyarakat. Maka penulis mengembangkan suatu aplikasi **portal jasa fotografi dan videografi berbasis Android**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang, maka didapatkan suatu rumusan masalah pada penulisan skripsi ini tentang bagaimana mengembangkan sistem portal jasa fotografi dan videografi berbasis Android untuk lebih memudahkan *user* dalam memesan jasa fotografi dan videografi sesuai dengan jadwal agenda penyedia jasa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam peranan sistem yang akan dibuat adalah:

a. Aplikasi ini hanya mencakup lokasi fotografi dan videografi di wilayah Kabupaten Kudus
b. Aplikasi ini digunakan untuk memesan jasa fotografi dan videografi sesuai dengan jadwal agenda yang masih kosong.
c. Aplikasi ini dapat menampilkan lokasi penyedia jasa sesuai dengan lokasi terdekat dari lokasi *user* ataupun lokasi penyedia jasa yang sedang *trend* di Kabupaten Kudus.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem portal jasa fotografi dan videografi berbasis android untuk membantu *user* dalam mencari dan memesan fotografi dan videografi di wilayah Kabupaten Kudus.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi Pengguna Jasa
   a. Memudahkan *customer* dalam mencari jasa fotografi dan videografi di wilayah Kabupaten Kudus.
   b. Mendapatkan informasi jadwal agenda jasa fotografi dan videografi
2. Bagi Penyedia Jasa
   a. Memperluas usaha pemasaran jasa fotografi dan videografi
   b. Lebih mudah dalam mengatur jadwal pemesanan jasa fotografi dan videografi.
   c. Dapat memberikan informasi lokasi jasa dan jadwal agenda pemesanan kepada *customer*.
3. Bagi Penulis
   a. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik di Universitas Muria Kudus.
   b. Menambah wawasan dalam merancang portal jasa fotografi dan videografi berbasis Android.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Sumber Data Primer
   a. Observasi

      Observasi dilakukan penulis di salah satu studio foto yang ada di Kabupaten Kudus yaitu di Studio Foto T.O.P dan Rumah Fotografi Studio dalam meneliti objek secara langsung untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini seperti data paket foto yang disediakan penyedia jasa.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara bertatap muka dan tanya jawab langsung dengan pemilik studio berkaitan dengan alur pemesanan jasa fotografi dan videografi.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literatur meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori tentang perancangan sistem UML (*Unified Modeling Language*) pada buku yang berjudul "Metode Analisis dan Perancangan Sistem" oleh Sri Mulyani (2016).

b. Studi Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode *waterfall* (Sukamto R.A Dan M.Shalahuddin, 2013). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Berikut penjelasan tahapan-tahapannya:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Dalam tahap ini mengumpulkan *software* yang akan digunakan. Termasuk didalamnya kegunaan *software* yang dibutuhkan *user* dan batasan *software*.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

   Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

   Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari tahap analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem (Sri Mulyani, 2016:35). Beberapa diagram yang didefinisikan UML adalah sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*

   Use Case Diagram berfungsi untuk menggambarkan interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

2. *Class Diagram*

   Class Diagram berfungsi untuk menggambarkan *class* dan interkasi antar *class* untuk membangun sistem.

3. *Sequence Diagram*

   Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek.

4. *Activity Diagram*

   Activity Diagram untuk menggambarkan aktivitas objek dan dari sebuah sistem.

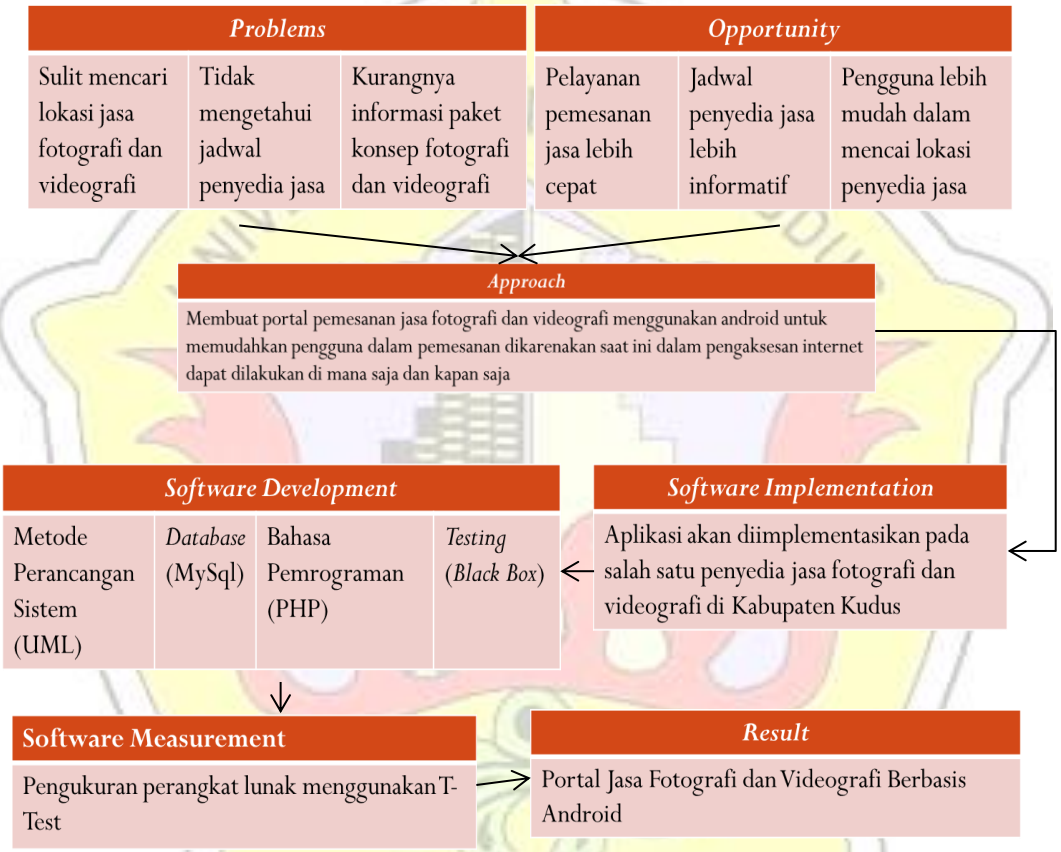
5. Statechart Diagram

   Statechart Diagram menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah sistem atau objek.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian.

Berikut adalah diagram kerangka penelitian:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran