

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjahit sudah dikenal orang sejak 20.000 tahun yang lalu, jauh sebelum orang mengenal cara menenun. Sejarah jarum duluanlah yang memelopori terlahirnya apa itu menjahit dan apa itu menenun. Jarum ternyata sudah ada semenjak zaman prasejarah *paleolitikum*, terbuat dari tulang dan gading yang digunakan untuk menjahit pakaian dari kulit binatang. Sampai pada saat ini masih banyak orang melakukan kegiatan menjahit, baik menjahit untuk diri sendiri maupun menjahit untuk orang lain. Menjahit untuk orang lain disini maksudnya mereka yang membuka usaha jasa penjahitan pakaian.

Sudah banyak usaha jasa menjahit yang berdiri mulai dari kalangan rumahan sampai perusahaan. Mungkin untuk kalangan perusahaan sudah mempunyai sistem standart guna menjalankan suatu bisnis, namun bagaimana dengan kalangan rumahan. Khususnya ibu atau bapak yang membuka usaha jasa menjahit di rumah atau kios pinggir jalan, rata-rata mereka masih menggunakan cara lama yakni semua dilakukan secara manual mulai dari proses pemesanan sampai penyelesaian dan pastinya itu tidaklah efektif. Seperti pencatatan data yang hanya dilakukan pada sebuah buku bertuliskan tangan dimana buku tersebut sewaktu-waktu bisa saja hilang, tersiram air, ataupun terbakar padahal dalam buku tersebut terdapat data yang sangat penting. Oleh karena itu, perlu dibuatkan sebuah sistem yang dapat menggantikan buku catatan manual tersebut yakni dengan aplikasi *mobile*.

Aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di perangkat *mobile* seperti *smartphone*. Saat ini teknologi *smartphone* telah berkembang pesat dengan berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang sedang diminati masyarakat kini adalah android. Android merupakan sistem operasi *open source* yang dikembangkan oleh google. Android menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, kita dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Sehingga kebanyakan orang sekarang lebih mudah memahami aplikasi *mobile* dibanding aplikasi *desktop* yang mengharuskan pengguna untuk belajar terlebih dahulu cara mengoperasikan komputer. Oleh sebab itu, akan lebih menarik jika suatu proses bisnis dapat berjalan sebagai aplikasi *mobile* khususnya dalam hal ini yaitu proses bisnis jasa penjahitan.

Permasalahan lain yang muncul adalah seringkali seorang penjahit lupa kapan suatu pesanan harus diselesaikan pada tanggal yang sudah disepakati bersama pelanggan diawal pemesanan. Terkadang juga ada beberapa penjahit yang tidak melakukan pencatatan keuangan pada bisnis yang mereka jalankan, padahal itu sangatlah penting untuk pengambilan suatu keputusan demi keberlangsungan bisnis.

Untuk itu diharapkan sistem yang akan dibuat nantinya dapat mengatur semua proses bisnis jasa penjahitan mulai dari pemesanan sampai penyelesaian. Dengan aplikasi *mobile* semua data penting yang sebelumnya hanya ditulis dalam buku catatan dapat tersimpan dalam sebuah database yang sewaktu-waktu dapat di-*backup* secara aman. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini seorang penjahit tidak perlu khawatir lagi akan lupa tanggal *deadline* karena sistem secara otomatis akan mengingatkannya. Proses bisnispun dapat berjalan lebih hidup karena sistem mampu memberikan *feedback* secara otomatis kepada penjahit ataupun pelanggan, dengan begitu dapat meminimalisir *human error* baik dari sisi penjahit atau dari sisi pelanggan. Untuk pencatatan keuangan sistem dapat mengolah dan menghasilkan data tersebut dengan mudah. Sehingga proses bisnis dapat terkontrol dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi proses bisnis jasa penjahitan pakaian berbasis *mobile android*
2. Bagaimana menyimpan data penting bisnis jasa penjahitan pakaian dalam sebuah database
3. Bagaimana menyusun laporan transaksi bisnis jasa penjahitan pakaian pada *mobile android*

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah membantu seorang penjahit mempermudah proses bisnisnya serta meminimalisir *human eror* yang terjadi seperti kehilangan data atau lupa tanggal *deadline* sehingga diharapkan proses bisnis dapat berjalan dengan lebih baik.

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan yaitu proses bisnis yang awalnya dikerjakan secara manual dengan adanya aplikasi ini dapat tersistem dengan baik. Seorang penjahit tidak perlu khawatir lagi data pentingnya hilang karena tersimpan dalam sebuah database. Seorang penjahit juga tidak perlu repot-repot lagi menghitung hasil pendapatannya karena sistem dapat mengolahnya dengan mudah.