

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi pada era modern saat ini menyebabkan kebutuhan yang sangat penting pada setiap seseorang yang ingin menambah kualitas dalam menjalani kegiatan sehari-harinya. Dari sini kita dapat melihat betapa pentingnya peranan teknologi di masa ini khususnya pada penggunaan smartphome yang dapat di akses dengan mudah kapanpun dan di manapun.

Peranan mobile atau smartphome pada saat ini sangat berpengaruh dan hampir semua orang di masa ini tidak masuk akal jika tidak menggunakan dan memanfaatkan adanya hal itu. Namun banyak juga halnya orang-orang yang belum dapat memanfaatkannya dengan maksimal dan hanya dalam konteks hiburan semata.

Dan dengan melihat keadaan seperti ini akan lebih baiknya jika kita sebagai pihak yang mempelajari tentang teknologi dapat melakukan sesuatu dengan menjadikan teknologi sebuah hal yang dapat membantu mempermudah seseorang dalam kegiatan sehari-harinya, salah satunya dengan melihat di sekitar kita dengan padatnya waktu kesibukan seseorang dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Maka dari itu pemanfaatan teknologi yang akan kita lihat disini yaitu dalam bentuk kegitan yang tidak sering orang lakukan namun sesekali akan sangat amat membutuhkan untuk seseorang dapat menjahitkan pakaiannya ke penjahit, dalam kasus ini kita melihat seseorang dengan aktivitas sehari-harinya yang sangat padat amat sangat kesulitan untuk mereka mencari seorang penjahit. Dengan itu, di butuhnya jadwal kosong tertentu agar dapat melakukannya dan maka dari itu jika di buatnya aplikasi yang dapat di akses langsung dari smartphome seseorang untuk menghubungkan tukang jahit dengan pelanggannya akan sangat membantu untuk mempermudah kasus seperti itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indikator adanya permasalahan yang dijabarkan dalam latar belakang tersebut di atas, maka dalam penelitian ini masalah yang dipilih untuk diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memudahkan seseorang untuk menemukan informasi tentang penjahit di sekitarnya ketika dibutuhkan ?
2. Bagaimana cara agar dapat mengetahui penjahit yang bersedia untuk menerima pesanan ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memperluas peluang lapangan pekerjaan khususnya untuk para penjahit
2. Mempermudah konsumen untuk menemukan penjahit
3. Mempermudah konsumen untuk mengetahui bisa tidaknya penjahit dalam menerima pesanan

1.4 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan Tugas Akhir ini, penulis melakukan metodologi penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dalam melakukan penelitian lapangan ini, penulis langsung melakukan penelitian pada objek. Data yang diperoleh dari hasil wawancara maupun observasi digunakan untuk bisa memberikan data yang dibutuhkan.

Dalam hal ini menggunakan:

- a. Wawancara (*Interview*)

Pada proses ini, penulis langsung melakukan kegiatan tanya jawab pada Masyarakat sekitar mengenai hal baru dalam hal ini yaitu adanya aplikasi O-Tailor (Penjahit Online) sehingga dapat mengetahui apa yg dibutuhkan oleh masyarakat.

- b. Pengamatan (*Observation*)

Pada proses ini, penulis langsung melakukan kegiatan pengamatan atau peninjauan di lapangan secara langsung.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam melakukan penelitian kepustakaan ini, penulis mencari buku atau jurnal yang ada kaitannya dengan penelitian ini untuk mendapatkan dan mengumpulkan data.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada umumnya tugas akhir tersusun atas lima bab dan beberapa lampiran. Adapun kelima bab tersebut antara lain:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian dan tinjauan pustaka dari penelitian.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan konsep teknologi mobile, definisi mobile GIS, konsep E-commerce, pemanfaatan E-commerce.

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan dari metode yang dipakai dalam penelitian ini, selain itu juga ada perancangan sistem yang akan dibuat yang meliputi dfd, erd, relational database, sampai pada design user interface atau mockup dari sistem yang akan dibuat.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang penjabaran implementasi sistem dan juga pengujian dari sistem yang dibuat pada objek penelitian, serta penjabaran dari elemen-elemen sistem dari segi hardware, software dan juga brainware.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil rancangan sistem yang sudah dibuat dan implementasi sistem yang sudah dilakukan, serta saran yang penulis.

Halaman ini sengaja dikosongkan