

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Percetakan merupakan salah satu proses industri yang berkaitan langsung dengan hal produksi tulisan dan gambar secara massal yang menggunakan mesin cetak. Proses ini juga menjadi bagian yang penting dalam penerbitan. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi percetakan online adalah aplikasi yang dibuat untuk memperkenalkan dirinya kepada masyarakat luas. Perusahaan percetakan akan menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk tiap usaha yang dijalankannya. Setiap teknik yang dipakai selalu disesuaikan dengan kebutuhan. Hal itulah yang membuat perbedaan teknik dalam mencetak. Seperti yang kita ketahui dalam memesan *product* percetakan masih sulit dalam memesan *online* apalagi dalam bentuk aplikasi. Agar masyarakat bisa mengetahui percetakan yang menyediakan sesuai dengan kebutuhannya.

Sekarang ini perlu dilihat bagaimana pemanfaatan *internet* sudah sedemikian mudahnya oleh karna itu penulis mengangkat topik penulisan proyek akhir perancangan aplikasi berbasis *android* sebagai informasi perusahaan percetakan dari PT.Abdidaya Nusantara yang berkecimbung di dunia percetakan agar lebih efisien dalam menangani *order* beserta informasi mengenai *product*. Berdasarkan dengan pengalaman yang sudah berjalan kendala yang terjadi pada pemesanan harus dengan sistem bertemu untuk menyesuaikan keinginan *product* dan kebanyakan mengalami kesalahan komunikasi yang kurang baik bahkan dalam sistem pembayaran sering terjadi keterlambatan pembayaran konsumen dan keterlambatan barang datang (kurangnya tepat waktu) dengan adanya aplikasi ini di harapkan memudahkan konsumen dan percetakan dalam mengolah *order* masuk dan *order* keluar sehingga menghemat waktu, *budget*, dan tenaga.

Oleh karena itu akan dibuat suatu sistem informasi pemesanan percetakan online berbasis android pada PT.Abdidaya. Dengan adanya sistem ini diharapkan PT.Abdidaya dapat menyelesaikan masalah tersebut dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan. Penulis membuat aplikasi karena aplikasi lebih mudah diakses oleh *smartphone*. Disini penulis membuat aplikasi yang mudah diakses oleh masyarakat luas, dapat melihat katalog-katalog pesanan, daftar pesanan dan juga Riwayat pesanan. Aplikasi ini akan dibuat mudah dalam pengimplementasiannya agar pemesan tidak bingung dalam memesan *product* nantinya.

Untuk itulah diperlukan suatu sistem untuk mempermudah dalam mencari dan memesan produk percetakan sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya sistem ini kebutuhan pelanggan atau kolega perusahaan dapat di akomodir secara lengkap. Sistem ini mengembangkan kewirausahaan dengan cara memberdayakan perusahaan

percetakan untuk menawarkan produk mereka dengan cara mengposting hasil pesanan mereka.

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka penulis memilih judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN PERCETAKAN ONLINE BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pemesanan percetakan online berbasis android?
2. Bagaimana cara mengetahui keefisienan dan keefektifan Aplikasi pemesanan percetakan online?

1.3 Batasan Masalah

1. Informasi yang akan ditampilkan adalah lokasi tempat, jenis-jenis pemesanan percetakan, dan juga jasa pelayanan secara *online* seperti (*editing* , *design* beserta pengiriman percetakan)
2. Aplikasi hanya digunakan untuk yang berada di wilayah Jabodetabek dan sekitarnya.
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada perangkat mobile berbasis android minimal versi 4.0 dan memiliki *Global Poitioning System* (GPS).
4. *Android* menggunakan *Tools Android Studio* dan bahasa pemograman menggunakan *Java*.
5. Diperlukan koneksi internet untuk mengakses aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

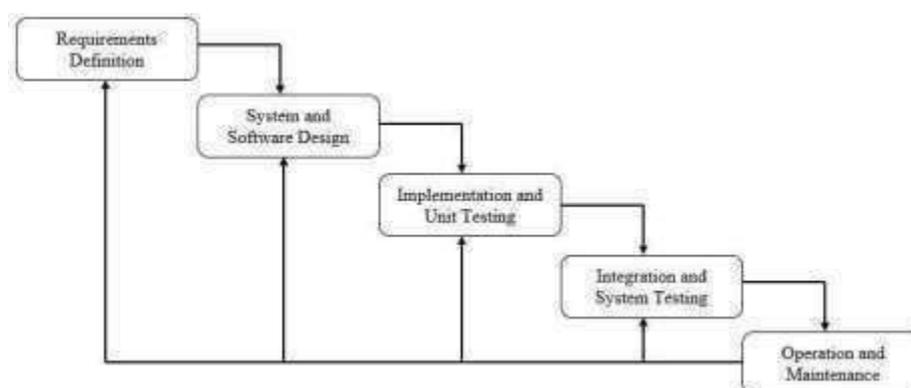
1. Membuat perancangan aplikasi pemesanan percetakan *online* berbasis *android* agar membantu memudahkan masyarakat dalam mencari informasi percetakan, pemesanan percetakan , dan juga pelayanan percetakan secara *online* (*editing*).
2. Mengetahui beberapa keunggulan aplikasi secara efisien dan efektif dengan menguji aplikasi Pemesanan Percetakan *Online* berbasis *Android* .

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk mempermudah pengguna aplikasi dalam memesan percetakan *online* berbasis *android* agar membantu memudahkan masyarakat dalam mencari informasi percetakan, pemesanan percetakan, dan juga pelayanan percetakan secara *online* (*editing*).
2. Untuk mengetahui beberapa keunggulan aplikasi secara efisien dan efektif pada saat pengujian aplikasi Pemesanan Percetakan *Online* berbasis *Android*.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada pembuatan penelitian tugas ini, penulis melakukan metodologi penelitian dengan menggunakan metode *waterfall* SDLC (*Software Development Life Cycle*) sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metode Waterfall (Ian Sommerville,2011)

Berikut ini adalah tahap proses dari metode *waterfall* :

1) *Requirements Definition*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat. Maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*.

2) *Sistem and Software Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

3) *Implementation & Unit Testing*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin. Dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

4) *Integration & Sistem Testing*

Ditahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak

5) *Operation & Maintenance*

Tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. (Ian Sommerville,2011)

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung tugas ini, yaitu tentang percetakan, aplikasi, android studio, konsep UML, metode pengumpulan data, metode perancangan sistem serta simbol- simbol yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA

Membahas masalah perancangan aplikasi serta langkah-langkah pengerjaan perancangan tersebut dalam bentuk diagram, tabel serta sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan (database).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil dari aplikasi yang telah dibuat tersebut berdasarkan data- data yang telah dikumpulkan yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan tugas.