

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Yogyakarta dikenal dengan julukan Kota Pelajar atau Kota Pendidikan [1]. Yogyakarta adalah daerah istimewa yang memiliki kewenangan untuk mengatur pemerintahan daerah secara otonom. Hal ini mengakibatkan perekonomian daerah Yogyakarta berbeda dengan daerah lain. Biaya hidup di Yogyakarta dianggap relatif murah. Dengan identitasnya sebagai Kota Pelajar, wilayah Yogyakarta terdapat banyak lembaga pendidikan dengan fasilitas yang berkualitas dan didukung dengan tempat wisata, serta pergelaran budaya tradisional yang masih melekat. Hal ini mengakibatkan banyak orang datang dari luar daerah bahkan dari luar negeri ke Yogyakarta untuk menempuh ilmu dan melakukan liburan.

Para pendatang baru yang semakin bertambah di Yogyakarta akan membuat daerah Yogyakarta semakin berkembang. Untuk memenuhi kebutuhan para pendatang baru akan menyebabkan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) di daerah Yogyakarta semakin banyak. UMKM memiliki peran penting untuk perekonomian di Yogyakarta. Banyaknya UMKM mengakibatkan daerah Yogyakarta semakin makmur. Salah satu contoh UMKM di Yogyakarta yang semakin banyak adalah usaha *laundry*.

Usaha *laundry* adalah usaha yang beroperasi dalam bidang layanan cuci dan setrika [2]. *Laundry* adalah tempat yang dibuka oleh orang lain untuk mencuci pakaian atau bahan kain punya orang lain. Para pendatang baru di Yogyakarta akan kesusahan untuk menemukan tempat *laundry* yang bagus dalam pengerjaannya. Berdasarkan observasi, tiap-tiap *laundry* memiliki harga yang berbeda satu sama lain. Ada yang harganya Rp 3000,00 per 2 kg pakaian dan ada yang Rp 4500,00 per 2 kg pakaian. Harga tersebut termasuk dalam 2 hari pengerjaannya. Ada *laundry* yang tempatnya jauh dan ada *laundry* yang tempatnya dekat. Hal ini menjadi pertimbangan seseorang untuk

memilih tempat *laundry* yang diinginkan.

Pengalaman atau ulasan yang orang lain berikan dijadikan bahan informasi atau masukan sebelum mengambil keputusan [3]. Dengan adanya ulasan, seseorang dapat mengetahui lebih dalam mengenai *laundry* yang akan dipilih. Contoh ulasan seseorang seperti pakaian yang diproses di suatu *laundry* ada yang hilang. Orang lain yang mendengarkan hal tersebut akan berpikir lebih dulu untuk memakai jasa *laundry* tersebut. Berdasarkan observasi, ulasan orang yang menggunakan suatu *laundry* dibicarakan dari satu mulut ke mulut lain. Hal ini menyebabkan pendatang baru yang tidak mempunyai kenalan akan kesulitan untuk mendapatkan ulasan orang lain.

Bagi pihak *laundry* terdapat masalah juga. Dalam mencatat suatu transaksi, pihak *laundry* masih melakukan pencatatan tersebut di buku atau kertas menggunakan peralatan tulis [4]. Hal ini tidak efisien dengan zaman yang sudah canggih ini. Banyaknya dokumen yang dibuat akan membuat kelalaian seseorang dalam menulis catatan transaksi bahkan dokumen yang dicatat dapat hilang. Berdasarkan observasi, masalah lain yang didapat oleh pihak *laundry* adalah kurangnya pengguna yang datang untuk memakai jasa mereka. Hal ini membuat kurangnya pemasukan yang diterima oleh *laundry* dan bahkan dapat menutup usaha mereka apabila tidak diatasi. Agar pihak *laundry* dapat memberitahukan usaha *laundry*-nya perlu bantuan pihak ketiga agar usaha *laundry*-nya dapat tersampaikan ke pendatang baru.

Masalah lainnya yang tidak kalah penting adalah komunikasi antara pengusaha dan pengguna *laundry*. Andaikata ada masalah di pihak pengusaha mengenai pakaian dapat menyampaikan masalah tersebut ke pengguna melalui perkataan langsung. Begitu pula untuk pengguna yang ingin meminta permintaan khusus ke pengusaha *laundry*. Hal ini akan membuat pengusaha dan pengguna untuk bertemu secara langsung yang tidak efisien dan efektif untuk zaman yang canggih ini. Untuk semua masalah itu haruslah ada sistem yang dapat mencatat pengelolaan data yang terjadi pada *laundry* baik data karyawan ataupun transaksi, dapat memberitahukan jasa *laundry* mereka ke pendatang baru, dan dapat fitur pesan untuk komunikasi tanpa harus tatap

muka.

Dari masalah yang dibahas, penelitian ini akan membangun aplikasi *laundry* yang dapat memberikan informasi rinci mengenai usaha-usaha *laundry* kepada pengguna *laundry*. Pengguna yang memakai jasa *laundry* dapat mengetahui jarak *laundry* dengan posisinya, daftar harga yang disediakan *laundry*, durasi pakaian yang selesai dikerjakan, dan dapat melakukan pemesanan atas jasa *laundry*. Aplikasi ini dapat dipakai oleh pengguna *laundry* dan pengusaha *laundry*. Bagi pengusaha *laundry*, aplikasi ini sebagai jembatan penghubung antara pengusaha *laundry* dan pengguna *laundry*. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola data *laundry* dan transaksi yang terjadi. Aplikasi ini terdapat fitur *rating* yang dapat membantu pengguna *laundry* dalam membuat keputusan memakai jasa *laundry*. Fitur lain yang memudahkan pengguna *laundry* dan pengusaha *laundry* dalam melakukan transaksi adalah fitur pesan. Fitur ini sebagai komunikasi jarak jauh antara pengguna *laundry* dan pengusaha *laundry* sehingga proses transaksi berjalan lancar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mencari tempat *laundry* berdasarkan jarak atau *rating* secara mudah dan cepat?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat melakukan pemesanan dan pencatatan transaksi dengan efektif dan efisien?

## **C. Batasan Masalah**

Penelitian yang dilakukan memiliki masalah yang luas dan dapat menyebar. Oleh karena itu, terdapat fokus ruang lingkup yang memiliki batasan masalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna *mobile* Android dengan minimal sistem operasi *Oreo*.

2. Aplikasi belum memiliki fitur notifikasi saat ada perubahan status dan pesan masuk.
3. Aplikasi tidak memiliki map internal, tetapi dapat menampilkan titik lokasi dengan bantuan map eksternal.

#### **D. Tujuan Penelitian**

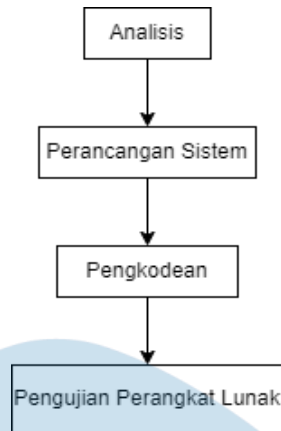
Adapun tujuan penelitian yang harus dicapai sebagai berikut.

1. Mermbangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat mencari tempat *laundry* berdasarkan jarak atau *rating*.
2. Membangun sebuah aplikasi *mobile* yang dapat melakukan pemesanan dan pencatatan transaksi bagi pengguna dan pemilik *laundry*.

#### **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Metode Studi Pustaka  
Dengan metode studi pustaka ini objek yang diteliti akan dipelajari dari literatur, buku, atau brosur yang ada kaitannya. Penggunaan metode ini diharapkan dapat memperkuat teori dan kebutuhan analisis serta memberikan data yang asli.
2. Metode Dokumentasi  
Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dan informasi dari materi dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti (sumber-sumber berasal dari dokumen).
3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak  
Metode pengembangan perangkat lunak adalah metode yang dilakukan dalam menerapkan desain sistem yang akan dibuat. Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Berikut penjelasan dari langkah-langkah diatas.

- a. Analisis yaitu informasi yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) mengenai sistem yang akan dikembangkan.
- b. Perancangan Sistem yaitu gambaran yang dituangkan dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) mengenai bentuk sistem yang akan dikembangkan.
- c. Pengkodean adalah proses pembuatan program dengan menggunakan bahasa pemrograman dan mengikuti kaidah pemrograman yang ada dalam merealisasikan rancangan sistem yang akan dikembangkan.
- d. Pengujian Perangkat Lunak adalah proses pengujian terhadap sistem yang dibuat mengenai apakah sistem yang dibuat berjalan dengan baik atau tidak.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

### **1. BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

## **2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau dalam penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

## **3. BAB 3 LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan pada penelitian dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

## **4. BAB 4 ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

## **5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Pada bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

## **6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.