

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon selular seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri untuk digunakan oleh pengguna yang memiliki *smartphone* berbasis android. Awalnya, Google Inc. pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Android kini menjadi sebuah sistem operasi yang sedang banyak diminati karena bersifat open source dan memudahkan para penggemar aplikasi Android untuk membuat dan mengembangkan aplikasi dari berbagai aspek. Berkembangnya perangkat mobile membuat orang cenderung memilih pemesanan online dalam memenuhi kebutuhannya. Pemesanan online banyak kelebihannya bagi pemesan ataupun bagi penjualnya. Keuntungan bagi pemesan antara lain pemesan tidak perlu mengunjungi penyedia produk untuk melakukan pemesanan. Sedangkan keuntungan bagi penjualnya adalah pemasaran produk akan lebih efisien.

Laundry adalah jasa pencucian baik kain atau pakaian yang menggunakan media air, detergen pakaian, pelembut pakaian dan pewangi pakaian baik secara manual ataupun dengan mesin laundry. Laundry dapat membantu seseorang yang sibuk dengan aktivitas sehari-hari sehingga tidak sempat mencuci pakaiannya.

Pada penelitian ini ditemukan tempat laundry yang proses pelayanan pemesanan produk laundry masih dilakukan secara konvensional. Proses pemesanan pada tempat laundry ini pemesan harus datang ke tempat laundrinya, serta ada juga tempat laundry yang menggunakan pesan SMS atau BBM dan harus menunggu jawaban dari pihak laundry mengenai ketersediaan produk dan total biaya pemesanan yang harus dibayar. Dengan metode seperti itu dirasa kurang efektif untuk memenuhi kebutuhan pemesan. Hal ini yang menjadikan perlunya suatu rancangan dan membangun sistem informasi laundry yang dapat membantu dalam melakukan proses pemesanan dengan baik dan efisien dalam segi waktu, sehingga informasi yang sudah diolah dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk kedepannya.

Pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP), merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menerapkan teknik *planning, design, coding, dan testing*. Kelebihan dari metode ini dapat meminimumkan masalah yang ada sehingga disetiap ada *feedback* (saran) dari pengguna harus ditanggapi dengan baik oleh

pengembang perangkat lunak. XP sangat cocok dengan penelitian ini karena setiap kegiatan yang telah dilakukan harus segera dikonsultasikan oleh pelanggan. Metode ini memiliki beberapa kekurangan, salah satu kekurangan metode ini tidak dapat diterapkan pada perusahaan besar karena konsep pengembangan perangkat lunak metode XP berdasarkan keinginan pelanggan sehingga fitur-fitur yang diinginkan masih fleksibel atau belum pasti. XP sangat cocok dengan *developer* yang berdiri sendiri, dan biasanya *developer entrepreneur*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis mobile android yang efektif untuk pelayanan laundry dengan menggunakan metode *Extreme Programming*.

1.3 Ruang Lingkup

1. Aplikasi ini dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 4.1 (*Jelly Bean*).
2. Aplikasi admin menggunakan Web Service.
3. Aplikasi owner laundry dapat memanajemen pakaian, pendataan pakaian pelanggan, pendataan status pelanggan, dan mengubah profil.

4. Aplikasi pelanggan dapat melihat informasi alamat laundry dengan google maps, melakukan pemesanan, informasi nota, informasi harga per kilo, dan merubah data profil
5. Admin server dapat melihat informasi tempat laundry yang produktif, serta dapat melakukan CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) owner dan pelanggan laundry.
6. Menyediakan menu feedback untuk mendukung metode *Extreme Programming* (XP).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi berbasis android yang menyediakan fitur manajemen proses pemesanan, status laundry, pendataan owner laundry, dan pendataan pelanggan laundry.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah owner dan pelanggan laundry khususnya pada manajemen serta proses transaksi laundry.