**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Teknologi saat ini merupakan hal yang sangat familiar sering kita temukan, sudah hampir setiap kegiatan sehari-hari selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi itu sendiri akan terus diperbarui dengan melihat tingkat kehidupan masyarakat saat ini. Dari perkembangan teknologi dalam dunia informatika dari waktu ke waktu terus mengalami kemajuan yang sangat pesat membuat semua instansi pemerintah, maupun pendidikan ingin mengembangkan dan menggunakan kecanggihan teknologi yang mampu meningkatkan berbagai macam kinerjanya. Saat ini kemajuan informasi teknologi sangatlah di butuhkan dalam mengakses mendapatkan informasi dengan cepat, dan sudah menjadi kebutuhan utama dalam pelayanan informasi untuk menyediakan sistem yang dibutuhkan dengan capat dan juga akurat.

*Smartphone* saat ini sangat diminati oleh masyarakat karena beragam fitur, dan juga terdapat beberapa sistem operasi yang sangat diminati oleh masyarakat seperti Android, iOS, Windows Phone. Banyak berbagai keunggulan dari sistem operasi tersebut seperti diantaranya terdapat aplikasi yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dengan adanya mobile aplikasi aktifitas pengguna menjadi lebih ringan, khususnya kebutuhan-kebutuhan untuk mengakses informasi yang ada di kampus maupun mengakses kebutuhan pribadi. Print *out* laporan atau tugas menjadi salah satu hal yang sering sekali didapatkan oleh pengguna baik yang masih semester awal maupun sudah semester akhir. Hal tersebut sering kali menjadi kendala atau masalah yang sering terjadi pada pengguna seperti sulitnya mencari lokasi *print out* laporan yang tidak membutuhkan antrian dan tidak perlu datang terlebih dahulu ke tempat atau Jasa *Print Out*. Jumlah pengguna tidak sebanding dengan jumlah Jasa *Print Out* saat ini, hal tersebut yang membuat pengguna menjadi terlambat mengumpulkan tugas laporan yang harus menggunakan *hardcopy* atau *print out* yang harus diserahkan kepada dosen. Bukan karna antrian saja, namun terkadang pengguna baru sering kali terburu-buru sehingga tidak bisa menunggu antrian yang lama dan harus mencari tempat lain, untuk mendapatkan lokasi tempat *print out* yang ada di sekitar sangat sulit, bertanya kepada petugas Jasa *Print Out* sering kali tidak diberitahu dan harus menanyakan kepada orang sekitar jika tidak tahu detail pasti.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi atau sistem yang dapat memberikan informasi secara mudah dengan membuka aplikasi tersebut pengguna sudah mengetahui lokasi secara detail dengan memilih Jasa *Print Out* yang ada di Jakarta Utara dimana pengguna tersebut berada. Bukan hanya itu, pengguna juga dapat melakukan pemesanan secara langsung menggunakan aplikasi dengan menggunakan fitur pemesanan, memilih Jasa *Print Out* dan langsung mendapatkan informasi harga dengan pilihan jasa seperti print kertas A4, warna atau hitam putih hingga jilid. Setelah melakukan pemesanan, maka pengguna mendapatkan perhitungan total dan informasi file harus di email ke email yang dituju dengan mencantumkan nomer order yang didapatkan pada saat melakukan pemesanan.

Dari latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang dapat menyelesaikan masalah-masalah terkait diatas, untuk itu penulis memberi judul “PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN ONLINE JASA *PRINT OUT* PRINT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SCRUM” dengan berharap aplikasi android ini dapat membantu pengguna memecahkan masalah yang ada.

* 1. **Ruang Lingkup Penelitian**

1. **Identifikasi Masalah**

Berikut merupakan identifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Belum adanya aplikasi untuk mencari Jasa *Print Out*.
2. Tidak bisa melakukan pemesanan secara langsung tanpa harus datang ke Jasa *Print Out*.
3. Tidak adanya informasi Jasa *Print Out* mana yang tidak antri terlalu banyak.
4. Sulitnya mendapatkan informasi Jasa *Print Out* yang ada di sekitar pengguna.
5. Antrian yang lama jika harus datang langsung ke Jasa *Print Out*.
6. **Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan, bahwa perlunya dibatasi permasalahan yang ada agar tidak meluas sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama, diantarnaya yaitu :

1. Belum adanya aplikasi berbasis android untuk mencari Jasa *Print Out* di wilayah Jakarta Utara.
2. Tidak bisa melakukan pemesanan secara langsung dan jika harus datang akan antri cukup lama di Jasa *Print Out* Jakarta Utara.
3. Tidak adanya informasi Jasa *Print Out* di Jakarta Utara mana yang tidak antri terlalu banyak.
4. Sulitnya mendapatkan informasi Jasa *Print Out* Jakarta Utara yang ada di sekitar pengguna.
5. Antrian yang lama jika harus datang langsung ke Jasa *Print Out*.
   1. **Tujuan Penelitian**

Seiring dengan berkembangnya sistem informasi saat ini, banyak sistem informasi pada penjualan yang ingin mencapai tahap sistem informasi secara cepat, relevan dan akurat. Model penjualan atau bisnis juga ikut terpengaruh dari perkembangan IPTEK tersebut, terlebih dengan pesatnya pertumbuhan pengguna internet di berbagai belahan dunia khususnya negara-negara berkembang. Salah satu bisnis yang menjadi trend baru dimasyarakat sekarang ini adalah menggunakan aplikasi pemesanan seperti hal dalam melakukan pemesanan jasa print out sudah sangat banyak sekali dibutuhkan, oleh karena itu penulis akan membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang mampu memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan secara online pada jasa print out.

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mencari Jasa *Print Out* yang ada di sekitar pengguna tersebut, untuk itu pengguna juga dipermudah dalam melakukan pemesanan secara online yang langsung masuk kepada pemilik atau penjaga Jasa *Print Out*.

* 1. **Manfaat Penelitian**

Bagi Jasa *Print Out*, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bisa meningkatkan pelanggan atau pengguna.
2. Mendapatkan database pelanggan yang pernah melakukan order.
3. Laporan transaksi tersistematis.

Bagi pengguna, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah melalukan pemesanan print out.
2. Mendapatkan informasi Jasa *Print Out* yang ada di sekitar pengguna.
3. Mempermudah mendapatkan informasi antrian Jasa *Print Out*

Bagi penulis, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih dalam di bidang aplikasi Android.
2. Menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya.