**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TOKO SUPERSONIC CLOTHING BERBASIS JAVA**

****

**OUTLINE**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam pengajuan judul Skripsi

Oleh :

**MUHAMMAD SYAOQI YUSRI**

NIM : 1114000018

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)

**INSTITUT KEUANGAN PERBANKAN DAN INFORMATIKA ASIA**

**PERBANAS, JAKARTA**

**2015**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Di Jakarta terdapat banyak toko baju yang seharusnya masyarakat luas tahu pemesanan di toko itu bukan hanya melihatkan *display* kaos tersebut, tetapi melewati *digital* itu lebih memuaskan *costumer* dan menambah varian dalam memilih design dan warna kaos sendiri. Akan lebih memuaskan jika ada aplikasi yang dapat memberikan pelayanan men-*design* kaos sendiri.

Hal ini pula yang menjadi latar belakang dalam melakukan penelitian yang disajikan dalam proposal penelitian berjudul

“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Toko Supersonic Clothing Berbasis Java”

**1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang maka dirumuskan beberapa masalah yang dihadapi yaitu:

Bagaimana Merancang Aplikasi Pemesanan di Toko Supersonic Clothing Berbasis Java?

**1.3. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dengan ruang lingkup, antara lain :

1. Aplikasi dapat men-design sendiri, seperti memilih gambar untuk kaos dan memilih warna untuk kaos.
2. Aplikasi bersifat *offline*.
3. Aplikasi berfokus kepada costumer yang berada di toko Supersonic Clothing.
4. *Design* dapat diubah secara *offline* secara langsung oleh admin.

**1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menjawab berbagai masalah yang telah penulis uraikan pada perumusan masalah, yaitu :

1. Memberi kepuasan kepada *customer* pada kaos yang ia ingin pakai dengan *design* sendiri untuk memilih gambar untuk kaos dan memilih warna pada kaos.
2. Memberikan pilihan varian gambar untuk kaos dengan sendirinya penunjuk arah.
3. Memberikan pilihan varian warna kaos untuk *customer* yang diinginkan.

**1.5. Manfaaat Penelitian**

1. Bagi Penulis
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
3. Mengerti dan memahami konsep aplikasi pemesanan toko Supersonic Clothing.
4. Mengetahui dan mampu mengimplementasikan aplikasi pemesanan untuk Java
5. Bagi Masyarkat Luas
6. Memberi varian gambar untuk cetak di kaos tersebut.
7. Memberi solusi dalam menentukan warna pada kaos.

**1.6. Metodologi Penelitian**

**1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis data ada beberapa tahap yaitu :

1. Studi Lapangan :
2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk mengetahui permasalahan dan survei pengembagan sistem yang diusulkan.

1. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dalam mengetahui kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan informasi yang didapat dari masyarakat. Berupa kegiatan tanya-jawab antara penulis dengan beberapa sempel yang diambil *random.*

1. Studi Pustaka

Bagian ini dilakukan untuk mendapatkan data-data tertulis baik secara teoritis maupun empiris yang terkait dengan topik penelitian. Selain itu studi pustaka yang dilakukan peneliti, berdasar pengumpulan bahan-bahan berkaitan judul proposal penelitian melalui buku-buku bacaan dan situs internet, penelitian yang terkait dengan Aplikasi Pemesanan Berbasis Java.

**1.6.2. Metode Penelitian**

Metode pengembangan sistem yang dipakai dalam pembuatan proposal penelitian ini adalah metode Network Development Life Cycle (NDLC) dengan berbagai tahap, meliputi Analisis, Desain, Simulation Prototyping, Implementasi, Monitoring dan Management (James e. Goldman : 2005).

**1.7. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan tugas proposal penelitian ini, penulis akan menyusun penulisan menjadi beberapa bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan, manfaat serta metedologi dan sistematika penulisan yang dipakai.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan berbagai teori yang berhubungan dengan Aplikasi Pemesanan Berbasis Java.

BAB III : METEDOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode-metode yang dilakukan dalam implementasi Aplikasi Pemesanan Berbasis Java

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang hasil implementasi Aplikasi Pemesanan Berbasis Java untuk men-design kaos di toko Supersonic Clothing.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran terhadap kekurangan dari penelitian tersebut.