

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan hidup manusia tidak terlepas dari kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan dasar manusia yang wajib dipenuhi untuk dapat bertahan hidup. Kebutuhan primer terdiri dari pangan, sandang dan papan (Dewi, 2019) . Kebutuhan pangan adalah kebutuhan manusia akan makan dan minum. Kebutuhan sandang adalah kebutuhan manusia akan pakaian yang digunakan untuk melindungi tubuh. Kebutuhan papan adalah kebutuhan manusia akan tempat tinggal.

Saat ini peneliti akan membahas mengenai kebutuhan primer berupa kebutuhan sandang atau pakaian dimana dulu manusia memanfaatkan bahan dari alam seperti kulit kayu dan kulit hewan dan diolah secara manual untuk membuat pakaian. Kemajuan teknologi sekarang ini membuat manusia mengembangkan teknologi dengan menggunakan mesin jahit mulai dari mesin jahit yang sederhana hingga *modern* untuk membuat pakaian. Pakaian yang dulunya berfungsi hanya sebagai pelindung tubuh, kegunaannya saat ini menjadi bertambah salah satunya untuk memberi rasa nyaman saat dikenakan berdasarkan kebutuhan dan kegunaannya misalnya pakaian formal atau pertemuan penting, pakaian santai hingga pakaian pesta, bahkan pada zaman milenial saat ini pakaian menjadi gaya hidup (*fashion*), yang juga dapat menentukan identitas diri atau status sosial dalam masyarakat di dalam pergaulan hidupnya.

Pembuatan model-model pakaian sesuai dengan model dan tujuan yang diinginkan akan melalui proses penjahitan, dimana proses penjahitan mempunyai arti proses menghubungkan antara pisahan sebidang kain menjadi sebuah karya yang dapat digunakan untuk kebutuhan sandang atau pakaian. Biasanya seseorang akan mencari penyedia layanan jahit atau dalam kehidupan sehari-hari masyarakat disebut tukang jahit atau penjahit rumahan untuk memenuhi kebutuhan sandang yang sesuai dengan yang diinginkan. Penjahit rumahan di Kota Batam pada saat ini masih memanfaatkan sarana komunikasi hanya dari *mouth to mouth* (M2M) atau dari teman ke teman yang menggunakan penyedia jasa layanan jahit tersebut atau sebelumnya telah menjahit dan berlangganan ditempat tersebut atau memasang papan nama pada halaman rumah yang dinilai masih kurang efektif untuk calon pelanggan dan penjahit dapat saling terhubung.

Perkembangan teknologi saat ini secara signifikan telah mempengaruhi kebutuhan hidup manusia dan cara berpikir manusia, secara khusus perkembangan teknologi perangkat lunak (*software*). Perkembangan teknologi perangkat lunak (*software*) saat ini tidak lagi asing karena setiap orang pasti telah menggunakan perangkat lunak (*software*) pada perangkat *mobile* seperti *handphone*, sehingga perangkat lunak berkembang sangat pesat. Perangkat lunak (*software*) yang terdapat pada perangkat *mobile* terdiri dari banyak jenis dan tergantung fungsi masing-masing. Perkembangan aplikasi banyak digunakan oleh para pembuka usaha di bidang perdagangan, baik perdagangan kecil maupun besar.

Salah satu bentuk transaksi yang berkembang saat ini adalah dan *M-Commerce*. Transaksi tersebut dirancang untuk membantu para pembuka usaha

secara *online* untuk kegiatan usahanya yang memungkinkan untuk mempertemukan pelanggan dan penyedia jasa serta memudahkan dalam menjalin komunikasi secara *online* atau menggunakan aplikasi dan dengan penggunaan *framework react native* atau sebuah kerangka kerja yang dapat membantu pengembangan aplikasi membuat tampilan kerangka kerja yang baik. Penelitian mengenai perancangan aplikasi layanan khususnya layanan jahit secara konvensional sudah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan *framework* atau kerangka kerja yang berbeda diantaranya, peneliti Dendy Luthfan Fauzi berjudul *Pembangunan Aplikasi M-Commerce Layanan Jasa Jahit Berbasis Mobile Hybrid menggunakan Ionic Framework (2018)*. Penelitian yang dilakukan oleh Dendy Luthfan Fauzi tersebut merancang aplikasi untuk memudahkan konsumen dan penyedia jasa layanan jahit saling terhubung dan dapat berkomunikasi melalui aplikasi *Ionic Framework*. Peneliti Ivan Ali Budiman berjudul *Pembangunan Aplikasi E-Commerce Layanan Jasa Jahit Berbasis Web (2018)*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ivan Ali Budiman tersebut merancang aplikasi menggunakan web agar konsumen dan penyedia jasa jahit mudah menjalin komunikasi. Saat ini penggunaan aplikasi untuk kebutuhan konsumen akan jasa jahit masih kurang diminati karena jasa jahit memilih pemasaran secara konvensional. Permasalahan yang telah dijabarkan peneliti akan membangun aplikasi antara konsumen atau calon pelanggan dengan jasa layanan jahit pakaian untuk memenuhi kebutuhan pembuatan pakaian di Kota Batam. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan sistem *m-commerce* agar memudahkan pengguna

dalam penggunaan *handphone android* kapan saja penjahit dibutuhkan dan dapat dipesan.

Berdasarkan masalah-masalah di atas penulis mengangkat judul penelitian:

“Aplikasi Layanan Jahit Menggunakan *Framework React Native*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan pelanggan mencari jasa penjahit rumahan yang sesuai dengan kebutuhan dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal.
2. Kesulitan Penjahit rumahan mempromosikan jasanya untuk mendapat pelanggan.
3. Penundaan pengambilan jahitan dan pembayaran yang sudah selesai oleh pelanggan sehingga mengakibatkan kerugian pada jasa penjahit rumahan.
4. Kurangnya minat untuk menggunakan aplikasi *online*.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi pembahasan hanya pada:

1. Aplikasi layanan jahit ini diperuntukkan bagi pelanggan dan jasa penjahit rumahan di Kota Batam.
2. Aplikasi dirancang dengan menggunakan *Framework React Native* sebagai *framework*, MySQL sebagai pengolahan data dan *waterfall* untuk metode pengembangan.

3. Teknologi yang dimanfaatkan adalah Android dan dapat di unduh melalui layanan *Play Store*.
4. Aplikasi layanan jahit ini digunakan untuk mencari jasa penjahit rumahan yang terdekat dan sesuai dengan kebutuhan dari sisi pelanggan, mempromosikan jasa dari sisi penjahit.
5. Aplikasi hanya menyediakan rekomendasi penjahit sesuai dengan kebutuhan pelanggan dengan penilaian kepada jasa penjahit, pengukuran secara detail akan dilakukan setelah pertemuan antara pelanggan dan penjahit dan melakukan fitting di tempat jasa penjahit serta permak jika jahitan tidak sesuai dengan ukuran pelanggan.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan perumusan masalah dari penelitian:

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk penjahit rumahan dan pelanggan di Kota Batam?
2. Bagaimana menyajikan informasi jasa penjahit yang sesuai dengan kebutuhan dan terdekat dengan lokasi pelanggan?
3. Bagaimana membuat jasa penjahit dan calon pelanggan dapat saling terhubung dan berlangganan secara cepat dan mudah menggunakan aplikasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dari penelitian ini, terdapat beberapa tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Untuk membangun aplikasi layanan jasa jahit di Kota Batam.
2. Untuk mengelola informasi jasa penjahit rumahan sesuai dengan kebutuhan dan yang terdekat.
3. Untuk mempermudah calon pelanggan dan jasa penjahit dapat saling terhubung dan berlangganan menggunakan aplikasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis

1. Memberikan ide pemikiran untuk mengembangkan usaha secara *online* berdasarkan perkembangan teknologi saat ini.
2. Secara ilmiah dapat menambah wawasan dalam pembangunan aplikasi layanan jasa jahit.
3. Memberikan tambahan data penunjang pada peneliti yang melakukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan aplikasi layanan jasa jahit.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam membangun aplikasi layanan jasa jahit serta mengaplikasikan ilmu pengetahuan

peneliti yang telah diperoleh dari masa perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam hidup bermasyarakat.

2. Dapat digunakan menjadi acuan bagi mahasiswa Universitas Putera Batam yang akan melakukan penelitian membangun aplikasi *online*, dengan menggunakan *Framework React Native*.
3. Bagi masyarakat dapat memberikan kemudahan informasi jasa penjahit, dapat meningkatkan jumlah pelanggan bagi jasa penjahit dan dapat memberikan kemudahan komunikasi antara penjahit dan pelanggan menggunakan aplikasi.