

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era saat ini terutama di generasi milenial sudah tidak heran lagi bagaimana pesatnya perkembangan teknologi disertai sistem informasi. Saat ini sudah banyak pengusaha telah mengembangkan usahanya secara *online* agar *customer* mereka dapat mengetahui produk dan apa yang tersedia disana dengan *smartphone* mereka. Jadi, *customer* tidak harus datang langsung ke lokasi terlebih dahulu untuk menanyakan langsung produk yang ingin mereka cari. Dengan begitu mereka dapat menghemat waktu dan tenaga mereka, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi ini bisa sangat membantu usaha-usaha untuk mengembangkan usahanya dan berkembang lebih maju.

Aplikasi *Android* sekarang ini banyak digunakan untuk mendukung kegiatan tertentu sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna. Aplikasi *android* berkembang dengan sangat pesat karena kemudahannya dalam melakukan banyak hal seperti melakukan penyimpanan data, penyajian data dan informasi yang akurat untuk keperluan yang diinginkan oleh pengguna tanpa adanya batasan waktu dan jarak. Pada aplikasi *android*, waktu dan jarak tidak menjadi masalah karena aplikasi *android* dapat digunakan pada perangkat bergerak (*smartphone*) sehingga bisa digunakan dimana dan kapan saja. Pesatnya perkembangan *android* dibuktikan dengan banyaknya penelitian yang berkaitan dengan aplikasi *android* untuk mendukung dan memudahkan suatu kegiatan atau proses tertentu sesuai keinginan para pengguna aplikasi tersebut.

Kendaraan saat ini sangat dibutuhkan semua kalangan, baik dari kalangan masyarakat menengah ke bawah sampai dengan kalangan masyarakat

menengah ke atas. Khususnya mobil menjadi alat transportasi yang sangat dibutuhkan dari segala aktivitas. Teknologi memegang peranan penting salah satunya dibidang transportasi ini , namun tidak sedikit juga dari manusia yang tidak paham bahkan lalai dalam memahami cara kerja kendaraannya dan juga perawatannya. Untuk menjawab kebutuhan akan jasa bengkel tersebut , maka dibuatlah sebuah aplikasi bengkel yang berobjek di BENGKEL JERNIH AC dan VARIASI MOBIL.

Di Bengkel Jernih AC dan Variasi Mobil ini belum memiliki sistem aplikasi *e-market* untuk memasarkan produk dan jasa mereka ke pasar *modern* saat ini. Penggunaan perangkat *mobile* pada *platform android* diharapkan mampu meningkatkan kualitas sebuah sistem informasi sehingga menjadi lebih *efektif* dan *efisien* , dimana *e-market* sangat berpengaruh besar untuk mengembangkan suatu usaha secara *online* dan dapat berjalan dengan baik sehingga pihak bengkel baik admin maupun montir dapat mengelola data dan menerima pesanan jasa *service* dari konsumen yang menggunakan aplikasi bengkel tersebut, sehingga kebutuhan konsumen dapat terpenuhi dengan baik. Oleh sebab itu , diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu pelanggan melakukan reservasi dimana pelanggan tidak perlu datang untuk melakukan pendaftaran dan pihak bengkel dapat memberikan informasi kepada pelanggan apabila kendaraan sudah selesai diperbaiki dan juga sistem ini bertujuan agar mendapatkan keefisienan dalam melakukan layanan *service customer* dengan dapat mengetahui biaya yang akan dikeluarkan oleh *customer* tanpa harus datang ke bengkel terlebih dahulu.

Bengkel Jernih adalah Perusahaan yang bergerak didalam bidang *spearpart* dan *accessoris* mobil , aktivitas yang ada di Bengkel ini terbagi 2 bagian yaitu *Service* dan *Sparepart*. Dalam bidang pemeliharaan memiliki permasalahan yaitu sering terjadinya penumpukan antrian mobil yang akan di *service*. **Melihat permasalahan yang diuraikan diatas maka penulis**

**merumuskan solusi yaitu “Bagaimana membangun suatu sistem aplikasi *E-Marketplace* Bengkel Jernih AC dan Variasi Mobil agar dapat membantu memasarkan produk dan jasa ke pasar modern saat ini?”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan yang ada di atas terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membangun suatu sistem aplikasi *E-marketplace* berbasis android di bengkel jernih ac dan variasi mobil”

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pokok masalah tidak menyimpang dari pembahasan utama dan tercapai sesuai dengan yang di harapkan maka perlu diterapkan batasan-batasan masalah yang terjadi , Batasan masalah pada aplikasi bengkel ini adalah Aplikasi yang di buat berisikan tentang informasi yang terdapat di Bengkel Jernih AC dan Variasi Mobil dari Produk barang variasi mobil dan Jasa Service AC di bengkel tersebut.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Pada Penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut ;Untuk membangun suatu Sistem Aplikasi *E-marketplace* Jasa AC dan Variasi Mobil dalam memasarkan produk dan jasa yang tersedia di “Bengkel Jernih AC dan Variasi Mobil Plaju secara *Online*”

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut ;

- 1) Aplikasi *E-marketplace* Bengkel ini dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi jasa AC dan Variasi mobil di Bengkel Jernih.
- 2) Memudahkan user pengguna untuk mencari tau informasi produk barang yang tersedia di bengkel tersebut lewat aplikasi *E-marketplace* bengkel jernih , ini lebih memudahkan untuk *customer* menghemat waktu mereka untuk mengetahui produk barang yang mereka cari , sehingga menjadikan peluang produk terjual semakin besar.
- 3) Memudahkan masyarakat umum untuk mengakses dan meningkatkan kenyamanan pelanggan dan bisa sangat bermanfaat sebagai penghubung yang *efektif* antara perusahaan dan pelanggan. Dan khususnya untuk saya disini saya bisa mendapatkan wawasan baru dalam pembuatan suatu aplikasi berbasis *online*.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1.5.1.1 Lokasi**

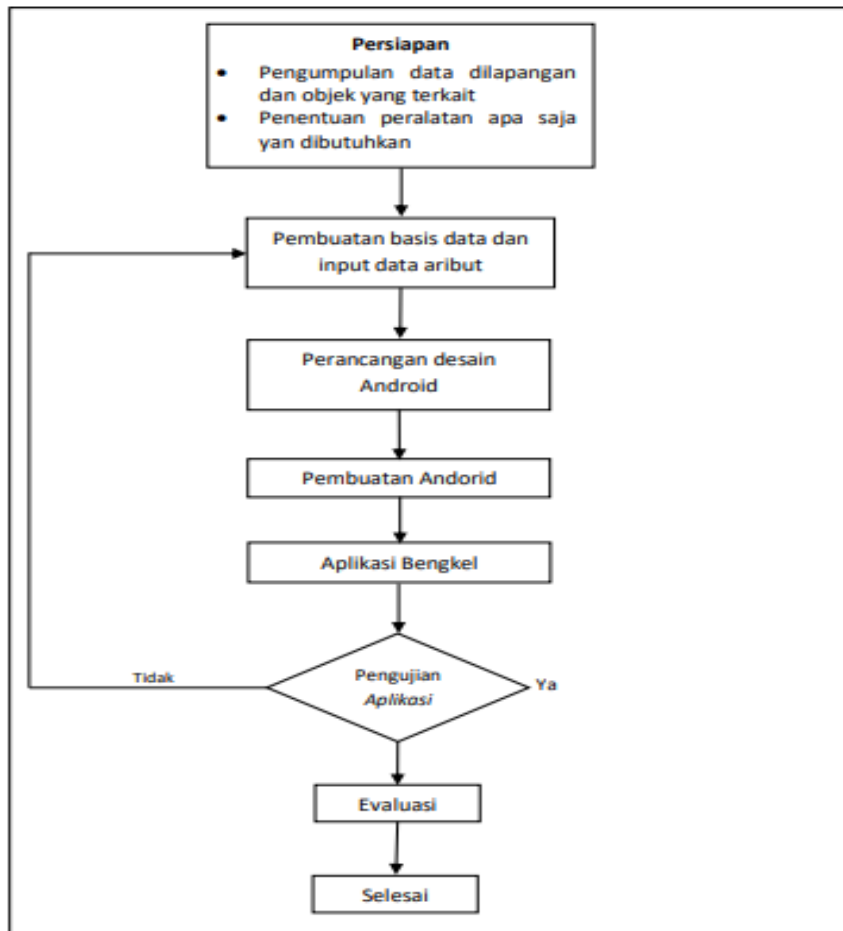
Penelitian ini dilakukan di Bengkel Jernih AC dan Variasi Mobil Plaju yang beralamat di Jl. Jenderal Ahmad Yani No.58, 14 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II , di depan kantor Pengadilan Agama Seberang Ulu II , Kota Palembang , Sumatera Selatan 30111.

#### **1.5.1.2 Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini di mulai dari bulan November 2019 hingga Maret 2020.

### 1.5.2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti digambarkan dengan Diagram Alir Penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

### 1.5.3. Metodologi Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data ini penulis menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a) Observasi

Metode ini adalah metode yang di peroleh dengan cara mengamati data yang secara sistematis suatu gagasan selidik. Data yang diamati adalah data di bengkel Jernih.

b) Wawancara

Metode ini digunakan untuk mencari data dengan melakukan tanya jawab dengan pihak terkait yang berhubungan dengan tema yang diteliti.

c) Studi Pustaka

Mencari dan memperoleh teori-teori referensi untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan dan juga mengambil pelajaran dari buku-buku atau jurnal yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

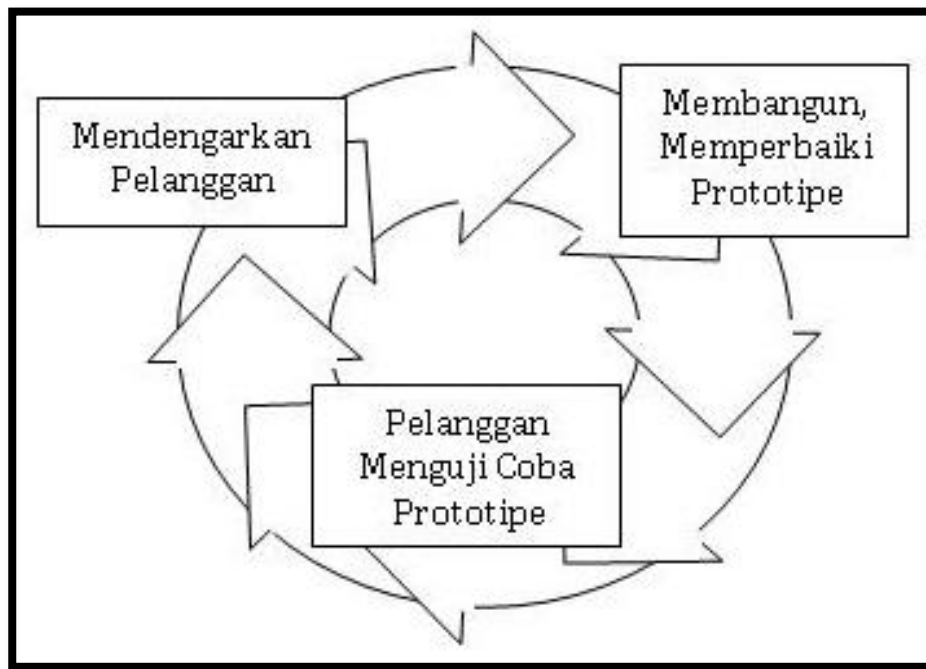
## 1.6 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang akan digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi ini menggunakan *Prototype*. Menurut Kenet E.Kendal dan Julie E.kendal : (2010) *Prototyping* adalah suatu teknik yang sangat rumit karena memerlukan pengetahuan mengenai siklus hidup pengembangan sistem secara keseluruhan. Dan juga *Prototyping* dapat diterapkan pada pengembangan sistem yang inovatif, Perancangan berfokus pada representasi yang tampak oleh pengguna. Perancangan ini menuntun pembangunan *prototyping* perangkat lunak yang akan diberikan kepemakai/pembeli. Tujuan akhir dengan menggunakan metode *Prototyping* ini adalah untuk meningkatkan kinerja dan kualitas, karena penyempurnaan sistem sejalan dengan proses pengembangan sistem tersebut.

Ada beberapa langkah proses-proses dalam *Prototyping* dapat dijelaskan menurut S.Pressman Roger;(2002) yaitu :

- 1) Mendengarkan kebutuhan: Antara seorang *developer* dan klien yang bertemu dan menentukan tujuan umum dari kebutuhan yang dibutuhkan, kebutuhan tersebut digambarkan dengan bagian yang dibutuhkan.

- 2) Membangun/Memperbaiki : Ini dilaksanakan dengan waktu yang tepat dan untuk membangun sebuah rancangan itu mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototipe;
- 3) Uji Coba : Mengevaluasi *prototype* yang telah dibuat , kemudian digunakan untuk lebih memperjelas kebutuhan *software* didalamnya dan kemudian mendengarkan keluhan klien untuk memperbaiki *Prototype* yang sudah ada.



**Gambar 1.2.**Proses dalam *Prototyping* menurut S.Pressman Roger

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan dalam skripsi ini, maka penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung penulis dalam penulisan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan metode pengembangan sistem dan rancangan Aplikasi dalam melakukan penelitian skripsi ini

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi hasil penarikan data dan pembahasan yang menjadi tujuan dalam penulisan skripsi ini.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.