

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tukang adalah orang yang ahli dalam bidangnya, orang yang pekerjaannya memperbaiki atau membuat sesuatu. Dan jasa tukang bangunan di daerah Palembang dan sekitarnya terbilang cukup banyak, namun masih ada juga jasa tukang bangunan yang belum tersalurkan dengan maksimal kepada masyarakat. Oleh sebab itu sebagian masyarakat mengalami kesulitan pada saat mencari tukang.

Namun, perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya pengguna *smartphone*, para pengguna *smartphone* berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa *browsing*, *e-mail*, bermain *game*, dan yang sedang marak saat ini layanan pemesanan jasa. Dalam industri sistem operasi perangkat *mobile* maupun web, dua sistem operasi yang paling banyak digunakan adalah *android* dan *iOS*. Berdasarkan data yang didapatkan dari *Mobile Vendor Market Share*, pada Oktober 2020-Oktober 2021 menyebut bahwa penjualan *android* mencapai 83,34 persen sedangkan *iOS* 9,05 persen dari seluruh pengguna sistem operasi tersebut, sehingga berpeluang besar untuk membuat aplikasi *mobile* maupun web dalam 2 jenis *platform* sistem operasi tersebut.

Pelayanan jasa yang menggunakan aplikasi *mobile* maupun web *smartphone android* cukup banyak seperti melakukan pemesanan makanan, jasa transportasi dan jasa pengiriman barang dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang pesat saat ini (Andramawan dkk., 2018) dalam jurnal publikasi ilmiah Tio Septiadi Murbiantoro (2021), tanpa terkecuali pelayanan dan pemesanan jasa berbasis digital atau *online* yang sejalan dengan minat masyarakat yang besar terhadap pelayanan jasa yang mudah didapatkan dapat menjadi peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Perkembangan teknologi juga dapat berfungsi sebagai

sarana untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari yang tak luput dengan dunia maya atau yang berkaitan dengan internet. Oleh karena itu, banyak sekali pengembang atau *develover* yang berlomba-lomba untuk mengembangkan suatu sistem yang dapat berguna dan mempermudah kehidupan sehari-hari (Nurmansyah, 2017), manfaat lain yang didapat dari perkembangan teknologi tidak hanya dirasakan pada masyarakat umum saja, melainkan sudah merambah pada bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, bahkan sampai pada bidang bisnis, tanpa terkendala waktu dan lokasi, sehingga dapat terlaksana secara efektif dan hemat waktu dalam melakukan berbagai pekerjaan (Prabowo, 2016).

Pada masa ini, khususnya masyarakat di kota Palembang dan sekitarnya, masih kesulitan dalam mencari tenaga kerja atau tukang yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di rumah mereka, dan masyarakat pada masa ini juga hampir nyaris menginginkan semuanya secara instan, cepat dan juga murah. Namun, sekarang ini proses pencarian tukang semakin sulit, apalagi untuk menemukan tukang yang sesuai dengan kebutuhan. Dan terkadang, ada juga beberapa kendala yang sering dihadapi yaitu, tidak sesuainya keahlian tukang dengan kebutuhan proyek yang ada, maupun jasa perbaikan yang sesuai dengan permintaan masyarakat. Hal tersebut dapat berakibat fatal karena tukang merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas sebuah bangunan, dan seorang tukang juga harus menangani suatu kerusakan secara teliti supaya tidak terjadi kesalahan. Permasalahan lainnya juga bisa saja terjadi yaitu kurang adanya jadwal yang jelas, maupun registrasi atau pembayaran yang jelas, hal ini dapat berakibat pada kesalahpahaman antara pihak pemesan dan tukang atau pekerja itu sendiri, yang bisa berakibat pada kurang maksimal hasil yang didapatkan dan kurang efisiensinya dalam manajemen waktu untuk proses pembangunan maupun perbaikan projek tersebut.

Dan dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah *platform* yang bisa membantu masyarakat dan tukang tersebut, dan tentunya dengan prosedur-prosedur yang telah ditentukan, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi pemesanan jasa tukang secara *online*,

yang meliputi pelayanan pemesanan tukang secara *On Demand* yaitu dalam proses pemesanannya dapat sesuai permintaan pelanggan. pelanggan atau *customer* sebagai pemesan jasa yang melakukan pemesanan dan *worker* yang selaku pekerja atau tukangnyanya dalam menerima pesanan yang telah dikonfirmasi melalui pihak admin dengan *smartphone* yang terkoneksi dengan internet.

Sistem yang akan dikembangkan menggunakan berbagai *tools* atau alat bantu yaitu bahasa pemrograman php, html, css, *javascript*, dengan menggunakan *Bootstrap*, sebagai *framework* dan juga menggunakan *PhpMyAdmin* sebagai pengolah *database*.

Dengan sistem informasi pemesanan jasa tukang bangunan berbasis *website* tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat yang memerlukan jasa tukang bangunan yang terampil dan tersistem serta dapat membantu tukang bangunan untuk memperoleh tambahan penghasilan atau bahkan bisa menjadi lahan pekerjaan baru bagi para tukang bangunan yang kebanyakan menganggur karena terdampak oleh *pandemic covid 19* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang *Online*.
2. Sebagian masyarakat mengalami kesulitan pada saat mencari maupun memesan jasa tukang.
3. Orang yang memiliki keterampilan sebagai tukang cukup mengalami kesulitan dalam menawarkan atau memasarkan jasa keterampilan tukang yang mereka miliki.

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis web sebagai *platform* penyedia jasa tukang berbasis *online*.

2. Untuk membantu dan mempermudah masyarakat dalam mencari dan memesan tukang.
3. Membantu para tukang untuk memasarkan jasa yang mereka miliki atau tawarkan.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, ruang lingkup permasalahan mempunyai batasan-batasan yang dibahas, antara lain :

1. Penelitian hanya dilakukan pada sebagian lingkup wilayah kota Palembang dan sekitarnya.
2. Perancangan sistem informasi berbasis web ini hanya menyediakan pelayanan pemesanan jasa tukang secara *online* melalui *website* dengan sistem pemesanan melalui *WhatsApp*.
3. Layanan yang tersedia pada *website* meliputi jasa bongkar pasang keramik, jasa perbaikan dan pemasangan plafon, jasa bongkar pasang pintu dan jendela, jasa pembangunan dan perbaikan kamar mandi, jasa pengecatan, jasa perbaikan dan pembangunan dapur, jasa bongkar pasang atap, jasa pembangunan dan renoasi rumah.
4. *User* admin sebagai pengelola *website*, *database* dan *maintenance* sistem.
5. Mitra tukang adalah yang mempunyai kemampuan layanan jasa yang diperlukan pada *website* ini.
6. *User* pencari jasa adalah yang akan memerlukan layanan jasa yang ditawarkan pada *website* ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

1. Bagi Masyarakat
Masyarakat dapat dengan mudah mencari dan memesan tukang sesuai dengan permasalahan yang tengah dialami dan dapat menghemat waktu dalam melakukan pencarian tukang. Masyarakat bisa mendapat kepercayaan dari jasa tukang yang ditawarkan.

2. Bagi Pekerja (Tukang)
Bisa dimanfaatkan sebagai sarana promosi dan dapat meningkatkan pendapatan atau penghasilan tukang.
3. Bagi Peneliti
Dengan melakukan penelitian ini, peneliti bisa menerapkan ilmu yang didapat saat kuliah dan bisa meningkatkan pengetahuan yang tidak diperoleh pada saat kuliah.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Desember sampai dengan selesai, mencakup kegiatan dalam langkah-langkah penelitian dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian.

1.6.2 Alat dan Bahan

Berikut ini alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini :

1. *Hardware*
 - 1) Laptop dengan *processor Intel(R) Pentium(R) CPU 4417U 2.30GHz 2.30 GHz, RAM 4.00 GB (3.88 GB usable)*.
 - 2) *Smartphone*
 - 3) *Printer*
2. *Software*
 - 1) *Sistem Operasi Windows 10*
 - 2) *Google Chrome* digunakan sebagai *web browser*.
 - 3) *Visual Studio Code* sebagai teks editor untuk membuat program.
 - 4) *Draw.io* sebagai *software* untuk mendesain UX atau *Wireframe*.
 - 5) *Microsoft Office Word 2019* digunakan untuk menulis dokumen penelitian.
 - 6) *Xampp* sebagai *web server* yang bisa diakses melalui *localhost* komputer.

3. Bahan

- 1) Proses bisnis pendaftaran mitra dan proses transaksi.
- 2) Hasil dari wawancara terhadap masyarakat dan calon mitra (tukang) penyedia jasa bangunan.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Berikut metode yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Wawancara (*interview*) yaitu melakukan tanya-jawab atau mengkonfirmasi kepada sample peneliti dengan sistematis (struktur). Dalam penelitian ini akan melakukan wawancara pada masyarakat dan juga para tukang.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku, jurnal, serta sumber lain yang sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian. *Studi* Pustaka pada penelitian kali ini yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian serta jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

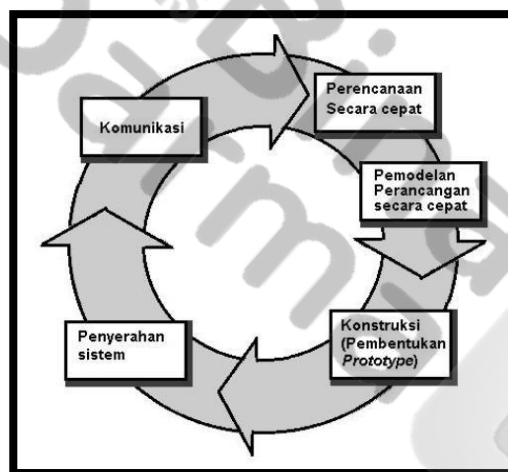
Metode Pengembangan Sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*, yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembangan sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2012:50) dalam jurnal Rizky Aditya dkk (2021).

Peneliti menggunakan metode tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

1. Dapat menjalin komunikasi yang baik antara pengguna dan pengembang sistem

2. Segala bentuk perbaikan adalah merupakan hasil masukan dari pengguna itu sendiri yang akan menggunakan sistem tersebut
3. Dapat memberikan penghematan waktu dalam mengembangkan sistem tersebut
4. Dapat memberikan penghematan biaya, khususnya pada tahapan analisa, dikarenakan penulis cukup melakukan pencatatan poin-poin penting saja.
5. Metode tersebut cocok untuk diterapkan pada sebuah sistem dengan lingkup yang kecil, seperti sistem didalam suatu kantor, dll.

Adapun model pengembangan *Prototype* yang digambarkan pada gambar 6.1.



Gambar 1.1 *Prototype* Model

Berikut ini penjelasan tiap-tiap tahapan *prototype* :

1. *Communication* / Komunikasi.

Tahapan dimana peneliti/pengembang melakukan identifikasi atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi, juga mengumpulkan informasi lain yang berkaitan dengan permasalahan tersebut, analisa ini dilakukan dengan cara bertanya secara langsung dengan calon pengguna web, atau dengan mencari data dari artikel, jurnal dan lain sebagainya.

2. *Quick Plan* / Perencanaan Secara Cepat.

Setelah peneliti selesai melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan untuk menentukan *user*

requirement atau kebutuhan dari sistem berdasarkan data yang sebelumnya telah dikumpulkan.

3. *Modelling Quick Design* / Pemodelan Perancangan Secara Cepat.

Pada tahapan ini, dilakukan penggambaran model dari sistem yang akan dikembangkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Fokus pada tahapan ini yaitu pada struktur data serta representasi dari tampilan antarmuka yang akan dibuat.

4. *Construction of Prototype* / Pembentukan Prototype.

Di tahapan ini, peneliti melakukan penerjemahan desain dan kebutuhan sistem ke dalam bentuk program dan melakukan uji coba terhadap sistem yang dibangun.

5. *Deployment Delivery dan Feedback* / Penyerahan sistem & timbal balik.

Tahapan terakhir yaitu penyerahan, dimana tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan timbal balik dari pengguna. Timbal balik yang diberikan dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembang dalam mengembangkan sistem menjadi lebih baik hingga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Untuk tahapan pengujian sistem ini, penulis akan menggunakan metode *Black Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan, dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan terkait sistem informasi pemesanan jasa tukang *online* berbasis *website*, serta uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan analisa kebutuhan dalam pengembangan sistem serta rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di BAB ini, berisi tentang penjelasan hasil pengembangan sistem beserta penjelasan terkait penggunaan sistem dan fitur-fitur di dalamnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian terakhir yang berisi kesimpulan dan juga saran dari peneliti untuk pengembangan selanjutnya.