

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informatika membuat banyak sistem yang bersifat secara aplikatif dan *real time* untuk mempermudah setiap pengguna mengakses informasi dan komunikasi. Layanan internet sering digunakan para pengguna sebagai media pertukaran data bahkan dimanfaatkan sebagai sarana proses bisnis.

Aplikasi *mobile* adalah media yang sangat efektif dalam penyebaran informasi. Layanan aplikasi yang diberikan pun sangat beragam termasuk dalam hal melakukan proses bisnis. Kemajuan teknologi ini pun sangat membantu untuk meningkatkan jumlah pelanggan pada penyewaan kapal laut di Pelabuhan Sungailiat.

Penyewaan kapal laut di Sungailiat masih secara konvensional. Pelanggan biasanya menyewa kapal dengan mendatangi para nelayan satu persatu sehingga menemukan nelayan yang bisa menyewa kapalnya . Terdapatnya kendala untuk informasi kapal dan sopir yang tersedia sangat mengurangi efektivitas dalam melakukan penyewaan, maka dari sebab itu, perlunya aplikasi dalam mempermudah transaksi dan informasi kapal laut pada Implementasi Aplikasi Penyewaan Kapal Laut di Pelabuhan Sungailiat Berbasis Android.

Implementasi Aplikasi Penyewaan Kapal Laut di Pelabuhan Sungailiat ini dapat mempermudah pelanggan melakukan penyewaan dan mengakses informasi. Aplikasi yang digunakan berbasis Android, yang merupakan sistem operasi pada *smartphone* jaman sekarang, dengan tampilan yang fleksibel, bentuknya sangat kecil memungkinkan dapat dibawa kemana saja. Pelanggan bisa mengaksesnya kapanpun dan dimanapun, sehingga dapat mempersingkat waktu dalam melakukan penyewaan kapal laut di Pelabuhan Sungailiat.

Dari penelitian yang pernah dilakukan oleh Didik Paryanto, Nurgiyatna, dan Aris Rakhmadi^[1], Dwi Ratnasari, Hayatul Firman Hadi, dan Jian Budiarto^[2], Ridho Saputra, Agus Wahyu Widodo, dan Adam Hendra Brata^[3], Hadi Zakaria^[4],

Yogi Riandisa^[5] mengenai aplikasi lelang online memberikan kesimpulan yang dapat mempermudah konsumen untuk mengakses informasi data barang yang akan dilelangkan dan melakukan proses penyewaan kapal laut secara online tanpa harus mendatangi tempat tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, pada penelitian ini penulis membuat aplikasi berbasis Android yang berjudul **“IMPLEMENTASI APLIKASI PENYEWAAN KAPAL LAUT DI PELABUHAN SUNGAILIAT BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam Implementasi Aplikasi Penyewaan Kapal Laut di Pelabuhan Sungailiat dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menimplementasikan aplikasi penyewaan kapal laut di pelabuhan sungailiat berbasis android?
2. Bagaimana cara melakukan proses penyewaan secara cepat dan tepat pada implementasi aplikasi penyewaan kapal laut di pelabuhan perikanan berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah konsumen melakukan pelelangan secara cepat dan mudah tanpa harus mendatangi tempat pelelangan yang akan diadakan tersebut, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Tidak menjelaskan keamanan pada aplikasi.
2. Belum tersedianya fitur *chatting* langsung dari pelanggan ke pengelola secara pribadi.
3. Dalam penyewaan, pelanggan dibatasi memesan satu kapal laut dalam satu kali penyewaan, kecuali penyewaan sudah menyelesaikan transaksi penyewaan tersebut maka pelanggan bisa menyewa kapal yang berikutnya.
4. Tidak ada otomatis dalam verifikasi pembayaran (verifikasi pembayaran dilakukan secara manual).

5. *Server web* pada aplikasi ini masih berupa *localhost* dan menggunakan XAMPP.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menyediakan media penyewaan kapal laut secara online.
2. Merancang dan membangun suatu aplikasi berbasis android yang dapat memberikan kemudahan dan menghemat waktu saat melakukan aktifitas penyewaan.

Manfaat :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk mengakses informasi tentang kapal laut yang ingin di sewa.
2. Aplikasi ini bisa melakukan aktifitas penyewaan kapal laut secara online sehingga proses penyewaan dapat menghemat waktu tanpa harus mendatangi tempat penyewaan tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan hasil penelitian ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan awal yang mengemukakan latar belakang, maksud dan tujuan, metodologi pengembangan perangkat lunak, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, sejarah *android*, dan *software/development tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi Penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan perancangan serta hasil dan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai aplikasi yang dikembangkan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

