

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu teknologi yang ada sampai sekarang ini berkembang sangat pesat. Fenomena teknologi ini harus dicermati dengan baik, terutama dalam pemesanan jasa online yang mudah dan cepat. Sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dimana alat-alat elektronik yang kita gunakan tidak selamanya berfungsi dengan baik. Ada kala perangkat tersebut mengalami kerusakan dan pengguna perangkat itu akan berusaha memperbaikinya dengan cara mendatangi service centre. Dalam hal ini pengguna akan rugi waktu dan tenaga dimana pengguna perangkat tersebut harus mendatangi service centre.

Pembangunan aplikasi berbasis Android di karenakan sistem operasi bersifat *Open Source* berbasis Linux dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android memiliki OS yang sangat baik, cepat dan kuat serta memiliki antarmuka pengguna intuitif yang dikemas dengan pilihan dan fleksibilitas, selain itu juga penggunaan Android semakin banyak.

Servis adalah pekerjaan yang meliputi perawatan, pemeriksaan, penyetelan dan penggantian komponen perangkat yang telah mengalami kerusakan seiring berjalannya waktu pemakaian. Perangkat elektronik digunakan secara rutin akan mengakibatkan bagian dari perangkat tersebut mengalami kelelahan sehingga mengurangi kinerjanya<sup>[1]</sup>.

Ketika bos dalam sebuah perusahaan lagi sibuk bekerja dalam ruang kerjanya tiba-tiba AC dalam ruangan tersebut rusak atau tidak dingin lagi. Dalam keadaan seperti ini bos tersebut menyuruh pegawainya mencari tukang servis AC secepatnya. Dalam pencarian tersebut kita sudah rugi waktu dan tenaga dimana disaat itu kita juga punya banyak kerjaan.

Daripada kita rugi waktu dan tenaga lebih baik memakai aplikasi yang dapat menemukan jasa servis dengan cepat. Dimana dalam pencarian kita dapat

membagikan lokasi kita dalam aplikasi tersebut atau dalam via chat juga bisa dan untuk melakukan pembayarannya akan dilakukan di tempat.

Adapun beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi oleh penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh <sup>[1]</sup> yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Service Reservation Berbasis Android (Studi Kasus : Bengkel Bintang Motor Palembang)". Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[2]</sup> yang berjudul "Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner". Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[3]</sup> yang berjudul "Perangkat Lunak Mobile Layanan Perbaikan Kendaraan Bermotor Pada Honda Plaju Palembang Berbasis Android Dengan Metode RAD (Rapid Application Development)". Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[4]</sup> yang berjudul "Program Bantu Pemesanan Jasa Perbaikan AC Studi Kasus: CV. Kurniatama". Penelitian yang dilakukan oleh <sup>[5]</sup> yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah jasa pemesanan service online yang khusus memperbaiki alat elektronik langsung di tempat sehingga para pengguna perangkat dapat menghemat waktu dan tenaga juga tidak susah payah mendatangi service centre tersebut<sup>[5]</sup>. Berdasarkan uraian di atas maka akan di bangun sebuah aplikasi yang berbasis Android yang bertujuan mempermudah dalam menemukan jasa service sesuai dengan diinginkan.

Jadi dalam permasalahan yang ada, maka perlu dibuat suatu aplikasi E-Repair untuk memudahkan dan mempercepat waktu dan meminimalisir tenaga. Dalam hal ini bagi orang yang memiliki keterampilan dalam memperbaiki alat tersebut juga sangat bermanfaat karena mereka dapat mendaftarkan diri pada aplikasi tersebut, dengan ini penulis mengambil judul penelitian "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Servis Elektronik Berbasis Android".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan suatu permasalahan, yaitu bagaimana membangun aplikasi pemesanan jasa servis elektronik?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat tidak menggunakan fitur pembayaran secara online
2. Aplikasi akan digunakan oleh 2 pengguna, yaitu pemesan jasa dan penerima jasa
3. Aplikasi dapat digunakan Android OS 6.0 *Marshmallow*
4. Google Maps belum bisa *tracking* lokasi

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan dalam pemesanan jasa yang sesuai dengan kerusakan yang dialami pengguna.
2. Dapat menghemat waktu dan tenaga dalam pencarian jasa.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memberikan salah satu *alternative* pemesanan jasa kepada masyarakat tentang sarana dan prasarana yang mereka butuhkan.
2. Sebagai suatu karya dari ilmu yang didapat selama masa sekolah / perkuliahan dimana karya tersebut dapat bermanfaat dengan orang lain.
3. Bisa memberikan pekerjaan kepada orang yang memiliki keterampilan dalam perbaikan alat elektronik.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan permasalahan dan metode penelitian yang digunakan penulis.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori yang mendukung dalam penulisan laporan.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai metodologi penelitian yang digunakan yaitu : analisa sistem yang sedang berjalan, analisa perangkat keras, dan analisa perangkat lunak.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini berisi tentang analisa permasalahan yang terjadi, serta rancangan sistem, rancangan basis data, *flowchart* aplikasi, rancangan diagram blok alat dan rancangan layar.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis dan pengembangannya untuk lebih lanjut.

