

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong manusia dalam mengatasi permasalahan yang timbul di sekitarnya agar mengurangi beban pekerjaan yang ada, salah satunya teknologi komputer yang tidak hanya berperan dalam satu bidang saja, melainkan di segala bidang kehidupan manusia. Di tengah maraknya teknologi informasi yang berkembang pesat telah membawa dunia memasuki era informasi yang lebih cepat. Internet telah menghadirkan cara dan peluang baru dalam bidang bisnis. Sebuah perusahaan harus tetap menunjukkan kualitas produk atau jasa yang dimiliki. Dalam melayani permintaan dan kebutuhan pelanggan dengan cepat dan tepat. Hal ini tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi yang semakin populer dan bahkan sudah menjadi kebutuhan masyarakat dunia. Saat ini pemanfaatan teknologi informasi bukan hanya sebatas digunakan pada bidang komunikasi atau pertukaran informasi online melainkan sudah merambah bidang lainnya seperti bidang perdagangan (*e-commerce*), bidang bisnis (*e-business*), dan lain sebagainya.

CV SM Pamen Sejahtera adalah CV yang bergerak di dalam bidang teknologi khususnya dalam penyedia jasa servis dan penjualan peralatan lengkap komputer. CV SM Pamen Sejahtera beralamatkan di Jalan Masjid Jamik, Kelurahan Masjid Jamik, Kecamatan Rangkui, Kota Pangkalpinang. CV ini memiliki beberapa tenaga kerja. Sesuai dengan jenis usaha yang dijalankan, tenaga kerja yang ada merupakan orang-orang yang memiliki latar belakang pendidikan komputer baik itu yang secara langsung menangani masalah servis ataupun yang menjadi mediator dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berasal dari konsumen yang masuk lewat media internet.

CV SM Pamen Sejahtera masih belum menerapkan suatu sistem informasi layanan jasa *service* komputer. Prosedur yang terjadi pada layanan jasa *service* masih dikerjakan secara konvensional, dimana segala proses dari *Entry* dan pencarian data serta penyimpanan data masih di simpan dalam *Microsoft Excel*.

Dan untuk bukti pembayaran masih menggunakan buku nota pembayaran. Dalam penginputan data yang masih bersifat konvensional dapat memperlambat waktu penanganan dan menyebabkan terjadinya kesalahan.

Untuk mengatasi permasalahan - permasalahan yang terjadi, saya membuat sebuah sistem aplikasi layanan jasa *service* komputer berbasis android. Dengan adanya aplikasi berbasis android ini agar memberi kemudahan kinerja layanan, pengolahan data servis dan laporan lebih efektif dan efisien.

Penelitian mengenai sistem aplikasi layanan jasa *service* telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang berjudul “Sistem Penjualan dan Jasa Servis Komputer Pada Toko Technical Computer Menggunakan Java” yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Nunuk Nadia, Imam Sunoto, Didik Nur Huda[1]. Penelitian berjudul “Aplikasi Pembelian dan Pelayanan *Service* Computer (CV Baran Ogan Dhieva) Berbasis Web dan Android” yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Ari Prabudi, Azmi Awaludin, Raka Andika Prasetya, Nur Ismawati[2]. Penelitian berjudul “Implementasi Metode *Prototyping* pada Perancangan Aplikasi Electronic Ticket (*E-Ticket*) Berbasis Android yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Nugrahani Putri, Nugroho Agung Prabowo, R.Arri Widyanto[3]. Penelitian berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan *Service* Komputer Berbasis Web di Central Media Computer Palopo” yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Ummul Khair M, Ahmad Ali Hakam Dani, Muhlis Muhallim[4]. Penelitian berjudul “Sistem Informasi Layanan Penjualan Aksesoris Handphone pada Toko Multiphone Berbasis Android yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Anton Respati Pamungkas, Aryo Wicak Arkantoro, Bintang Wijaya[5].

Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukan penelitian berjudul “Aplikasi Layanan *Mobile* Jasa *Service* Dan Penjualan Komputer Di CV SM Pamen Sejahtera”. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah admin dalam penginputan data dan transaksi pembayaran karena sudah berbasis android. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat mempermudah pemilik CV untuk akses informasi layanan jasa *service* dengan cepat, efektif dan efisien karena sudah terkomputerisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun Aplikasi Layanan *Mobile* Jasa *Service* dan Penjualan Komputer di CV SM Pamen Sejahtera ?
2. Bagaimana pengolahan data terhadap Layanan Jasa *Service* dan Penjualan Komputer yang dapat dilakukan secara terkomputerisasi ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Rumusan Masalah diatas, penulis membatasi masalah diantaranya :

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman *Java*, *software Android Studio* dan *software XAMPP* sebagai *databasenya*.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan pada perangkat Android dan spesifikasi yang telah ditentukan.
3. Sistem digunakan hanya untuk wilayah toko (onsite).
4. Aplikasi dibangun hanya untuk pembayaran secara tunai (cash).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari latar belakang serta rumusan masalah penulis mengambil tujuan dan manfaat dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

1. Membuat sistem penginputan data dan transaksi pembayaran layanan jasa *service* berbasis android.
2. Agar layanan jasa *service* lebih efektif dan efisien.
3. Untuk mempermudah pihak CV dalam merekap data pelanggan dan pelayanan secara terstruktur di dalam sebuah aplikasi.

1.4.2 Manfaat

1. Pemilik CV bisa lebih mudah mendapatkan akses informasi layanan jasa *service* dengan cepat, efektif, dan efisien karena sudah terkomputerisasi.
2. Untuk mempermudah admin dalam melayani pelanggan karena penginputan data sudah berbasis android.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan penelitian, penulis menjabarkan Sistematika Penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisikan uraian mengenai Latar Belakang permasalahan yang terjadi pada CV SM Pamen Sejahtera, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti juga dituliskan *tools* atau *software* yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini berisikan Metodologi Penelitian yang digunakan penulis untuk dalam melakukan penelitian seperti Teknik Pengumpulan Data, Alat bantu Pengembangan Sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan Latar Belakang Organisasi, Struktur Organisasi, Jabatan Tugas dan Wewenang, Analisis Masalah Sistem yang Berjalan, Analisis Hasil Solusi, Analisis kebutuhan Sistem Usulan, Analisis Sistem (digambarkan dengan *UML*), Perancangan Sistem (Rancangan Layar Aplikasi), Hasil (Implementasi Aplikasi digambarkan dengan *Screenshot* Aplikasi), dan Pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisikan Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam Rumusan Masalah), menyimpulkan bukti – bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat layak untuk digunakan. Saran merupakan manifest dari penulis untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah.

