

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan adanya peningkatan permintaan layanan service elektronik di masyarakat, kebutuhan akan layanan perbaikan dan pemeliharaan perangkat seperti laptop, komputer, dan printer juga meningkat. Penggunaan perangkat elektronik yang semakin meluas menciptakan potensi pasar yang besar dalam industri jasa service elektronik. Ere Komputer melihat peluang ini dan bermaksud untuk memanfaatkan potensi pasar tersebut dengan menawarkan layanan jasa service elektronik melalui pengembangan aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat memperluas jangkauan layanan Ere Komputer serta mempermudah pelanggan dalam mengakses dan memesan layanan tersebut, khususnya bagi mereka atau pengguna yang tidak memiliki waktu untuk datang langsung ke tempat toko.

Penelitian ini mengambil referensi dari beberapa studi sebelumnya yang menjadi landasan teoritis dan praktis dalam pengembangannya. Penelitian oleh Syahroni dan Slamet yang mengembangkan aplikasi mobile untuk memperkenalkan jasa dan memudahkan akses informasi pemilik jasa, menggunakan teknologi Ionic dan Laravel[1]. Penelitian lain oleh Iqbal et al. menyajikan aplikasi berbasis Android untuk jasa service elektronik di PD. Angkasa Elektronik, yang dirancang untuk mengatasi masalah penyimpanan data dan pemesanan. Pendekatan ini memungkinkan transaksi layanan menjadi lebih mudah dan dikenal masyarakat luas[2].

Penelitian oleh adil Setiawan menyoroti pentingnya perancangan aplikasi pemesanan jasa kerja secara online untuk mengatasi kekurangan sistem konvensional dan memfasilitasi pertemuan antara pemberi dan penerima jasa[3]. Selain itu, penelitian oleh Prabudi et al. di CV Bara Ogan Dhieva, menggunakan metode waterfall untuk menciptakan aplikasi yang memungkinkan transaksi layanan service komputer menjadi lebih efisien dan sistematis[4]. Penelitian terakhir oleh Purwanti di AURES Computer menekankan pentingnya mengadopsi

teknologi untuk menyediakan layanan yang lebih efisien dan memudahkan pelanggan tanpa harus datang langsung ke toko[5]

Melihat potensi pasar yang besar, Penulis ingin memanfaatkan peluang ini untuk menawarkan layanan jasa service elektronik, Ere Komputer sebagai Studi kasus. Dengan membangun aplikasi berbasis Android, dapat memperluas jangkauan layanan mereka dan mempermudah pelanggan untuk mengakses layanan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan berjudul **“PEMBANGUNAN APLIKASI PEMESANAN JASA SERVICE ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID STUDI KASUS ERE KOMPUTER”** dengan harapan dapat menjangkau pelanggan dan mempermudah dalam pemesanan jasa service elektronik, terutama bagi mereka atau pengguna yang tidak memiliki waktu untuk datang langsung ke tempat toko.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan fokus pada toko ERE KOMPUTER, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan dan membangun aplikasi pemesanan Jasa Service Elektronik berbasis android pada Ere Komputer ?
2. Bagaimana memberikan manajemen service dengan cepat dan akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini bertujuan di antaranya adalah:

1. Elektronik yang dapat di service hanyalah seperti laptop, komputer, dan printer.
2. Aplikasi dikembangkan untuk platform Android saja.
3. Pemesan jasa service hanya bisa dilakukan khususnya daerah sungailiat saja.
4. Sistem ini akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java untuk bagian *client* (aplikasi Android) dan bahasa pemrograman PHP untuk bagian server (*backend*).
5. Database yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data adalah MySQL.

6. Aplikasi ini bisa dijalankan dalam Android 10 (Android Q) keatas.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini ada beberapa tujuan , Tujuan dari penelitian ini di antaranya adalah:

1. Membangun aplikasi pemesanan jasa service elektronik berbasis Android yang mempunyai tampilan yang mudah dimengerti oleh pengguna dan mudah digunakan.
2. Memberikan pelayanan yang ditawarkan oleh Ere Komputer.
3. Menyediakan jasa service elektronik untuk masyarakat khususnya daerah sungailiat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian kali ini :

1. Bagi Pengguna
 - a. Memberikan kemudahan melakukan pemesanan jasa *service* elektronik.
 - b. Memudahkan dalam mendapatkan pelayanan *service*.
2. Bagi Pengembang Aplikasi: Menjangkau pelanggan yang tidak tahu tempat yang menyediakan jasa service elektronik dan juga pelanggan yang tidak sempat untuk datang ke toko secara langsung.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan laporan skripsi, penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan uraian tentang latar belakang pada Ere Komputer, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan Tinjauan Pustaka, menguraikan teori yang mendukung judul, mendasari pembahasan detail yang didapat berupa definisi atau model yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti, juga *tools* atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi dan kebutuhan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan mengenai model *prototype*, teknik pengumpulan data primer (observasi dan wawancara) dan data sekunder (studi pustaka) dan alat bantu pengembangan sistem UML.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hal-hal utama dari penelitian yang berisi tentang profil organisasi, analisis masalah sistem berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis perancangan sistem, tampilan layar dari aplikasi, dan hasil pengujian yang dilakukan terhadap fitur-fitur dari aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan hal-hal penting dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai masukan dan peningkatan untuk penelitian selanjutnya.

