

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini peranan teknologi sangat berpengaruh dalam dunia bisnis, salah satunya adalah bisnis yang bergerak di bidang jasa persewaan mobil atau sering disebut rental mobil yang dalam kegiatan usahanya terdapat unsur sewa-menyewa. Peningkatan mobilitas masyarakat serta tuntutan kegiatan dan aktifitas yang cepat, menyebabkan masyarakat harus menggunakan alat transportasi yang dapat mempercepat waktu untuk mencapai tempat tujuan. Rental mobil merupakan salah satu alternatif untuk dapat menggunakan mobil sebagai alat transportasi, akan tetapi dalam kegiatan memasarkan pelayanan jasa rental mobil terkadang perusahaan masih menggunakan cara konvensional yang sederhana yaitu melalui mulut ke mulut oleh masyarakat sekitar.

Hal ini disebabkan perusahaan belum memiliki sarana atau teknologi *modern* yang mendukung untuk menangani hubungan antara perusahaan dan pelanggan maupun calon pelanggan yang berpotensi agar terjalin dengan baik, yang secara langsung dapat membangun kepuasan pelanggan dalam menggunakan jasa pelayanan rental mobil. Pemanfaatan teknologi dan informasi dibutuhkan untuk dapat memberikan informasi yang dapat diakses kapan dan dimanapun penggunaanya berada.

Oleh sebab itu, perlu adanya suatu media yang membantu dalam proses pemesanan pelayanan jasa dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan secara lebih detail mengenai layanan yang disediakan oleh perusahaan dan membentuk kerjasama antara perusahaan dan pelanggan sehingga proses tersebut dapat dilakukan secara maksimal (Karlina W P & Rizky Wicaksono, 2014). Dengan memanfaatkan sarana atau teknologi yang dapat memberikan layanan informasi mengenai transaksi peminjaman pada rental mobil, diharapkan dapat memperbaiki proses bisnis antara perusahaan dan pelanggan maupun calon pelanggan mengenai layanan informasi yang disediakan oleh perusahaan tersebut.

Perangkat lunak yang dibangun ditujukan bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan bisnis yang bergerak dibidang jasa rental mobil untuk memberikan pelayanan terhadap pelanggan yang akurat mengenai ketersediaan mobil serta proses bisnis antara perusahaan dan pelanggan. Sistem ini menanamkan *Location-based Services* (LBS) yang merupakan penggabungan antara proses dari layanan *mobile* dengan posisi *geografis* dari penggunaanya (Axel & Treu, 2005). Fitur ini digunakan untuk sarana petunjuk jalan ke lokasi yang dituju dengan memanfaatkan GPS untuk melakukan *positioning* dari posisi pengguna ke lokasi tujuan, sehingga didapatkan rute jalan pada *google maps* yang menampilkan *polyline* dari posisi pengguna ke lokasi tujuan.

Dari permasalahan tersebut, pemilihan strategi promosi pada bisnis rental mobil sangat diperlukan guna menunjang kegiatan pemasaran perusahaan yang bergerak di bidang jasa, maka diperlukan penerapan strategi promosi yang mampu untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sehingga perusahaan yang bersangkutan dapat memenangkan persaingan di pasar. Untuk mempresentasikan hal tersebut kepada pelanggan, caranya adalah dengan membuat sebuah aplikasi *mobile*, dan juga sebuah aplikasi web pengelolaan data master yang keduanya berisi data tentang persewaan mobil.

Aplikasi *mobile* akan dibangun untuk dijalankan di ponsel bersistem operasi *android*, sedangkan aplikasi web akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CI (CodeIgniter)*. Keduanya dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menguntungkan berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, dari informasi sampai pada layanannya. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses bisnis perusahaan rental mobil mengenai informasi layanan serta pemesanannya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* untuk navigasi pada persewaan mobil ?
2. Bagaimana menerapkan sistem navigasi untuk penunjuk jalan lokasi rental maupun lokasi pelanggan ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian dibatasi oleh hal - hal sebagai berikut :

1. Pembangunan aplikasi *mobile* untuk navigasi pada persewaan mobil ini dilakukan dengan bahasa pemrograman *java* yang berjalan di *platform Android*.
2. Aplikasi berjalan pada perangkat *mobile* yang hanya tersambung dengan *internet*.
3. Aplikasi hanya dapat berjalan pada perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi *android* minimal versi 4.1.2 *Jelly Bean*.
4. Pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar sebagai *member*.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi *mobile* untuk navigasi pada persewaan mobil.
2. Menerapkan sistem navigasi untuk penunjuk jalan lokasi rental mobil maupun lokasi pelanggan.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi *mobile* untuk management bisnis rental mobil ini yakni :

1. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi yang ada, seperti buku-buku dan artikel-artikel di internet

yang mendukung dalam perancangan dan implementasi aplikasi yang dibuat.

## 2. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

## 3. Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

### 3.1. Analisis

Analisis kebutuhan merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pengembangan perangkat lunak, dimana perangkat lunak yang akan dibuat nantinya akan disesuaikan dengan spesifikasi dan sistem-sistem pendukung lainnya, baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak. Hasilnya berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### 3.2. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana perangkat lunak akan dibangun. Perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan basis data. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### 3.3. Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem yakni menyalin alur data dan alur sistem kedalam bahasa pemrograman. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

### 3.4. Pengujian

Pengujian akan dilakukan dengan cara menguji fungsionalitas program yang dibangun, yaitu perangkat lunak yang sudah dibangun kemudian menghasilkan dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL). Pengujian perangkat lunak dilakukan oleh responden dengan diteruskan pembagian kuisioner yang berkaitan dengan perangkat lunak yang diuji.

## 4. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencatat data yang telah terkumpul untuk pembangunan perangkat lunak ke dalam bentuk dokumen.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Laporan tugas akhir ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

#### **BAB 1 : Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

## **BAB 2 : Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

## **BAB 3 : Landasan Teori**

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

## **BAB 4 : Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

## **BAB 5 : Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak**

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

## **BAB 6 : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**