BAB I

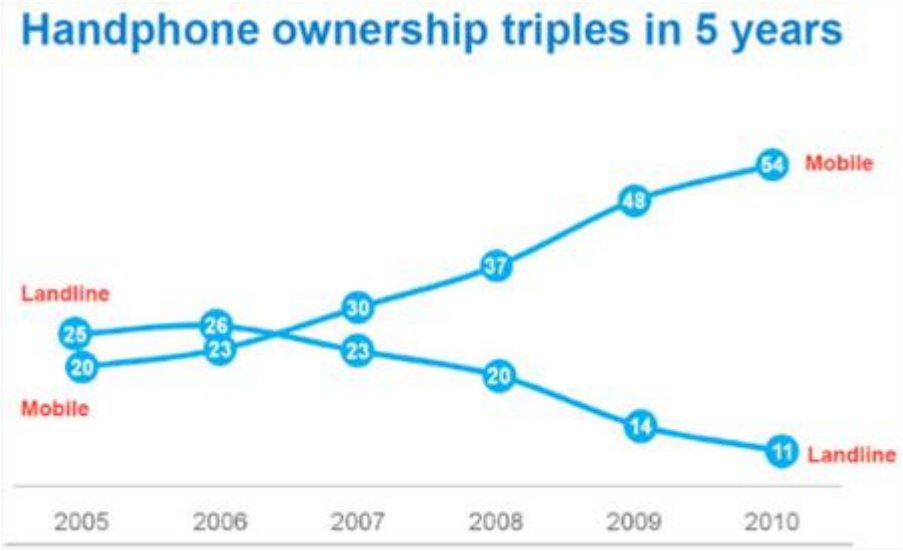
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini hampir semua orang menggunakan *Handphone* (HP) atau disebut pula adalah perangkat elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portable, *mobile phone*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan (nirkabel, *wireless*).

Perangkat mobile kini amat banyak digunakan dan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Tidak dipungkiri bahwa di Indonesia sudah semakin banyak pengguna handphone. Tidak memandang kelas, pekerjaan, gaji, dan lain-lain. Nielsen Company Indonesia beberapa waktu lalu merilis hasil survey mereka seputar dunia handphone di Indonesia. Berikut adalah beberapa data-data yang mereka rilis.

Dilihat dari data tersebut, terjadi peningkatan hampir 3 kali lipat dari jumlah kepemilikan handphone di Indonesia pada tahun 2010 dibandingkan pada tahun 2005. Peningkatan yang sangat signifikan. Sedangkan untuk perangkat telepon berkabel mengalami penurunan lebih dari 50% sejak tahun 2005. Peningkatan jumlah kepemilikan handphone ini kemungkinan besar disebabkan oleh semakin murahnya handphone dan kepraktisan handphone yang dapat dibawa kemana-mana.

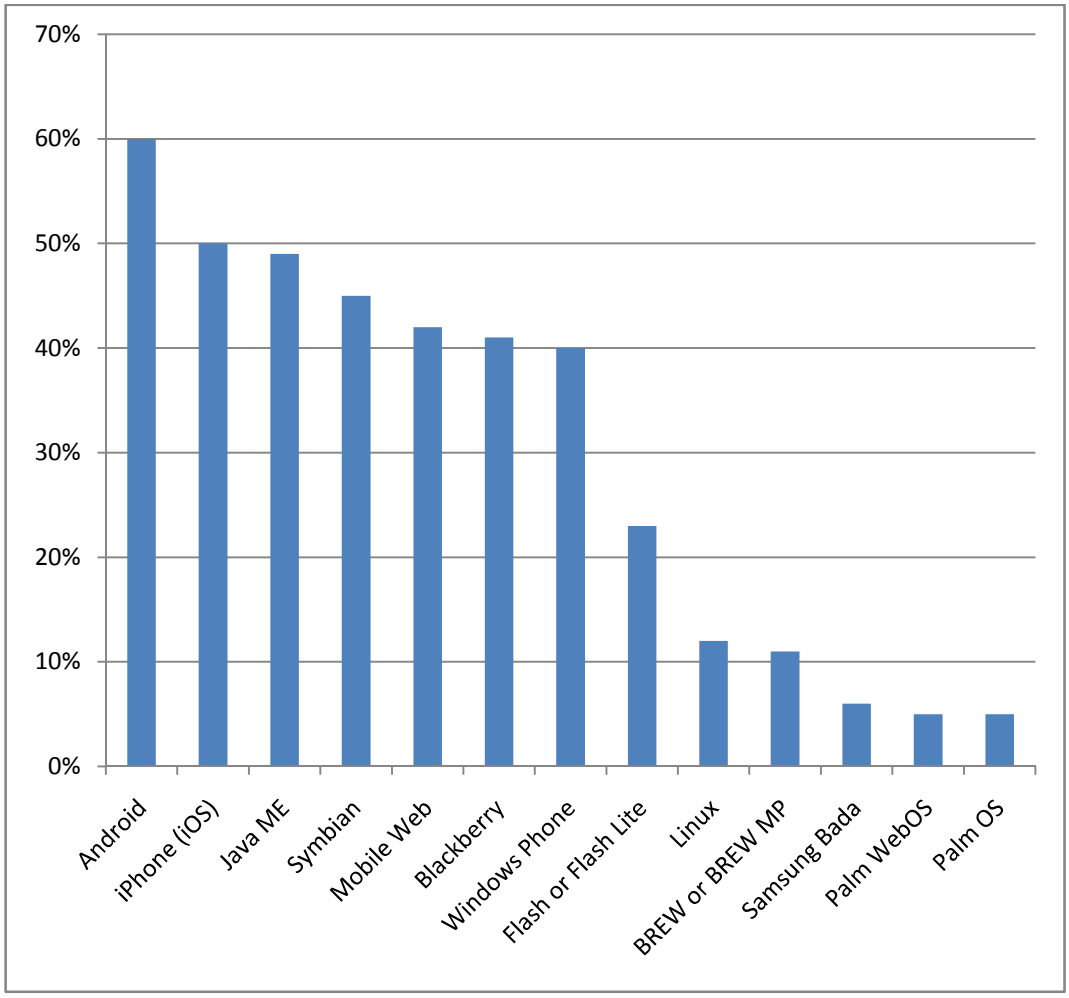


Gambar 1.1. Kepemilikan Handphone di Indonesia

Sumber: TeknoJurnal, 3 Maret 2011

Banyak yang mengira para pengembang aplikasi lebih banyak menjajal iOS iPhone yang memiliki aplikasi terbanyak dibandingkan ponsel lainnya. Ternyata pendapat itu keliru, sebab menurut data statistik hasil perusahaan analisis, Vision Mobile memperlihatkan ada yang lebih tinggi dari iOS iPhone, tidak lain dan tidak bukan adalah OS berlogo robot hijau Android besutan Google.

Menurut data, hampir 60% pengembang telah menjajal dan berkutat pada OS Android. Kemudian disusul dengan iOS sebesar 50% dan Java ME yang hanya terpaut tipis. Symbian cukup tinggi dengan menduduki peringkat ke-4, disusul oleh mobile web, Blackberry, dan Windows Phone.



Gambar 1.2. *Percent Of Developers That Have Developed For Each Mobile Platform*

Sumber: *Mobile Developer Economics 2010 and Beyond.*

Sebagian orang berminat untuk menggunakan *mobile phone* Android karena sudah menggunakan sistem operasi untuk ponsel yang berbasis linux. Menurut Reno Weka pada artikelnya yang berjudul "Populasi Android 2x Lipat iPhone di Amerika, Samsung Urutan Teratas" tanggal 21 Jan 2012 berisi: Namun percaya atau tidak, rupanya hanya kurang dari setengah pengguna *smartphone* Android yang mencari tahu lebih dulu informasi terhadap *OS Mobile* Android sebelum

membeli unit ponselnya. Berdasarkan informasi diatas cukup banyak konsumen yang berminat membeli ponsel Android tanpa mengetahui informasi lebih detail mengenai ponselnya. Sebanyak 27% dari pengguna ponsel Android percaya dengan reputasi Google yang dibantu dengan label ternama produsen di belakangnya.

Keunggulan utama Android adalah *open source*, yang membuat *smartphone* Android dijual lebih murah dibandingkan dengan Blackberry atau iPhone meski *feature* (*hardware*) yang ditawarkan Android lebih baik sehingga semua orang melirik dan berusaha untuk memiliki ponsel tersebut.

Musi car rental adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa penyewaan mobil yang terletak di jln. Pasantren2 no 3 cigadung. Musi car rental menyediakan pelayanan pemesanan sewa mobil harian. Perbedaan harga mobil didasarkan pada jenis dan tipe.

Selama ini transaksi pemesanan sewa mobil dilakukan dengan cara via telepon atau datang langsung ke rental mobil tersebut. Permasalahan juga muncul pada pemesanan sewa mobil dengan menggunakan telepon akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh informasi mengenai mobil yang belum disewa. Selain itu selain itu permasalahan muncul pada proses pencatatan pemesanan sewa mobil yang memakan banyak waktu karena masih di inputkan melalui dokumen-dokumen.

Proses pengelolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di musi car rental saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Seluruh bukti pembayaran transaksi setiap hari

dikumpulkan dan dilakukan pencatatan ke dalam buku besar transaksi untuk memudahkan pengelolahan data transaksi. Setiap mobil yang diambil dan dikembalikan dicatat dalam buku mobil dengan tujuan mempermudah perusahaan melakukan pencarian data mobil ketika ada pelanggan yang akan melakukan pemesanan ataupun menanyakan persediaan jumlah mobil. Dengan semakin banyaknya jumlah mobil dan transaksi yang terjadi setiap hari, cara tersebut ternyanta menyulitkan perusahaan dalam proses pencarian data, sehingga menyebabkan terjadinya keterlambatan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan. Selain itu hal tersebut menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan laporan di perusahaan karena staff yang bersangkutan untuk membuat laporan harus mencari data-data yang telah di simpan sebelumnya. Oleh karena itu penulis bermaskud mengkomputerrisasikan system pemesanan peminjaman mobil berbasis mobile android di musi car rental untuk mempermudah dan memperhemat waktu pelanggan dalam pemesanan mobil yang akan di sewanya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik membuat suatu aplikasi berbasis *mobile Android* dengan judul "**APLIKASI E-RENTAL BERBASIS *MOBILE ANDROID***".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya di setiap adanya perkembangan teknologi informasi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dijabarkan permasalahan yang ada yaitu :

1. Pemesanan di musi car rental masih menggunakan via telepon. sehingga banyak perpasalahan yang muncul seperti banyaknya waktu yang terbuang.
2. Proses pencatatan pemesanan sewa mobil masih di inputkan melalui dokumen-dokumen.
3. Dalam segi stok mobil pelanggan tidak mengetahui stok-stok mobil yang tersedia, sehingga pelanggan akan sedikit repot dalam segi pemesanan nya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelayanan pemesanan mobil yang diberikan oleh musi car rental saat ini?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi *E-rental* berbasis *mobile Android*?
3. Bagaimana cara user untuk mengetahui pemesanan mobil yang akan disewanya?
4. Bagaimana cara membedakan antara pemesanan mobil secara manual dan pemesanan mobil dengan menggunakan *e-rental*?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi *E-rental* berbasis Android.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mempermudah dan memberi kenyamanan para *user* dalam pemesanan mobil yang akan di sewanya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah pelayanan pemesanan mobil PT. musi car rental.
2. Untuk mengetahui dan memahami bagaimana cara merancang aplikasi *E-rental* dalam *mobile phone Android*.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang akan di buat baik dalam segi interface maupun fungsi.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi yang telah di buat kepada para pengguna *handphone android* agar aplikasi dapat di instal dan digunakan.
5. Untuk mengarahkan para penguna *handphone android* agar dapat menggunakan aplikasi ini dan mengurangi masalah yang sedang terjadi di sistem yang sedang berjalan sebelumnya.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini yang akan dilakukan penulis diharapkan mempunyai 2 (dua) kegunaan, (1) kegunaan praktis dan (2) kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi Konsumen

Sebagai *alternative* agar lebih mudah untuk pemesanan mobil yang akan di sewanya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti Lain

   Agar dapat memberikan inovasi dalam membuat laporan penelitian bila ada yang kurang sesuai judul yang penulis buat atau bisa menjadi referensi bagi orang lain yang mungkin dapat membuat aplikasi yang sesuai dengan *mobile phone android*.

2. Bagi Peneliti

   Dapat memperluas wawasan pengetahuan, baik teori maupun praktek, pembelajaran dalam menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di dalam merancang aplikasi *E-rental* berbasis *mobile phone android*.

1.5. Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berlaku hanya untuk pengguna *android* saja khususnya bersistem *android* 2.2. ke atas.

2. Untuk saat ini Aplikasi *E-rental* diterapkan untuk member Musi Car Rental saja.
3. Untuk menjadi member ada persyaratan-persyaratan yang harus di penuhi oleh pelanggan.
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan setelah proses penginstallasian yang dilakukan oleh para pengguna *mobile phone Android*.
5. Aplikasi ini hanya untuk pemesanan dan perpanjangan sewa (bila perlu).
6. Aplikasi ini berbasis *client-server*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilakukan di musi car rental yang beralamat di jln. Pasantren 2 no 3 cigadung bandung. Addapun jadwal penenitian akan dilaksanakan mulai bulan September 2012 – Desember 2012. Jadwal dan jenis kegiatan akan di lakukan seperti table berikut ini.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012															
		Sep				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Studi Pustaka																
2	Membangun Prototyping																
	a. Mempelajari Data																
	b. Membangun Prototyping																
3	Evaluasi Prototyping																
	a. Uji Desain Oleh User																
4	Coding/ Mengkodekan Sistem																
	a. Menetapkan Coding																
	b. Menerapkan Aplikasi																
5	Menguji Sistem																
	a. Uji Coba Aplikasi																
	b. Uji Coba Design																
6	Evaluasi Sistem																