

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan berjalannya Perkembangan teknologi saat ini, kegiatan belanja online sudah merupakan hal yang umum. Namun, berbeda halnya dengan pemasaran jasa secara online, masih banyak penyedia-penyedia jasa di Indonesia yang kesulitan dalam menjangkau pelanggan karena tidak adanya media untuk memasarkan jasa secara *online*. Hal ini menyebabkan kondisi yang sulit bagi para penjual jasa berskala kecil karena tidak dapat memasarkan jasanya secara luas. Kemudian, hal ini juga menjadi sebuah masalah bagi para pencari jasa, karena platform Google Maps yang seringkali disalah gunakan oleh beberapa pihak penjual jasa yang ingin jasa mereka terlihat baik dan bagus, sehingga diperlukan adanya sebuah inovasi yang dapat menjadi wadah untuk para penjual jasa memasarkan jasa mereka, namun tetap dapat membantu pengguna jasa merasa aman karena para penjual jasa yang dapat memasarkan jasa mereka adalah penjual yang telah memenuhi kriteria-kriteria tertentu, serta tidak perlu merasa khawatir dengan kasus penipuan yang mungkin dilakukan oleh penjual jasa palsu ataupun penjual jasa yang tidak kompeten.

Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis bersama anggota tim Capstone C22-044 untuk mengangkat penelitian dengan judul “**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI WIRAJASA SEBAGAI SOLUSI EKONOMI KREATIF DAN PERTUMBUHAN EKONOMI**”, dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan bahwa aplikasi ini akan dapat digunakan oleh banyak

orang, sehingga dapat membantu perekonomian para penyedia jasa, terutama penyedia jasa berskala kecil.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian masalah diatas, yaitu sulitnya mencari penyedia jasa yang terpercaya bagi para pengguna jasa, dan sulitnya melakukan pemasaran jasa melalui media digital, maka dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu “Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menjadi wadah kegiatan jual dan beli jasa”.

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Penelitian akan dibatasi kedalam batasan-batasan berikut:

1. Rancangan Aplikasi ini dibuat menggunakan Figma.
2. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi Android.
3. Minimal Versi Android yang dibutuhkan adalah Android 6 (Marshmallow).
4. Aplikasi akan dibuat menggunakan Android Studio dan bahasa pemrograman Kotlin.
5. Aplikasi akan berperan sebagai wadah penghubung antara pencari jasa dengan penyedia jasa.

## **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan agar pencari jasa dapat menemukan jasa yang mereka butuhkan dengan mudah dan tetap merasa aman dalam membeli jasa dari seseorang dikarenakan penyedia jasa yang telah terverifikasi, serta memudahkan penyedia jasa dalam memasarkan jasa mereka.

## **1.5. MANFAAT PENELITIAN**

Diharapkan agar penelitian ini dapat memudahkan para pengguna jasa dalam menemukan jasa dengan mudah dan tanpa khawatir akan penjual jasa palsu atau tidak kompeten, dan membantu penyedia jasa dalam memasarkan jasa mereka, terutama penjual jasa dalam skala kecil.

## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Secara garis besar, penelitian ini akan dibagi menjadi enam Bab. Sistematika penulisan ini akan memberikan gambaran umum tentang apa yang akan penulis bahas pada tiap-tiap Bab yang ada. Sistematika penulisan ini terdiri sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, yaitu hal-hal yang menjadi penyebab mengapa penelitian ini dilakukan, batasan-batasan yang diterapkan kedalam penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas mengenai komponen dan istilah yang dipakai didalam penelitian, dan penelitian terdahulu yang diambil dari jurnal dan buku yang telah membahas hal tersebut sebelumnya

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian beserta tahapan-tahapan yang dilalui selama proses penelitian.

#### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menjelaskan tentang rancangan dari aplikasi yang akan dibuat, yang akan dipaparkan dalam bentuk gambar rancangan, yang akan dibuat menggunakan software Figma.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini akan berisikan mengenai hasil akhir dari aplikasi yang dibuat selama proses penelitian.

#### **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian, hasil dari penelitian, dan apakah hasil penelitian ini mampu menyelesaikan masalah yang ada atau tidak.