

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat, segala bidang kehidupan dunia diwarnai dengan penerapan teknologi. Maka perkembangan teknologi juga berdampak pada meningkatnya kebutuhan akan perkembangan dunia transportasi, sehingga mampu mengubah metode dalam melakukan promosi terhadap setiap usaha transportasi, yang mana menjadi salah satu aspek dalam persaingan bisnis transportasi.

Rental mobil adalah sebuah jasa yang bergerak dalam bidang transportasi. Persaingan dalam usaha bisnis transportasi seperti rental mobil tidak terlepas dari namanya pelanggan. Peran pelanggan dalam usaha rental mobil sangatlah penting, dimana pelanggan selalu mencari pelayanan yang terbaik sehingga para pelaku usaha selalu berusaha melakukan evaluasi terhadap pelayanan mereka sehingga menjadi lebih optimal dan efisien. Sistem rental mobil yang telah menggunakan teknologi mobile akan mempermudah proses penyewaan antara pelaku usaha dan pelanggan.

PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA merupakan usaha jasa yang bergerak dalam usaha transportasi yaitu rental mobil. PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA yang beralamat di JL. Lingkar Selatan No. 68 Pall Merah yang merupakan salah satu pelaku usaha bisnis rental mobil yang ada di kota Jambi. PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA menawarkan berbagai jenis mobil dengan harga yang variatif

tanpa mengurangi mutu dan pelayanan terhadap pelanggan. Kebutuhan informasi yang kurang cepat dan akurat membuat PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA mengalami masalah dalam proses penyewaan mobil. Dimana proses penyewaan mobil masih dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan via telepon sehingga konsumen memiliki informasi yang sangat terbatas ataupun dengan cara konsumen datang langsung ke tempat rental mobil PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA untuk melakukan pemesanan dan transaksi pembayaran. Proses pemesanan dan transaksi pembayaran tersebut semakin tidak efisien terhadap konsumen yang tidak memiliki waktu dan tempat tinggal yang jauh dari kota Jambi sehingga membuat konsumen tidak dapat langsung datang ke tempat rental mobil tersebut. Selain itu konsumen memiliki informasi yang terbatas mengenai kendaraan yang akan mereka rental, di antaranya harga sewa, mobil, jenis mobil, biaya sopir dan stok mobil yang tersedia. Sehingga membuat konsumen harus melihat secara langsung kendaraan yang akan mereka rental di PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA. Kemudian media untuk mempromosikan rental mobil PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA hanya menggunakan kartu nama dan spanduk sehingga informasi yang diperoleh oleh masyarakat menjadi lambat.

Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Dimana para pelanggan dapat melakukan pemesanan rental mobil yang ada dimana pun dan kapan pun. Pemesanan secara online juga mempermudah pelanggan dalam mengetahui ketersediaan mobil, tarif mobil serta spesifikasi mobil yang ingin digunakan oleh pelanggan tersebut.

Berdasarkan masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI RENTAL MOBIL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DI PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Rumusan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, adalah **“Bagaimana cara membangun aplikasi android untuk pemesanan rental mobil pada PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA ?”**

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan analisa dibuat lebih terfokus sehingga mencapai kesimpulan dan tugas yang tepat, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dijalankan dengan *Smartphone* berbasis android minimal OS Jelly Bean.
2. Aplikasi ini digunakan pada PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA.
3. Aplikasi yang dibangun berisi tentang informasi mengenai nama sopir, harga sewa, spesifikasi mobil, data pemesanan.
4. Software yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Android Studio.

5. Metode pembangunan sistem dengan tools UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari Usecase diagram, Activity diagram dan Class diagram.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada masalah yang telah disampaikan sebelumnya pada penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

1. Menganalisa system rental mobil yang sedang berjalan di PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA.
2. Membangun aplikasi android rental mobil pada PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA
3. Melakukan pengujian aplikasi android terhadap rental mobil pada PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang akurat, sesuai, dan lengkap dalam penyampaian informasi kepada konsumen.
2. Menerapkan Aplikasi Android sebagai media promosi dalam usaha rental mobil pada PT. DIGJAYA MOBIL PRATAMA.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika dari penulisan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang akan dibahas, adapun sistematika penulisan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

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

Pada bab ini penulis akan menguraikan teori-teori tentang pengertian android, rental mobil, alat bantu pemodelan sistem, dan faktor pendukung yang berhubungan dalam penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan selama penelitian, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

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

Pada bab ini berisi pembahasan lebih detail yang berisi uraian penjelasan mengenai analisa terhadap sistem yang berjalan, menjelaskan tentang analisa kebutuhan sistem,

serta menjelaskan tentang rancangan perangkat lunak yang dibuat.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini menguraikan tentang penerapan teknologi android yang telah dirancang sebelumnya dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian yang telah dilakukan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan dan saran - saran yang berhubungan dengan hasil penelitian.