

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun terakhir perkembangan digital industri di Indonesia sangat pesat seiring dengan semakin banyaknya permintaan pengembangan perangkat lunak (*software*) dari berbagai macam kalangan dan segmen. Namun masih sangat disayangkan minat pengguna untuk menggunakan karya anak bangsa masih sangat rendah. Padahal jika dibandingkan dengan produk-produk digital dari luar, produk karya anak bangsa sendiri tidak kalah baik mutu dan keandalannya. Berlatar belakang hal tersebut sejak tahun 2014 GeekGarden mencoba untuk mewujudkan mimpi sebagai sebuah perusahaan yang mampu memproduksi produk-produk digital yang memiliki kualitas dan daya tahan yang maksimal.

GeekGarden Software House Indonesia merupakan salah satu perusahaan IT di Indonesia yang melayani jasa perencanaan, pengembangan dan pengelolaan sistem serta aplikasi. Produk yang dimiliki Geekgarden antara lain MedStore, eGOV, Nomad, Alfred dan lain-lain. Dan adapun beberapa jasa dari GeekGarden yaitu Management IT, Software Testing, Technical Support, dan lain-lain. Dalam pelayanan GeekGarden masih bersifat umum dimana pelayanan untuk melakukan transaksi dengan datang ke perusahaan dan berdiskusi secara langsung, serta selama ini *customer* juga belum banyak mengeksplor produk dan jasa yang dimiliki perusahaan khususnya *customer* yang sudah pernah melakukan transaksi di Geekgarden dan umumnya masyarakat luas. Sampai saat ini hasil produk dari perusahaan hanya diketahui oleh beberapa customer yang datang langsung ke perusahaan dan tentu masyarakat perlu mengetahui hasil produk dan jasa yang dihasilkan oleh perusahaan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dibuat suatu aplikasi sistem informasi pemesanan berbasis mobile smartphone android dimana aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pelayanan dan memberikan informasi kepada

customer karena selama ini *customer* belum banyak mengekspor tentang produk dan jasa yang dimiliki perusahaan khususnya *customer* yang sudah pernah melakukan pemesanan transaksi di geekgarden dan umumnya masyarakat luas. Selain menampung hasil produk dan jasa dari perusahaan, aplikasi ini juga dapat melakukan pemesanan sehingga *customer* tidak harus datang langsung ke kantor.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem pemesanan produk dan jasa berbasis mobile smartphone android untuk meningkatkan pelayanan dan mutu khususnya kepada *customer* yang sudah pernah melakukan transaksi dan umumnya kepada masyarakat luas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana membuat sebuah aplikasi smartphone android untuk membantu komunikasi dan informasi antara perusahaan dengan *customer*”

1.4 Batasan Masalah

Dengan memperhatikan uraian di atas serta mengingat keterbatasan waktu, kemampuan, dan prasarana pendukung serta luasnya permasalahan yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada :

- Software yang digunakan adalah Android Studio dan bahasa pemrograman java.
- Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada perangkat Android
- Database aplikasi menggunakan Firebase

- d. Fitur admin hanya dapat diakses oleh marketing Geekgarden

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, berisi : latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi : Dasar teori menjelaskan pemikiran atau teori-teori yang melandasi dilakukannya penelitian.

Bab III Tinjauan Umum, berisi : Penjelasan mengenai proyek penelitian, hasil pengumpulan data, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi : proses perancangan dan pengembangan proyek, implementasi coding dan desain, serta pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, berisi : Penutup menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.