

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi saat ini sudah semakin canggih, hampir di setiap aktifitas manusia membutuhkan media informasi untuk berbagai pengetahuan. Ponsel pintar adalah suatu alat pendukung manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Saat ini, teknologi ponsel pintar banyak mengalami perkembangan. Dalam penggunaan teknologi, ponsel pintar dapat meningkatkan kemudahan berbagi pengetahuan, terutama ponsel pintar yang berbasis Android.

Android sendiri merupakan Sistem Operasi untuk perangkat *mobile* yang berbasis linux dan bersifat terbuka atau *opensource* dengan lisensi GNU yang dimiliki oleh Google.

Mobil merupakan sarana transportasi yang sangat menunjang bagi kehidupan manusia. Industri otomotif Indonesia dimulai tahun 1920 ketika General Motors (GM) mendirikan pabrik perakitan Chevrolet di Tanjoeng Priok, lalu pada tahun 1955, Pemerintah Indonesia mendatangkan mobil dari luar negeri untuk mendukung pelaksanaan Konferensi Asia-Afrika di Gedung Merdeka, Bandung, Jawa Barat, 18-24 April. Pada tahun 1961, mobil buatan jepang mulai masuk ke Indonesia, diawali dengan Toyota Land Cruizer beratap kanvas(Terpal), disusul oleh Toyota Kijang pada tahun 1975 dan jenis jenis lainnya pada tahun tahun berikutnya.

Sampai saat ini di Indonesia sendiri, penjualan mobil tiap tahunnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Menurut data sementara dari beberapa agen pemegang merek (APM) anggota Gabungan Industri Kendaraan Bermotor Indonesia (Gaikindo), Secara nasional, angka penjualan mobil mencapai 1 juta unit atau tepatnya 1,037 juta unit di periode Januari-Oktober 2014, naik tipis 1,6 persen dibanding periode yang sama tahun lalu yang hanya sebesar 1,02 juta unit, angka yang bisa dibilang cukup fantastis.

Dari permasalahan diatas, untuk lebih menunjang penjualan mobil di Indonesia, diperlukan adanya sebuah aplikasi perhitungan kredit mobil yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat Aplikasi *mobile* sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja bagi para marketing mobil dan masyarakat pada umumnya. Aplikasi perhitungan kredit mobil yang saya buat ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel pintar berbasis Android.

Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan para marketing mobil lebih mudah dalam menyampaikan informasi perhitungan kredit kepada konsumen serta masyarakat pengguna ponsel pintar berbasis Android yang ingin membeli sebuah mobil dapat lebih cermat dalam menghitung budget serta pengeluaran yang harus dibayarkan tiap bulannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan keterangan di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana Membangun Aplikasi Perhitungan Kredit Mobil Sebagai Media

Informasi bagi marketing mobil serta masyarakat umum sehingga dapat membantu proses pembelian mobil secara cermat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang di tentukan.

Batasan masalah dalam sekripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai informasi dan akan menampilkan rincian perhitungan kredit yang dianjurkan lembaga pembiayaan yang bersangkutan.
2. Aplikasi ini untuk ponsel pintar Android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari membangun aplikasi "Perhitungan Kredit Mobil" berbasis Android adalah :

- a. Untuk membangun sebuah aplikasi tentang rincian perhitungan kredit yang dapat digunakan oleh para marketing serta masyarakat pengguna ponsel pintar berbasis Android.
- b. Untuk mempelajari lebih dalam tentang bagaimana cara menghitung kredit mobil.
- c. Untuk memperdalam pengetahuan tentang sistem Android yang bersifat *opensource* dan nantinya bisa menjadi refrensi jika ingin membuat aplikasi lain sehingga sehingga aplikasi selanjutnya bisa menjadi lebih bagus dan bermanfaat bagi penggunanya..

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan Aplikasi Perhitungan Kredit Mobil ini, penulis menggunakan dua buah metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, relevan, dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini. Kedua metode itu antara lain sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Dalam metode ini penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca dan mempelajari tabel tabel yang berisi suku bunga, asuransi, dan administrasi dari lembaga pembiayaan yang bersangkutan yang dapat digunakan menjadi referensi sebagai materi utama dalam aplikasi ini.

2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android dalam Eclipse dan perangkat ponsel pintar berbasis Android.

1.6 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan Sekripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan di implementasikan kedalam perangkat ponsel pintar, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menembah kesempurnaan aplikasi.