

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti saat ini menuntut seseorang akan lebih ingin mengetahui hal-hal terbaru, maka dari itu keinginan akan mengetahui informasi sangat tinggi, dan dibutuhkan penyajian informasi sangat cepat dan tepat. Informasi merupakan salah satu kebutuhan pokok masyarakat saat ini. Media yang menjadi fasilitas untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tepat adalah *internet*. Perkembangan *internet* sangat pesat, hal ini dimanfaatkan para produsen yang berlomba-lomba membuat alat bantu komunikasi yaitu *smartphone*. Khususnya pada *smartphone* berbasis mobile android yang bersifat *open source* bagi pengembang untuk menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi baru. Pemilihan *mobile* android untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya dan dapat dibawa kemana saja, karena sifat dari *mobile* yang praktis dan fleksibel. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan.

Yogyakarta terletak di bagian selatan Pulau Jawa, berbatasan langsung dengan provinsi Jawa Tengah dan Samudera Hindia. Secara geografis, Yogyakarta diuntungkan dengan jarak antara lokasi objek wisata yang dekat dan mudah ditempuh. Yogyakarta juga dikenal sebagai pusat budaya dan seni. Banyak sekali wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta hanya untuk sekedar berlibur

dan membuktikan rasa ingin tahunya. Oleh karena itu, wisatawan membutuhkan alat transportasi untuk mencapai tujuannya. Mobil adalah salah satu alat transportasi yang di gunakan sehari-hari, namun tidak semua orang memiliki mobil, karena harganya cukup mahal. Oleh karena itu, muncul beberapa perusahaan yang menawarkan jasa yang biasa disebut rental mobil. Rental adalah suatu usaha dibidang jasa yang dalam kegiatan usahanya terdapat unsur sewa menyewa suatu perjanjian atau kesepakatan dimana penyewa harus membayarkan atau memberikan imbalan atau manfaat dari benda atau barang yang dimiliki oleh pemilik barang yang dipinjamkan. Banyaknya perusahaan penyewaan mobil di Yogyakarta yang menawarkan rental mobil membuat setiap perusahaan bersaing untuk mendapatkan konsumen.

Wisatawan dan beberapa orang yang pertama kali berkunjung atau membutuhkan alat transportasi mobil pasti bingung ingin menyewa mobil apa dan dimana alamat lokasinya. Disini PT. Husna Firda Abadi (HAFA) yang juga mempunyai perusahaan rental mobil dan membuka beberapa cabang di Yogyakarta memberikan solusi. Solusinya adalah aplikasi android yang dimana aplikasi tersebut memberikan informasi tentang mobil apa saja yang dapat disewa, harga sewa, dan alamat semua cabang rental mobil HAFA di Yogyakarta.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan membuat "Aplikasi Android Sebagai Penunjuk Lokasi Rental Mobil HAFA di Yogyakarta".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan aplikasi *mobile* berbasis Android untuk memberikan informasi-informasi lokasi rental mobil HAFA Yogyakarta?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi lokasi pada aplikasi tersebut berdasarkan pada lokasi-lokasi yang ada di Yogyakarta.
2. Ada 7 cabang rental mobil HAFA di Yogyakarta yang bisa terdeteksi di aplikasi ini.
3. Informasi yang dihasilkan berupa informasi lokasi, harga sewa, dan syarat sewa di rental mobil HAFA Yogyakarta.
4. Fitur peta menggunakan Google Maps Api.
5. Fitur rute yang dilewati adalah jalan umum.
6. Informasi yang terdapat pada aplikasi tersimpan pada *code program* sehingga tidak memerlukan data yang besar.
7. Aplikasi ini hanya dapat berjalan di ponsel berbasis Android.
8. Pengguna tidak dapat menambah objek tempat pada aplikasi tersebut.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan Aplikasi Android Sebagai Penunjuk Lokasi Rental Mobil HAFA di Yogyakarta yang berguna dan bermanfaat bagi pengguna atau wisatawan yang datang ke Yogyakarta sebagai media informasi dan juga sebagai media untuk mempromosikan HAFA Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1.5.1.1 Observasi**

Mengumpulkan data dan informasi berupa alamat, nomor telepon, harga sewa dan syarat sewa secara langsung dengan mendatangi rental kantor pusat rental mobil HAFA di Yogyakarta.

###### **1.5.1.2 Studi Pustaka**

Data kepustakaan yang bersumber dari buku-buku pendukung serta internet untuk mendapatkan konsep teori dan informasi mengenai masalah yang diteliti.

##### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan. Data yang telah didapatkan akan dianalisis. Dari hasil analisis dapat didefinisikan kebutuhan sistem yang akan dirancang dan diimplementasikan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

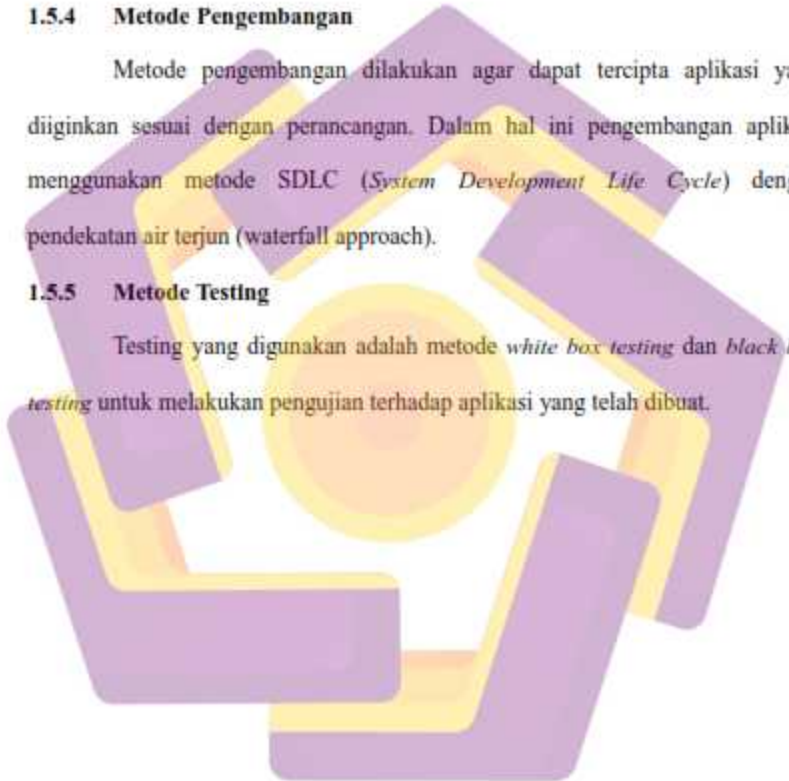
Sesudah data yang dikumpulkan dan telah dianalisis secara terperinci maka penulis melakukan perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan agar dapat tercipta aplikasi yang diinginkan sesuai dengan perancangan. Dalam hal ini pengembangan aplikasi menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan pendekatan air terjun (*waterfall approach*).

### 1.5.5 Metode Testing

Testing yang digunakan adalah metode *white box testing* dan *black box testing* untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.





## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi. Terdiri dari teori umum yaitu teori yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan, dan teori yang berkaitan dengan objek penelitian.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan mengenai analisa terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja sistem yang dibangun.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan diri.