

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini banyak badan usaha dituntut untuk meningkatkan pelayanan secara profesional dalam kondisi persaingan yang ketat seperti ini hal utama yang harus diperhatikan dan diprioritaskan yaitu memuaskan konsumen dapat bertahan selain itu juga membutuhkan suatu teknologi informasi untuk meningkatkan produktifitas dan efisiensi pekerja dalam bidang usaha.

Bengkel YONINDO JAYA MOTOR yang berlokasi pada jalan damai raya No.15, cipete utara, kebayoran baru merupakan badan usaha milik perorangan yang bergerak pada bidang jasa service motor yang memiliki banyak konsumen. Adapun kendala yang dihadapi yaitu dimana pencatatan service yang masih manual hal itu tentu saja akan menyulitkan dalam pencarian data konsumen dan riwayat servicenya

Selain itu juga .banyaknya konsumen yang beralih kebengkel sebelah dikarenakan pelayanan yang kurang memuaskan, data tersebut dapat diketahui melalui data keluhan yang terdapat pada kotak saran dan masukan yang ada pada bengkel tersebut

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian membuat sebuah aplikasi reminder service berkala sepeda motor berbasis android. Untuk meningkatkan pelayanan sehingga para kostumer merasa nyaman dan mempercayakan perawatan kendarannya pada bengkel YONINDO JAYA MOTOR.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang aplikasi *reminder service* berkala sepeda motor berbasis android?.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini hanya membahas tentang pencatatan data *service* motor dan riwayat *service*.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *dart*, *framework flutter*, database *firebase*.

D. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membuat rancang bangun aplikasi *reminder service* berkala sepeda motor berbasis android.

2. Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan inovasi baru dibidang teknologi khususnya pada pengingat servis sepeda motor.
- b. Meningkatkan pelayanan dengan membuat sistem yang mampu memberikan pengingat waktu servis tiba kepada pelanggan secara otomatis dengan aplikasi berbasis android.
- c. Memberikan rasa nyaman pada konsumen

E. Metode Penulisan

Dalam penyusunan penelitian tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode penulisan yaitu:

1. Obyek Penelitian

Bengkel YONINDO JAYA MOTOR yang merupakan badan usaha yang bergerak pada bidang jasa *service* motor.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instant terkait dengan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada pegawai bengkel untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan. Khususnya yang berhubungan dengan servis berkala sepeda motor sehingga akan memperoleh data informasi yang akurat. Jenis wawancara yang digunakan tidak terstruktur, dengan susunan pertanyaan dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara.

c. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan pengumpulan data yang diarahkan pada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang mendukung dalam penulisan.

F. Sistematika Penulisan

Laporan proposal ini dibuat dengan membaginya menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori dasar dan konsep yang relevan yang digunakan dalam penulisan maupun perancangan yang menjadi acuan dalam menganalisis masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisa masalah, analisa sistem yang berjalan, usulan pemecahan masalah, kerangka berfikir, rancangan antar muka.

BAB IV : HASIL DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas tentang uraian spesifik dan pengolahan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan pengujian, rancangan kode program, rancangan keluaran, rancangan masukan dan tampilan layar.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dan saran mengenai apa yang dihasilkan dan beberapa yang belum terdapat pada penelitian.