

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan bisnis rental mobil pada kota-kota pariwisata di Indonesia khususnya Bandung, selalu berjalan beriringan dengan naiknya minat wisatawan baik mancanegara maupun lokal. Banyak para wisatawan yang berlibur tidak membawa kendaraan pribadi, terlebih transportasi publik yang tersedia masih belum memadai. Membuat wisatawan beralih pada moda transportasi yang lain. Penyewaan rental mobil menjadi salah satu pilihan para wisatawan.

Menurut sumber berita yang di rilis oleh pemerintah kabupaten Bandung khususnya departemen pengawasan industri bisnis UKM saat ini volume permintaan akan perusahaan penyewaan rental mobil di kota Bandung terus berkembang dari tahun ke tahun. Permintaan masyarakat meningkat di karenakan beberapa faktor seperti:

1. Bandung menjadi pusat bisnis kedua setelah Jakarta
2. Bandung memiliki jumlah penduduk yang padat yang merupakan lahan bisnis
3. Terdapat beberapa pusat rekreasi dan wisata yang menarik

Namun perkembangan bisnis rental mobil tidak dibarengi dengan perkembangan teknologi informasi yang dapat memberi kemudahan bagi para konsumen. Dalam proses penyewaan konsumen tidak mendapatkan informasi tentang mobil-mobil yang akan disewakan secara lengkap dan detail, untuk melihat mobil-mobil yang disewakan konsumen perlu datang ke tempat penyewaan rental mobil. Terdapat masalah lain yang tak kalah pelik, dimana proses penyewaan yang masih dirasa cukup berbelit oleh beberapa pihak konsumen. Pada sisi perusahaan penyewaan rental mobil, pendataan masih dilakukan secara manual dalam artian pada suatu pendataan pembukuan masih tersimpan dalam kumpulan berkas, yang

mungkin saja hal ini dapat menyebabkan adanya kekurangan – kekurangan atau kesalahan yang dilakukan oleh petugas bagian penyewaan seperti kurangnya informasi mengenai mobil yang disewa apakah sudah dikembalikan atau belum. Untuk mencari tipe atau merk mobil pada tanggal penyewaan yang diinginkan oleh konsumen memerlukan waktu yang cukup lama, karena petugas bagian penyewaan perlu melakukan pengecekan apakah mobil tersebut sedang terpakai.

Pada saat ini kemampuan Internet digunakan sebagai multiple-media, salah satunya yaitu sebagai media transaksi/perdagangan (*commerce*). Jenis perdagangan ini yang lazim disebut dengan *ecommerce*. Bahkan sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi telah diaplikasikan pula *mobile commerce* (*m-commerce*). *Mobile commerce* adalah transaksi dengan menggunakan perangkat telepon genggam yang dapat mengakses internet.

Dengan konsep teknologi mobile commerce penulis berkehendak membuat aplikasi dengan judul “Aplikasi pemesanan rental mobil dengan layanan mobile berbasis android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar proses peminjaman mobil semakin mudah namun tetap memiliki tingkat sekuritas yang aman ?
2. Bagaimana cara agar konsumen dapat mengetahui mobil yang tersedia sesuai dengan tanggal sewa yang diinginkan konsumen ?
3. Bagaimana cara agar konsumen dapat mendapatkan informasi mengenai mobil-mobil yang akan di sewa ?
4. Bagaimana cara agar konsumen selalu teringat akan waktu pengembalian mobil rental yang dipinjam ?

5. Bagaimana cara agar pihak admin dapat melakukan manajemen seluruh kegiatan proses bisnis penyewaan dengan mudah?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang didapat, dapat dituliskan tujuan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Merancang suatu aplikasi mobile untuk mempermudah konsumen meminjam mobil, di mana pengguna dapat melakukan registrasi sebagai member melalui aplikasi mobile.
2. Merancang suatu sistem yang dapat melakukan pencarian kendaraan dan supir yang dapat digunakan pada tanggal yang diinginkan konsumen.
3. Merancang suatu aplikasi mobile yang dapat menampilkan foto beserta informasi lain mengenai mobil yang tersedia.
4. Merancang suatu aplikasi mobile yang mampu mengingatkan konsumen akan transaksi penyewaan yang sedang berjalan.
5. Merancang suatu aplikasi berbasis *web* untuk pihak admin, di mana pihak admin dapat mengorganisir seluruh kegiatan proses bisnis penyewaan.

1.4 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan yang terdapat dalam pengembangan aplikasi:

- **Hardware (minimal):**
 1. Smartphone dengan OS Android versi 2.3 (*Gingerbread*)
 2. Jaringan 2.5G (EDGE)
 3. Memori 128 MB RAM
 4. Prosesor 750 Ghz Single core
 5. Sisa media penyimpanan 2.0 MB
- **Software:**
 1. Pembuatan database dengan menggunakan SQL Managment Studio
 2. Visual Studio Express 2010 sebagai IDE

○ **Aplikasi:**

1. Terdapat 2 aplikasi yaitu *web based* menggunakan bahasa C# dan framework ASP.net. Untuk aplikasi *mobile based* menggunakan android.
2. Terdapat *web service* sebagai alat komunikasi dan pertukaran data kedua aplikasi diatas.
3. Aplikasi ini dapat melakukan reservasi semua jenis kendaraan.
4. Terdapat 2 jenis aplikasi berbasis mobile yaitu aplikasi yang ditujukan untuk konsumen dan supir.
5. Aplikasi berbasis mobile untuk supir dapat melakukan perpanjangan waktu sewa dan merubah awal waktu sewa. Awal waktu sewa dirubah jika hanya supir terlambat menjemput pelanggan.
6. Aplikasi berbasis mobile hanya dapat melakukan reservasi kendaraan dengan supir.

1.5 Sistematika Pembahasan

Berikut sistematika penulisan laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan
- 1.4 Batasan Masalah
- 1.5 Sistematika Pembahasan

BAB II LANDASAN TEORI

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

- 3.1 Analisis
- 3.2 Gambaran Keseluruhan
 - 3.2.1 Persyaratan Antarmuka Eksternal
 - 3.2.2 Antarmuka dengan Pengguna

- 3.2.3 Antarmuka Perangkat Keras
- 3.2.4 Antarmuka Perangkat Lunak
- 3.2.5 Fitur-fitur Produk Perangkat Lunak
- 3.3 Disain Perangkat Lunak
 - 3.3.1 Pemodelan Perangkat Lunak
 - 3.3.2 Disain Penyimpanan Data
 - 3.3.3 Disain Antarmuka

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

- 1.1 Implementasi *Class*/ Modul
- 1.2 Implementasi Penyimpanan Data
- 1.3 Implementasi Antarmuka

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

- 5.1 Rencana Pengujian
- 5.2 Pelaksanaan Pengujian
 - 5.2.1 *White Box*
 - 5.2.2 *Black Box*

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

- 6.1 Kesimpulan
- 6.2 Saran