

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring bertambahnya tingkat kebutuhan manusia, memacu perkembangan teknologi ke tingkat maksimal. Teknologi tersebut dimanfaatkan di berbagai sektor maupun bidang-bidang tertentu. Perkembangan ini mengubah pola hidup manusia untuk lebih produktif, efisien dan efektif dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Salah satu pengaruhnya yang berdampak signifikan ialah di bidang bisnis serta subbagian-subbagian dari bisnis tersebut. Penerapan teknologi informasi dalam bidang bisnis merupakan salah satu contoh untuk memenuhi akan kebutuhan informasi yang demikian besar terlebih lagi teknologi ini juga mempunyai nilai akurasi data yang tinggi dalam menunjang keputusan bisnis sehingga pekerjaan akan jauh lebih efektif dan efisien.

Keberadaan bengkel motor/mobil bagi pengendara sangatlah berarti. Apabila terjadi ban bocor, motor yang tiba-tiba mogok di jalan ataupun ingin melakukan service pada motor tentunya pengendara motor memerlukan jasa bengkel terutama yang terdekat dengan posisi pengendara saat itu. Namun sangat disayangkan alamat bengkel motor resmi yang ada saat ini masih berbentuk tulisan baik di website ataupun di buku service sehingga dirasa kurang praktis apabila pengendara harus membuka *browser* terlebih dahulu untuk mencari lokasi bengkel.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi berbasis android. Aplikasi yang akan dibuat oleh penulis adalah aplikasi tentang perbengkelan, yang dibuat akan difokuskan pada materi tentang penanganan kerusakan dan perawatan kendaraan. Hasil dari aplikasi tersebut akan dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi E-Bengkel Khusus Wilayah Kudus Berbasis Android”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah bahwa bagaimana membuat aplikasi e-bengkel berbasis android agar memudahkan montir dan pengguna aplikasi saling bekerjasama dalam penanganan kerusakan dan perawatan kendaraan.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, agar pembahasan tidak meluas dan tidak menimbulkan terjadinya penyimpangan permasalahan yang ada, maka dalam laporan ini penulis membatasi masalah yaitu:

- a. Aplikasi di buat diatas platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada mobile device yang menggunakan platform android.
- b. Aplikasi ini membantu pemilik kendaraan konsultasi tentang kerusakan atau perawatan pada kendaraan yg dimiliki.
- c. Aplikasi ini hanya memfokuskan tentang konsultasi tentang kerusakan atau perawatan untuk wisatawan dan warga Kudus.
- d. Aplikasi ini hanya mencakup wilayah bengkel yang ada di Kabupaten Kudus.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan membuat aplikasi e-bengkel ini untuk memudahkan para pengguna aplikasi dalam berkonsultasi tentang kerusakan yang dialami di jalan maupun perawatan yang tepat dan bagus untuk kendaraan yang di miliki.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang diajukan adalah:

### **1. Bagi Universitas**

Dapat Sebagai tolak ukur perkembangan universitas dan evaluasi terhadap bekal pengetahuan yang telah diberikan kepada mahasiswa apakah memadai untuk dapat digunakanterjun ke dunia kerja. Dan

diharapkan agar mahasiswa mampu menganalisa dan merancang suatu sistem untuk mengatasi problematika yang timbul dalam dunia usaha

## 2. Bagi Penulis

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis merasakan ada banyak manfaat yang diambil antara lain:

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang aplikasi.
- b. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik
- c. Dapat menghasilkan penelitian terhadap masyarakat di Indonesia dan dapat berguna untuk masyarakat



