

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berlalunya waktu, perkembangan teknologi dan arus informasi berlangsung dengan pesat. Fenomena ini memerlukan pengamatan yang teliti, terutama dalam upaya mempermudah berbagai aktivitas manusia, terutama dalam hal pemesanan jasa secara online yang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Peningkatan signifikan dalam pemesanan jasa online, seperti melalui platform Go-Jek, Grab, dan Uber, yang merupakan startup penyedia layanan jasa online seperti ojek antar-jemput penumpang, pengiriman makanan, dan pengantaran barang, kini telah mendapatkan popularitas yang besar di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kemudahan, kecepatan, dan keamanan yang ditawarkan oleh layanan jasa online tersebut.

Konsultan IT adalah professional yang menyediakan layanan konsultasi di bidang teknologi informasi. Tugas konsultan IT meliputi penanganan masalah bisnis yang terkait dengan aspek teknis dari sistem dan teknologi informasi. Mereka bertanggung jawab untuk melakukan analisis, desain, dan implementasi sistem. Oleh karena itu, konsultan IT memegang peran kunci dalam memastikan kelancaran operasi bisnis perusahaan. Meski demikian, seringkali perusahaan menghadapi kesulitan dalam memilih konsultan IT yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pentingnya perencanaan yang matang dan implementasi yang tepat dalam konteks bisnis perusahaan tak dapat diabaikan dalam pengembangan proyek teknologi informasi. Oleh karena itu, manajemen proyek yang efektif menjadi hal yang mendesak dalam menjalankan proyek teknologi informasi. (Ervianto, 2017).

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, seperti perangkat komputer dan laptop, tidak selalu beroperasi dengan optimal. Di era digital ini, masyarakat juga menghadapi kesulitan dalam menemukan Developer Web dan Android, terkadang juga membutuhkan jasa Desain. Masyarakat tidak dapat secara efisien mencari individu yang menyediakan layanan ini dengan cara mengunjungi pusat layanan atau toko perbaikan komputer dan laptop. Tentu saja, hal ini akan menyebabkan pengguna membuang waktu dan tenaga yang berharga untuk datang ke tempat perbaikan perangkat tersebut.

Dilatarbelakangi oleh masalah yang telah disebutkan, penulis mengusulkan ide untuk menciptakan suatu platform aplikasi jasa IT yang mempertemukan penjual jasa dan pembeli jasa. Platform aplikasi ini membantu pembeli jasa untuk mencari penjual jasa, dan akan sangat membantu masyarakat disekitarnya untuk mencari penjual jasa dimulai dari instalasi Laptop, Komputer, Web Developer, Android Developer Dan Design.

Melalui platform aplikasi ini, akan terjadi pertemuan antara penjual dan pembeli secara daring. Hal ini akan mempermudah masyarakat dalam menemukan penyedia jasa yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, diperlukan layanan pemesanan online khusus untuk instalasi laptop, komputer, pengembang Web, pengembang Android, dan Desain yang dapat dilakukan secara langsung ditempat. Dengan cara ini, pengguna perangkat akan menghemat waktu dan tenaga, serta tidak perlu bersusah payah mencari dan mengunjungi toko fisik.

Platform ini akan menjadi wadah terbaru bagi penjual jasa IT dan berpotensi memberikan dampak positif bagi mereka untuk melakukan pemasaran Jasa IT didalam daerah tersebut.

Melalui platform ini, para penjual jasa dan pembeli jasa dapat melakukan transaksi jual beli dengan lebih mudah dan efisien. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan bisnis jual beli jasa di bidang IT bagi masyarakat. Maka berdasarkan latar belakang di atas penulis mengangkat judul Tugas Akhir “**Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Mobile Khusus Kota Lhokseumawe**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang penulis rumuskan yaitu :

1. Bagaimana Merancang Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Android Khususnya Daerah Kota Lhokseumawe agar penjual jasa dapat menampilkan produk berupa jasa dan informasi untuk pembeli jasa agar dapat melihat dan mengetahui jasa yang dijual di kota Lhokseumawe.
2. Bagaimana membangun Aplikasi Penyedia Jasa IT yang dapat memproses transaksi jual beli jasa, pemesanan, dan perhitungan biaya untuk jasa yang akan dibeli, agar mempermudah masyarakat melakukan kegiatan bisnis dan akses jual beli jasa.
3. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Penyedia Jasa IT kepada penjual jasa IT untuk memaksimalkan *profit*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah tersebut di atas, penulis membatasi permasalahan menjadi :

1. Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis mobile ini digunakan oleh masyarakat kota Lhokseumawe.
2. Aplikasi Penyedia Jasa IT ini menjual jasa dari bidang Desain Sistem UI/UX, Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Mobile dan Web
3. Platform yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Android menggunakan bahasa pemrograman Dart Framework Flutter.
4. Database menggunakan SQLite.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Mobile yang lebih mudah, efisien, ekonomis dan menghemat waktu.
2. Membangun Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Mobile agar mempermudah pembeli jasa.
3. Mengimplementasikan Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Mobile ini kepada penjual jasa di Kota Lhokseumawe agar bisa meningkatkan pendapatan dan mengembangkan penjualan jasa untuk memaksimalkan profit penjual.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Masyarakat
 - a. Dengan adanya Aplikasi Penyedia Jasa IT ini dapat memperluas pemasaran penjualan jasa serta memudahkan pembeli jasa.
 - b. Menghemat waktu dan lebih efisien dalam melakukan proses jual beli jasa.
2. Manfaat Bagi penulis
 - a. Menambah pengetahuan serta wawasan dalam membuat Aplikasi Penyedia Jasa IT yang dapat memberikan suatu referensi untuk kemajuan teknologi.
 - b. Sebagai wujud pengabdian dari mahasiswa tingkat akhir dan sebagai upaya untuk menguji kualitas diri.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi agar lebih tersusunnya penulisan laporan ini, maka sistematika laporan ini dibagi menjadi 5 bab yang masing-masing bab menjadi sub-sub bab yang saling berhubungan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan mengulas mengenai latar belakang, perumusan masalah, cakupan masalah, tujuan dari penelitian, serta keuntungan yang diharapkan dari penelitian yang akan dibahas dalam struktur penulisan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup teori-teori dasar dan penelitian sebelumnya yang menangani isu penelitian yang akan dibahas oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai lokasi dan jadwal penelitian, perangkat dan bahan yang digunakan, metode pengembangan sistem, langkah-langkah prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, serta gambaran singkat perencanaan antarmuka pengguna sistem dalam proses pembuatan “Aplikasi Penyedia Jasa IT Berbasis Mobile Khusus Kota Lhokseumawe”.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang Analisis sistem, perancangan sistem, desain dan code program, serta pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini, terdapat kesimpulan hasil penelitian beserta saran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA