

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia informasi dari waktu ke waktu terus mengalami peningkatan dan perkembangan. Hal tersebut didukung dengan berkembangnya teknologi yang semakin maju dan memadai. Sehingga informasi dapat diakses secara cepat, tepat, serta akurat. Kendaraan merupakan sebuah alat transportasi dalam kehidupan manusia untuk melakukan aktivitas. Karena itu kendaraan merupakan kebutuhan manusia, dan jumlahnya pun akan selalu meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk serta jumlah wisatawan di kota Bandung.

Tabel I.1 Penjualan mobil desember 2017-2018(GAIKINDO)

NO	BRAND	WHOLESALES		RETAIL SALES	
		2018		DES	
		DES	NOV	2018	2017
1	Toyota	26.661	31.981	26.661	23.706
2	Daihatsu	16.289	17.910	16.389	13.028
3	Honda	13.087	15.845	13.087	15.285
4	Suzuki	10.107	8.316	10.107	8.217
5	Mitsubishi	8.895	10.140	8.895	9.914
6	Isuzu	2.491	2.508	2.491	2.293
7	Wuling	2.325	1.277	2.325	1.132
8	Datsun	231	501	231	1035
9	Nissan	507	819	507	831
10	Mazda	457	457	413	307
GRAND TOTAL		81.050	89.754	81.106	75.748

Sumber: Gabungan Industri Kendaraan Bermotor (GAIKINDO)

Tabel I.2 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	Mancanegara	Domestik	
2012	176.855	5.080.584	5.257.439
2013	176.432	5.388.292	5.564.724
2014	180.143	5.627.421	5.807.564
2015	183.932	5.877.162	6.061.094
2016	173.036	4.827.589	5.000.625

Sumber: Data Statistik Dinas Kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung Tahun 2016

Berdasarkan tabel 1.1 dan 1.2 di atas jumlah penjualan mobil dan jumlah wisatawan kota Bandung dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Ini berarti jumlah aktivitas juga semakin beragam dan meningkat. Karenanya, kendaraan dipandang menjadi salah satu kebutuhan untuk mempermudah jalanya aktivitas tersebut. Disisi lain kebutuhan akan kendaraan ini dimanfaatkan beberapa kalangan untuk menyediakan bisnis jasa. Usaha sewa kendaraan adalah salah satu diantaranya. Usaha rental mobil merupakan sebuah bisnis yang menawarkan jasa penyewaan mobil kepada pihak-pihak yang membutuhkan, baik perorangan maupun perusahaan. Dalam praktik usaha tersebut salah satu masalah utamanya adalah keterbatasan informasi & layanan yang susah dijangkau oleh pelanggan.

Pada jaman sekarang ini *smartphone* merupakan salah satu jenis *mobile phone* yang sedang mendapat perhatian utama konsumen untuk keperluan sehari-hari karena kecanggihannya, kelebihan dan fitur-fitur yang menarik. Smartphone adalah perangkat komputasi yang sangat kuat yang menawarkan layanan berupa *software* aplikasi dan kemampuan untuk terhubung ke layanan berbasis internet seperti email, geo-location, video streaming dan social media dengan pengalaman yang baik bagi pengguna (Kenney & Pon, 2011)

Ketika pemanfaatan teknologi dapat diterapkan dengan baik tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan pelanggan akan tetapi disaat yang bersamaan pelaku usaha rental mobil juga dapat memberikan *competitive advantage*. Oleh karena itu, penyedia jasa rental mobil selayaknya memperhatikan kebutuhan pelanggan terutama pada ketersediaan informasi.

Aplikasi merupakan teknologi informasi yang relevan untuk diterapkan dalam usaha rental mobil. Aplikasi adalah perangkat lunak untuk melakukan pengolahan kebutuhan menjadi informasi. Data yang ada dapat dimanipulasi secara cepat, tepat dan akurat sehingga tentunya akan menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan adanya sistem seperti ini akan mengotomatiskan kebiasaan pengelolaan data secara manual yang biasanya membutuhkan waktu lama (Neti dkk, 2003).

Egarage.id adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang penyediaan jasa kendaraan. Keterbatasan informasi mengenai jenis kendaraan, harga, dan lokasi menjadi suatu permasalahan bagi penyewa jasa kendaraan. Transaksi yang selama ini dilakukan menggunakan pembayaran *cash* juga membuat penyewa kesulitan, dikarenakan keterbatasan waktu yang ada, sehingga penyewa kendaraan memilih untuk mencari penyedia jasa yang lain. Berdasarkan permasalahan yang ada, kami menarik suatu kesimpulan dalam peluang pengembangan sistem informasi penyedia jasa dengan pembuatan aplikasi sebagai penghubung antara vendor dan pelanggan. Adanya aplikasi ini dapat membantu proses sewa menyewa lebih cepat dan jelas tanpa keterbatasan informasi. Oleh karena itu kami disini ingin memberikan solusi untuk memecahkan masalah tersebut sehingga bisa bermanfaat bagi masyarakat. Kami juga berharap bisa menjadi solusi wisatawan untuk memenuhi kebutuhan transportasi dan menginspirasi masyarakat untuk lebih kreatif dalam membangun bisnis.

Egarage.id ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan penyampaian informasi, serta memudahkan pelanggan untuk lebih efisien dalam melakukan pencarian mobil dan melakukan pemesanan secara online. Dan Egarage.id juga menjadi solusi bagi para penyedia jasa rental mobil untuk mengelola bisnis mereka dengan menggunakan *dashboard*.

Dashboard adalah tampilan visual dari informasi penting, yang diperlukan untuk mencapai satu atau beberapa tujuan, dengan mengkonsolidasikan dan mengatur informasi dalam satu layar (*Single screen*), sehingga kinerja organisasi dapat dimonitor secara sekilas. Dengan pemanfaatan *dashboard* pada egarage.id berguna untuk mengontrol proses bisnis pada penyedia jasa rental mobil. *Dashboard* juga berguna untuk membantu *admin* untuk menganalisa konsumen, order, transaksi, verifikasi dan *controlling* serta menemukan permasalahan secara

cepat dan tepat dalam pengambilan keputusan serta strategi mereka guna meningkatkan performa bisnis dengan memberikan grafik yang jelas kepada pengguna.

I.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rancangan model bisnis seperti apa yang diperlukan oleh *startup* egarage.id untuk menghadapi persaingan dalam bisnis agar dapat menjalankan bisnis secara berkelanjutan?
2. Melakukan perancangan sistem *dashboard* untuk mengelola bisnis pada egarage.id yang dapat membantu vendor dalam proses sewa mobil?
3. Bagaimana sistem *controlling & monitoring* yang dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan informasi proses bisnis yang cepat dan tepat kepada *admin* dan menampilkan data mobil yang tersedia secara *real-time*?

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat rancangan proses bisnis yang berupa rencana pengembangan bisnis, analisa pesaing, analisa keuangan, analisis potensi pasar, dan *Lean Canvas*.
2. Merancang *dashboard* aplikasi egarage.id untuk memantau *vendor* dalam mengelola bisnis sewa mobil agar dapat mengambil keputusan secara tepat.
3. Mengembangkan *dashboard* yang dapat memberikan tampilan informasi secara lengkap dan *real-time* kepada *admin*.

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memiliki 4 aspek manfaat, diantaranya:

1. Untuk Mahasiswa

Dapat memahami dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan khususnya mengimplementasikan ilmu sistem informasi terhadap bidang pariwisata khususnya rental mobil serta sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Telkom.

2. Untuk Keilmuan Sistem Informasi

Hasil rancangan *dashboard* ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu serta wawasan dalam bidang *software development*, untuk selanjutnya dapat dijadikan sebagai referensi untuk studi atau penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

3. Untuk Implementasi bagi Pemilik Penyewaan Mobil

Hasil penelitian ini dapat memudahkan *admin* untuk memasarkan bisnis pemilik penyewaan mobil dan melihat data *user (customer)* yang telah mendaftar, *owner* (pemilik kendaraan), dan mobil yang masih tersedia.

4. Untuk Masyarakat

Mempermudah masyarakat khususnya mahasiswa dan wisatawan untuk mendapatkan informasi terkait penyewaan mobil, melakukan penyewaan mobil secara *real-time*, dan memilih jenis kendaraan sesuai kebutuhan.

I.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa Batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Perancangan *dashboard* pada aplikasi *egarage.id*.
2. Merancang pengelolaan proses bisnis berupa konsep untuk *egarage.id*.
3. Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode AGILE.
4. Data yang ditampilkan pada *dashboard* meliputi jumlah *active user* (konsumen), *owner* (pemilik kendaraan), dan mobil yang masih tersedia.
5. Data yang digunakan masih bersifat sementara hanya digunakan untuk kebutuhan demo.

I.6 Sistematika Pelaporan

Penelitian ini memiliki sistematika pelaporan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan latar belakang untuk melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian yang menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini. Teori-teori yang digunakan sebagai landasan penulis. Pada bab ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu dasar teori yang digunakan yang berisi teori dasar transportasi, teori dasar model bisnis, dan teori dasar *dashboard*, metode perancangan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teori *agile iterative and incremental*, serta teori *tools* yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, yaitu teori *lean canvas*, *Return On Investment (ROI)*, *MySQL*, dan *Unified Modeling Language (UML)*.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini mendefinisikan langkah-langkah penelitian, diantaranya pembangunan model konseptual dari aplikasi penelitian yang dibangun, kemudian menentukan bagaimana menggambarkan sistematika penelitian berdasarkan metodologi yang dipilih. Bagian model konseptual dibuat dengan model kerangka Hevner yang membagi model konseptual atas 3 bagian, yaitu lingkungan, penelitian, dan dasar ilmu. Pada bagian sistematika penelitian dibuat berdasarkan metodologi yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu *agile iterative and incremental*.

BAB IV Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan perancangan dari aplikasi penelitian yang dibangun, yaitu melakukan analisis dan perancangan bisnis yang berisi analisis kelayakan bisnis, analisis potensi pasar, analisis model bisnis, mendefinisikan peraturan dari aplikasi yang dibangun, serta analisis kompetitor. Selain itu, pada bab ini juga melakukan analisis perancangan produk untuk mengidentifikasi fungsionalitas sistem dalam bentuk *diagram use case*, *activity diagram*, *class diagram*, serta *sequence diagram*.

BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi penjelasan terkait implementasi dan pengujian yang dilakukan, sehingga dapat memberikan *feedback* untuk aplikasi yang dibangun. Pengujian aplikasi yang dibangun yaitu dengan unit testing dan *user acceptance test (UAT)*.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian ini, yaitu membangun *dashboard* aplikasi rental mobil serta saran untuk penelitian selanjutnya.