



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berperan sebagai elemen penting dalam perkembangan hidup bermasyarakat, terutama untuk melengkapi kebutuhan sehari-hari. Keberadaan teknologi informasi telah mengubah cara banyak orang dalam berkomunikasi, menikmati hiburan, berbelanja, dan berbagai aktivitas lainnya. Trend gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget seperti *smartphone*, *tablet*, *e-reader*, dan laptop semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. (Fajrin, 2015)

Kesibukan masyarakat Indonesia terutama di Ibukota menimbulkan masalah berupa kurangnya waktu untuk merawat tempat tinggal dan penggunaan kendaraan pribadi. Merawat tempat tinggal beserta isinya merupakan salah satu dari pekerjaan rumah tangga dan apabila pekerjaan rumah tangga tersebut tidak terlaksana dengan baik, maka akan mempengaruhi lingkungan keluarga itu sendiri. Begitu pula dengan kurangnya penggunaan dan perawatan kendaraan pribadi yang mengakibatkan rusaknya kendaraan itu sendiri. Kesibukan tersebut mengakibatkan sulitnya untuk membagi waktu untuk pekerjaan rumah tangga dan kendaraan pribadi.

Untuk membantu melakukan pekerjaan rumah tangga, dapat dibantu dengan adanya pembantu rumah tangga (*PRT*) dan *Sopir* untuk menggunakan sekaligus merawat kendaraan pribadi. Namun seiring berjalannya waktu, sulit untuk mencari *PRT* terutama dengan standarisasi gaji tetap dan kinerja yang baik begitupula dengan *Sopir* terutama di Ibukota. (Muryanti, 2014)

Dengan memanfaatkan teknologi informasi, Aplikasi Go-Jek merupakan bukti keberhasilan inovasi dari ojek konvensional karena memasukkan unsur teknologi di dalamnya. (Amajida, 2016) Go-Jek yang menyediakan layanan transportasi *online* juga menyediakan layanan taksi online (*Go-Car*) yang memberikan jasa transportasi mobil kepada pengguna untuk mengantarkan pengguna berpergian ke tempat yang dituju, dan kebersihan (*GO-clean*) yang memberikan pelayanan untuk membersihkan rumah. Go-Jek menyediakan satu orang asisten rumah tangga untuk membersihkan rumah. Akan tetapi, terdapat keterbatasan pada proses bisnis dari aplikasi Go-Jek yang harus melakukan pemesanan layanan terutama *Go-Clean* secara berulang menjadikannya layanan jangka pendek dan mendapatkan penyedia jasa secara acak setiap kali melakukan pemesanan. Hal ini tentu harus diperhatikan karena kepercayaan terhadap seseorang yang memberikan layanan jasa terbentuk karena adanya waktu. Sehingga masih diperlukan jasa dengan aplikasi sejenis yang dapat mengatasi keterbatasan diatas.

Melihat dari keterbatasan dari aplikasi Go-Jek (Go-Car dan Go-Clean), maka dirancanglah sebuah aplikasi *mobile MauBeres* yang menyediakan layanan jasa *PRT* dan *Sopir* untuk mempermudah pengguna jasa *PRT* dan *Sopir* dalam mencari kedua layanan jasa tersebut. Aplikasi *mobile* yang dirancang menyematkan fitur berupa pilihan kebebasan pengguna jasa dalam memilih penyedia jasa yang memungkinkan pengguna jasa untuk memakai kembali layanan penyedia jasa tersebut dikemudian hari. Selain itu, disematkan fitur untuk memilih layanan harian ataupun bulanan sehingga menciptakan layanan jasa berjangka panjang untuk membangun kepercayaan dan keamanan antara pengguna layanan jasa dengan penyedia *PRT* dan *Sopir*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem aplikasi *mobile* untuk menciptakan layanan yang dapat menghubungkan antara pengguna jasa dan penyedia jasa *PRT* dan *Sopir*.
2. Bagaimana rancangan aplikasi *mobile* tersebut memiliki fitur dan fungsi yang memudahkan pengguna jasa dalam menggunakan layanan penyedia jasa *PRT* dan *Sopir* yang mendukung jangka waktu kerja.
3. Bagaimana rancangan aplikasi *mobile* tersebut dapat memudahkan pengguna jasa dalam mencari layanan jasa *PRT* dan *Sopir*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki 3 batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Sistem

Dalam penelitian ini, terdapat 2 sistem yang dikembangkan yaitu berupa sistem untuk *admin* dan sistem aplikasi untuk *user* atau pengguna aplikasi ini.

1.3.2 Tahapan

Dalam penelitian ini, pengembangan sistem *startup MauBeres* hanya hingga tahapan *Testing* atau versi *Alpha Test*. Sistem aplikasi masih belum siap untuk dirilis dan digunakan untuk publik.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah layanan berbasis *mobile application*, yang bermanfaat untuk membantu masyarakat Indonesia terutama di Ibukota Jakarta, baik *pengguna jasa* ataupun *penyedia jasa PRT dan Sopir*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki dampak manfaat positif bagi beberapa pihak seperti :

1. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah Indonesia dalam membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat Indonesia terutama di Ibukota Jakarta yang penduduknya banyak.

2. Bagi calon Pengguna dan calon Penyedia jasa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu calon *Pengguna* memenuhi kebutuhannya, dan calon *Penyedia jasa* dalam menjalani profesinya sebagai *PRT* maupun *Sopir*. *Penyedia jasa* mendapatkan pendapatan lebih melalui *startup* ini, mendapatkan wawasan terkait perkembangan teknologi dan informasi, paham dalam menggunakan perangkat teknologi, serta memberikan keuntungan positif di kedua belah pihak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi konseptual dengan landasan yang logis bagi peneliti selanjutnya untuk memperbaiki kesalahan yang ada, menutupi kekurangan yang ada, serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan memajukan pendidikan program studi Sistem Informasi dengan memanfaatkan Teknologi dan Informasi untuk kehidupan sehari-hari demi kepentingan masyarakat dan bangsa Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA