

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan teknologi yang saat ini telah menjadi kebutuhan utama di dunia. Terdapat banyak aplikasi yang dirancang menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, seperti aplikasi pendidikan, komersial dan lainnya. Kemajuan teknologi berbasis internet ini memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara *online* [1].

Aplikasi berbasis internet juga dapat dimanfaatkan di bidang layanan otomotif. Dalam dunia otomotif, layanan perawatan dan jual beli suku cadang lazim dilakukan, dan umumnya dilakukan di suatu tempat yang disebut dengan bengkel. Di Indonesia, peran penting bengkel dapat dirasakan dengan banyaknya kendaraan yang digunakan sehari-hari oleh warga Indonesia [2].

Menurut DataIndonesia.id jumlah kendaraan bermotor di Indonesia, yang menunjukkan kendaraan di Indonesia mencapai 141,99 juta unit pada tahun 2021, yang terdiri dari ada 120.042.298 juta unit motor, 16.413.348 juta unit mobil dan 5.299.361 juta unit truk [3]. Data tersebut menunjukkan banyaknya warga Indonesia yang menggunakan kendaraan bermotor dan mobil sebagai kendaraan sehari-hari. Agar dapat digunakan dengan baik, maka kendaraan ini perlu dirawat secara berkala, dan hal ini dapat dilakukan di bengkel.

Bengkel Putra Prabu merupakan bengkel yang beroperasi di kota Prabumulih dan memiliki pelanggan yang sebagian besar berasal dari Sumatera Selatan. Meskipun telah menjalani bisnis selama 40 tahun, Bengkel Putra Prabu memiliki beberapa masalah, seperti kurang intensifnya melakukan pengiklanan dan masih dilakukannya pemeriksaan stok barang secara manual.

Penelitian ini berupaya untuk memecahkan masalah yang dialami Bengkel Putra Prabu, dengan mengintroduksi aplikasi berbasis internet dalam bentuk toko *online* ke dalam proses bisnis Bengkel Putra Prabu. Pembuatan aplikasi ini juga merupakan salah satu bentuk untuk meningkatkan *branding* melalui digital yang paling umum dilakukan [4]. Toko *online* atau biasa yang dikenal dengan *E-commerce* telah menjadi salah satu konsep yang paling banyak digunakan dalam dunia internet [5]. Di zaman ini banyak perusahaan maupun UMKM melakukan promosi barang melalui *e-commerce* dengan konsep *customer to customer* (C2C)

atau yang biasa dikenal dengan *marketplace* seperti Tokopedia, Shopee dan lain-lain, hal ini untuk menarik pelanggan membeli secara online [6]. Akan tetapi konsep *e-commerce marketplace* seperti ini sangat tidak cocok pada bengkel Putra Prabu ini dikarenakan jasa yang ditawarkan tidak tersedia pada fitur *marketplace* tokopedia atau shopee. Sehingga jenis website *e-commerce* yang akan dibuat menggunakan jenis *business to consumer* (B2C).

Beberapa penelitian mengenai rancang bangun *website* telah dilakukan, salah satu metode yang digunakan adalah metode Scrum. Scrum adalah metode rekayasa software menggunakan prinsip-prinsip agile yang bertumpu pada kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir. Menurut Schwaber, scrum di deskripsikan sebagai proses menerima bahwa "*the development process is unpredictable*" dan memformalkan gaya berpikir "*do what it takes*" [7]. Penelitian yang telah menerapkan metode ini ke dalam pengembangan *website* diantaranya ada "Implementasi Metode Scrum Pada Pengembangan Aplikasi Delivery Order Berbasis Website (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lombok Idjo Semarang)" yang berisi mengenai pembangunan *website delivery* dengan metode scrum [8]. Selain itu juga ada jurnal yang menjadi inspirasi untuk menggunakan yang dipakai, yakni jurnal berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum" yang berisi mengenai implementasi scrum pada pembangunan *website* penjualan. *Website* ini dibuat untuk menjadi salah satu upaya untuk memberikan wadah dan memasarkan produk UMKM [9].

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode scrum. Metode scrum ini cocok digunakan karena metode ini menekankan transparansi dalam proses pengembangannya. Hal ini dapat membuat pemilik bengkel putra prabu dapat memberikan masukan dan membuat model bisnis online sesuai dengan keinginan [10]. Terdapat juga metode lain yang sebenarnya dapat digunakan yaitu metode Waterfall, namun metode ini lebih bersifat linear saat pengembangan dan biasanya digunakan untuk pengembangan yang cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama [11]. Maka dari itu, metode scrum menjadi pilihan untuk penelitian ini karena dapat membuat pengembangan aplikasi agar sesuai dengan keinginan *owner* bengkel.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* Bengkel Putra Prabu dengan metode Scrum?
2. Berapakah tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

## 1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya *responsive* pada platform desktop.
2. Aplikasi tidak bisa langsung mengonfirmasi pembayaran secara langsung.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi *e-commerce* Bengkel Putra Prabu menggunakan metode Scrum.
2. Mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menjadi *website* yang membangun *branding* bengkel Putra Prabu.
2. Membantu karyawan bengkel putra prabu dalam proses jual beli.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- **Bab 1 PENDAHULUAN**  
Bab satu menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- **Bab 2 LANDASAN TEORI**  
Bab dua menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk mendukung dan menunjang penelitian pada laporan. Teori-teori yang digunakan antara lain bengkel, metode Scrum, TAM, skala likert.
- **Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN**  
Bab tiga menjelaskan metodologi scrum yang diterapkan pada penelitian yang telah dijabarkan di telaah literatur, analisa kebutuhan, rancangan sistem, struktur database dalam bentuk *Database Schema*, alur kerja sistem dengan menggunakan *flowchart*, dan pembangunan sistem.
- **Bab 4 HASIL DAN DISKUSI**  
Bab empat menjelaskan tentang hasil dari implementasi penelitian dan analisis Sistem dengan berbagai persepsi (TAM).
- **Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN**  
Bab lima menjelaskan kesimpulan yang telah didapatkan dari penelitian dan saran-saran yang dapat diterapkan untuk proses pengembangan selanjutnya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A