

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi dan arus informasi berkembang dengan pesat. Fenomena teknologi informasi ini harus dicermati dengan baik, terutama untuk dapat mempermudah segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia khususnya dalam pemesanan jasa online yang mudah dan cepat. Meningkatnya pemesanan jasa online saat ini seperti Go-Jek, Grab.

Sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini seperti perangkat komputer, laptop tidak selamanya berfungsi dengan baik. Ada kala perangkat tersebut mengalami kerusakan, dan pengguna perangkat itu akan berusaha memperbaikinya dengan cara mendatangi sebuah service centre atau toko perbaikan komputer dan laptop. Tentu dalam hal ini, pengguna akan rugi waktu dan tenaga untuk mendatangi toko perbaikan perangkat tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah aplikasi khusus memperbaiki komputer dan laptop langsung ditempat sehingga para pengguna perangkat tersebut hemat waktu, hemat tenaga, dan tidak perlu mendatangi toko perbaikan komputer maupun laptop. Maka untuk itu disusunlah ini proposal dengan judul “ APLIKASI FINDING IT SUPPORT BERBASIS ANDROID “.

Agar dapat mempermudah pengguna perangkat tersebut memesan jasa IT Support perbaikan komputer dan laptop secara online sesuai dengan kebutuhan kita dan dapat diakses dimana saja tidak ada batasan tempat dan waktu. Dan dalam hal ini juga sangat bermanfaat untuk sebagian orang dikarenakan untuk teknisi atau sebagai tukang service nya bisa siapa aja mendaftar dan langsung bekerja, layaknya seorang driver ojek online seperti Go-Jek dan Grab.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada proposal ini adalah :

1. Bagaimana mengatasi masalah dalam penanganan laptop atau pc yang rusak ?
2. Bagaimana troubleshooting suatu laptop atau pc yang tiba – tiba mati total ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana troubleshooting suatu laptop atau pc yang tiba – tiba mati total ?
2. Pemesanan online khusus perbaikan laptop maupun pc

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

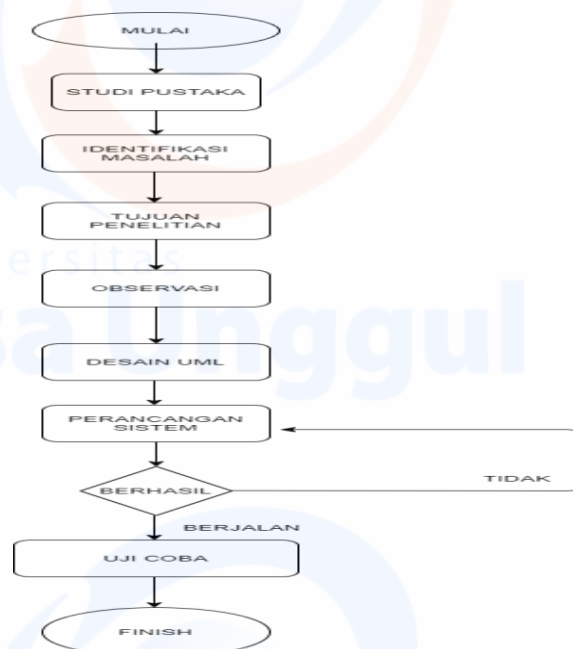
1. User tidak perlu datang ke service center untuk melakukan perbaikan terhadap pc maupun laptop
2. Memudahkan kita dalam memesan online IT Support untuk perbaikan device
3. Tingkat pengetahuan dalam suatu error atau rusak akan luas, pasalnya IT Support akan mengetahui cela suatu device yang rusak dan user dapat mengerti cela kerusakan tersebut.

1.5 Ruang Lingkup

Adapun untuk mengarahkan penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti membatasi Ruang Lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan hanya untuk penerapan pengguna terhadap sistem pemesanan online IT Support.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan Teknologi Informasi.
3. Pembuatan produk aplikasi ini tidak dilengkapi dengan pembuatan aplikasi web, hanya aplikasi play store.
4. Hasil Akhir adalah berupa rancangan dan simulasi produk dari Finding IT Support.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berfikir

Pada gambar diatas kerangka berfikir yang disusun untuk perancangan aplikasi *IT Support Finding* meliputi :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literature, karangan ilmiah, website, serta sumber lainnya yang dapat menunjang pemecahan permasalahan yang didapatkan dalam penelitian.

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem pencarian IT Support diarea terdekat dan memudahkan pengguna dalam menangani suatu kerusakan device pada laptop maupun personal komputer (PC).

3. Observasi

Pengamatan secara langsung terhadap suatu proses dengan memahami pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Metode pengumpulan data ini menggunakan data sekunder dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan

4. Desain UML

Tahap ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) yang bertujuan untuk menggambarkan desain sistem agar mudah dibangun.

5. Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya perancangan sistem yaitu membuat aplikasi untuk membangun sebuah sistem yang akan dijalankan.

6. Uji Coba

Tahap uji coba yang dilakukan untuk mengetahui adanya kesalahan apa saja yang muncul pada saat aplikasi sedang berjalan dan untuk mengetahui sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera di Laporan Skripsi ini dibagi menjadi beberapa Bab dengan Sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan, Manfaat, Ruang Lingkup, Kerangka Berfikir, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang Teori berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan jurnal yang berkaitan dengan penyusunan Laporan Skripsi serta beberapa Literature Review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang Pendekatan dan Jenis penelitian, setting penelitian, sampel, Teknik pengumpulan data, pengujian dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengembangan dan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kesimpulan yang ada dalam penelitian sebagai alternative lain untuk pembaca memberikan saran sebagai masukan.