

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era industri 4.0 semakin banyak pelaku usaha yang memanfaatkan akses internet untuk melakukan transaksi dalam bisnis online mereka. Bisnis online tersebut dapat kita jalani sembari melakukan aktivitas kita sehari-hari. Tak jarang juga banyak orang sekarang lebih memilih untuk menjalani bisnis online seperti jual beli atau yang biasa kita sebut dengan online shop. Di Indonesia sendiri banyak sekali kita jumpai jual beli online yang saling berlomba-lomba mempromosikan barang dagangannya melalui media sosial maupun situs online. Barang yang diperdagangkan pun sangat bervariasi, namun penjualan terbesar yang paling banyak diminati oleh konsumen online shop adalah produk sandang, papan dan pangan.

Berbicara tentang kebutuhan konsumen khususnya sandang, tak kalah ketinggalan yaitu jual beli mobil online yang sedang marak di dunia bisnis penjualan. Yang tentunya lebih efisien dan dapat diakses dimanapun kapanpun konsumen dengan hanya menggunakan koneksi data internet sekarang bisa melakukan proses transaksi jual beli mobil. Seperti contoh pada jual beli pada OLX disana pembeli secara otomatis dapat melakukan proses jual beli yang benar-benar akurat tanpa harus mendatangi sebuah toko/*showroom* itu sendiri, dengan adanya fitur COD memudahkan pembeli untuk memastikan barang yang dibelinya benar-benar keadaan bagus tanpa harus cek langsung.

Seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Achmad Zakcy dengan judul “Rancang Bangun Dan Implementasi Aplikasi Mobile Commerce Berbasis Android di Toko Batik Qonita Pekalongan”. Sistem jual beli online ini bekerja pada sistem operasi android dan melakukan pemanggilan server ke MySQL. Pelayanan penawaran produk sekaligus transaksi jual beli batik qonita kepada seluruh masyarakat pengguna android. Pada aplikasi ini diperlukan adanya pengembangan desain dan upgrade bug bug yang masih kosong. Pada sistem ini menggunakan metode prototype paradigma.

Sedangkan Angga Adi Utama (2017). Yang melakukan penelitian untuk sistem informasi penjualan mobil berbasis web, yang menggunakan metode SDLC. Adanya berbagai masalah dalam promosi penjualan di Djogjaautoland yang masih konvensional dalam arti pelanggan harus datang ke tempat penjualannya langsung. Walaupun dengan sistem seperti itu sudah berjalan dengan baik di kota Umbulharjo Yogyakarta tetapi tidak optimal untuk zaman sekarang, maka dari itu Djogjaautoland ingin mengembangkan sistem penjualannya dengan memanfaatkan sarana internet yang khususnya dapat membantu penjualan produk dan promosi agar lebih efisien dan efektif. SEO (*Search Engine Optimal*) dalam *Website* ini juga masih kurang maksimal.

Pada Tugas Akhir ini penulis akan membuat sebuah aplikasi jual beli mobil yang berbasis Android dengan menggunakan platform android diharapkan nantinya pengguna akan lebih mudah dalam penggunaannya. Mengapa android ? karena lebih efisien kalau sistem ini berbasis android, mengingat bahwa sekarang minat penggunaan *smartphone* lebih tinggi daripada komputer. Jual beli online mobil yang dibuat nantinya, terdapat kisaran harga mobil sementara akan keluar secara otomatis berdasarkan pada nomor angka yang di inputkan melalui foto secara realtime. dan juga terdapat fitur andalan yaitu dapat tukar tambah kemudian konsumen bisa memilih model transaksinya, bisa *COD/cash* .

Dari latar belakang dan riset yang telah ada di atas maka dengan diajukan judul tugas akhir : “**Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Mobil Berbasis Android**”. Pengembangan sistem aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses penjualan mobil dan mampu menjawab beberapa keluhan yang pernah timbul dalam transaksi jual beli mobil secara online. Adapun dalam perancangan aplikasi ini menggunakan metode penelitian *prototype* yang sering digunakan oleh pengembangan sistem yang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem penjualan online mobil berbasis android

2. Bagaimana mengetahui harga kendaraan yang di tukar tambah dari gambar kendaraan yang di inputkan ?

1.3 Batasan Masalah

1. Studi kasus dilakukan di Kabupaten Jember
2. Sistem Aplikasi berbasis Android

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Tugas Akhir ini ialah dapat merancang dan membangun sistem jual beli untuk kemudahan pelaku bisnis online jual beli mobil.

1.5 Manfaat

Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Memberi kemudahan bagi *customer* dalam melihat atau mengetahui produk-produk yang ditawarkan
2. Membantu *customer* penjual untuk memasarkan produknya secara online
3. Menjadikan bahan pertimbangan bagi jasa sales/showroom mobil untuk memasarkan produknya di Aplikasi ini .