

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, teknologi telah berkembang dengan sangat pesat dan telah hidup berdampingan dengan manusia. Banyak kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi sehingga mempermudah manusia dalam melakukan segala aktivitas termasuk dalam kehidupan sehari-hari masyarakat seperti mencari transportasi, membeli kebutuhan pokok serta berbelanja secara *online*. Walaupun banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi ini juga mampu menimbulkan dampak buruk dimana dapat menciptakan pola hidup konsumtif bagi para penggunanya dikarenakan kemudahan dalam hal berbelanja.

Pola hidup konsumtif merupakan perilaku berlebihan dan boros yang menempatkan keinginan di atas kebutuhan dengan memprioritaskan atau bisa dikatakan gaya hidup berlebihan (Tripambudi & Indrawati, 2020). Sebenarnya ada beberapa kebutuhan yang bersifat sementara yang artinya barang tersebut memang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan kita namun hanya diperlukan sementara atau dalam jangka pendek saja. Namun, orang-orang menjadi terpaksa untuk membeli barang tersebut guna memenuhi kebutuhan masyarakat, sehingga muncul pola hidup konsumtif seperti yang dikatakan diatas. Untuk mencegah hal tersebut, solusi yang baik adalah dengan kegiatan sewa-menyewa.

Kegiatan sewa menyewa adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan diri untuk memberikan kenikmatan dari suatu barang kepada pihak yang lain selama suatu waktu tertentu dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi pembayarannya oleh pihak terakhir. (Pasal 1548 Kitab Undang-undang Hukum Perdata). Sewa menyewa ini membuat seseorang yang membutuhkan barang atau kebutuhan hanya dalam jangka pendek saja tidak perlu sampai membeli barang tersebut hanya untuk memenuhi kebutuhannya. Tentu saja hal ini mampu menghemat pengeluaran dan juga mengurangi pola hidup konsumtif pada diri seseorang.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi berbasis *Android* yang menjembatani kegiatan sewa menyewa ini. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yaitu transaksi penyewaan barang, pemberitahuan, dan juga pembayaran. Di aplikasi ini nantinya dari sisi pihak yang menyewa akan ditampilkan

barang-barang apa saja yang tersedia untuk disewa oleh orang, yang kemudian nantinya jika ada barang yang sesuai dengan kebutuhan, maka si pihak yang akan menyewa akan dihubungkan dengan pihak penyewa, yang dimulai dengan obrolan dan pembahasan kesepakatan dari kegiatan sewa menyewa ini. Bila kedua pihak telah menyetujui proses sewa menyewa tersebut maka nantinya baru dilakukan *payment* agar proses sewa menyewa ini dapat dimulai.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi yang memiliki beberapa fitur seperti fitur transaksi penyewaan barang, pemberitahuan, dan juga pembayaran. Aplikasi yang akan menjembatani permasalahan tersebut adalah Sporent. Aplikasi yang akan dibuat ini akan berbasis *Android* dikarenakan hasil riset yang dilakukan oleh *statcounter* menunjukkan bahwa *Android* ini lebih populer dibandingkan *iOS* dimana *user Android* sekitar 71.45% di seluruh dunia, sedangkan *iOS* sebanyak 27.83% dan sistem lainnya sekitar 0.72%. (statcounter, 2022). Maka dari itu, penulis memilih untuk mengembangkan aplikasi Sporent dengan menggunakan sistem operasi *Android*.



Gambar 1.1 Perbandingan *Mobile Operating System*

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk memperoleh alat olahraga untuk kebutuhan dalam jangka waktu tertentu melalui aplikasi *mobile*?
2. Bagaimana aplikasi *mobile* peminjaman alat olahraga dapat memberikan rasa aman terhadap barang yang disewakan oleh pemilik (*owner*) kepada penyewa alat olahraga?
3. Bagaimana aplikasi *mobile* peminjaman alat olahraga dapat memastikan barang yang diterima sama dengan barang yang dikirim?

1.3 Ruang Lingkup

1. Pengembangan aplikasi ini dapat memudahkan *user* dalam menemukan barang yang ingin disewa untuk keperluan yang sifatnya sementara
2. Pengembangan aplikasi ini dapat memudahkan pemilik barang dalam menemukan orang yang ingin menyewa barang yang dimiliki
3. *Framework* yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Flutter*.
4. Pengembangan aplikasi berbasis *Android* dengan minimum sistem operasi/API 22 (*Lollipop*).
5. Perancangan *database* aplikasi ini menggunakan *Firebase firestore*.
6. Aplikasi Sporent membutuhkan kondisi internet yang memadai.
7. Aplikasi Sporent ini hanya beroperasi di daerah Jakarta saja

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penulisan skripsi ini terdapat tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu:

1. Merancang sebuah aplikasi *mobile* yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh alat olahraga yang dibutuhkan sementara tanpa harus membelinya
2. Menyediakan fitur deposit yang memberikan keamanan terhadap barang yang disewakan oleh pemilik barang saat menyewakan barang
3. Merancang fitur *condition-check* yang memberikan kenyamanan kepada penyewa maupun pemilik agar barang yang diterima dalam kondisi yang baik

1.4.2 Manfaat

Adapun beberapa manfaat dari penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Memudahkan seseorang untuk memperoleh alat olahraga yang dibutuhkan sementara tanpa harus membelinya
2. Memberikan keamanan dan kenyamanan kepada pemilik saat menyewakan barangnya
3. Memberikan kenyamanan kepada penyewa dan pemilik saat menerima barang dengan memastikan barang tersebut dalam kondisi yang baik

1.5 Metodologi

Dalam penulisan skripsi ini, metodologi yang digunakan sebagai berikut:

1. Survei

Menurut (Alsa, 2014), survei adalah prosedur dimana peneliti melaksanakan *survey* atau memberikan angket atau skala pada satu sampel untuk mendeskripsikan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden penelitian. Dari hasil survei ini, peneliti membuat *claim* tentang kecenderungan yang ada dalam populasi. Survei yang dilakukan ini adalah dengan melalui *Google Form* yang disebarakan secara *online* yang dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan aplikasi ini.

2. Studi Pustaka

Menurut (Nazir, 2013), studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi dan teori-teori dari buku, jurnal, serta makalah yang diperoleh dari berbagai media untuk menunjang penulisan skripsi ini.

3. Perbandingan aplikasi sejenis

Perbandingan aplikasi sejenis ini dilakukan guna untuk mengetahui fitur apa saja yang sudah dimiliki maupun belum dimiliki oleh aplikasi sejenis yang dapat digunakan sebagai referensi maupun sebagai bahan untuk improvisasi dalam pembuatan aplikasi ini.

4. Pengembangan aplikasi

Aplikasi ini akan dikembangkan dengan basis *Android* yang menggunakan *framework Flutter* yang mendukung minimum sistem operasi API 21 (*Lollipop*). Metode pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming*. *Extreme Programming* menerapkan konsep *object oriented* untuk pengembangan dan aturan – aturan yang akan muncul dalam konteks empat fase yaitu fase *planning*, *design*, *coding*, *testing*. (Pressman & Maxim, 2014)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti dalam penulisan skripsi ini, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pemaparan mengenai teori maupun konsep yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang diambil dari jurnal maupun buku yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

Bab ini berisi metode atau tata cara yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, mulai dari pengumpulan data, analisis data, hingga tahapan pengembangan dari pengembangan aplikasi.

BAB 4 HASIL DAN PERENCANAAN

Bab ini berisi hasil dari pengerjaan aplikasi. Diagram-diagram dari hasil perancangan yang menjelaskan struktur dari aplikasi yang dikembangkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah melalui proses pengerjaan skripsi ini.

