

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) batasan masalah, (4) tujuan dan, (5) manfaat penelitian Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan canggih. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi masa kini. Terutama pada perkembangan teknologi dibidang industri. Di era revolusi/industri 4.0 ini ditemukan suatu teknologi yang tidak jauh berbeda dari revolusi ketiga dimana revolusi keempat ini menggunakan teknologi mesin ditambahkan dengan aliran jaringan internet. Terutama pada alat komunikasi seperti *handphone*. Dimana generasi pendahulu telepon genggam hanya digunakan untuk menelpon dan mengirim pesan, namun seiring perkembangan teknologi seperti saat ini maka muncul alat komunikasi canggih yaitu *smartphone* yang memiliki banyak fitur canggih dibandingkan *handphone*.

Munculnya *e-commerce* atau sering disebut sebagai perdagangan elektronik dalam bidang teknologi. Aplikasi dan bisnis yang menghubungkan pengguna untuk melakukan transaksi elektronik, pertukaran barang dan pertukaran informasi dengan media tertentu dan terhubung dengan internet. Sehingga adanya

smartphone banyak masyarakat yang memanfaatkan ke canggihan alat tersebut seperti melakukan promosi atau membuka sebuah usaha *online*. Banyaknya aplikasi penyewaan yang muncul seperti aplikasi Sewasewa, Sewalaku, *Rentist* dan Sewa Mobil hanya menyewakan barang-barang tertentu. Mengakibatkan masyarakat sulit untuk mencari barang yang diinginkan dan membandingkan harga dari satu aplikasi ke aplikasi lain dengan harga yang berbeda-beda.

Berdasarkan masalah yang dihadapi maka akan dibuatkan sebuah Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*. Sistem informasi ini dikembangkan agar memudahkan masyarakat dalam mencari barang yang diinginkan sesuai dengan kategori. Masyarakat juga bisa menyewakan barang yang jarang terpakai. Pelanggan dapat memesan layanan langsung melalui aplikasi kapanpun dan dimanapun secara praktis dan sistem informasi ini menyediakan akses cepat dan mudah bagi konsumen karena berada pada perangkat *mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat permasalahan dalam mengembangkan Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*. Permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancangan dari Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*?
- b. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile* dengan *react native* sebagai *editor*, *web service* dan *mongodb*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberi cakupan dari Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*, maka perlu dibuatkan batasan-batasan masalah. Batasan-batasan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna sistem informasi ini yaitu Admin, dan User.
- b. User dapat mencari, melihat kategori barang dan menyewa barang.
- c. Sistem informasi ini hanya melingkupi daerah buleleng.
- d. Fitur pembayaran masih dilakukan secara manual yaitu langsung membayar ditempat.

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile* ini diharapkan nantinya dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

- a. Dapat membuat rancang bangun Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile*.
- b. Dapat mengimplementasikan Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile* dengan *react native* sebagai *editor*, *web service* dan *mongodb*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan Dibuatnya Sistem Informasi Sewa Barang Berbasis *Mobile* ini adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan dengan dikembangkannya Sistem Informasi Sewa Barang berbasis *Mobile* ini agar dapat membantu masyarakat dalam mencari barang yang akan disewa.
- b. Diharapkan agar pemilik barang lebih mudah dalam mengelola barang.