

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman teknologi yang sudah berkembang sangat pesat sekarang ini, sistem sewa menyewa sudah bisa menggunakan teknologi, Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjam sesuatu yang boleh dipakai dengan membayar uang (Rifqi Fahrudin.2013).

Penyewaan dapat berupa tempat seperti gedung atau toko, dan dapat juga berupa barang barang yang dapat digunakan untuk keperluan orang lain. penyewaan barang sendiri sudah mulai berkembang sangat pesat sekarang, seperti penyewaan mobil, motor, sepeda dan perkakas untuk pernikahan, salah satunya adalah penyewaan alat yang ada di desa wiromardani, peminjam akan meminjam alat yang tersedia di tanggal yang sudah ditentukan dan harus mengembalikan sesuai dengan tanggal yang sudah dimasukan, penyewaan yang di urus oleh karang taruna wiratama, sistem mereka masih manual (masih dicatat di buku/kertas) dan tidak menggunakan teknologi.

Saat ini banyak masyarakat sudah menggunakan smartphone untuk mengakses banyak hal, salah satunya adalah aplikasi android sebagai media untuk melakukan penyewaan.

Karang taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang

atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.

Karang taruna desa wiromardani bernama wiratama, terletak di kecamatan gantiwarno kabupaten klaten, karang taruna ini sudah berdiri selama 53 tahun, dan mempunyai gudang perkakas yang bisa digunakan untuk disewa oleh masyarakat, kegiatan sewa menyewa sudah menjadi hal biasa di sebuah organisasi, dan kegiatan ini di urus oleh karang taruna wiratama untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat di desa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi penyewaan alat di karang taruna desa wiromardani berbasis android dengan menggunakan teknologi *database firebase*.

1.3. Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan yaitu :

- a. Aplikasi menampilkan gambar dan teks.
- b. Data yang diolah adalah perkakas milik karang taruna desa wiromardani kecamatan gantiwarno kabupaten klaten.
- c. Menampilkan perkakas berdasarkan kategori (alat makan, perabotan)
- d. Menampilkan informasi harga sewa.
- e. Menampilkan stok barang yang akan disewa.
- f. Menggunakan teknologi *firebase*.
- g. Aplikasi tidak menangani pembayaran.

- h. Pemesanan dilakukan satu hari sebelum digunakan.
- i. Jika pemesanan tidak segera diambil maka pemesanan dibatalkan dan stok otomatis kembali.
- j. Harga sewa yang ditampilkan adalah harga untuk warga diluar desa wiromardani.
- k. Proses persiapan alat selama 2 jam.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian implementasi firebase pada aplikasi penyewaan alat di karang taruna desa wiromardani berbasis android yaitu :

1. Membantu warga dalam menyewa perkakas dengan cepat.
2. Membantu dalam pemesanan perkakas.
3. Meningkatkan layanan pemuda karang taruna untuk warga.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi untuk membantu warga dalam menyewa alat untuk berbagai kebutuhan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, intisari, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka membahas mengenai uraian tentang kajian berbagai pustaka yang kemudian hasil dari kajian tersebut akan dihubungkan dengan masalah yang sedang diteliti dalam penyusunan skripsi. Sedangkan dasar teori menjelaskan definisi – definisi dari yang terkait dengan pembuatan skripsi, seperti definisi dari Aandroid, Flutter, dan lain-lain.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai sistem, penjelasan analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem yang meliputi usecase diagram, sequence diagram, flowchart, class diagram.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup implementasi dan uji coba sistem serta pembahasan pada bagian implementasi dan uji coba sistem. Pada bagian ini juga menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari yang penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen-komponen yang dipakai. Pembahasan ini juga berisi kajian-kajian mengenai hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan sistem yang dirancang, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi daftar pustaka yang menjadi sumber-sumber dalam penyusunan naskah.