

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membangun rumah tinggal tentu saja berbeda dengan membangun prasarana umum skala besar seperti hotel, perkantoran, pusat perbelanjaan, dan sebagainya. Dari segi teknik konstruksi bangunan ada kesamaan, hanya saja sangat berbeda dalam cara manajemen dan pembiayaannya. Proyek-proyek bangunan besar dikelola secara lebih profesional dan sistematis yang melibatkan berbagai pihak dengan kompetensi keahlian masing-masing.

Proyek pembangunan biasanya melibatkan kontraktor yang membawahi beberapa pekerja atau tukang untuk pekerjaan yang lebih besar, dan pengadaan bahan bangunan untuk bangunan bertingkat atau yang lebih kompleks.

Menurut hasil wawancara dari dua narasumber yang sudah pernah menyewa jasa kontraktor, menyatakan bahwa penggunaan jasa kontraktor itu penting, namun mencari kontraktor yang tepat itu masih cukup sulit, selain sulitnya mencari kontraktor ada pula kekhawatiran dari kontraktor yang mereka sewa tidak bertanggung jawab.

Keterlibatan kontraktor bangunan inilah yang sering menjadi masalah. Kontraktor bangunan biasanya menawarkan jasanya dari mulut ke mulut yang tidak jelas pengalaman dan kapasitas keahliannya dalam bidang teknik, manajemen, dan pengendalian biaya. Lebih berbahaya lagi kalau kontraktornya ada itikad untuk menipu konsumennya. Penipuan proyek rumah tinggal sering terjadi karena tidak adanya ikatan perjanjian kontraktor secara nyata dan memanfaatkan ketidaktahuan pemilik mengenai spesifikasi teknis bangunan.

Begitupula juga dengan kontraktor, kontraktor sulit mencari pelanggan jika tidak ada media atau aplikasi untuk menawarkan jasa. Seperti halnya pengalaman atau bahkan suatu pencapaian kontraktor itu sendiri, Maka penulis bertujuan untuk membangun aplikasi pencarian kontraktor bangunan berbasis Android ini dengan konsep mempertemukan antara pelanggan dan kontraktor.

Alasan aplikasi ini dibuat yaitu untuk mempermudah pelanggan mencari kontraktor dan menghindari penipuan, atau sebaliknya mempermudah kontraktor mendapat pelanggan.

Dengan aplikasi berbasis android ini pelanggan bisa melihat pengalaman dan pencapaian dari kontraktor yang mendaftar. Sehingga *user* atau pelanggan dapat memilih kontraktor mana yang akan disewa jasanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka persoalan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana mempertemukan antara pelanggan dan kontraktor dengan membangun aplikasi pencarian kontraktor bangunan berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan penelitian akan dibatasi pada lingkup berikut ini:

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat android versi 5.0 dan di atasnya.
2. Aplikasi yang dibuat membantu calon pelanggan dalam pencarian kontraktor bangunan.
3. Aplikasi yang dibuat membantu kontraktor untuk mendapat pelanggan.
4. Pada aplikasi ini calon pelanggan sebagai pencari kontraktor dapat melihat data diri dari kontraktor yang menawarkan jasanya.
5. Pada aplikasi yang telah dibuat berjalannya suatu proyek pembangunan tergantung dari persetujuan pihak kontraktor.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi pencarian kontraktor berbasis Android agar dapat mempertemukan pelanggan dengan kontraktor.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat akademis yang didapat dari penelitian yaitu:

1. Memberikan contoh penerapan pengembangan aplikasi telepon pintar bergerak dengan flutter
2. Memberikan contoh pengembangan aplikasi berbasis sistem operasi Android menggunakan framework flutter
3. Memberikan contoh web admin menggunakan framework laravel

Manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini yaitu:

1. Mempertemukan calon pelanggan dengan kontraktor bangunan
2. *User* atau pelanggan lebih leluasa memilih kontraktor mana yang akan disewa untuk membangun rumahnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi pencarian kontraktor bangunan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dari berbagai sumber yang sesuai dengan tema penelitian ini seperti buku, jurnal, dan juga website yang berada di internet. Sumber-sumber tersebut akan digunakan dalam penelitian sebagai acuan dalam penelitian ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi meliputi analisa, perencanaan, pembuatan, dan pengujian dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

BAB 4 HASIL DAN EVALUASI

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian baik berupa screenshot maupun fungsi yang dimiliki aplikasi dan evaluasi berupa kasus yang dijalankan dalam tahap pengujian dari aplikasi pencarian kontraktor bangunan berbasis android yang telah dibuat berdasarkan metodologi yang digunakan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi yang telah dibuat berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Terdapat juga saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang terkait dengan aplikasi pencarian kontraktor bangunan.