

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat, terutama di bidang telekomunikasi *digital*, telah membawa manusia ke dalam era informasi yang mengalir tanpa batas. Beberapa peluang bisnis baru pun terbuka lewat penggunaan teknologi informasi. Pertemuan antara penjual dan pembeli tidak perlu lagi dilakukan secara tatap muka di pasar, melainkan cukup menggunakan aplikasi yang terhubung ke jaringan internet. Segmen pasar yang disasar lewat penggunaan media online juga terbuka lebih luas, tidak lagi terbatas pada lingkup area atau daerah tertentu. Menurut studi yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika memproyeksikan bahwa pertumbuhan ekonomi *digital* pada akhir tahun 2024 akan mencapai 124 miliar dollar AS atau setara dengan Rp 1.796 triliun [1].

Sebagai makhluk sosial, kita masih sangat bergantung kepada orang lain untuk melakukan kebiasaan seperti titip menitip, yang banyak dilakukan baik secara terencana maupun tidak. Jasa titip *online* adalah salah satu peluang dalam pemanfaatan media *online* untuk memudahkan seseorang dalam menyimpan barang atau paket, atau menitipkan kendaraan dan bangunan untuk sementara hingga waktu yang telah ditentukan, sehingga pemilik dapat mengambilnya kembali [2].

Yogyakarta merupakan sebuah kota besar di Indonesia yang dikenal sebagai pusat pendidikan dengan banyaknya sekolah dan kampus, selama pandemi Covid-19 akibatnya mahasiswa harus melaksanakan perkuliahan *online*. Banyak mahasiswa memilih pulang ke tempat asal untuk menghemat biaya hidup, namun ini menimbulkan dilema saat masa sewa kos habis sedangkan perkuliahan belum jelas kapan akan kembali ke kampus. Mahasiswa keberatan membayar tarif sewa kos penuh karena kosnya tidak ditempati, namun sulit untuk kembali ke kos karena penutupan akses masuk di berbagai daerah. Barang-barang yang tertinggal di kos menjadi tidak terawat dan dimakan rayap. Dari kejadian tersebut dapat membuka peluang bagi masyarakat untuk menawarkan jasa penitipan barang kos dengan tarif yang beragam. Selain itu juga, usaha jasa penitipan barang, kendaraan, dan bangunan pun bisa dibutuhkan kapan saja untuk orang – orang yang bepergian dengan waktu yang sangat lama atau mudik lebaran, sehingga ingin menitipkan barang, kendaraan, atau bangunannya agar bisa terawat dan terjaga dengan baik [2].

Jasa penitipan barang, kendaraan, dan bangunan memberi keuntungan terhadap masyarakat yang membutuhkan jasa tersebut karena tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengirimkan paket

secara langsung karena memiliki kesibukan dan waktu terbatas, jarak yang jauh karena harus mengirimkan paket ke luar kota atau luar negeri, jasa penitipan memiliki sistem keamanan lebih baik karena biasanya barang akan dijaga di gudang penyimpanan, serta dapat menghemat biaya karena ongkos kirim yang dikeluarkan lebih murah daripada mengirimkan paket secara langsung.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan sebuah aplikasi jasa penitipan barang, kendaraan, dan bangunan di kota Yogyakarta. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah banyak orang dalam menitipkan barang, kendaraan, dan bangunan. Aplikasi ini terdiri dari 5 pengguna yaitu *User (Customer)*, *Vendor (Mitra Titipsini.com)*, *Admin*, *Super Admin*, dan *Finance* yang masing-masing mempunyai hak akses tersendiri. Dengan adanya ini maka penyedia jasa bisa menawarkan jasa penitipan barang dan pelanggan bisa menyewa jasa penitipan barang, kendaraan, dan bangunan.

1.2 Rumusan Masalah

Seven Inc membutuhkan desain antar muka Titipsini.com untuk di jadikan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam menitipkan barang, kendaraan atau bangunan pada Titipsini.com dan dapat mengoptimalkan pengelolaan data akun, data pesanan dan mengelola keuangan Titipsini.com.

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai adalah membuat desain antarmuka aplikasi Titipsini.com yang mudah digunakan secara efisien dan efektivitas dalam proses penitipan barang, kendaraan, dan bangunan;

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam laporan magang 2 semester ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan – batasan sebagai berikut :

1. Berfokus pada pembuatan desain antarmuka *user customer*, *vendor*, *user admin*, *user admin*, *user finance* dan *user super admin*.
2. Titipsini.com mendapatkan data mulai dari data akun user, data pesanan dan data keuangan.

1.5 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan magang 2 semester yang dilaksanakan di Perusahaan Seveng Inc. dilaksanakan pada bulan September 2023 sampai Bulan April 2024, praktik kerja yang telah dilaksanakan meliputi proses diskusi, perancangan desain, pembuatan desain, presentasi dan revisi. Berikut merupakan tabel kegiatan mingguan yang dilakukan pada saat magang 2 semester di perusahaan Seven Inc.

Tabel 1-1 Contoh Tabel Pelaksanaan Kerja

No.	Deskripsi Kerja	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Diskusi																																				
2	Perancangan Desain																																				
3	Membuat Desain																																				
4	Presentasi																																				
5	Revisi																																				