

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Navigasi berasal dari kata *navis* yang artinya perahu atau kapal yang artinya membimbing kapal yang ingin berlayar (Sitorus & Perhubungan, 2017), terdapat alat navigasi dan komunikasi kapal terdiri dari beberapa jenis yaitu *Navigation Equipment* yang terdiri dari Radar, Echo Sounder, AIS (*Automatic Identification System*), GPS dan lainnya yang wajib dimiliki oleh setiap kapal karena sangat dibutuhkan untuk membantu perjalanan kapal serta *Communication Equipment* yang wajib dimiliki oleh kapal yang terdiri dari VHF Radio, Hand-held VHF Radio, Telepon Satelit, Marine VHF Radio dan lainnya yang digunakan untuk saling berkomunikasi untuk digunakan oleh orang kapal.

PT Focus Telesindo Utama sering disebut *Focus* berdiri pada awal tahun 2000 menjalankan industri penjualan berbagai alat navigasi kapal dan komunikasi maritim. PT Focus Telesindo Utama menyadari bahwa alat navigasi dan komunikasi marine sangat dibutuhkan untuk tingkat galangan. Kendala yang dihadapi oleh PT Focus Telesindo Utama yaitu terkadang dari segi pengiriman yang terkadang macet sehingga tidak bisa memberikan kepastian kepada customer yang sudah memberi Dp untuk barang dipesan. Biasanya estimasi waktu barang sampai dicustomer 1-2 minggu setelah order dikonfirmasi terkadang jika barang yang dipesan mengalami keterlambatan maka customer pernah membatalkan pesan yang telah dipesan sehingga PT. Focus Telesindo Utama mengalami kerugian dan masih menggunakan *system* manual.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) berguna untuk konsep yang sedang dikerjakan dan menentukan target yang akan menggunakan aplikasi, tampilan desain material serta *flowchart* yang akan dibutuhkan untuk membuat suatu aplikasi serta material yang diperlukan dalam membuat aplikasi seperti gambar illustration, dan video (Rahmadhan A, 2021).

Android adalah sebuah operasi yang berjalan pada ponsel, digunakan oleh pengguna muda hingga dewasa, Android lebih banyak pemakai dibandingkan dengan iOS karena aplikasi Playstore di Android sudah banyak pilihan aplikasi yang tidak memiliki batasan untuk diunduh dan harganya murah. dibandingkan dengan Android. iOS, sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan Android dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Dengan adanya android sangat mempermudah customer dan PT untuk menggunakan aplikasi yang terdapat pada playstore, dimana saja (Pratama et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas maka dalam hal ini sangat tertarik untuk menganalisis dan membuat sebuah aplikasi berbasis Mobile App dengan judul **“APLIKASI PENJUALAN ALAT NAVIGASI DAN KOMUNIKASI KAPAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE MDLC BERBASIS ANDROID”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah dibahas, maka di simpulkan identifikasi masalah:

1. Kendala dalam informasi barang dan pemesanan barang sehingga *customer* harus menunggu.

2. Belum adanya aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal pada PT. Focus Telesindo Utama.
3. Terbatasnya informasi untuk *customer* untuk mengetahui jenis-jenis dan pilihan alat navigasi dan komunikasi kapal yang dijual PT. Focus Telesindo Utama.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta indentifikasi masalah yang terdapat di atas, maka batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tentang membuat aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal.
2. Metode pada penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
3. Objek Penelitian dilakukan di PT. Focus Telesindo Utama.
4. Variable yaitu alat navigasi dan komunikasi kapal.
5. Indikator penelitian ini alat navigasi yang terdiri dari 5 *items* dan alat komunikasi terdiri dari 5 *items*.
6. Wawancara dengan sales yaitu bapak Nicco serta dengan salah satu *customer* PT. Focus Telesindo Utama.
7. *Software* dan *tools* yang digunakan dalam membuat aplikasi yaitu Visual Studio Code, Bahasa Pemograman Java Script dan Pengujian dengan Black Box Testing.
8. Aplikasi yang dihasilkan sebatas informasi detail produk, pemesanan awal produk sesuai kebutuhan konsumen.

9. Output pada penelitian ini aplikasi akan di publish pada playstore.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi untuk penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal pada PT Focus Telesindo Utama?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal untuk PT Focus Telesindo Utama?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal dan mempermudah pemakaian.
2. Mengetahui cara implemetasi aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal berbasis android pada PT Focus Telesindo Utama.

1.6. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat diharapkan peneliti sampaikan dari penelitian alat navigasi dan aplikasi penjualan kapal berbasis android yaitu:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian berharap bisa memudahkan orang galangan kapal dalam mempermudah mencari serta mengetahui alat-alat yang tersedia pada PT. Focus Telesindo Utama.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi PT. Focus Telesindo Utama

Dapat membantu mempermudah tingkat galangan kapal supaya dapat mengetahui produk yang tersedia.

2. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat pengetahuan serta pemahaman tentang bagaimana membangun aplikasi penjualan alat navigasi dan komunikasi kapal berbasis android.

3. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan membantu masyarakat yang ingin mengetahui alat navigasi dan komunikasi marine yang terdapat pada aplikasi Playstore.