

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang ada saat ini di era globalisasi membuat dunia usaha mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari bidang perdagangan maupun jasa sangat dituntut untuk mengimbangi perkembangan teknologi. Tentunya teknologi begitu penting dalam menunjang kegiatan usaha yang dimiliki, sumber daya manusia yang cerdas dan mengikuti perkembangan teknologi informasi merupakan kunci utama dalam mencapai tujuan perdagangan.

Perkembangan teknologi informasi yang berbasis komputer pada awalnya hanya dipergunakan oleh kalangan tertentu saja, namun saat ini sedemikian luas dan dipakai dalam berbagai bidang industri, pendidikan, pemerintahan, perbankan ataupun bisnis. Dari perkembangan yang ada, setidaknya membuka kesempatan pada siapa saja dalam mencari lapangan pekerjaan baru yang tidak terbatas.

Di masa globalisasi ini kendaraan beroda empat atau mobil menjadi kebutuhan untuk masyarakat yang tergolong dalam kalangan menengah keatas, dengan semakin banyaknya jual beli mobil baru ataupun bekas disetiap tahunnya membuat pengguna kendaraan berjenis roda empat ini semakin tidak terkendali.

Peluang dari usaha bengkel saat ini cukup menjanjikan, kebutuhan service mobilpun meningkat. Sehingga menyebabkan usaha perbengkelan mengalami persaingan yang sangat kuat dalam pelayanan penggunaan jasa, pengusaha bengkel juga harus menentukan suatu kebijakan memberikan mutu pelayanan dan service yang lebih baik.

Dalam usaha meningkatkan mutu kualitas sistem pelayanan tersebut para pengusaha bengkel memberikan berbagai macam kemudahan salah satunya yaitu *home service*. Kemudahan untuk menservice mobil di rumahpun ditawarkan agar mempermudah *customer* tidak perlu datang ke bengkel.

Menurut penulis bengkel mobil merupakan tempat perawatan atau *service* kendaraan beroda empat dengan tujuan menjaga performanya agar tetap maksimal, dan juga dapat memperbaiki macam - macam kerusakan yang ada didalam kendaraan. Para pemilik kendaraan akan melakukan *service* berkala untuk merawat atau memperbaiki kendaraanya.

Bengkel *Sun Rise of Java* salah satunya, dengan meningkatkan mutu kualitas dan memiliki layanan *home service*, kendala utama yang ada dari bengkel tersebut adalah penyimpanan data *customer* dan belum adanya *planning* kerja yang terstruktur karena bengkel *Sun Rise of Java* merupakan bengkel yang baru berdiri sehingga masih banyak kekurangan yang dihadapi. Penyimpanan data *customer* saat ini masih menggunakan pencatatan didalam kertas dan diketik ulang ke *Microsoft Excel* saat akhir hari, peluang adanya data yang tercecer menimbulkan permasalahan pada bengkel *Sun Rise Of Java*.

Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis tertarik untuk mencoba Merancang Aplikasi Data dengan judul :
 “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BENGKEL MOBIL (STUDI KASUS : BENGKEL *SUN RISE OF JAVA*)”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, perumusan masalah dalam tugas akhir ini dapat dirumuskan oleh penulis sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi bengkel mobil dengan metode pengembangan *prototype* yang dapat mencari data barang dan penjualan secara mudah dari data *service*, dan membuat jadwal *booking*?
2. Bagaimana cara menguji kelayakan guna untuk meningkatkan dan mengefisiensikan pekerjaan pada bengkel *Sun Rise Of Java*?

1.3 Batasan Masalah

Laporan Tugas Akhir ini agar lebih terarah dan berjalan dengan baik dengan penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Sistem ini menyediakan informasi data *customer*, data *spare party* yang ada pada bengkel.
2. Sistem ini dibuat untuk menarik data penjualan barang dari data *service customer*, dan membuat jadwal *booking*.
3. Sistem informasi dirancang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman php.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan penulis di atas, tujuan dari pengamatan yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang sistem informasi bengkel mobil dengan metode pengembangan *prototype* yang dapat mencari data barang dan penjualan secara mudah dari data *service*, dan membuat jadwal *booking*.
2. Untuk menerapkan sistem informasi bengkel dari metode pengembangan *prototype* dalam meningkatkan pekerjaan.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan masalah yang dikemukakan penulis di atas, manfaat dari pengamatan yang dilakukan penulis dibagi menjadi dua yaitu pemilik dan admin, sebagai berikut :

1. Pemilik
 - a. Mempermudah pengusaha bengkel untuk mencari data jika diperlukan untuk pengecekan data *service* yang sebelumnya.
 - b. Menghindari dari buku catatan berlebih yang digunakan, sehingga pengeluaran dana lebih efisien.
 - c. Mengecek data laporan *service* mingguan maupun bulanan.
2. Admin
 - a. Mempermudah pekerjaan admin agar penyimpanan data operasional bengkel tertata dan terstruktur menghindari adanya data yang terselip atau hilang.

- b. Mempermudah untuk mencari data jika diperlukan untuk pengecekan data barang yang sebelumnya.
- c. Mempermudah admin untuk membuat laporan penjualan sehingga tidak memberatkan kerja admin.

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan yang akan dibahas. Hipotesa memuat penjelasan mengenai method/konsep yang akan digunakan untuk memecahkan masalah serta alasan pemilihan method/konsep tersebut. Yaitu diharapkan aplikasi penyimpanan data dalam bengkel *Sun Rise Of Java* lebih memudahkan dalam segi merekap data, mempersingkat waktu dalam pencarian data barang, dan mempermudah dalam pembuatan laporan penjualan bagi pengusaha bengkel.

1.7 Jadwal Kegiatan

Proposal tugas akhir akan dilaksanakan selama 6 Bulan pada semester VII, dengan rincian pertanggal 1 Desember hingga 31 Mei untuk pelaksanaan Tugas Akhir ini. Adapun prosedur kegiatan Proposal Tugas Akhir adalah seperti yang tercantum pada tabel dibawah :

Tabel 1. 1 Tahapan Tugas Akhir

No	Jenis kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		Bulan					
		Bulan ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan ke-4	Bulan ke-5	Bulan ke-6

1.	Identifikasi Masalah						
	a. Observasi						
	b. Pengumpulan data						
	c. Analisis Data						
2.	Tahap Persiapan Penelitian						
	a. Pengajuan Judul						
	b. Pengajuan Proposal						
	c. Perijinan Penelitian						
3	Pembuatan Program						
	a. Analisis Sistem						
	b. Desain Program						
	c. Pengujian Program						
	d. Implementasi Program						
4	Penyusunan Tugas Akhir						

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun dengan harapan memberikan gambaran tentang penelitian yang akan dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan, manfaat ,tempat dan waktu penelitian dan juga cara penulisan pada laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, yang berisikan tentang seperangkat teori dasar analisis dan pengembangan dari sistem yang akan dipergunakan untuk penelitian, teori-teori ini merupakan dasar-dasar yang kuat dalam sebuah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang objek penelitian, yang meliputi sejarah singkat perusahaan, visi misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta data yang di pergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi di perusahaan. Bab ini menjelaskan tentang analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan dan perancangan sistem yang berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari tahapan pengamatan, penelitian, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi yang telah berjalan, guna untuk laporan penelitian tentang penilaian terhadap sesuatu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan mengenai pernyataan yang singkat yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian yang telah dibuat dari bab-bab yang sebelumnya, dan juga saran yang berkaitan untuk pengembangan dikemudian hari atau selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

KARAWANG

