

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, komputer memegang peranan penting dalam mempermudah suatu pekerjaan serta dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pekerjaan tersebut. Untuk itu, diperlukan suatu sistem informasi yang baik, di mana informasi tersebut merupakan suatu dukungan yang dapat memberikan pelayanan terhadap segala macam permasalahan yang dihadapi perusahaan swasta maupun instansi pemerintah.

Demikian pula dengan pelayanan sistem penjualan di Bengkel BAJAJ Joker '999'. Bengkel ini didirikan oleh member Pulsarian Jogja, Joko Sudarmadi pada tahun 2004. Bengkel ini spesialis melayani jasa *service* dan penjualan *spare part* motor Bajaj dan merupakan bengkel LMP (partner resmi) yang pertama dan tertua yang ada di Jogja, karena motor Bajaj Pulsar mempunyai teknologi yang belum bisa dikerjakan oleh bengkel lain.

Namun saat ini sistem penjualan di Bengkel Bajaj Joker 999 tersebut masih menggunakan sistem manual. Sehingga proses pencarian data dan transaksi berjalan kurang maksimal. Selain itu, terkadang terdapat beberapa kendala seperti adanya redundansi data *spare part* dan perhitungan yang kurang akurat. Oleh karena itu, diperlukan suatu perubahan dengan proses komputerisasi untuk memperbaiki segala kekurangan yang ada pada proses manual. Proses komputerisasi di bengkel ini menjadi sangat penting untuk mempercepat proses

pengolahan data, menghasilkan informasi yang akurat dan memberikan layanan yang terbaik bagi konsumen.

Dengan pertimbangan dan permasalahan di atas, maka penulis memutuskan dan memilih judul: **“Sistem Penjualan Spare Part dan Jasa Bengkel Bajaj Joker “999” Menggunakan Visual Basic”**. Dalam merancang sistem penjualan ini, penulis menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic 6.0 untuk membuat desain dan aplikasi interaktifnya. Sedangkan untuk database server menggunakan Microsoft SQL Server 2008.

Adapun produk yang dihasilkan adalah sistem penjualan pada Bengkel Bajaj Joker “999” dengan tujuan memudahkan dalam proses pencarian data dan meningkatkan efisiensi waktu dalam pengolahan data penjualan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pembuatan Sistem Penjualan Spare Part dan Jasa Bengkel Bajaj Joker “999” adalah :

Bagaimana membangun aplikasi yang mendukung sistem penjualan dengan baik dan dapat mengefisiensi waktu dengan lebih baik?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi sangat luas sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu fitur atau informasi yang

disediakan dari aplikasi ini berisi informasi tentang data *spare part*, data jenis *service*, transaksi penjualan *spare part* dan transaksi jasa *service*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki maksud yaitu :

1. Memudahkan mencari data dalam hal ini mempercepat proses transaksi dengan konsumen.
2. Mengefisiensi waktu dengan lebih optimal sehingga dalam prosesnya tidak memakan waktu yang lebih banyak.
3. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Pada umumnya dibuatnya topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Bagi Bengkel Joker "999", membangun Sistem Penjualan Spare Part dan Jasa yang memanfaatkan perangkat keras atau pun perangkat lunak pada Bengkel Joker "999" dapat mempermudah mencari informasi daftar harga dan spare part yang dicari.
- b. Bagi dunia teknologi Microsoft Visual Basic dengan SQL Server 2008 untuk pembuatan pembuatan Sistem Penjualan Spare Part dan Jasa.
- c. Bagi pengguna sendiri, program ini dapat memudahkan pengguna untuk mencari dan mengetahui harga *spare part* dan jasa yang terdapat dalam program ini

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data dapat diperoleh dengan akurat, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Apabila observasi itu akan dilakukan pada sejumlah orang dan hasil observasi itu akan digunakan untuk mengadakan perbandingan antar orang-orang tersebut, maka hendaknya observasi terhadap masing-masing orang dilakukan dalam situasi yang relatif sama.

### 2. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Teknik wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara bebas terpimpin di mana pewawancara menyajikan daftar pertanyaan, akan tetapi cara bagaimana pewawancara menyajikan diserahkan kepada kebijaksanaan pewawancara.

### 3. Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah Bengkel Joker "999" untuk membandingkan secara teoritis dengan studi lapangan mengenai objek tersebut.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini, diuraikan mengenai konsep dasar sistem, teori tentang program, pengenalan *software* yang digunakan untuk merancang aplikasi dan hal-hal lain yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem, perancangan sistem, relasi antar tabel dan desain *interface*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari hasil implementasi aplikasi dan beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.