

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bengkel Logawa Jaya Motor adalah salah satu bengkel di Desa Patikraja, Purwokerto yang menjual berbagai suku cadang motor dan jasa servis. Dengan lokasinya yang sangat strategis, banyak dari pelanggan yang datang menanyakan barang beserta detailnya, untuk melihat barangnya pelanggan harus datang langsung ke bengkel, namun hal ini belum cukup efektif karena pelanggan harus bertanya secara face-to-face. Sedangkan media promosi yang digunakan sekarang masih media *offline*.

Oleh karena itu penulis mengusulkan di bengkel Logawa Jaya Motor, perlu ada sebuah *website* dapat menampung produk barang dan layanan jasa yang di tawarkan berdasarkan data yang akurat dan relevan serta dijadikan sarana promosi secara *online*. Dengan tujuan untuk mempermudah pelanggan untuk mencari data produk yang dibutuhkan tanpa perlu datang langsung ke bengkel dan bagi pihak bengkel diharapkan akan meningkatkan pengunjung dengan adanya promosi yang murah namun cukup efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini penulis mencoba merumuskan persoalan dalam bentuk pertanyaan :

- 1) Bagaimana menganalisa kebutuhan sistem dari sisi pelanggan di Bengkel Logawa Jaya Motor?
- 2) Bagaimana membuat sistem informasi promosi berbasis *website* yang sesuai dengan analisa kebutuhan pelanggan di Bengkel Logawa Jaya Motor?

1.3. Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan batasan – batasan pembahasan masalah :

- 1) Mengingat banyaknya usaha bengkel di Kabupaten Banyumas, maka penulis dalam penelitian ini hanya menggunakan bengkel Logawa Jaya Motor sebagai tempat penelitian.
- 2) Sesuatu hal yang tidak mungkin penulis lakukan untuk memasukkan semua data atau informasi barang di bengkel Logawa Jaya Motor, maka dalam penelitian ini penulis membatasinya dengan menggunakan beberapa data atau informasi barang yang ditawarkan.
- 3) Data penelitian yang digunakan adalah data yang sesuai dengan keadaan Bengkel Logawa Jaya Motor saat ini.

- 4) Aplikasi ini di buat menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *PHP*, *Javascript* dan *CSS*.
- 5) Membahas analisa pembuatan sistem promosi berbasis *website*.
- 6) Membahas kebutuhan sistem *website* tersebut.
- 7) Membahas penerapan sistem *website* tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Dengan pembuatan website ini, penulis memiliki beberapa tujuan yang melandasi pemikiran penulis untuk membuat website khusus tentang Bengkel Logawa Jaya Motor. Berikut beberapa tujuan tersebut :

- 1) Memanfaatkan media *internet* sebagai media untuk memperkenalkan dan promosi suatu produk dan jasa dengan lebih cepat, mudah serta murah.
- 2) Menciptakan sistem seputar Bengkel Logawa Jaya Motor yang bisa diakses secara *online*.
- 3) Menciptakan media informasi dan promosi mengenai segala hal yang ada di Bengkel Logawa Jaya Motor.
- 4) Mempermudah pengaksesan informasi Bengkel Logawa Jaya Motor oleh masyarakat.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, pihak pengelola bengkel maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak lain yang berkepentingan.

- 1) Bagi penulis
 - a) Mengembangkan ilmu serta teori yang didapat untuk persiapan dalam dunia kerja.
 - b) Mengetahui seberapa efektif pemanfaatan teknologi informasi dalam segala bidang.
- 2) Bagi bengkel
 - a) Sebagai media untuk memperkenalkan serta promosi suatu barang dan jasa.
 - b) Sebagai penghubung antara pembeli dan pedagang.
- 3) Bagi pengunjung
 - a) Mempermudah akses informasi barang dan jasa oleh pengunjung.
 - b) Dapat lebih cepat dan akurat mencari barang yang akan di beli.
 - c) Dapat menghemat waktu yang dibutuhkan untuk mengetahui informasi tentang Bengkel Logawa Jaya Motor.

1.6. Metode Penelitian

Beberapa tahapan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku serta artikel-artikel yang relevan melalui internet.

a) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan meninjau langsung situasi bengkel Logawa Jaya Motor.

b) Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap keadaan dan mencatat hal-hal yang diperlukan untuk dijadikan acuan.

c) Wawancara

Subjek wawancara adalah pemilik bengkel, pelanggan dan para pegawai bengkel. Ini dilakukan supaya sistem yang dihasilkan nanti sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna.

2) Perancangan Sistem

Dari studi literatur akan dibuat deskripsi umum sistem serta dilakukan perancangan awal sistem aplikasi, sehingga akan dihasilkan desain antarmuka dan proses yang siap untuk diimplementasikan.

Dalam tahapan ini akan memerlukan waktu yang cukup banyak karena harus mengimplementasikan model dan rancangan sistem kedalam bahasa pemrograman *web*.

3) Pengujian

Tahapan ini merupakan tahapan dimana tugas akhir ini diuji. Apakah sistem yang dibuat dalam tugas akhir ini sesuai dengan analisa awal atau tidak. Dalam tahapan ini juga akan diuji seberapa besar kontribusi sistem ini.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai deskripsi umum yang meliputi latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan, serta teori-teori yang melandasi pembuatan aplikasi, antara lain teori *website*, teori perancangan dan pemodelan, bahasa pemrograman *website*, bahasa basis data, konsep *OOP*, konsep *MVC*, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang Bengkel Logawa Jaya Motor Purwokerto, berisi analisa manfaat dan analisa lainnya yang

berkaitan dengan pembuatan sistem informasi promosi pada Bengkel Logawa Jaya Motor berbasis *website*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan rancangan dan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

