

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat ini banyak instansi-instansi pemerintah maupun swasta, perusahaan-perusahaan perorangan maupun kelompok yang berskala besar ataupun kecil sudah memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dalam pekerjaan. Hal itu dikarenakan komputer memiliki kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan, dan keefisienan dalam pengolahan data dibandingkan dengan sistem manual.

Bengkel Kenteng Magic “Wahyu” adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pengentengan dan pengecatan mobil. Perusahaan ini di dalam pengolahan data-data yang berhubungan dengan data material, data konsumen, data transaksi, data servis, data nota, dan data karyawan sebaiknya dapat menghasilkan informasi yang cepat, akurat, tepat waktu, efektif dan efisien.

Pada praktiknya pengolahan data-data material, konsumen, transaksi, servis, nota, dan karyawan pada bengkel kenteng magic “wahyu” masih menggunakan sistem manual. Untuk membantu proses pengolahan data-data yang masih manual tersebut diperlukan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi yang dapat menghasilkan informasi yang cepat, akurat, tepat waktu, efektif dan efisien.

Dengan permasalahan di atas maka penulis tertarik menjadikannya objek penelitian untuk membuat skripsi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Bengkel Kenteng Magic "Wahyu" Kulon Progo".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan menjadi pokok bahasan sebagai berikut:

Bagaimana merancang sistem informasi bengkel kenteng magic "wahyu" kulon progo yang dapat membantu sekretaris dalam pengolahan data dan membuat laporan administrasi bengkel kenteng magic "wahyu"?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diteliti oleh penulis dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Bengkel Kenteng Magic "Wahyu" Kulon Progo dirancang untuk mempermudah sekretaris dalam pengolahan data-data bengkel.
2. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi sistem adalah Microsoft Visual Basic 6.0, sedangkan *software* manajemen basis data menggunakan Microsoft SQL 2000.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan pada permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi yang dapat membantu mengolah data dengan cepat, akurat, tepat waktu, efektif dan efisien sehingga memudahkan dalam

pelaporan maupun penyimpanan data pada Bengkel Kenteng Magic “Wahyu” Kulon Progo.

2. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA, serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi penulis dalam melakukan penelitian.
3. Sebagai alat pelaporan yang sistematis untuk mengilustrasikan kemampuan intelektual penulis secara umum.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam menyusun skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Mendapatkan gelar sarjana komputer, selain itu menerapkan dari ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Mendapatkan pengalaman dan wawasan baru yang berguna untuk mengembangkan diri dalam persaingan dunia kerja nantinya.

2. Bagi STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan referensi bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian yang serupa.

3. Bagi Bengkel Kenteng Magic “Wahyu”

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah perusahaan dalam melakukan pengolahan data.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Tahap pengumpulan data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data tentang permasalahan yang terjadi dalam pengolahan data secara manual Bengkel Kenteng Magic "Wahyu".

b. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan narasumber atau responden, pada penelitian ini responden adalah pimpinan Bengkel Kenteng Magic "Wahyu". Kegiatan wawancara ini dibantu dengan menggunakan alat bantu yaitu *interview guide* atau panduan wawancara dan daftar pertanyaan, sehingga diperoleh informasi yang diperlukan guna merancang sistem yang akan dibuat.

c. Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur (buku-buku) dan media lain yang berhubungan atau serupa, yang dapat mendukung sebuah penelitian.

1.6.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. System/Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab yang akan menggambarkan secara menyeluruh permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pembagian bab tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi permasalahan, khususnya tentang perancangan Sistem Informasi Bengkel Kenteng Magic “Wahyu” Kulon Progo”.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis serta desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun, analisis kebutuhan sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sebaiknya dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

