

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan manusia akan informasi saat ini semakin meningkat, hal ini sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat cepat. Mahluk yang dinamis adalah manusia, yang tidak akan pernah berhenti mencari informasi. Informasi dapat di datangkan dari berbagai sumber yang salah satunya adalah sebuah system informasi berupa programming untuk mempermudah kerja manusia.

System pemrograman dapat digunakan membantu manusia khususnya dalam pekerjaan yang menyangkut dengan data. Salah satu contohnya adalah aplikasi pencari data yang interaktif, untuk kalangan karyawan yang berbasis pemrograman berorientasi obyek. System tersebut mempunyai fitur-fitur yang memudahkan pengolahan data serta pencarian data untuk karyawan. Karena jika proses pengolahan dan pencarian data dilakukan secara manual menyulitkan karyawan untuk mencari data tersebut.

Perkembangan implementasi informasi teknologi di perusahaan Indonesia saat ini sudah sangat banyak, tetapi permasalahan dikantor secara detail belum terpenuhi. Contohnya karyawan masih menggunakan cara manual untuk mencari data yang ditanganinya, yaitu dengan melihat data yang masih berupa hard copy.

Dari fenomena ini menunjukkan bahwa sebagai mahasiswa yang mempunyai intelektual, harus berfikir bagaimana cara agar memberi kemudahan untuk user atau karyawan supaya dapat berinteraksi dengan system yang berbasis pemrograman berorientasi obyek. Menyikapi dari proses pencarian secara manual atau menggunakan sebuah system sekiranya lebih efektif menggunakan system maka dirancang untuk dan disajikan suatu kemudahan untuk karyawan sebuah perusahaan finance khususnya untuk PT Sinarmas Multifinance Magelang supaya dapat berinteraksi dengan aplikasi pencari dan pengolahan data untuk memudahkan pekerjaannya.

Maka “Aplikasi Simulasi Pengolah Data Mobil dan Nasabah di PT Sinarmas Finance” dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya aplikasi ini akan mempermudah pekerjaan karyawan. Dengan programming segala sesuatu yang sulit akan menjadi mudah dan menyenangkan, dan dengan harapan karyawan dapat bekerja dengan giat agar perusahaan yang dikelola dapat meraih rating teratas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Metode pencarian data secara dinamis sangat diperlukan, yang salah satunya menggunakan programming berbasis GUI.

2. Kebutuhan pengolahan data sangat berpengaruh dengan proses pembuatan system, sehingga tercipta berbagai macam fitur yang di butuhkan oleh karyawan.
3. Memaksimalkan sistem yang sudah ada, sehingga semua system dapat beroperasi dengan baik.
4. Kemudahan berinteraksi dengan sistem juga sangat dibutuhkan, maka sistem dibuat dan disajikan secara dinamis.

### 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan programming sangat luas dengan sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan programming untuk membangun suatu aplikasi programming yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan karyawan khususnya pada kalangan supervisor di PT Sinarmas magelang.

Bentuk dari aplikasi programming ini adalah programming interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi tentang data-data dan harga mobil agar karyawan dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan tepat.

Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah netbean 6.9.1, xxamp, mysql, jdk-6u13-windows-i586-p, dan MS Exel sebagai software pendukung.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

##### 1. Tujuan

- a. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta..
- b. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan suatu aplikasi programming, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- c. Membuat alternatif metode pencarian data, dalam rangka menunjang proses kerja karyawan.
- d. Memberikan satu inovasi yang dinamis sehingga sistem bekerja secara maksimal dan mudah digunakan.

##### 2. Manfaat

- a. Membantu karyawan khususnya PT Sinarmas Magelang agar mudah dalam bekerja.
- b. Secara umum membantu perusahaan agar omset perusahaan meningkat.

- c. Membantu mengembangkan teknologi khususnya teknologi informasi berbasis programming.
- d. Sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan programming.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan pengolahan data informasi tentang data mobil, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara (*interview*).

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan obyek penelitian.

2. Metode Dokumentasi.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan.

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

## 1.6 Sistemasi penulisan laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan.

### 2. Bab II Dasar Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi *hardware* yang digunakan, langkah-langkah pengembangan sistem programming.

### 3. Bab III Tinjauan Umum

Dalam bab ini berisi tentang pembuatan aplikasi programming yang memenuhi standard perusahaan.

### 4. Bab IV Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

### 5. Bab V Penutup



## BAB II

### DASAR TEORI

#### 2.1 Konsep Dasar System

##### 2.1.1 Pengertian Sistem

Konsep dasar sistem ada dua pendekatan yaitu penekanan pada prosedurnya dan penekanan pada komponennya.

Definisi sistem yang lebih menekankan pada prosedur adalah : suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.<sup>1</sup>

Definisi sistem yg lebih menekankan pada komponen/elemen adalah : kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur-unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Jogiyanto. HM, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta : Andi Offset, 1999, hal. 1

<sup>2</sup> Ibid.