

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi komputer dewasa ini berkembang sangat pesat, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, misalnya: pendidikan, komunikasi dan bisnis. Pemanfaatan teknologi komputer diantaranya dapat membantu menyelesaikan pekerjaan maupun mengatasi masalah yang timbul dalam kegiatan sehari-hari dan ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia maupun bagi suatu instansi. Komputer adalah komponen yang sangat penting bagi suatu instansi, dengan adanya sebuah komputer instansi dapat menjalankan semua operasinya dengan baik.

Teknologi informasi yang berkembang pesat dewasa ini sangat memberi dukungan bagi pengembangan sistem informasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berbasis komputer, demikian juga yang terjadi di Honda Langgeng Jaya Motor. Khusus di pembayaran masih sangat membutuhkan alat bantu berupa aplikasi khusus untuk menyimpan pencatatan transaksi pada laporan-laporan kredit baik itu pembayaran maupun jatuh tempo. Kelemahan instansi tersebut hanya pada sistemnya yang masih secara manual pada pencatatan transaksi pembayaran sehingga penggunaannya memakan waktu yang cukup lama dan sering di jumpai masalah-masalah atau kelemahan-kelemahan yang ada, diantaranya belum teraturnya pencatatan data-data, belum terurut atau

tersusun dengan rapi dalam hal pembayaran angsuran motor, sehingga penggunaannya kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka pembuatan sistem informasi pembayaran angsuran motor menggunakan aplikasi khusus sangat diperlukan, karena dengan sistem yang tepat dan akurat pada akhirnya akan memperlancar proses selanjutnya.

Untuk membuat sistem informasi ini penulis menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat sistem informasi pembayaran angsuran motor yang baik, mudah dan terperinci?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan di sistem ini adalah mengenai proses transaksi secara kredit di Honda Langgeng Jaya Motor. Dalam hal ini, penulis mencoba menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai databasenya

sehingga dapat menunjang penerapan sistem pembayaran yang lebih terkomputerisasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah :

- a. Mencari jalan keluar untuk mengatasi masalah-masalah dari sistem yang dipakai saat ini.
- b. Mempermudah dan memperlancar cara kerja pegawai dalam proses pembayaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga menghasilkan sistem baru yang lebih baik dari sistem yang berjalan saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi penulis, penulis dapat memperoleh data yang dapat digunakan sebagai langkah awal dalam pembuatan sistem informasi pembayaran angsuran kredit motor yang praktis dan mudah untuk mendapatkan informasi.
- b. Bagi objek, aplikasi dapat membantu dalam proses transaksi secara terkomputerisasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menerapkan tentang pengenalan sistem dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini akan membahas tentang tinjauan umum Honda Langgeng Jaya Motor yang meliputi

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang penerapan sistem, testing sistem, konversi sistem dan implementasi sistem di Honda Langgeng Jaya Motor.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan

	KETERANGAN	April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Kepustakaan												
2	Penulisan Proposal												
3	Pengumpulan Data												
4	Analisis Data												
5	Desain Sistem												
6	Pembuatan Program												
7	Uji Coba Program												
8	Pengumpulan Tugas Akhir												