

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini semuanya serba mengikuti trend yang ada sesuai berkembangnya ilmu dan teknologi. Begitu pula dengan model mobil dari berbagai merk, hampir dalam setiap bulan semua pabrikan mobil bersaing dengan mengeluarkan produk dan desain terbarunya. Semua pabrikan mobil sanggup mengeluarkan berbagai model yang *sporty*, *stylist*, dan *economis* untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen yang cenderung konsumtif dan mudah bosan. Bagi orang kalangan atas, mereka juga selalu mengikuti perkembangan tersebut, tanpa pikir panjang apabila ada produk terbaru dari suatu pabrikan mereka langsung memesan mobil tersebut. Dan mobil yang lama biasanya mereka jual. Dengan demikian, adanya showroom mobil bekas sangat membantu bagi orang kalangan menengah ke bawah, mereka dapat membeli mobil dengan harga yang terjangkau dan kondisi mobilnya pun masih bagus. Showroom mobil bekas mendapatkan mobil-mobil tersebut dari orang-orang yang mudah bosan dan ingin mengikuti gaya yang terbaru.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi, informasi dapat membantu manusia memasuki peradaban yang baru di era globalisasi dan teknologi yang diciptakan untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Keunggulan bersaing mengacu pada penggunaan teknologi informasi untuk mendapatkan prestasi dan nama baik di dalam laju perkembangan perusahaan. Salah satu

perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dan pesat adalah teknologi informasi berbasis komputer yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika ingin memanfaatkan teknologi tersebut.

Sutami Motor atau yang biasa disebut SUMO adalah sebuah showroom mobil yang berlokasi di Jalan Ir. Sutami No. 37G Perumnas Bojongbata, Pematang, Jawa Tengah yang masih menggunakan cara manual dalam melakukan pencatatan data showroom mobil tersebut, seperti data karyawan, data transaksi penjualan maupun pembelian dan laporan-laporan. Yaitu data ditulis dalam lembaran kertas atau buku yang kemudian disimpan dalam sebuah lemari sehingga data tersebut dapat dicari dan digunakan kembali jika sewaktu-waktu data tersebut dibutuhkan. Cara ini kurang efektif karena belum bias memberikan kemudahan, ketepatan, efisiensi, reliability dan keamanan yang lebih. Apalagi pada era globalisasi seperti sekarang ini setiap perusahaan dituntut agar lebih meningkatkan kualitas system informasinya untuk mendukung proses bisnis perusahaan sehingga dapat bersaing dengan perusahaan yang lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai analisis dan perancangan sistem informasi dan pengolahan data showroom mobil di Sutami Motor "SUMO" untuk pembuatan skripsi dengan judul "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Showroom Mobil Bekas Sutami Motor "SUMO" Pematang".

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi objek penelitian skripsi ini adalah :

Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan yang *user friendly* dan dapat meningkatkan kemudahan, ketepatan, efisiensi, reliabiliti, dan keamanan dalam pengelolaan dan penyajian data pada showroom mobil Sutami Motor “SUMO” Pematang ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian dan perancangan aplikasi penjualan ini, ada pembatasan permasalahan pada beberapa pokok bahasan, yaitu:

1. Aplikasi penjualan yang akan dibuat hanya mengelola data karyawan, data konsumen, data merk, transaksi pembelian, transaksi penjualan dan laporan-laporan pada showroom mobil.
2. Aplikasi penjualan yang dibuat adalah aplikasi berbasis desktop dengan sistem operasi windows dan tidak terhubung jaringan komputer.
3. Aplikasi penjualan dibuat dengan Visual Basic 6.0 sebagai *software developer* dan Microsoft Access 2007 sebagai sistem manajemen basis datanya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat aplikasi yang mampu mengelola data transaksi baik data pembelian maupun data penjualan pada showroom Sutami Motor “SUMO”.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah :

1. Bagi Sutami Motor "SUMO"
  - a. Menghindari terjadinya penumpukan data yang mengakibatkan data tersebut hilang atau rusak.
  - b. Mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian dalam pencatatan data.
  - c. Meningkatkan mutu pelayanan transaksi penjualan dan pembelian pada Sutami Motor "SUMO".
2. Bagi Penulis
  - a. Merealisasikan ilmu yang sudah penulis pelajari dan peroleh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Memahami cara kerja sistem Sutami Motor "SUMO" yang sudah diterapkan, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam perancangan sistem yang baru.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode penelitian *Action Research* atau riset tindakan. Yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi masalah pada sistem yang lama pada Sutami Motor "SUMO" dengan sistem yang baru, yaitu sistem komputerisasi yang digunakan untuk lebih mendukung proses bisnis.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun aplikasi penjualan pada Sutami Motor “SUMO” dilakukan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait untuk memperoleh data relevan yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan di dalam objek penelitian. Metode ini penting karena kadang-kadang pengguna atau manajer tidak dapat mengingat secara keseluruhan apa yang ada dan terjadi di lapangan sehingga data-data tersebut tidak didapat hanya dengan metode wawancara.

3. Metode Kearsipan

Yaitu metode yang dilakukan dengan mempelajari material dari dokumen-dokumen yang ada dari sistem lama sebagai pendukung data-data yang telah didapat dari metode pengumpulan data yang lainnya, seperti form pembelian dan penjualan, nota transaksi, laporan-laporan berkala, dan lain-lain yang dapat digunakan sebagai data pendukung.

#### 4. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan dengan mempelajari buku, tulisan, karya ilmiah, jurnal atau hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai acuan dan pendukung dalam mengerjakan penelitian yang sedang dilakukan.

#### 1.6.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut:

##### 1. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

##### 2. *Requirement analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

##### 3. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements analysis*. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

#### 4. *Coding* (implementasi)

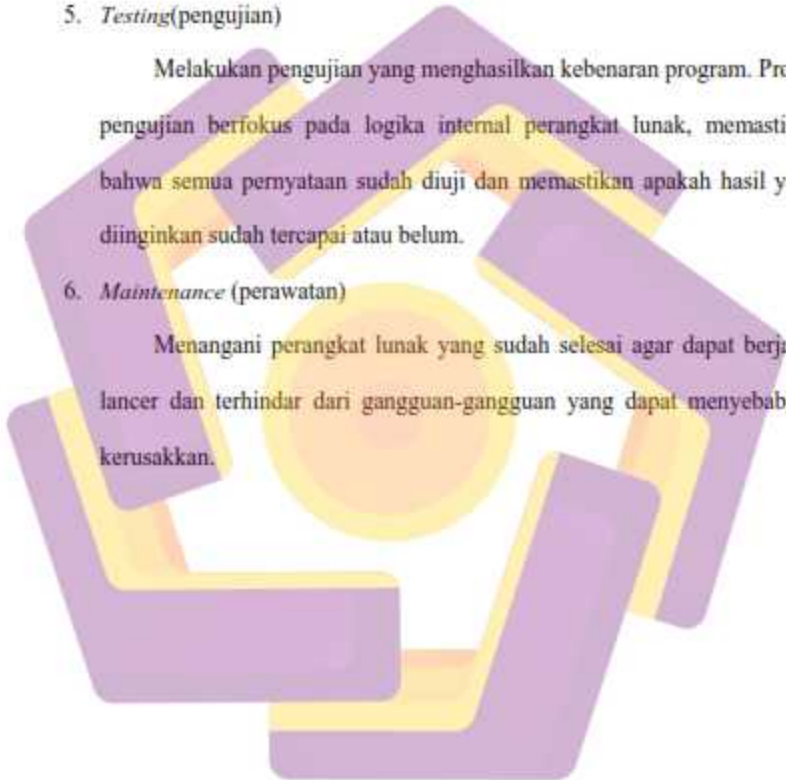
Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

#### 5. *Testing*(pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

#### 6. *Maintenance* (perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas lima bab, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penulisan serta peralatan/software yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini.

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

Bab ini akan menguraikan tentang analisa sistem yang diajukan, *flowchart* sistem, *data flow diagram* (DFD), perancangan basis data, dan perancangan *user interface* (tampilan).

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh peneliti.