

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin meningkatnya perhatian dan kepedulian organisasi – organisasi baik publik maupun swasta terhadap pengolahan informasi dan pengolahan data merupakan fenomena yang semakin tampak jelas menandakan dimulainya era informasi pada abad ini. Kecepatan dan ketepatan dalam pengelola dan penyajian informasi menjadi andalan bagi semua organisasi untuk menerapkan strategi peningkatan keefektifan, produktifitas dan efisiensi kinerja organisasi. Dan untuk semua itu diperlukan suatu pengolahan data yang handal, akurat, dan dapat ditampilkan secara cepat dan mudah setiap kali diperlukan khususnya dalam menangani permasalahan pengolahan data. Majunya dunia bisnis di dukung oleh pengolahan sistem informasi dan manajemen.

Dengan adanya sistem informasi yang lengkap, cepat dan akurat maka akan sangat mendukung pihak manajemen perusahaan dalam mengambil keputusan dan langkah-langkah ke depan sehingga dapat mengurangi resiko kerugian atau bahkan dapat memperkecil pengeluaran biaya. Keberhasilan suatu sistem informasi manajemen sangat dipengaruhi oleh sistem pengolahan data yang merupakan elemen penyusunan sistem tersebut. Semakin akurat dan mudah dalam menampilkan kembali data-data yang termuat dalam sistem pengolahan data, maka akan semakin meningkatkan kualitas instansi tersebut.

Kegiatan pengolahan data memiliki peranan yang penting dalam administratif sebagai pusat kegiatan dan sumber informasi dalam rangka melaksanakan kegiatan perancangan, penganalisa, perumusan kebijakan, pengambilan keputusan laporan, secara tepat dan akurat. Sistem pengolahan data yang baik akan senantiasa dapat mengatasi pemasalahan dan menghasilkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Satu strategi yang dapat dilaksanakan dalam rangka memenuhi tuntutan dalam pelayanan perbengkelan seperti di Hendriansyah Speed Shop adalah dengan menerapkan sistem informasi yang berbasis komputer atau penggunaan sistem komputerisasi sebagai alat pengolah data tepat dengan akses dengan ketelitian maupun kecepatan tinggi dibanding akses kerja manual. Saat ini komputer merupakan perangkat canggih yang sangat dibutuhkan untuk melakukan proses pengolahan data secara efektif dan efisien dalam menyajikan informasi yang dibutuhkan. Dengan informasi diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengolahan data. Sehingga pada akhirnya dapat membantu mempermudah dan memperlancar tugas mengelola data dalam menyajikan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam perkembangan usaha perbengkelan selama ini dalam pemrosesan basis data pelayanan untuk *database* Perbengkelan masih menggunakan sistem manual yaitu data-data tidak berada dalam project dan satu *database* yang terdiri dari beberapa tabel, sehingga dapat diakses dalam satu informasi Pelayanan bengkel yang di dalamnya memuat *database* yaitu diantaranya suku_cadang,

transaksi_bengkel, pelanggan dan pemasangan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan permasalahan yaitu “Bagaimana mengembangkan sebuah sistem informasi bengkel yang aman dalam mencatat semua transaksi dan membuat laporan dengan cepat dan tepat?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjawab pokok permasalahan seperti yang telah disebutkan sebelumnya, adapun batasan-batasan masalahnya yaitu:

1. Melakukan analisa terhadap kelebihan sistem yang akan dibuat meliputi tampilan, kecepatan mengolah data, keakuratan dan ketepatan.
2. Penekanan program ini adalah pembuatan program komputer untuk menentukan jumlah transaksi penjualan dan pencarian yang telah terjadi di dalam bengkel.
3. Pembuatan laporan transaksi bengkel terdiri dari berbagai laporan meliputi laporan data pelanggan, laporan data transaksi bengkel, laporan data suku cadang, laporan data penjualan, serta nota transaksi bengkel untuk pelanggan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Diploma-III pada jurusan Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis untuk membantu menyelesaikan permasalahan didunia perusahaan.

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan sistem baru yang pemanfaatan teknologi yang ditujukan kepada Hendriansyah Speed Shop.
2. Dapat mengembangkan sistem ini menjadi lebih handal dan *user friendly* sehingga dapat menjadi pilihan utama.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan citra bengkel yang lebih baik.
2. Mempermudah dalam pembuatan laporan.
3. Mempercepat informasi yang didapat dalam pengecekan barang.
4. Efektif dalam penyajian informasi.
5. Meningkatkan kinerja karyawan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan:

1. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pemilik bengkel dengan berlandaskan pada tujuan penelitian dan objek yang diteliti.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

3. Metode Observasi

Dengan melakukan survei langsung dilapangan, kemudian melakukan pencatatan dengan hasil survei tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II Dasar Teori

Dalam bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan dijelaskan tentang pengenalan sistem, konsep dasar sistem, konsep

dasar sistem pengolahan basis data, software yang digunakan dan juga hardware yang direkomendasikan.

3. BAB III Tinjauan Umum

Pada bab ini di uraikan tentang sejarah singkat dan struktur organisasi.

4. BAB IV Pembahasan

Dalam bab ini akan memaparkan gambaran umum perusahaan, analisis sistem untuk mengindensikasi dan mengevaluasi masalah , representasi pengetahuan, perancangan sistem, perancangan *database*, rancangan antarmuka pengguna.

5. BAB V Penutup

Dalam bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan atas apa yang telah dikerjakan kemudian diakhiri dengan saran-saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

