

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang maju akan teknologi, terbukti di era jaman sekarang sangat gampang untuk memperluas wawasan di tambah dengan adanya internet yang sangat mudah untuk dikelola/akses.

Teknologi informasi telah banyak mengubah proses bisnis pada suatu organisasi perusahaan. Teknologi informasi adalah membantu atau mempermudah orang membuat mengubah menyebarkan informasi.

Disini penulis akan membahas sistem informasi tentang administrasi bengkel mobil “DWI PUTRA CUSTOM GARAGE” untuk mempermudah penjualan yang terdiri dari Data Operator, Suplier, Data Montir, Barang, Transaksi Penjualan, Data Customer, Transaksi Pembelian, dan Data Service.

Bengkel mobil ini adalah sebuah bengkel yang bergerak dalam bidang otomotif yang bertempat di Jl.Jogja Pangen,Purworejo. Bengkel ini melayani penjualan ban dan velg maupun pelayanan jasa lainnya. Dalam proses pencatatan, penyimpanan dan pembuatan dari semua pengolahan data bengkel ini masih menggunakan sistem manual. Hal ini bisa dikatakan belum efektif karena sulit dalam observasi harga barang, stok serta perhitungan transaksi penjualan sehingga mengakibatkan lama dalam hal menampilkan laporan, terjadinya kesalahan saat mengkalkulasi transaksi serta sulitnya menginputkan data barang. Sebagai pelengkap dalam pembuatan laporan kami juga melakukan wawancara kepada pemilik bengkel mobil dan beberapa staf berhubungan dengan system pembelian dan penjualan.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis mencoba untuk menyusun Tugas akhir dengan judul “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI BENGKEL MOBIL DWI PUTRA CUSTOM GARAGE”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat di simpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana untuk membangun suatu aplikasi sehingga mempermudah, mempercepat dan mampu mengurangi kesalahan dalam proses pengolahan data operator, barang, supplier, service, pembelian dan penjualan di BENGKEL MOBIL DWI PUTRA CUSTOM GARAGE?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi penjualan dan pengelolaan data penelitian dilakukan di bengkel DWI PUTRA CUSTOM GARAGE
2. Proses perancangan aplikasi ini menggunakan software utama yaitu Neatbeans dan Xampp.

## 1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

Penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan studi diploma III di UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta program studi Manajemen Informatika.

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan akan memberikan hasil yang sesuai dalam mendukung kebutuhan, kenyamanan pengelola dan pelanggan serta perkembangan ilmu informatika. Adapun penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat Sistem Informasi Administrasi pada bengkel DWI PUTRA CUSTOM GARAGE untuk mempermudah proses pengelolaan semua data barang dan data transaksi.
2. Membuat aplikasi yang bisa menampilkan laporan transaksi secara cepat ketika dibutuhkan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah memberikan informasi data transaksi serta mempermudah dalam pengelolaan data barang.
2. Mampu mengurangi resiko kesalahan dalam proses pengelolaan data transaksi.
3. Menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan mengenai Sistem Informasi untuk penulis.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang di gunakan adalah dengan cara pencarian dan pengumpulan data yang di perlukan agar pembuatan program sesuai dengan apa yang di harapkan, maka dilakukan metode penelitian sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

#### 1. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan pertanyaan dengan pemilik perusahaan dan karyawan bengkel mobil secara langsung sehingga dapat memberikan informasi yang lengkap

mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek yang sedang dijadikan bahan penelitian.

## 2. Metode Observasi

Metode Observasi merupakan metode yang dilakukan pengamatan mengenai permasalahan-permasalahan terhadap objek yang sedang diteliti. Metode observasi ini dilakukan dengan cara mendatangi secara langsung ke lokasi penelitian tersebut.

## 3. Metode Kearsipan

Mendapatkan data dengan cara meminta langsung arsip atau dokumen-dokumen yang dimiliki oleh perusahaan tersebut.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan penulis yaitu metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service*). Tujuan analisis PIECES untuk memecahkan sebuah masalah adalah dengan mengumpulkan semua permasalahan yang ada kemudian mengidentifikasi dan menganalisisnya. Setelah itu menentukan ketidakeleluasaandari permasalahan tersebut.

Kelebihan menggunakan metode analisis PIECES yaitu ada laporan setiap akhir sehingga memudahkan adanya pengawasan, mudah melakukan dokumentasi secara resmi.



### 1.6.3 Perancangan Sistem

Metode perancangan yang digunakan yaitu dengan menggunakan pemodelan FlowchartDFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*)

### 1.6.4 Implementasi Perancangan

Pada implementasi perancangan hal yang dikerjakan adalah coding. Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

### 1.6.5 Pengujian/*Testing*

#### *Black Box Testing*

Black box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian.

### 1.6.6 Penerapan ke Objek

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design*, dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

### 1.6.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan, maka tugas akhir ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai program penggunaan system secara umum dan perangkat lunak yang digunakan.

#### BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang kegiatan objek, visi dan misi, struktur organisasi, serta gambaran mengenai objek penelitian

#### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain serta bagaimana cara menjelaskan program yang telah dibuat dari mulai program, proses, dan mengakhiri program.

#### BAB V - PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat yang merupakan hasil dari penelitian dan pengujian sistem dari pembuatan Tugas Akhir ini. Yang dimana kesimpulan berisi ringkasan

hasil implementasi dan pengujian. Sedangkan saran berisi ulasan-ulasan lanjut dari permasalahan yang ditinjau.

#### DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tulisan yang tersusun diakhir sebuah karya ilmiah yang berisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit sebagai sumber atau rujukan.

