

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta adalah salah satu provinsi yang dikenal sebagai kota pelajar dan kota wisata yang memiliki keanekaragaman budaya dan adat istiadat. Selain itu Yogyakarta memiliki banyak kuliner, tempat wisata dan tempat bersejarah yang menjadi dorongan bagi wisatawan untuk berwisata ke Yogyakarta. Menyadari hal tersebut banyak bisnis persewaan mobil yang berdiri di Yogyakarta yang saling bersaing supaya tidak ditinggal oleh pelanggan dengan menawarkan berbagai macam produk layanan untuk menarik pelanggan.

Salah satu badan usaha yang memanfaatkan peluang bisnis di Yogyakarta dan sekitarnya adalah CV. Gran Transport Jogja dengan melihat kondisi Yogyakarta yang menjadi kota budaya dan wisata. CV. Gran Transport Jogja bergerak di bidang jasa persewaan kendaraan dan paket wisata khusus daerah Yogyakarta dan Sekitarnya. Selain itu CV. Gran Transport Jogja melayani peluang bisnis bagi pemilik kendaraan (Vehicle Owner) yang memiliki kendaraan yang tidak produktif untuk di titipkan di perusahaan tersebut untuk mendapatkan tambahan penghasilan dengan mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku di perusahaan tersebut.

Namun, seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi yang sangat berperan penting bagi kehidupan manusia terutama dalam bidang Jasa dan Penjualan. Banyak jasa rental mobil yang kurang memanfaatkan sarana teknologi

dalam memberikan informasi dan promosi untuk proses bisnis yang ada seperti yang ada di Perusahaan Rental Mobil CV. Gran Transport Jogja yang bergerak hanya mengandalkan Relasi dan beberapa media sosial untuk menawarkan produk-produknya. Sehingga banyak calon pelanggan yang kehilangan minat untuk menggunakan jasa yang ditawarkan di perusahaan tersebut. Selain itu, proses pemesanan mobil dan paket wisata pelanggan harus datang ke kantor atau lewat telephone. Dimana dalam hal ini proses pelayanan menjadi kurang baik, cepat, dan akurat. Disamping itu proses pencatatan pemesanan jenis transportasi dan paket wisata masih dilakukan secara manual sehingga pencatatan menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu sering terjadi kesalahan perhitungan laporan persewaan kendaraan dan paket wisata karena kurangnya manajemen dan pencatatan laporan. Selain itu dalam memperkenalkan peluang bisnis layanan penitipan mobil masih dilakukan secara offline melalui relasi-relasi sehingga kurangnya informasi dan promosi dalam menerapkan sistem tersebut sehingga mengakibatkan kurangnya pengetahuan tentang layanan penitipan mobil dan pemahaman tentang peluang bisnis dan keuntungan yang ditawarkan.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dibuat suatu sistem aplikasi dengan judul **"Analisis dan Perancangan Aplikasi Persewaan Kendaraan Untuk Sarana Informasi dan Promosi di CV. Gran Transport Jogja"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis menguraikan rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu **"Bagaimana cara untuk Menganalisa dan Merancang Aplikasi Persewaan Kendaraan untuk Sarana Informasi dan Promosi di CV.Gran Transport Jogja?"**.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka dibuat batasan-batasan masalah antara lain:

1. Aplikasi yang dibuat difokuskan hanya untuk menyelesaikan permasalahan pada CV. Gran Transport Jogja.
2. Proses perancangan menggunakan *Framework Slim*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi adalah PHP, HTML, Javascript dan CSS.
4. Database yang digunakan adalah MYSQL.
5. Pengguna (*user*) dari aplikasi persewaan kendaraan ini adalah semua pihak yang mampu mengakses teknologi website.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi serta media promosi tentang persewaan mobil, paket wisata, penitipan kendaraan, dan manajemen dan pencatatan persewaan kendaraan.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat suatu Aplikasi berbasis Website untuk memudahkan dan membantu pelanggan dalam mengakses informasi dan promosi, melakukan pemesanan kendaraan dan paket wisata, penitipan mobil dan untuk meningkatkan manajemen dan pencatatan persewaan kendaraan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna
 - a. Dapat membantu pelanggan untuk dapat memutuskan pilihan produk dan paket wisata yang akan diambil.
 - b. Dapat membantu untuk mendapatkan penghasilan tambahan dengan memanfaatkan peluang bisnis penitipan mobil yang ditawarkan.
2. Bagi Pemilik Perusahaan
 - a. Dapat memudahkan dalam manajemen dan pencatatan laporan persewaan kendaraan sehingga lebih efektif dan efisien.
 - b. Dapat memudahkan dalam menyebarkan informasi dan promosi tentang produk- produk yang dimiliki.

- c. Dapat menambah jenis kendaraan yang disewakan dengan menerapkan peluang bisnis penitipan kendaraan.

3. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sarana penelitian bagi mahasiswa yang ingin menambah wawasan yang lebih jauh tentang penggunaan *Framework Slim*.

4. Bagi Penulis

- a. Mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang sistem yang digunakan dalam persewaan kendaraan dan paket wisata.
- b. Mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang peluang bisnis penitipan kendaraan.
- c. Menerapkan ilmu pengetahuan tentang *Framework Slim* untuk pembuatan aplikasi berbasis website.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengumpulan data

1.6.1.1. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan metode wawancara ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab kepada pemilik perusahaan

CV. Gran Transport Jogja untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi.

1.6.1.2. Metode Observasi

Pada tahap ini dilakukan dengan mendatangi secara langsung CV. Gran Transport Jogja dan melakukan observasi atau pengamatan secara langsung dan memahami semua sistem persewaan kendaraan yang sedang berjalan sehingga mengetahui alur proses bisnis yang ada.

1.6.1.3. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku dan literatur-literatur sebagai bahan referensi teori dan konsep dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.6.1.4. Metode Eksperimental

Yaitu menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat menggunakan perangkat computer.

1.6.2. Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Mencakup pekerjaan-pekerjaan penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi dalam suatu sistem, baik dari kebutuhan

fungsional maupun kebutuhan non fungsional. Kebutuhan dari hasil analisis ini harus dapat dilaksanakan, diukur, dan diuji terkait dengan kebutuhan bisnis yang teridentifikasi, serta didefinisikan sampai tingkat detail yang memadai untuk perancangan sistem.

2. Analisis PIECES

Mencakup pengidentifikasian masalah yang meliputi *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, And Service*.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*). Karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan, membuat spesifikasi membangun, dan mendokumentasikan sistem peranti perangkat lunak. Diagram yang akan digunakan yaitu *Class diagram, Use case diagram, Sequence diagram, dan Activity diagram*.

1.6.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDLC. Metode SDLC merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya, inti dari metode SDLC adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear, dimulai dari analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

1.6.5. Metode Testing

Merupakan tahapan untuk menguji coba sistem. Ada dua jenis pengujian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pengujian White box testing, yaitu pengujian per modul.
2. Pengujian Black box testing, yaitu pengujian secara terintegrasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini pembahasan terbagi dalam lima bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai berbagai teori yang mendasari analisis permasalahan dan memiliki kesesuaian topik yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai gambaran umum dari objek penelitian dan analisis yang dibutuhkan dalam penyelesaian permasalahan yang dirumuskan, diantaranya analisis masalah, analisis solusi, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil dari analisa, perancangan, implemmentasi sesuai dengan metode yang dilakukan pada sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem ini ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

