

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet sebagai suatu kebutuhan utama pada saat ini, sebagai alat penghubung yang praktis dalam komunikasi antar individu , kelompok , organisasi, dan perusahaan. Internet memberikan kenyamanan dalam bertransaksi tanpa harus memikirkan jarak, waktu , dan lokasi. Penggunaan internet tak hanya sebatas interaksi antar relasi maupun keluarga. Perkembangan yang signifikan membuat internet semakin dikenal dan dipergunakan lebih luas khususnya dalam dunia bisnis yang marak saat ini.

Dunia bisnis sekarang ini sudah berkembang tidak hanya jual beli namun juga merambah ke bisnis yang lain seperti persewaan baik itu properti , mobil maupun persewaan lainnya. Dalam bisnis persewaan tentunya terjadi persaingan antar perusahaan yang sangat ketat, oleh sebab itu dibutuhkan suatu strategi pemasaran yang handal, aman , nyaman dan cepat. Dengan adanya internet yang sangat muktahir sekarang ini, perusahaan dapat menampilkan suatu jasa atau produk melalui internet serta dapat melakukan transaksi secara online dan realtime. Dengan membuat suatu website yang dapat diakses melalui internet, perusahaan dapat mempromosikan produk atau jasa yang mereka miliki secara online. Hal ini perlu disadari betul oleh pelaku dunia usaha khususnya bagi para pengembang teknologi informasi karena dalam pengembangan suatu sistem diperlukan kemampuan analisa untuk melihat sejauh mana kebutuhan teknologi informasi,

ketepatan perancangan sistem, keamanan sistem, dan penggunaan suatu sistem yang tentunya dapat dipakai dengan mudah oleh para pelanggan. Untuk memberikan pelayanan terhadap konsumen diperlukan berbagai cara agar konsumen tertarik dan dapat menikmati fasilitas yang diberikan dimanapun mereka berada. Bila diperhatikan saat ini perusahaan persewaan mobil di Yogyakarta, masih menggunakan sistem yang konvensional atau manual. Sistem yang masih bersifat offline sehingga para sasaran konsumen belum meluas ke berbagai wilayah, kehilangan data yang masih dalam bentuk fisik seperti dokumen persewaan dan data yang tidak sesuai. Dengan permasalahan ini statistik pendapat perusahaan menunjukkan adanya perubahan signifikan bahkan cenderung menurun. Hal ini berdampak pada kesejahteraan perusahaan persewaan mobil tersebut seperti pada kasus "Kirani Car RENTAL Yogyakarta".

Dengan permasalahan ini sebuah Sistem informasi persewaan mobil dimana semua transaksi dilakukan secara online dan ini akan dikembangkan dalam website sehingga lebih efektif dan efisien. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dibangunnya sebuah "***Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Website pada KIRANI CAR RENTAL Yogyakarta menggunakan PHP dan MYSQL***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah adalah bagaimana membangun sebuah sistem informasi Rental mobil berbasis web di Rental KIRANI CAR RENTAL Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perusahaan dapat menampilkan seluruh informasi berkaitan dengan jumlah mobil, spesifikasi, dan harga mobil.
2. Sistem yang dibangun dapat mengelola data customer, kendaraan, sopir penyewaan mobil dan transaksi laporan.
3. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi system pemesanan dan penyewaan Mobil pada Kirani Car Rental Yogyakarta dalam bentuk website.
4. Customer yang pertama melakukan pemesanan adalah customer yang berhak meminjam terlebih dahulu dengan mengirimkan bukti pembayaran via sms atau Whatsapp. Untuk peminjaman, customer harus menunjukkan kartu identitas kepada staf perusahaan.
5. Software yang digunakan dalam skripsi ini Notepad ++ V7.3.3, Photoshop CS6, XAMPP V3.2.2, Mozilia Firefox V52.0.2.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini dimaksudkan untuk membangun sistem informasi Rental Mobil berbasis web menggunakan PHP dan MYSQL pada KIRANI CAR RENTAL Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan konsumen pada saat akan melakukan pemesanan sewa mobil tanpa harus datang langsung ke Rental Mobil Kirani Car Rental Yogyakarta untuk mengetahui mobil yang belum disewa.
2. Memperluas area pemasaran sehingga menambah jumlah konsumen.
3. Memudahkan staff pada proses pembuatan laporan sewa mobil yang tidak akan memakan banyak waktu.
4. Membangun sebuah website yang efektif untuk booking bagi para customer yang akan menggunakan jasa Rental Mobil Kirani Car Rental Yogyakarta.
5. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, metode pengumpulan data yang saya lakukan dengan cara:

a. Observasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati langsung objek penelitian pada KIRANI CAR RENTAL di Yogyakarta.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan tanya jawab langsung pada narasumber/pelanggan pada Kirani Car Rental Yogyakarta terkait informasi yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, dan pelayanan pelanggan sehingga dapat diusulkan perbaikan dengan menggunakan metode analisis PIECES.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan yaitu paradigma Waterfall (Classic Life Cycle), untuk lebih jelasnya tahapan dari paradigma Waterfall ini diuraikan sebagai berikut :

- a. System Engineering (Rekayasa Sistem), merupakan kegiatan untuk menentukan informasi apa yang dibutuhkan oleh sistem atau menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang akan dibuat.
- b. Analisis System (Analisis Sistem), dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data – data yang ada dalam sistem yang berhubungan dengan pemesanan Mobil pada KIRANI CAR RENTAL Yogyakarta. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.
- c. Design (Perancangan), merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data – data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara

merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan Output.

- d. Coding (Pengkodean), yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkoversian data kedalam sistem yang baru dan pengkoversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri. Dalam kasus ini menggunakan Notepad ++ sebagai web editor, Adobe Photoshop sebagai Image Editor dan web server menggunakan apache untuk uploading ke browser.
- e. Testing (Pengujian), yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.
- f. Maintenance (perawatan), yaitu merupakan suatu kegiatan untuk memelihara program aplikasi yang telah dibuat, agar kebutuhan program dapat terjaga seperti validasi data, dan menjaga program dari serangan virus, orang yang tidak berhak dapat merusak program.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih ^{terarah} pada permasalahan dan terstruktur maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum dari isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem perangkat lunak, perancangan database, antarmuka dan penjelasan tentang sistem perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang dibangun.

DAFTAR PUSTAKA