

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dikarenakan oleh masyarakat yang selalu membutuhkan informasi yang cepat dan akurat serta dapat mengolah data dengan mudah. Secara umum teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan [1]. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi tersebut, sangat menunjang efektifitas dan efisien kerja bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha, sebagai contoh jasa persewaan mobil yang sangat membantu masyarakat untuk menyewa kendaraan untuk keperluan berbagai hal, contohnya berpergian ke suatu tempat.

Arau Rental Mobil adalah perusahaan yang bergerak pada jasa persewaan mobil yang bertempat di Jl. Sambirejo Raya No. 24 Rt.03 Rw11 Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Saat ini, perusahaan masih mencatat transaksi sewa mobil menggunakan kertas dokumen sebagai penyimpanan data. Penyimpanan data dengan metode tersebut, tentu saja akan mengakibatkan kertas dokumen menjadi rusak jika disimpan dalam jangka waktu lama. Untuk mengatasi hal ini, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan komputer, karena dapat mengolah data

dengan baik dan aman jika disimpan dalam waktu lama dan data bisa berbentuk *softfile* atau tidak dalam bentuk kertas.

Jika masih menggunakan pencatatan secara manual, akan mengakibatkan sistem pelayanan pada Arau Rental Mobil menjadi kurang efisien, karena akan terjadi pemborosan kertas. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi sistem informasi berbasis desktop untuk mempermudah pencatatan transaksi sewa mobil. Dengan adanya aplikasi tersebut, juga akan meningkatkan kinerja sistem pelayanan akan kebutuhan sistem informasi yang cepat dan akurat, serta sebagai salah satu sarana untuk memfasilitasi perusahaan dalam penyewaan mobil. Aplikasi desktop ini, dalam perancangannya akan memakai beberapa aplikasi pendukung, yaitu NetBeans IDE 8.1 dan Xampp versi 3.2.2. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEWA MOBIL BERBASIS DESKTOP PADA ARAU RENTAL MOBIL YOGYAKARTA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut: “Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi sewa mobil berbasis desktop yang mampu mempermudah pengolahan data bagi *admin* pada Arau Rental Mobil Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka berikut ini beberapa batasan masalah antara lain :

1. Aplikasi ini dirancang untuk Arau Rental Mobil Yogyakarta yang berbasis desktop.
2. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang beberapa harga sewa mobil.
3. Aplikasi ini hanya bisa diakses atau *login* oleh *admin* dan karyawan sekaligus bisa mengelola database, contoh data trasnsksi sewa mobil. Tetapi hanya *admin* yang diberikan akses untuk mengelola data admin, sedangkan karyawan tidak bisa.
4. Pengguna (penyewa) hanya bisa melihat informasi tentang harga sewa mobil dan tidak memiliki hak akses *login*.
5. Pada menu pembayaran maupun pengembalian sewa mobil, hanya *admin* dan karyawan yang dapat melakukan input data, penyewa hanya membayar harga sewa dan memberikan informasi biodata pribadi serta nota transaksi sews kepada *admin* dan karyawan.
6. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* NetBeans IDE 8.1 dengan bahasa pemrograman yang dipakai adalah Java, Xampp Control Panel v.3.2.2 dan *database*-nya menggunakan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan pelayanan bagi masyarakat yang bertransaksi di Arau Rental Rental Yogyakarta.
2. Sebagai sarana untuk mendapatkan informasi tentang harga sewa mobil.
3. Sebagai sarana untuk meningkatkan mutu kualitas pada sistem pelayanan di Arau Rental Mobil Yogyakarta kepada masyarakat.
4. Mempermudah pengolahan data transaksi sewa mobil bagi *admin* dan karyawan pada Arau rental Mobil Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data atau informasi yang benar, relevan, dan akurat agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Penulis melakukan metode dengan cara pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap sistem pelayanan Arau Rental Mobil Yogyakarta kepada konsumen.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan metode dengan cara berkomunikasi secara langsung kepada pemilik atau karyawan Arau Rental Mobil Yogyakarta dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan berkaitan dengan masalah yang akan di pecahkan.

1.5.1.3 Metode Pustaka

Penulis melakukan metode dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Tahapan ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah dan menganalisis terhadap sistem yang dirancang agar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Analisis yang akan digunakan dalam perancangan sistem ini adalah PIECES.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahapan ini dilakukan dengan cara menganalisis dan merancang sistem baru yaitu penyewaan sewa mobil berbasis desktop pada Arau Rental Mobil Yogyakarta.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan pada sistem ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan pendekatan sistem air terjun (*waterfall*) yang secara terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

1.5.5 Metode Testing

Tahapan ini dilakukan implementasi pada sistem yang akan dirancang dan melakukan pengujian pada sistem untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada uji coba sistem akan dilakukan 2 metode, yaitu *black-box testing* dan *white-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan skripsi ini dibuat untuk mempermudah penyusunan skripsi dan diharapkan pembaca dapat mudah memahami isi laporan. Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan terkait dengan sistem informasi yang akan dirancang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang aplikasi yang akan dianalisis dan dirancang yaitu meliputi gambaran umum objek penelitian serta analisis kebutuhan sistem dan juga perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan yang dilakukan dalam penerapan sistem yang telah dirancang yang meliputi rancangan antarmuka, cara kerja program dan *source code* yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap sistem yang dirancang oleh penulis dari hasil penelitian guna memperoleh sistem yang lebih baik lagi.

