

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan usaha yang semakin ketat dan perkembangan dunia bisnis yang semakin pesat mendorong suatu perusahaan untuk selalu meningkatkan kualitas dan pelayanan kepada konsumennya agar perusahaan tersebut bisa bertahan dengan ketatnya persaingan bisnis. Kepuasan konsumen menjadi tolak ukur keberhasilan perusahaan. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan tuntutan dari para konsumen maka berbagai macam produk pun dihasilkan untuk menunjang produktivitas kerja perusahaan dengan perbaikan sistem yang ada sehingga mampu memberikan pelayanan terbaiknya untuk memuaskan para konsumennya. Hal tersebut menuntut perusahaan untuk berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

Suatu perusahaan yang memiliki teknologi informasi yang bagus cenderung lebih cepat dalam perkembangan perusahaannya, diharapkan komputer tidak hanya berfungsi sebagai mesin ketik saja, tetapi juga sebagai alat pengolah data yang mempunyai produktivitas tinggi. Suatu perusahaan membutuhkan komputer untuk mengelola sistem yang ada, dengan tujuan menghasilkan informasi yang mempunyai nilai lebih daripada diolah secara manual. Dengan tersajinya informasi yang cepat, maka akan mempercepat proses pengambilan keputusan sehingga memanfaatkan biaya, tenaga dan waktu.

Penjelasan diatas penulis akan melakukan penelitian dan membangun aplikasi berbasis web ditujukan kepada Pasaman *Car Rental*, dimana untuk proses pencatatan proses transaksi masih menggunakan sebuah buku dan papan tulis serta untuk pembuatan laporan harus mengumpulkan semua catatan transaksi, tentunya hal ini memiliki resiko kesalahan yang tinggi dan membutuhkan waktu cukup lama dan untuk pemesanan, pelanggan biasanya harus datang langsung ke tempat persewaan namun ketika penyewa telah datang, mobil yang ada sudah disewa oleh penyewa lain atau kondisi mobil yang ada tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pada Sistem informasi ini dibuat untuk para pelanggan untuk mengakses informasi tentang persewaan mobil dan melakukan pemesanan.

Maka perlu dilakukan penelitian untuk membuat sistem informasi penyewaan mobil berbasis *website*, dengan sistem informasi yang berbasis *website* maka pelanggan dapat mengaksesnya dari berbagai tempat. Selain mendapat informasi tentang persewaan mobil tersebut, pelanggan juga dapat melakukan pemesanan mobil sesuai kriteria yang disediakan oleh pihak perusahaan. Maka dari itu, pelanggan tak perlu lagi datang langsung ke tempat persewaan untuk melihat mobil yang disewakan dan melihat ketersediaan mobil, sehingga program aplikasi yang dihasilkan bisa memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan pada saat melakukan pemesanan mobil, tentu saja ini akan membuat para pelanggan mobil lebih menghemat waktu mereka, dengan adanya transaksi-transaksi yang

dilakukan oleh penyewa pada sistem, pihak perusahaan akan lebih menghemat waktu dalam pembuatan laporan yang akan diberikan kepada pemilik perusahaan, serta ditambahkan fitur *SMS Gateway* sebagai informasi kepada penyewa bahwa mobil yang akan di sewa telah berhasil di pesan dan pemilik usaha bisa mempromosikan usaha mereka dan menjangkau pasar yang luas agar bisa bersaing dengan usaha rental mobil lainnya. Maka berdasarkan latar belakang diatas penulis mengambil judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN *SMS GATEWAY* SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA “PASAMAN *CAR RENTAL*”** .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana merancang sistem informasi rental mobil berbasis *website* sebagai media promosi dan *SMS gateway* sebagai sarana informasi pada “Pasaman *Car Rental*” ? ”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Pasaman *Car Rental*
2. Pembayaran hanya lewat ATM
3. Pengiriman bukti pembayaran lewat form yang sudah disediakan *website*.
4. Status mobil akan otomatis berubah pada saat pelanggan melakukan pemesanan dan diberi batasan waktu pembayaran. Setelah transaksi pembayaran, sistem akan mengirimkan informasi ke pelanggan melalui fitur *SMS gateway* bahwa proses pemesanan telah berhasil dan nomor transaksi yang telah dikirim itu digunakan pada saat mengambil mobil dan jika pelanggan belum melakukan pembayaran melebihi batasan waktu maka pemesanan akan dibatalkan.
5. Pegawai dapat menambah, menghapus dan mengubah data sewa mobil.
6. Sistem tidak menyimpan data pegawai dan hanya yang berhubungan dengan pemesanan.
7. Sistem dapat menampilkan status mobil.
8. Sistem hanya melakukan perhitungan harga untuk pemesanan mobil saja (tidak termasuk biaya *car service*, komisi, dll.)
9. Sistem ini digunakan juga sebagai media promosi untuk memperluas jangkauan pasar, serta dapat bersaing dengan usaha rental mobil yang lain.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis *web* yang bertujuan memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada konsumen tentang mobil-mobil yang akan disewakan oleh Pasaman *Car Rental*, sehingga konsumen mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai mobil-mobil dan ketika saat pelanggan akan melakukan pemesanan sewa mobil tanpa harus datang langsung ke Pasaman *Car Rental* untuk mengetahui ketersediaan mobil serta proses pencatatan pemesanan dan pembuatan laporan sewa mobil tidak akan membutuhkan banyak waktu.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan
 - a. Diharapkan dengan adanya sistem informasi persewaan mobil berbasis *website*, maka promosi, persewaan mobil dapat dilakukan secara akurat dan cepat sehingga menghasilkan informasi yang dapat membantu perusahaan.
 - b. Proses pencatatan transaksi dan pembuatan laporan sewa mobil tidak lagi membutuhkan waktu yang lama.
 - c. Melakukan Promosi dan mencapai pasar yang luas.

2. Bagi Pelanggan
 - a. Bisa melakukan sewa mobil dimana pun dan kapan pun tanpa harus datang ke tempat sewa mobil
 - b. Mendapatkan informasi tentang ketersediaan mobil yang akan di sewa
 - c. Mendapatkan informasi nomor transaksi yang akan dikirimkan via *SMS*

1.5 Metode Penelitian

Untuk memecahkan suatu masalah diperlukan metodologi penelitian. Data sangat diperlukan untuk meneliti sebuah kasus agar penelitian berjalan dengan baik. Setelah data diperoleh maka akan diolah secara teliti agar dapat membangun sistem yang baik. Berikut adalah metode-metode yang digunakan penulis untuk membangun sistem ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu:

1.5.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat. Serta mencari informasi informasi yang dibutuhkan di *Pasaman Car Rental*.

1.5.1.2 Metode Studi Literatur

Melakukan pencarian informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, website-website yang valid maupun catatan pribadi sebagai bahan penunjang penulisan tugas akhir ini.

1.5.1.3 Metode Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dengan jalan wawancara, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada pemilik *Pasaman Car Rental*.

1.5.2 Metode Analisis

Menganalisis data data yang telah dikumpulkan menggunakan metode Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Treathment) pada *Pasaman Car Rental*.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah analisis data dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan pengklasifikasian data, faktor apa saja yang menjadi kekuatan dan kelemahan sebagai faktor internal organisasi, peluang dan ancaman sebagai faktor eksternal organisasi. Pengklasifikasian ini akan menghasilkan tabel informasi SWOT.
2. Melakukan analisis SWOT yaitu membandingkan antara faktor eksternal Peluang (Opportunities) dan Ancaman (Threats) dengan faktor internal organisasi Kekuatan (Strengths) dan Kelemahan (Weakness).

3. Dari hasil analisis kemudian akan dikembangkan menjadi keputusan pemilihan strategi yang mungkin untuk dilaksanakan. Strategi yang dipilih biasanya hasil yang paling memungkinkan (paling positif) dengan resiko dan ancaman yang paling kecil.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode ini penulis akan menggunakan metode DFD (Data Flow Diagram) dan flowchart untuk merancang sistem ini. Serta penulis juga akan merancang menggunakan rancangan ERD (Entity Relationship Diagram) untuk merancang database sistem ini.

DFD dan flowchart yang akan menggambarkan bagaimana proses terjadinya instruksi dari sistem dan bagaimana urutan jalannya sistem yang digambarkan melalui simbol – simbol.

1.5.4 Metode Pengembangan

Sistem ini menggunakan metode pengembangan SDLC model waterfall. Dimana ciri khas waterfall ini adalah harus mengerjakan fase per fase dengan urut jika tidak menyelesaikan suatu fase maka tidak akan bisa lanjut ke fase berikutnya, harus bertahap seperti layaknya air terjun.

1.5.5 Metode Testing

Pada penelitian ini metode testing yang akan digunakan yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak. Dengan mencoba semua fitur dan tombol pada *website* apakah berjalan dengan baik atau tidak, jika ada fitur tidak berjalan dengan baik maka dilakukan pengecekan terhadap program untuk diperbaiki.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk skripsi ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian ini dan pemecahan masalah pada pembuatan *website* ini yang berasal dari sumber terpercaya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang hal yang berhubungan dengan objek penelitian seperti sejarah , visi dan misi, struktur organisasi, analisis permasalahan, usulan pemecahan masalah, perancangan aplikasi, rancangan database, dan rancangan user interface.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian aplikasi serta menguraikan evaluasi dari penelitian ini.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi perusahaan.