

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern ini, banyak masyarakat yang telah mengubah cara hidupnya dari gaya hidup tradisional menjadi modern karena perkembangan teknologi. Masyarakat sangat memerlukan teknologi yang dapat memudahkan aktivitas dalam kehidupan mereka. Karena mereka menilai dengan menggunakan teknologi, aktivitas akan lebih mudah dikerjakan, serta hemat tenaga dan waktu.

Bengkel KR Speed Wonosobo merupakan sebuah bengkel yang bergerak dibidang pelayanan jasa servis dan penjualan suku cadang sepeda motor yang terletak di jalan Plodongan-Jebeng.

Sampai saat ini bengkel KR Speed Wonosobo dalam melaksanakan transaksi pembelian dan penjualan masih dilakukan secara manual. Dalam pembuatan laporan, kinerja bengkel juga mengalami kendala. Seperti dalam mencatat transaksi penjualan sparepart, mengetahui sparepart yang terjual atau jumlah stok yang tersisa, untuk mengetahui nama sparepart yang dibutuhkan konsumen apakah tersedia atau tidak. Memerlukan waktu dan tenaga untuk mengolah data – data laporan yang masih berbentuk kertas sehingga data – data laporan yang diperlukan tidak dapat langsung disediakan.

Komputer merupakan salah satu sarana yang sangat penting bagi bengkel ini dimana kita dapat mengolah dan mengakses data yang diperlukan dengan cepat dan tepat, sehingga dapat memanfaatkan waktu yang tersisa dengan kegiatan – kegiatan lain. Dalam pencatatan data barang, transaksi pembelian dan penjualan

barang membutuhkan laporan sebagai arsip bengkel untuk mengetahui perkembangan dari waktu ke waktu.

Dengan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut untuk pembuatan skripsi dengan judul *"Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sparepart Kendaraan Bermotor dan Service Bengkel "KR Speed" Wonosobo"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan pada bengkel KR Speed Wonosobo ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis merasa perlu untuk membatasi masalah yang akan dibahas agar penyusunan laporan ini dapat lebih terarah sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Membahas barang apa saja yang akan dijual dan tidak membahas dari mana pemesanan barang tersebut.
2. Aplikasi ini hanya sampai pada tahap implementasi saja.
3. Aplikasi ini menggunakan konsep arsitektur *stand alone*.
4. Tidak membahas retur pembelian.
5. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh pemilik bengkel atau karyawan sebagai admin.

6. Software yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi ini adalah Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk menghasilkan sistem informasi penjualan bengkel KR Speed Wonosobo.
2. Membantu pemilik bengkel dalam melakukan transaksi secara terkomputerisasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Metode Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap abjek penelitian untuk memperoleh informasi.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan Tanya jawab langsung dengan pihak – pihak yang berkaitan dan terlibat langsung dengan objek yang diteliti.

c. Metode Kepustakaan (*Library*)

Pengumpulan data dengan membaca buku – buku atau literature – literature yang berhubungan dengan permasalahan sebagai referensi dan bahan pembanding.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode analisis :

Analisis kelemahan sistem menggunakan analisis PIECES, Analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode perancangan Flowchart, DFD dan perancangan tabel dan user interface

1.5.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan – tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

a. *System Engineering* (Rekayasa Perangkat Lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembangan benar – benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah – langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *Requirement Analysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements* analisis. Hasil akhir berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemograman.

d. *Coding* (Implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh computer dengan menggunakan bahasa pemograman tertentu.

e. *Testing* (Pengujian)

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *Maintenance* (Perawatan)

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan – gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.5.5 Metode Testing

Dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode testing. Metode testing yang digunakan blackbox dan whitebox testing.

1.6 Sistematika penulisan

Agar mempermudah dalam penulisan laporan skripsi ini, maka penulis menjabarkan sistematika penulisan.

Sistematika penulisan laporan meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan beberapa sub bab antara lain: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar sistem informasi, konsep permodelan sistem, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep basis data dan perangkat lunak (*software*) apa saja yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum, hasil analisis yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat serta perancangan yang meliputi proses, perancangan sistem, perancangan basis data dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan aplikasi yang sudah dibangun dengan uji coba sistem. Pada bab ini dijelaskan pula

mengenai pembahasan program dan hasil akhir dari program yang sudah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian serta saran pengembangan yang diperoleh dari hasil penyusunan skripsi.

