

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era teknologi komputer dan informasi sekarang yang sudah sangat berkembang dapat memungkinkan perancangan suatu aplikasi atau perangkat lunak berbasis desktop dapat dilakukan. Dengan memanfaatkan teknologi komputer dan informasi ini dapat mempermudah proses untuk melakukan penyimpanan, proses dan pengambilan pada suatu data. Seiringnya dengan berkembangnya teknologi komputer dan informasi, diperlukan suatu sistem yang dapat membantu proses pengolahan data pada perusahaan agar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, pengelolaan proses transaksi di bengkel dapat dilakukan secara lebih optimal bila memanfaatkan teknologi informasi[1]. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan informasi dan keakuratan informasi Dengan dukungan aplikasi atau perangkat lunak ini dengan konfigurasi perangkat keras yang baik, maka akan berpengaruh terhadap kinerja perusahaan menjadi lebih baik.

Bengkel merupakan tempat untuk memperbaiki kerusakan ataupun merawat kendaraan bermotor agar performanya terjaga dengan baik[2]. Bengkel Citras Jaya Service ini merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang otomotif dalam melakukan penjualan barang maupun pelayanan servis terhadap kendaraan bermotor khususnya mobil. Bengkel Citras Jaya Service ini terletak pada Jl. Soekarno Hatta No.180, Palebon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50246. Usaha perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2006 hingga saat ini bengkel ini masih berdiri melayani mobil customer dengan product dan layanan yang tersedia.

Dalam proses bisnis Bengkel Citras Jaya Service ini masih melakukan pengolahan data dan transaksi secara manual menggunakan buku sehingga dapat terjadi kesalahan. Hal ini memiliki banyak kelemahan seperti susah melakukan

pengarsipan data karena sering kehilangan datanya dan tidak adanya backup untuk arsipnya, pengecekan stok barang yang akan memakan waktu untuk melakukan pengecekan karena dilakukan secara manual dan jumlah barangnya yang tercatat pada buku tidak sesuai, terkhusus untuk data pelanggan dapat menerima diskon khusus akan lebih baik bila ada datanya maka pelanggan tidak perlu membawa nota yang ada stempelnya untuk mendapatkan diskon khusus tersebut. Dengan begini akan menyusahkan pegawai yang ada disana karena akan sulit ditemukan datanya yang akan mempengaruhi kinerja perusahaan. Oleh karena itu maka akan dibuat aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan proses dari pengolahan data hingga transaksi untuk Bengkel Citras Jaya Service agar menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dibuat dapat diidentifikasi beberapa rumusan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi pengolahan data transaksi bengkel.
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pengolahan data transaksi bengkel.
3. Bagaimana hasil pengujian sistem aplikasinya untuk mempermudah kinerja bengkel.

1.3. Batasan Masalah

Batasan yang akan dimiliki aplikasi ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun ini hanya berjalan di aplikasi desktop.
2. Pembayaran akan dilakukan langsung di bengkel.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi pengolahan data transaksi pada Bengkel Citras Jaya Service menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Mengimplementasikan aplikasi pengolahan data transaksi bengkel.

3. Hasil pengujian sistem aplikasinya untuk mempermudah kinerja bengkel.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan metode model pengembangan aplikasi yang sistemnya menekankan fase sistematis dan terstruktur[3].

Tahapan yang ada di metode *Waterfall* sebagai berikut:

1. *Requirement*

Pada tahap ini akan mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan untuk perangkat lunak yang akan dibuat dengan mengumpulkan informasi dari klien.

2. *Design*

Pada tahap ini akan melakukan pembuatan desain perangkat lunak mengenai tampilan dan antarmuka perangkat lunak.

3. *Implementation*

Pada tahap ini pengembang membuat perangkat lunak yang kompleks sesuai dengan perencanaan desain nya.

4. *Testing*

Pada tahap ini akan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak sesuai dengan desain dan fungsinya.

5. *Operation*

Pada tahap ini perangkat lunak sudah siap untuk digunakan oleh pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini akan di bagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab Pendahuluan ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab Tinjauan Pustaka ini berisikan tentang jurnal, skripsi ataupun penelitian lain yang memiliki kemiripan topik untuk dijadikan sebagai acuan untuk mendukung penelitian ini.

3. Bab III Landasan Teori

Bab Landasan Teori ini berisikan penjelasan mengenai dasar teori untuk mendukung penelitian ini.

4. Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem

Bab Analisa dan Perancangan Sistem ini berisikan penjelasan mengenai aplikasi yang akan dikembangkan seperti analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka, perancangan.

5. Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem

Bab Implementasi dan Pengujian Sistem berisikan penerapan hasil pengujian aplikasi seperti implementasi sistem, implementasi antarmuka, pengujian fungsionalitas perangkat lunak, hasil pengujian terhadap pengguna.

6. Bab VI Penutup

Bab Penutup ini berisikan kesimpulan dan saran.

7. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka ini berisikan sumber - sumber yang mendukung penelitian ini.