

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan inovasi para pemikir sistem telah mengantarkan organisasi bisnis bekerja lebih efektif dan efisien dibanding sebelumnya. Proses pengambilan keputusan bisnis juga semakin singkat dan akurat berkat dukungan sistem informasi yang mampu mengelola dan mengolah data di lapangan secara cepat. Sistem informasi di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan hal tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Hartono, 2015). Hal tersebut juga dilakukan oleh perusahaan rental mobil dan motor selaku pelaku bisnis yang ingin memajukan usahanya dengan menggunakan dukungan dari sistem informasi.

Perusahaan rental mobil dan motor merupakan penyedia layanan jasa transportasi kepada masyarakat. Pelanggan merupakan komponen penting sebagai pengguna layanan jasa rental mobil dan motor, dimana pelanggan selalu berharap untuk mendapatkan pelayanan terbaik. Oleh sebab itu evaluasi dan pengembangan dilakukan agar pelayanan lebih optimal. Salah satu upaya yang dilakukan dengan membangun sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi agar nantinya diperoleh

kelancaran, kemudahan dalam pelayanan dan data dapat terorganisir dengan baik.

Sistem yang terkomputerisasi akan membantu proses sewa-menyewa mobil dan motor berjalan lancar. Sebelumnya pada rental mobil dan motor ini terjadi permasalahan antara lain kehilangan data pelanggan, tidak tepat waktu pengembalian mobil dan motor, pencatatan order pelanggan yang masih manual, ketersediaan stok mobil dan motor yang tidak jelas, catatan denda masih dilakukan menggunakan Microsoft Excel, dan nota yang dibuat untuk pembayaran masih menggunakan nota tulis. Untuk mengatasi permasalahan diatas diusulkan sebuah sistem informasi persewaan yang akan memudahkan dan menunjang tingkat efektifitas dan efisiensi bagian persewaan dalam mendapatkan informasi yang berkualitas, relevan, akurat, tepat waktu, ringkas, jelas, dapat diukur dan konsisten. Selain itu pelanggan akan diberi peringatan sebelum batas pengembalian mobil dan motor sewaan agar pelanggan tidak terkena denda yang merugikan pelanggan. Hal tersebut akan dilakukan dengan bantuan fitur SMS Gateway yang akan membantu proses bisnis rental mobil dan motor.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi perusahaan rental mobil dan motor ini, dapat dijabarkan rumusan masalah:

1. Bagaimana mempermudah proses pengelolaan data dan pencatatan transaksi persewaan di rental motor dan mobil?
2. Bagaimana mempermudah untuk mengingatkan pelanggan untuk pengembalian kendaraan sebelum tenggat waktu pengembalian?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berhubungan dengan sistem informasi di perusahaan rental mobil dan motor ini, maka perlu dibuat pembatasan masalah agar hasil sistem informasi yang dibuat dapat dalam menangani permasalahan yang diangkat. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pembayaran jaminan dan pelunasan dilakukan secara manual pada saat pelanggan datang ke kantor rental mobil dan motor.
2. SMS Gateway digunakan untuk memberi peringatan keterlambatan pengembalian sebelum batas waktu pengembalian yang sudah ditentukan.
3. Pelanggan hanya bisa memilih mobil dan motor serta sopir yang statusnya "TERSEDIA".
4. Per transaksi peminjaman hanya mencakup peminjaman satu kendaraan.
5. Aplikasi hanya dapat digunakan oleh satu user dan tidak dalam waktu yang bersamaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan sistem informasi di perusahaan rental mobil dan motor antara lain :

1. Mempermudah proses pengelolaan data dan pencatatan transaksi persewaan di rental motor dan mobil.
2. Mempermudah mengingatkan pelanggan untuk pengembalian kendaraan sebelum tenggat waktu pengembalian.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam pembangunan sistem informasi rental mobil dan motor dengan fitur SMS Gateway ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku, skripsi, jurnal, internet, referensi yang terkait dengan pembangunan aplikasi koperasi ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka, maupun kinerja perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat

dilaksanakan oleh sistem, terdapat 4 tahapan yaitu:

a. Analisis.

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Sistem.

Membuat rancangan sistem informasi sesuai data yang ada. Pemodelan sistem ini berupa Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class diagram, serta melakukan perancangan Database guna mempermudah proses-proses selanjutnya. Hasilnya berupa Deskripsi Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean.

Pembuatan program berdasarkan sistem yang sudah dirancang. Hasilnya berupa kode sumber yang dieksekusi.

d. Pengujian.

Tahap pengujian merupakan tahap dimana sistem yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, review aplikasi-aplikasi yang sejenis dan perbandingan fitur dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

3. BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB 4 ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas mengenai tahap-tahap analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini memberikan gambaran mengenai hasil implementasi dan penggunaan perangkat lunak serta menampilkan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

7. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan Tugas Akhir.

