

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi komputer dewasa ini berkembang sangat pesat, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, misalnya: pendidikan, komunikasi dan bisnis. Pemanfaatan teknologi komputer diantaranya dapat membantu menyelesaikan pekerjaan maupun mengatasi masalah yang timbul dalam kegiatan sehari – hari dan ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia maupun bagi instansi. Komputer adalah komponen yang sangat penting bagi suatu instansi, dengan adanya komputer instansi dapat menjalankan semua operasinya dengan baik.

Teknologi informasi yang berkembang pesat dewasa ini sangat memberi dukungan bagi pengembangan sistem informasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berbasis komputer, demikian juga yang terjadi di leasing lokal daerah Ponorogo. Khusus di pembayaran masih sangat membutuhkan alat bantu berupa aplikasi khusus untuk menyimpan pencatatan transaksi pada laporan-laporan kredit baik itu pembayaran maupun jatuh tempo. Kelemahan instansi yang ada saat ini hanya pada sistemnya yang masih secara manual pada pencatatan transaksi pembayaran sehingga penggunaannya memakan waktu yang cukup lama dan sering dijumpai masalah-masalah atau kelemahan – kelemahan yang ada, di antaranya belum teraturnya pencatatan data , sehingga penggunaannya kurang efektif.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka pembuatan sistem informasi pembayaran angsuran motor menggunakan aplikasi khusus sangat di perlukan , karena dengan sistem yang tepat dan akurat pada akhirnya akan memperlancar proses selanjutnya.

Terkait dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi pembayaran angsuran sepeda motor bagi leasing lokal seputaran daerah ponorogo dengan menggunakan komputer sebagai media pembantu.

Sehubungan dengan kebutuhan untuk membangun aplikasi web, penulis ingin menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan, maka penulis memutuskan untuk membuat suatu aplikasi web dengan judul “Desain Prototipe Sistem Informasi Pembayaran Angsuran Sepeda Motor Bagi Leasing Lokal Seputaran Daerah Ponorogo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah di uraikan pada latar belakang diatas maka peneliti mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan yang timbul, sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah perancangan sistem informasi pembayaran angsuran online?
2. Bagaimana membangun sistem informasi yang fleksibel dan mudah digunakan oleh pengguna.

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis membatasi permasalahan agar permasalahan yang timbul dapat di atasi dengan sebaik mungkin dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, antara lain yaitu :

1. Data yang ditampilkan sebatas informasi Profil leasing lokal seputaran daerah Ponorogo
2. Sistem informasi yang dibangun ini difokuskan pada proses informasi pembayaran angsuran online.
3. Daerah yang menjadi objek skripsi hanya seputaran daerah Ponorogo.

D. Tujuan

Maksud penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang suatu aplikasi web yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Membantu kinerja dari perusahaan leasing tertentu dalam menyebarkan dan menyediakan informasi bagi user / pembeli.
2. Memudahkan user / pembeli untuk mendapatkan informasi tentang angsurannya.

E. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah agar pembeli / pelanggan dapat mengetahui informasi mengenai profil leasing tertentu di daerah Ponorogo serta informasi tentang data angsuran yang telah di bayar.

F. Sistem Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan Teori berisi tentang teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi – definisi model matematis dari atau program yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti atau dirancang.

BAB III : METODE PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan proses pengumpulan data, analisa sistem yang sedang berjalan serta menguraikan rancangan sistem yang akan dibuat. Contohnya pembuatan *flowchart*, *DFD*, *ERD* dan daftar tabel.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan dan menjelaskan seluruh hasil dan analisa dalam proses pembuatan skripsi ini dan bagaimana proses analisa tersebut hingga dapat digunakan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan pembuatan Skripsi ini dan saran untuk pengembangan selanjutnya.