

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi disegala bidang harus diikuti dengan persiapan sumber daya manusia yang handal. Teknologi bekembang tiap hitungan detik, apabila kita terlengah sedikit saja maka kita akan ditinggalkan oleh perkembangan teknologi akibatnya kita hanya menjadi penonton dan bisa saja kita menjadi budak teknologi. Untuk mengatasi hal tersebut maka dari sekarang kita harus bisa mempersiapkan diri untuk mengimbangi perkembangan teknologi dari waktu kewaktu.

Dalam suatu perusahaan atau organisasi, data dan informasi adalah suatu hal yang penting untuk melakukan suatu proses bisnis. Data yang valid adalah suatu modal bagi terciptanya sebuah informasi yang sangat berguna bagi kelangsungan sebuah kinerja perusahaan. Nilai data dalam sebuah perusahaan atau organisasi bisa menjadi sangat mahal bila data tersebut sangat diperlukan.

Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan pelanggan yang semakin bertambah sehingga di butuhkan profesionalisme dalam segi pelyananan untuk pelanggan. Hal ini mendorong pihak bengkel untuk melakukan berbagai macam strategi guna menarik pelanggan tidak hanya dari segi pelayanan jasa tapi juga layanan administrasinya karena keduanya tidak dapat di pisahkan.

Sistem administrasi pembayaran servis yang biasa di gunakan di bengkel masih manual dan data nya masih mengisi form-form yang di isi secara manual..

Berdasarkan dari permasalahan tersebut di atas, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai Sistem administrasi yang dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN PROTOTIPE SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SERVIS BENGKEL DAN PENJUALAN SPAREPART BERBASIS WEB “**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan , maka penelitian ini berusaha menjawab permasalahan “Bagaimana merancang suatu sistem informasi berbasis komputer yang mampu mendukung perusahaan dalam kegiatan pengelolaan admisnistrasi servis dan penjualan sparepart”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penilitian ini adalah merancang sistem informasi manajemen administrasi bengkel untuk memudahkan kegiatan operasional sehingga transaksi dapat dilakukan secara lebih cepat,akurat dan transparan serta memudahkan operator dalam melakukan proses transaksi dengan menerapkan perangkat lunak (software) program aplikasi sistem informasi bengkel.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak melebar dari fokus permasalahan yang telah di rumuskan maka perlu di buat batasan masalah.

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Pembahasan keorganisasian hanya dilakukan pada bagian yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi di bagian administrasi, meliputi : sitem pendataan pelanggan, sistem persediaan barang, transaksi servis, dan transaksi penjualan.
2. Transaksi berupa piutang, retur pembelian dan retur penjualan tidak di bahas dalam peneletian ini.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang di harapkan dari penerapan sistem informasi administrasi bengkel yaitu agar dapat membantu perusahaan untuk memproses informasi yang berkaitan dengan administrasi, seperti : proses pendataan pelanggan, persediaan barang, pelayanan servis dan penjualan secara lebih cepat, akurat dan transparan sesuai yang di harapkan oleh pihak perusahaan.

F. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *Waterfall*. Model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun

(*Waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Tahap-tahap model *Waterfall* sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain yang telah di buat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian dapat diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang di hasilkan sesuai yang diinginkan.

e. Pendukung atau pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

(Rosa, Shalahuddin, 2011).

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang di sajikan terdiri dari lima bab dengan pokok-pokok bahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitan,dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan hasil-hasil penelitian sebelumnya dan dasar teori dalam skripsi ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan *Flow chart*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil pembahasan dari hasil implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya.