

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman ini semakin pesat sehingga kita dituntut untuk bisa berkembang mengikuti pesatnya kemajuan zaman. Dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini menyebabkan banyaknya perubahan yang terjadi, bukan hanya perseorangan tetapi juga perusahaan juga dituntut untuk bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada termasuk juga pada CV.Cucu Motor Bengkel Mobil yang ingin menyesuaikan perkembangan teknologi informasi.

Menurut Welim, Wisjhnuadji dan Firmansyah (2015:18) menyimpulkan bahwa : “Teknologi informasi sangat diperlukan semua orang, baik pribadi, perusahaan yang hampir semua bidang bisnisnya.” Sedangkan Menurut Agung Budiono (2014:94) menyimpulkan bahwa : “Persaingan bisnis jasa pelayanan perawatan dan perbaikan mobil semakin ketat, maka peningkatan kualitas pelayanan perlu untuk diperhatikan.”.

Menurut Winardi, Farida dan Hariyanto (2017:8) menyimpulkan bahwa : “Memberikan pelayanan dengan perawatan dan *service* berkala bagi kendaraan serta perbaikan - perbaikan pada bagian kendaraan yang mengalami kerusakan adalah tugas sebuah bengkel”.

Sistem saat ini CV.Cucu Motor Bengkel Mobil mempunyai masalah yaitu pada proses pengelolaan administrasi seperti pendataan *sparepart*, pendataan servis dan laporannya, karena semuanya dikerjakan masih menggunakan sistem manual. Pembuatan Laporan masih terdapat kesalahan, sering terlambat sehingga pengambilan keputusan juga terlambat. Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah pada Tugas Akhir yaitu bagaimana merancang sistem informasi servis pada CV. Cucu Motor Bengkel Mobil untuk mempermudah dalam pengolahan data servis.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk :

1. Mempelajari dan menganalisa sistem yang berjalan di CV.Cucu Motor Bengkel Mobil.
2. Melakukan perancangan serta pengembangan sistem yang sedang berjalan di CV.Cucu Motor Bengkel Mobil khususnya sistem informasi servis.
3. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada.
4. Melakukan pengembangan sistem informasi *service* kendaraan untuk menjawab permasalahan yang terjadi saat ini agar pelanggan merasakan pelayanan yang lebih baik.

Manfaat dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk :

1. Manfaat untuk penulis

sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di AMIK BSI KARAWANG

## 2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Turut berpartisipasi dalam mengembangkan dan memajukan teknologi informasi di CV.Cucu Motor Bengkel Mobil.
- b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses pendataan pelanggan serta proses transaksi *service*.
- c. Memperlancar dan mempermudah dalam pelayanan kepada Pelanggan.

## 3. Manfaat untuk pembaca.

Pembaca dapat pengetahuan dan pemahaman tentang prosedur pendaftaran *service* mobil, perintah kerja bengkel, serta transaksi pembayaran servis, juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi/acuan penelitian bagi penulis selanjutnya, dan juga dapat dikembangkan kembali menjadi yang lebih baik lagi.

### 1.3. Metode Penelitian

#### A. Metode Pengembangan perangkat lunak

Menurut Sukanto dan Shalahuddin dalam sagita dan sugiarto (2016:52) mengemukakan bahwa :

“Dalam hal pengembangan serta perencanaan sistem perangkat lunak penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model air terjun (*waterfall*)”. Berikut adalah bentuk diagram model *waterfall* beserta penjelasannya:

#### 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

## 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang di hasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

## 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. Pengujian

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

## 5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

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. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## B. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengamatan langsung (*observasi*) Pengamatan langsung atau *observasi* adalah pengumpulan data langsung dari lapangan terhadap kegiatan yang diteliti dengan melihat objek penelitian secara berkesinambungan. *Observasi* dilakukan pada Cucu Bengkel Mobil dengan pemilik bengkel Bpk.Cucu Mukmin dan Bpk.Husen Firdaus, Jl.Suhud Hidayat Sukamaju, Ds.Warung Bambu, Kec.Karawang Timur, Kab.Karawang.

2. Wawancara (*interview*)

Dalam hal informasi atau keterangan diperoleh dengan cara tatap muka secara langsung dengan Pemilik Bengkel Bpk.Cucu Mukmin dan Bpk.Husen Firdaus bercakap-cakap antara penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau *responden*.

3. Studi pustaka

Informasi atau keterangan diperoleh dengan melakukan studi pustaka atau membaca jurnal ilmiah yang terkait dengan objek penelitian sebagai referensi.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan lebih memusatkan permasalahan yang ada, maka penulis membuat batasan masalah pada perancangan Sistem Informasi *Service* Pada Bengkel Mobil ini antara lain halaman pengguna yaitu admin, *service counter*, gudang dan kasir. Admin adalah pengelola data master yang bisa menambah, menghapus dan merubah data master. *Service counter* adalah seseorang yang melakukan *entry* data master pelanggan, data master jasa dan perintah kerja bengkel. Kasir adalah Melakukan transaksi pembayaran, membuat laporan transaksi *service*.

Menu yang terdapat di *website* ini adalah Beranda, Data Master, Transaksi, Laporan, *Utility*, *Logout*. Data yang diolah adalah data *user*, data pelanggan, data mekanik, data *sparepart* dan data jasa. Laporan yang dihasilkan yaitu laporan data pelanggan, laporan data mekanik, laporan data *sparepart*, laporan data jasa , laporan transaksi *service*.

