

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman teknologi saat ini yang mengalami perkembangan yang sangat cepat karena terus bertambahnya kebutuhan manusia, sekarang semakin banyak orang-orang yang ingin kegiatan sehari-harinya menjadi lebih mudah, cepat dan akurat dalam menyampaikan dan menerima sebuah informasi dengan menggunakan internet dengan melalui media berbasis online, baik itu berupa website, aplikasi di smartphone maupun sosial media.

Semakin pesatnya teknologi, semakin banyak juga perusahaan, sekolah, perguruan tinggi, dan instansi baik dari pemerintahan atau pun swasta yang memanfaatkan media online dengan tujuan agar memudahkan pengguna dalam melakukan proses transaksi. CV. YHM Trans adalah salah satu instansi di bidang usaha yang sedang berkembang yang bergerak di bidang jasa transportasi darat yang menyediakan layanan berupa penyewaan bus pariwisata.

Permasalahan yang terjadi pada CV. YHM Trans yaitu pelanggan harus datang secara langsung ke CV. YHM Trans untuk melakukan penyewaan dan pembayaran bus, untuk melakukan penginputan masih menggunakan Microsoft excel dan masih menggunakan bukti transaksi pembayaran yang masih dituliskan berupa kwitansi yang sering kali hilang dan kurang adanya media untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci mengenai jasa penyewaannya.

Dengan adanya permasalahan pada CV. YHM Trans maka dibutuhkan rancangan sistem yang lebih baik lagi, salah satunya yaitu dengan menggunakan

media online yang nantinya dapat memudahkan CV. YHM Trans dalam proses untuk melakukan penyewaan bus, info pembayaran yang bisa dilakukan, bukti pembayaran digital yang bisa disimpan serta dicetak, serta info seputar CV. YHM Trans.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan bus pariwisata berbasis online pada CV. YHM Trans?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan bus berbasis online pada CV. YHM Trans?
3. Bagaimana mencatat semua transaksi dan membuat laporan serta menampilkan informasi secara cepat, dan akurat ?
4. Bagaimana cara mengembangkan sistem informasi penyewaan agar menjadi pilihan yang paling tepat.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem penyewaan bus pariwisata yang sedang berjalan saat ini.
2. Mempermudah pemilik usaha untuk dapat mengambil solusi dari permasalahan yang ada.

3. Mempermudah pemilik usaha untuk mengelola data penyewaan serta laporan seluruh transaksi.
4. Mengurangi hilang atau rusaknya bukti pembayaran dari penyewaan bus.
5. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis
 untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika Karawang.
2. Manfaat untuk objek penelitian
 - a. Sebagai bahan evaluasi dari sistem yang saat ini sedang berjalan.
 - b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses data penyewaan bus, serta pembuatan laporan seluruh transaksi.
3. Manfaat untuk pembaca
 Laporan ini dapat dijadikan acuan bagi pembaca untuk mengetahui keadaan perusahaan, dan menjadi bahan referensi bagi penulis selanjutnya, khususnya mahasiswa Bina Sarana Informatika program studi Manajemen Informatika.

1.4. Metode Penelitian

Menurut Bahri dan Zamzam (2014:2) menjelaskan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak *SDLC (Software Development Life Cycle)*

Menurut Sukamto dan M. Shalahuddin (2016:28) menyatakan bahwa “Model *SDLC* air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial *linier* (*sequencial linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)”.

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* yang terdiri dari:

1. Analisa 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.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses *multi* langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam 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 secara dari segi logik dan fungsional dan 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 yang baru.

B. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan makalah adalah :

1. Observasi

Menurut Alhamda (2016:61) memberikan pengertian bahwa “Observasi adalah suatu kegiatan pengumpulan data untuk suatu tulisan ilmiah.

Observasi merupakan pengamatan langsung kepada suatu obyek yang diteliti yang dapat dilakukan dalam waktu tertentu”. Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian di CV. YHM Trans.

2. Wawancara

Menurut Yusuf (2017:372) menyatakan bahwa “wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya”. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung terhadap *admin* dan pengelola CV. YHM Trans.

3. Studi Pustaka

Penulis berusaha melengkapi data-data yang diperoleh dengan membaca, mempelajari dari data-data yang relevan dan juga jurnal yang berhubungan dengan sistem yang penulis teliti.

1.5. Ruang Lingkup

Didalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan hanya mengenai prosedur penyewaan, prosedur pembayaran dan prosedur pembuatan laporan penyewaan.