

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi *web* merupakan salah satu bidang teknologi informasi yang perkembangannya begitu pesat dibandingkan dengan teknologi lainnya pada bidang yang sama. Teknologi *Web* yang sudah memasuki generasi kedua telah memberi dampak perubahan yang nyata pada pembuatan dan pengembangan aplikasi *web*. Hal ini terlihat jelas pada kemunculan sejumlah aplikasi berbasis *web* yang kaya akan isi serta kemampuan mengintegrasikan data yang cukup handal.

CV. Acces Computer Shop yang beralamat di Jalan Sepakat II Pontianak bergerak dalam jual beli serta pelayanan *service* komputer. Data yang diolah pada CV. Acces Computer Shop berupa pencatatan transaksi, pembuatan laporan dan sebagainya. Walaupun dalam upaya mendukung dan meningkatkan sinergi kerja serta kelancaran dalam pengolahan data CV. Acces Computer Shop Pontianak telah memanfaatkan komputer tetapi hanya dalam proses penjualan saja, sedangkan pelayanan *service hardware* dalam proses pengolahan datanya masih menggunakan sistem yang lama atau manual dan juga data tidak tersimpan data satu tempat penyimpanan sehingga pada saat proses pelaporan kurang cepat.

Dengan masih menggunakan sistem lama atau manual, tentunya dapat menyebabkan transaksi penerimaan *service* terkadang tidak tercatat sepenuhnya sehingga akan terjadi keterlambatan penanganan *service* serta terjadinya

keterlambatan pengambilan *service* dikarenakan data *service* hilang sehingga sulit mengonfirmasi kepada pihak konsumen.

Faktor yang mendukung salah satunya adalah kurang teknik dalam pengolahan data dan tidak adanya batasan sistem yang dapat mengantisipasi keamanan data dari dokumen laporan pelayanan sehingga lebih mudah dimanipulasi pihak-pihak yang tidak berkepentingan. CV. Acces Computer Shop di Pontianak saat ini pengolahan data khususnya pada penerimaan barang *service* belum terkomputerisasi dan belum berjalan secara *online*. Dimana dalam proses data dan pembuatan laporan-laporan yang berkaitan dengan *service* masih menggunakan arsip kertas untuk menyimpan data *service* komputer.

Melalui layanan *online* ini diharapkan dapat memudahkan untuk pengimputan data-data pada system informasi *service* komputer, dan juga dapat menghasilkan *output* sebagai laporan-laporan yang dibutuhkan oleh CV. Acces Computer Shop dalam hal *service* komputer. Berdasarkan data yang telah dijabarkan diatas maka penulis berusaha untuk membuat suatu sistem informasi berbasis *web* melalui pembuatan Tugas Akhir ini dengan judul **“Sistem Informasi Pelayanan Jasa *Service* Komputer Berbasis *Web* Pada CV. Acces Computer Shop Di Pontianak”**

1.2. Maksud Dan Tujuan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai beberapa maksud dan tujuan. Adapun maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pelayanan Jasa *Service* Komputer Berbasis *Web* ini diharapkan kepada pemilik dapat lebih mudah melakukan proses pendataan *service* komputer pada CV. Access Computer Shop.
2. Mengurangi resiko kesalahan dalam proses pengimputan data *service* komputer.
3. Mengetahui system pencatatan penerima dan pembayaran jasa *service* komputer pada CV. Access Computer Shop.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi satu diantara syarat kelulusan pada Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Manajemen Informatika di AMIK BSI PONTIANAK.

1.3. Metode Penelitian

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu kejadian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta yang diselidiki.

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*. Model *waterfall* sering disebut model sekuen (sequintal linier) atau alur hidup perangkat lunak secara sequintal atau terurut dimulai dari analisa, desain dan pengujian. Adapun tahapnya terbagi menjadi empat tahapan :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada proses ini lebih mengutamakan mengenai proses jasa *service* komputer.

Dengan pembuatan perancangan perangkat lunak yang diterapkan pada CV.

Acces Computer Shop Sepakat II, hal ini untuk menerapkan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang di butuhkan oleh karyawan.

2. Desain

Desain perangkat lunak yang digunakan pada tahap pembuatan *web* ini adalah menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) beserta komponen-komponennya seperti entitas, atribut dan relasi. Hal ini berguna untuk melengkapi penggambaran grafik dari struktur logika agar tidak menimbulkan kesalahan yang tidak diinginkan untuk langkah selanjutnya. Dan penulis juga menggunakan LRS (*Logical Record Srtuctured*).Sebagai gambaran dari tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi.

3. Pembuatan Kode

Proses pembuatan harus translasikan kedalam perangkat lunak dimana proses pembuatan desain yang penulis lakukan dengan menggunakan kode program. Kode program yang penulis buat adalah menggunakan bahasa pemrograman.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem pendataan *service* komputer yang sedang berjalan pada CV. Acces Computer Shop di Pontianak .

2. Wawancara

Teknik ini dilakukan penulis untuk memperoleh informasi langsung dari bagian atasan dengan melakukan tanya jawab secara *interatif* agar memperoleh segala bentuk kemudahan dan pembutan Tugas Akhir ini dan kesempurnaan dalam pembuatan sistem informasi pelayanan jasa *service* komputer berbasis *web* yang akan dibuat.

3. Studi pustaka

Penulis mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dalam menyusun Tugas Akhir ini dengan menggunakan buku-buku maupun referensi ilmiah yang berhubungan dengan teori yang disesuaikan dengan judul Tugas Akhir ini.

1.4. RuangLingkup

Penulis hanya memberi balasan pada pelayanan jasa *service* komputer dari order masuk pelayanan oleh teknisi sampai kepada pembuatan laporan transaksi *service* bulanan

Dalam Tugas Akhir ini penulis membuat sistem informasi berbasis *web* dengan tiga buah hak akses yaitu admin selaku pemilik, karyawan dan pelanggan dimana admin dapat mengelola data-data dalam *web*. Sedangkan karyawan dapat *update* kondisi terkini barang-barang *diservice* dan pelanggan dapat memantau kondisi barang yang *diservicenya*.

Dalam pembuatan *web* ini penulis menggunakan bahasa pemograman PHP, HTML, CSS, Javascript. Sedangkan editor yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS8 selainitu, penulis juga memanfaatkan MySQL sebagai *database* dan *Wamp Server* sebagai *web server local*.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan data terarah dan mudah dimengerti, maka sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini gambaran secara umum mengenai pembahasan sistem informasi pelayanan jasa *service* komputer secara *online*, yang bertujuan untuk memperkecil kesalahan pengimputan data *service* komputer mempermudah proses pencarian data *service* komputer.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdiri dari konsep dasar *web* dan teori pendukung. Konsep dasar *web* ini berisi tentang penjelasan *web* secara umum serta kegunaan dan unsur-unsur dari *web* tersebut, yang berhubungan dengan Sistem Informasi Pelayanan Jasa *Service* computer Berbasis *Web*. Sedangkan teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan *web* ini, diantaranya adalah Struktur Navigasi, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan pengujian *web* menggunakan *Black Box* teori pendukung digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan *web* tersebut.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang tinjauan, analisa kebutuhan dari perancangan perangkat lunak yang akan diterapkan pada CV. Access Computer Shop di Pontianak, perancangan perangkat lunak mengenai antarmuka yang diharapkan mudah dimengerti oleh pengguna, perancangan basis data yang membantu dalam penyusunan data yang sesuai, serta struktur navigasi yang dapat menggambarkan hubungan

dari isi *web* tersebut dan implementasi dan pengujian unit dilakukan guna mengetahui kesalahan (*error*) yang terjadi pada perancangan perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini memuat kesimpulan dan saran-saran penulis dari penulisan yang telah dibahas.