BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kemajuan peradaban dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan terjadinya perpindahan data informasi dengan sangat cepat dan pengembangan teknologi informasi ke dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat sehingga teknologi menjadi kebutuhan mutlak bagi masyarakat dunia modern saat ini. Hal ini menuntut setiap individu ataupun institusi untuk terus mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Sistem informasi merupakan bagian dari teknologi informasi yang pada saat ini telah banyak dikembangkan dalam berbagai bidang guna mendukung bagi peningkatan kinerja, efisiensi dan efektivitas kegiatan usaha, sehingga sebuah perusahaan atau instansi yang tidak menerapkan sistem informasi di dalamnya tidak akan dapat bertahan dalam menghadapi persaingan usaha yang semakin ketat dewasa ini.

Dengan adanya komputer sebagai salah satu alat bantu utama pendukung sistem informasi, dapat menghasilkan informasi yang berkualitas, sehingga segala permasalahan dapat terpecahkan dengan cara cepat, hemat waktu dan biaya.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang dinamis, perdagangan bebas dan arus globalisasi, ditambah dengan persaingan usaha yang semakin ketat serta bertambahnya data yang masuk dan harus diolah, sistem informasi menjadi kebutuhan yang mendesak bagi para pelaku usaha baik perusahaan swasta maupun non swasta untuk segera menerapkan program sistem informasi guna menghadapi tantangan era globalisasi ini.

Ardjuna Motor merupakan sebuah unit usaha swasta yang bergerak dalam bidang usaha pelayanan jasa servis sepeda motor serta penjualan suku cadang sepeda motor, sistem yang ada masih manual dimana semua transaksi, pelaporan, dan lain-lain ditulis pada buku catatan. Kendala yang sering dihadapi dikarenakan sistem yang digunakan masih manual, maka tentu saja menimbulkan ketidak efisienan kinerja usaha, sehingga menimbulkan waktu yang lama dalam pencarian barang dan untuk mengetahui jumlah stok barang yang tersedia, ini kerap kali terjadi sehingga merugikan waktu bagi konsumen maupun bengkel, setelah sekian lama konsumen menunggu sedang pihak bengkel mencari barang yang dibutuhkan pada akhirnya ternyata barang tersebut tidak ada, selain itu perusahaan sulit untuk mengetahui laporan-laporan lainnya dikarenakan catatan-catatan yang tidak teratur dan terkesan seadanya sedangkan kian hari konsumen semakin bertambah, dengan bengkel yang cukup besar ini bila sistem yang lama masih dipertahankan maka akan terjadi kekacauan yang lebih parah dalam sistem perusahaan, bahkan tidak mampu bersaing dengan bengkel-bengkel lain yang sudah terkomputerisasi yang pelayanannya lebih cepat dan memiliki sistem yang jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan program yang dapat menangani permasalahan-permasalahan yang terjadi berkaitan dengan sistem perbengkelan di Ardjuna Motor selain itu ditambah dengan fasilitas SMS *Gateway* akan meningkatkan nilai tambah dari sistem yang akan dibuat, maka dari itu diambil judul :

"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERBENGKELAN DAN SMS *GATEWAY* PADA ARDJUNA MOTOR DENGAN CODEIGNITER".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Penelitian dilakukan karena adanya masalah. Oleh karena itu masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda sebab masalah tersebut nantinya akan digunakan sebagai dasar : pengajuan teori dan hipotesis, pengumpulan data, pemilihan metode analisis dan penarikan kesimpulan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari Latar Belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat diidentifikasikan permasalahanya sebagai berikut :

1. Transksi jual-beli suku cadang, jasa service, pencarian barang, stok barang dan pembuatan laporan yang masih manual

menimbulkan ketidakefisienan waktu dan menghambat kinerja perusahaan.

2. Masih terdapat kesalahan perhitungan transaksi dan laporan.
3. Masih sering adanya keluhan pelanggan mengenai pelayanan yang kurang cepat.
4. Masih sulitnya mengetahui informasi *stock* barang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada Ardjuna Motor.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Perbengkelan dan SMS *Gateway* pada Ardjuna Motor.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Perbengkelan dan SMS *Gateway* pada Ardjuna Motor.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Perbengkelan dan SMS *Gateway* pada Ardjuna Motor.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian adalah perolehan data sebagai bukti-bukti empiris dan untuk menemukan kejelasan fenomena variabel yang diteliti dalam upaya pencapaian tujuan.

Tujuan Penelitian ditekankan pada hasil yang akan dicapai (diharapkan) dari penelitian terkait dengan identifikasi dan rumusan masalah.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi perbengkelan dan SMS *Gateway* pada Ardjuna Motor guna member kemudahan bagi pemilik usaha untuk mengelola usaha.

1.3.2. TujuanPenelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan antaralain:

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan pada Ardjuna Motor
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi Perbengkelan dan SMS *Gateway* pada Ardjuna Motor
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pada Ardjuna Motor
4. Untuk mengetahui implementasi program pada Ardjuna Motor

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan manfaat atau kontribusi yang akan diperoleh dari hasil penelitian dan siapa pihak yang akan mendapatkan manfaat tersebut.

Adapun kegunaan atau manfaat dari penulisan skripsi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengelola bengkel Ardjuna Motor untuk mengolah data dan informasi dengan lebih efektif dan efisien, sehingga para pelanggan terpuaskan oleh pelayanan Ardjuna Motor dan meningkatkan citra Ardjuna Motorserta dapat digunakan dan dikembangkan untuk masa depan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Ada beberapa kegunaan akademis dari penulisan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Kegunaan akademis bagi jurusan Sistem Informasi, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapatkan di jurusan tersebut. Sebagai kajian dalam membandingkan antara teori yang didapat di bangku kuliah dan di lapangan agar dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Penulis

   Kegunaan bagi penulis, dapat mengenal lebih jauh mengenai situasi dan kondisi suatu system yang ada di Ardjuna Motor agar dapat melakukan perbaikan dan membangun program yang diperlukan agar dapat mengekspresikan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia pekerjaan yang akan sditekuni.

3. Bagi Penelitian Lain

Kegunaan bagi penenelitian lain, dapat mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah berisi tentang pembatasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Dalam skripsi ini, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan masalah yaitu :

1. Sistem informasi yang dibangun meliputi penanganan penjualan, pembelian, jasa servis, dan SMS *Gateway*.
2. Fitur retur penjualan dan retur pembelian barang tidak dibahas.
3. Asumsi barang yang dibeli sudah benar / cocok.
4. SMS *Gateway* hanya melayani pelanggan yang nomor handphonenya sudah terdaftar dalam database sistem.
5. Info SMS Terjadwal dan *Autoreply* pemberitahuan servis motor berdasarkan waktu yaitu jika sudah menempuh waktu 2 bulan bukan berdasarkan kilometer yang sudah ditempuh.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Ardjuna Motor, Jln. Kayu Ambon Lembang – Bandung Barat.

Tabel 1.1. Tabel Aktifitas Penelitian

No.	Aktifitas	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	*Requirement* a. Observasi b. Wawancara																
2	Analisis sistem yang sedang berjalan																
3	*Design* a.Perancangan Sistem b. Pembuatan *Wireframe* c. Pembuatan Sistem																
4	*Verification* (ujicoba software)																
5	*Maintenance* (perawatan software)																