BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

John W. Lambret adalah seorang dari Amerika (U.S) yang berhasil menemukan mobil bertenaga bensin pada tahun 1891 dan Duryea Brothers menjadi perusahaan yang pertama memproduksi dan memasarkan kepada publik. Perkembangan teknologi otomotif sangatlah cepat, dapat dilihat beratus-ratus manufaktur yang menarik perhatian dunia.

Jepang adalah salah satu negara yang sangat berkembang otomotifnya, banyak negara-negara yang memasok motor dan mobil produk Jepang. Indonesia termasuk negara yang memasok motor dan mobil dari negara Jepang, karena produk-produk dari negara tersebut terhitung murah dan berkualitas bagi masyarakat Indonesia. Otomotif berkembang di Indonesia begitu pesatnya, hampir setiap rumah mempunyai motor dan mobil untuk alat transportasi pribadi. Dari banyaknya motor dan mobil tersebut membuka peluang bisnis di bidang otomotif dengan membuka bengkel motor dan mobil untuk menyediakan jasa service motor dan mobil tersebut agar terawat dan tetap nyaman bagi pengguna.

Chevy salah satu perusahaan yang bergerak di bidang otomotif, sudah 13 tahun lebih perusahaan tersebut berdiri. Bapak H. Yana Ibrahim adalah perintis usaha tersebut, beliau telah memiliki tiga toko atau bengkel motor dan mobil. Dengan keuletan dan ketekunannya menjadikan beliau orang yang sukses dalam bidang otomotif tersebut, karena hampir setiap orang mengenal nama tokonya

tersebut dan juga sudah mempunyai pelanggan tetap untuk setiap kali servicenya. Tidak hanya membuka peluang bisnis beliau juga mengurangi pengangguran dengan mempekerjakan warga setempat di toko miliknya tersebut. Teknologi semakin berkembang tetapi toko yang di pimpin oleh bapak Yana tersebut masih manual baik dalam pencatatan transaksi maupun pembelian barang dari setiap vendor, karena prosesnya manual tersebut data-data pun sering hilang dan juga sulit untuk menemukannya.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat suatu produk untuk mempermudah proses transaksi penjualan barang dan jasa service, pembelian dan pembayaran pemesanan barang pada Chevy Motor II dengan memberi judul "**PEMBUATAN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI CHEVY MOTOR II**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan masalah apa yang akan diteliti oleh penulis, sedangkan rumusan masalah adalah cara penulis untuk menjawab masalah dari identifikasi masalah.

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah pada Sistem Informasi Chevy Motor 2 adalah sebagai berikut :

1. Pelayanan penjualan barang dan jasa service, pemesanan barang, dan pembayaran pemesanan masih belum mempunyai alur sistem yang jelas.

2. Penyimpanan data hasil semua transaksi masih disimpan didalam buku, menjadikan data sering hilang.

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah tersebut dapat disimpulkan beberapa Rumusan Masalah yang ada di Chevy Motor II :

1. Bagaimana membuat sistem informasai untuk Penjualan barang dan jasa Service, Pemesanan, Pembayaran pemesanan.
2. Bagaimana cara agar data-data hasil transaksi tiap hari tersimpan dengan aman dan tidak mudah hilang.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini penulis bermaksud membangun suatu aplikasi sistem yang nantinya berguna dan memberikan kemudahan bagi Chevy Motor II dalam pelayanan Penjualan barang dan jasa service, pemesanan barang, pembayaran barang.

Sedangkan tujuan yang ingin diperoleh oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Chevy Motor II, sehingga penulis dapat merancang suatu sistem informasi yang akan diuslkan.
2. Untuk mengetahui kekurangan apa saja yang ada didalam sistem informasai yang sedang berjalan di Chevy Motor II.
3. Memperbaiki sistem yang lama dengan yang baru.

4. Membuat perangkat lunak Sistem Informasi Chevy Motor II, agar user atau karyawan lebih mudah dalam melayani konsumen yang datang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan peraktis dan kegunaan akademis yang menjadi ke untungan berbagai pihak.

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan Penelitian akademis dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan**

   Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan teori – teori dari berbagai jenis sumber ilmu yang ada dalam keadaan langsung dilapangan. Sehingga dari perbandingan tersebut dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran atau gambaran bagi peneliti lain yang akan mengambil Tugas Akhir/Skripsi dalam kajian yang hamper sama.

3. Bagi Penulis

   Berguna untuk menambah wawasan penulis dalam pemahaman membuat suatu sistem informasi yang diusulkan oleh penulis sendiri.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan Penelitian praktis dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Perusahaan**

   Dari adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam menentukan kebijakan, khususnya yang berkaitan dalam penjualan, pemesanan dan pembayaran yang dilakukan oleh Chevy Motor II.

2. Bagi Pegawai

   Membantu permasalahan yang ada dalam sistem informasi Chevy Motor II, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dapat menambah kinerja pegawai.

1.5 Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, permasalahan yang dihadapi tidak terlalu meluas, maka perlu dilakukan batasan masalah :

1. Pada penelitian ini penulis hanya membahas tentang penjualan barang dan jasa service, pemesanan barang, pembayaran pemesanan.
2. Informasi yang dihasilkan berupa data dan produk atau program perusahaan Chevy Motor 2.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan penulis di CHEVY MOTOR2 yang berlokasi di Jl. Simpang – Sumedang, kecamatan Pamulihan Sumedang. Untuk waktu penelitian dilakukan pada saat data ini diperlukan. Adapun untuk jadwal penelitian, penulis menyusunnya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Jadwal Kegiatan 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	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai**																
	Observasi																
	Wawancara																
2	**Membuat Prototype**																
	Perancangan Prosedur																
	Perancangan Sistem																
	Perancangan Program																
3	**Menguji Prototype**																
4	**Memperbaiki Prototype**																