BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penelitian yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Administrasi Berbasis Desktop Pada Bimbingan Belajar Citra Bagus Grup Sleman”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menyederhanakan dan mempercepat pelaksanaan administrasi kegiatan dan untuk memfasilitasi presentasi dari pengolahan data dan mempercepat informasi ketika diperlukan. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan Netbeans dan MySQL sebagai databasenya. (Ana, Wati. 2013).

Sistem Informasi Penjualan Barang adalah sistem informasi yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi penjualan (Accounting/manajemen), stock (pengadaan barang), pergudangan (inventory), dan pelaporan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi Penjualan Barang di Toko Sumber Urip. Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode studi literature (Rini, Novita. 2010).

Menurut Sandi Pramono Adi (2013), denagn judul “Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Toko Komputer Mascom Berbasis Desktop”, Sistem ini menggunakan metode SDLC. Metode SDLC adalah metode dengan proses pengembangan dan perancangan sistem hingga pengoperasian dan pemeliharaan. Penyimpanan data menggunakan database jenis MySQL. Perancangan sistem menggunakan aplikasi Netbeans IDE dengan seperangkat JDK, dan untuk pembuatan laporan atau nota menggunakan aplikasi iReport. Sistem Aplikasi

Penjualan Toko MasCom ini memiliki fasilitas pengolahan data pembelian, penjualan, pemesanan barang, dan penyetokan barang beserta data laporan. Sehingga adanya sistem baru tersebut diperoleh jumlah sebanyak 83,3% peserta yang menyatakan keseluruhan sistem layak dan baik untuk digunakan dalam membantu toko MasCom untuk mengolah data, pembuatan laporan, serta memudahkan dalam mendapatkan informasi tentang data yang diolah baik untuk toko MasCom itu sendiri.

Dalam sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang layanan jasa sangat dibutuhkan sistem informasi yang baik, terutama pada sistem pengolahan data dan keuangan, agar dalam kegiatannya dapat berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Keadaan tersebut menyebabkan banyaknya perusahaan yang meningkatkan pengembangan dibidang layanan jasa untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik lagi serta dapat mengolah data dan keuangan dengan mudah, cepat, tepat dan akurat.

Kecepatan dan ketepatan dalam pengolahan data serta pelayanan kepada customer sangat dibutuhkan dalam prosedur pelayanan bisnis. Sedangkan penggunaan sistem secara manual akan menghambat kinerja pelayanan dan dapat mengakibatkan ketidakpuasan terhadap customer atas pelayanan bengkel. Maka dari itu sangat dibutuhkan sistem informasi yang lebih baik dan dapat mengatasi segala permasalahan yang ada.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merancang serta membangun sebuah sistem informasi yang mampu melakukan pengolahan data dan proses bisnis yang terkomputerisasi, efisien, serta lebih efektif. Dalam

hal tersebut, penulis mengambil judul “Sistem Informasi Manajemen Bengkel Motor Berbasis Desktop”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dijelaskan di atas, maka masalah pokok yang akan dibahas penulis adalah :

a. Bagaimana cara merancang dan membuat Sistem Informasi Manajemen Bengkel Motor Berbasis Desktop ?
b. Bagaimana cara melakukan proses pengolahan data admin, barang, serta data transaksi yang dapat dijalankan dalam satu sistem.
c. Bagaimana cara membuat, menampilkan serta mencetak faktur pembelian serta laporan stok barang ?
d. Bagaimana cara membuat, menampilkan serta mencetak rekapitulasi transaksi dengan rentan waktu sesuai yang dibutuhkan admin ?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan meluas dari tujuan yang semula direncanakan, Sehingga penulis menetapkan batasan-batasan sebagai berikut :

a. Menggunakan Netbeans IDE 8.2 sebagai *framework* dalam pembuatan sistem.
b. Menggunakan MySQL sebagai *database* yang digunakan dalam pembuatan sistem.

c. Menggunakan JasperReports untuk sebagai sarana pendukung dalam melakukan pencetakan faktur penjualan, laporan stok barang, rekapitulasi transaksi.

d. Menggunakan Photoshop *software design* sebagai penunjang desain antarmuka sistem.

e. Pencetakan dapat dicetak dalam bentuk *softcopy* (.pdf) maupun *hardcopy* jika komputer tersambung dengan media printer.

f. Kegiatan transaksi hanya dapat dilakukan secara *offline*.

g. Sistem hanya dapat dijalankan oleh admin & super admin pada komputer yang terinstal sistem informasi manajemen bengkel motor.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah dalam penelitian yang telah dijelaskan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat Sistem Informasi Manajemen Bengkel Motor Berbasis Desktop.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari tugas ini adalah sebagai berikut :

a. Memudahkan admin dalam pengolahan data barang, data transaksi, dan rekapitulasi data transaksi.

b. Meningkatkan keakuratan dan kecepatan dalam melakukan pengolahan data.

c. Memudahkan admin dalam membuat atau menampilkan faktur penjualan, laporan stok barang, serta rekapitulasi transaksi karena sistem terintegrasi dengan media pencetak berupa *softcopy* ataupun *hardcopy*.