

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi yang berkembang begitu pesat menuntut semua pihak yang aktivitas hidupnya terikat dengan perangkat tersebut untuk segera menyesuaikan diri baik dalam kebutuhan *hardware* maupun *skill*. Hal tersebut bukanlah mengikuti tren semata, namun lebih berorientasi pada penunjang kelancaran kerja ataupun aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Dengan adanya teknologi baru baik *hardware* maupun *software* akan sangat mendukung terhadap kecepatan dan kekuatan hasil kinerja di segala bidang.

Komputer merupakan salah satu hasil produk teknologi yang banyak dipakai dalam menunjang aktivitas kerja sebuah lembaga maupun perorangan. Karena dengan kebutuhan perangkat tersebut mampu mempercepat dan kesempurnaan aktivitas kerja. Namun di sisi lain, tingginya ketergantungan aktivitas kerja pada perangkat komputer akan berdampak secara langsung pada kemampuan kinerja perangkat itu sendiri.

Meningkatnya penggunaan komputer dan juga banyaknya pengguna perangkat tersebut yang tidak mampu menangani beberapa masalah terkait dengan kerusakan sistem operasi, kerusakan *hardware*, atau kerusakan fisik memberi peluang tersendiri bagi para teknisi komputer dan untuk membuka usaha dibidang penservisan komputer. Persaingan usaha jasa *service* komputer ada di kota-kota besar karena banyaknya pihak yang membuka usaha tersebut, namun lain halnya dengan persaingan di kota-kota kecil peluang usaha tersebut masih cukup menjanjikan untuk dijalankan. Atas dasar pemikiran itulah maka saya membuat definisi ini yang mempunyai kecakapan ilmu di bidang *trouble shooting* komputer baik *hardware* maupun *software* berinisiatif mendirikan usaha jasa *service* komputer yang dapat dipercaya konsumen, berkualitas dan akurat.

Sejauh ini banyak sekali suatu perusahaan khususnya perusahaan *service* komputer yang masih melakukan pembukuan stok dan data *service* secara manual

hingga banyak sekali kesalahan dalam pembukuan stok, tidak hanya itu juga pencatatan *service* masih salah karena adanya pengulangan/duplikat data yang sering dilakukan oleh pihak perusahaan, untuk itu di butuhkan sebuah aplikasi berbasis web berupa *website* jasa *service* komputer serta penjualan sparepart komputer yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet.

Salah satu badan usaha yang bergerak dibidang jasa *service* komputer dan penjualan *sparepart* itu ialah “COMPTECH”. COMPTECH (*Computer* dan *Technologi*) berdiri pada tahun 2016 yaitu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi, kami adalah perusahaan yang menjunjung tinggi profesionalitas dan integritas serta pelayanan prima. Bagi kami adalah “Pelayanan terbaik kami adalah kualitas kami” kalimat itu adalah sudah mejadi motto kami selama kami membangun perusahaan kami.

Untuk mengatasi masalah itu penulis ingin membuat sistem pelayanan jasa *service* menggunakan perangkat *website*. Dengan sistem ini dapat langsung melakukan pencetakan transaksi pembelian serta pemeriksaan hasil *service* yang di lakukan teknisi, oleh karena itu penulis membuat :

“SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA SERVICE KOMPUTER ATAU LAPTOP DAN PENJUALAN SPAREPART BERBASIS WEB DENGAN PHP-MYSQL PADA TOKO KOMPUTER COMPTECH PANGKALPINANG”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul yang diambil dalam laporan ini, maka berdasarkan penelitian yang dilakukan dibuatlah rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang proses pelayanan jasa *service* yang bagus dan baik pada COMPTECH Pangkalpinang
2. Bagaimana mengimplementasikan rancangan pelayanan jasa *service* komputer di Pangkalpinang khususnya COMPTECH ke dalam suatu aplikasi.

3. Bagaimana caranya untuk mengontrol semua data *service* serta penjualan komputer sehingga tidak ada kesalahan dan kehilangan data.

1.3 Batasan Masalah

Agar mencapai hasil yang optimal, maka akan diberikan batasan-batasan masalah dalam penulisan penelitian ini, agar tidak jauh dari materi pembahasan. Penelitian ini hanya dibatasi sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi pelayanan jasa *service* komputer berbasis web pada COMPTECH Pangkalpinang ?
2. Apakah ada hubungan positif antara sistem pencatatan *online* terhadap pendapatan perusahaan ?
3. Bagaimanakah merancang suatu Sistem Informasi untuk mencetak laporan, transaksi penjualan barang, bukti pembayaran, laporan penjualan barang dan pelayanan *service* komputer secara terkomputerisasi ?

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti adalah untuk melatih peneliti dalam mengembangkan sistem informasi yang ilmunya telah diterima selama berkuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Meningkatkan fleksibilitas pemesanan terhadap konsumen sehingga dapat melihat produk dan harga secara *up to date*.
3. Memberikan dan memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi mengenai spesifikasi produk yang ditawarkan oleh COMPTECH Pangkalpinang.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu Sistem Informasi Pelayanan Jasa *Service* Komputer Atau Laptop Dan Penjualan *Sparepart* Berbasis Web Dengan Php-Mysql Pada Toko Komputer Comptech Pangkalpinang:

1. Dapat menyimpan dan memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan data barang bagi admin, kasir ataupun karyawan perusahaan.
2. Memudahkan dan menghemat waktu bagi karyawan dalam mengakses informasi terhadap jasa dan pelayanan yang diberikan.
3. Memudahkan admin dalam melihat informasi penyelesaian masalah dan hasil *service* atau penjualan kepada pelanggan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan Skripsi ini terdiri dari bab-bab untuk mempermudah pemahaman tentang penulisan skripsi tersebut. Antara satu bab dengan bab lainnya mempunyai keterkaitan yang saling berkesinambungan, adapun urutan bab penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas tentang landasan teori yang mencakup tentang model-model pengembangan, *tools* atau *software* ,ataupun konsep yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas disesuaikan dengan tema dan judul.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai model *waterfall*, metodologi berorientasi objek, dan *UML*.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas tinjauan umum, uraian masalah pengembangan, Analisa kebutuhan perangkat lunak, *Design*, mengkodekan program dan Implementasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran yang penulis simpulkan berdasarkan bab yang sudah dijelaskan sebelumnya.

