

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan jasa merupakan perusahaan yang kegiatan utamanya melakukan penjualan dan penawaran produknya dalam bentuk pelayanan atau jasa.

Rental mobil merupakan penyedia layanan jasa transportasi kepada masyarakat. Dan dengan seiring berkembangnya teknologi di era globalisasi ini teknologi dan layanan internet sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, dan dengan media tersebut dapat memperoleh informasi dengan cepat, mudah, maka banyak perusahaan atau badan usaha mempromosikan produk tersebut melalui website dan berbagai media social. Namun tidak semua badan usaha bisa menerapkan layanan tersebut secara efektif, dan input data masih secara manual. Seperti pada CV. Mitra Garasindo ini [1]

Saat ini CV. Mitra Garasindo ini menyewakan mobil dengan berbagai jenis merk dengan harga yang variatif tanpa mengurangi mutu dan layanan servis, tetapi input data dikerjakan secara manual yaitu dalam bentuk buku dan kemungkinan data bisa rusak dan hilang, disamping itu membutuhkan tempat penyimpanan. Oleh karena itu agar layanan jasa lebih dikenal masyarakat luas di berbagai tempat, maka CV. Mitra Garasindo digunakan untuk melakukan penelitian Proyek Akhir dengan judul “aplikasi berbasis web penyewaan dan kontrak mobil di CV. Mitra Garasindo”[2]

CV. Mitra Garasindo berawal dari CV. Garasi Kampus yang bergerak di bidang barang dan jasa berpusat di Bandung pada tahun 2015 dimana targetnya adalah seluruh kampus di Bandung. Seiring dengan berjalannya waktu, karena melihat dari beberapa aspek penting yaitu pengembangan bisnis rental memiliki peluang yang besar untuk jasa sewa kendaraan serta dalam upaya persewaan mobil maka CV. Garasi Kampus berubah menjadi CV. Mitra Garasindo yang mulai beroperasi pada tanggal 28 November 2019 sekaligus ditetapkan menjadi hari ulang tahun CV. Mitra Garasindo. Perusahaan ini memiliki pegawai 10 orang yang terdiri dari penyedia

mobil, akuntan, dan supir. Dan untuk membayar gaji pegawai dan untuk menghitung biaya servis rutin mobil. Maka dari itu dibuatlah aplikasi berbasis web untuk menghitung seluruh biaya pemasukan dan pengeluaran perusahaan CV. Mitra Garasindo.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun rumusan masalah dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menghitung biaya penyewaan mobil dengan batas penyewaan dalam jangka waktu satu minggu ?
- b. Bagaimana cara menghitung gaji karyawan ?
- c. Bagaimana cara menghasilkan laporan pendapatan di CV. Mitra Garasindo ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menghitung biaya penyewaan mobil dalam jangka waktu satu minggu.
- b. Dapat menghitung gaji karyawan.
- c. Aplikasi ini menghasilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan pendapatan sewa di CV. Mitra Garasindo.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan pada perusahaan CV. Mitra Garasindo.
2. Aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode SDLC *Waterfall* yang digunakan sampai metode pengujian.
4. Metode pengujian yang digunakan yaitu metode Black Box Testing,
5. Aplikasi ini hanya menangani penyewaan mobil dalam jangka waktu satu minggu.
6. Sistem pembayaran yang dilakukan di perusahaan ini wajib cash atau transfer ke rekening perusahaan.
7. Metode yang digunakan dalam pencatatan pada aplikasi ini yaitu pencatatan cash basis.

## 1.5 Metode Pengerjaan

### 1.5.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Yang dilakukan pada metode pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Pada tahap wawancara dilakukan dengan pihak perusahaan CV. Mitra Garasindo dengan mengajukan pertanyaan langsung di kantor CV. Mitra Garasindo untuk memperoleh informasi tentang penyewaan dan kontrak mobil yang berkaitan dengan proyek akhir.

2. Studi Pustaka

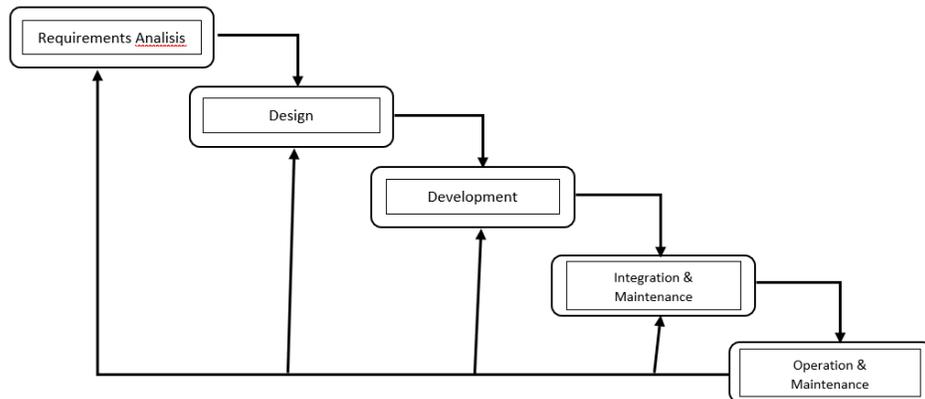
Pada metode studi pustaka data-data dikumpulkan dengan cara membaca dan mencari referensi melalui buku-buku atau karya ilmiah. Sumber referensi tersebut didapat dari internet.

3. Studi Dokumen

Pada metode ini dihasilkan dokumen-dokumen yang didapatkan dari pihak perusahaan untuk melengkapi data informasi yang dibutuhkan dalam membuat aplikasi dari perusahaan CV. Mitra Garasindo.

## 1.6 Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan yang digunakan dalam membuat aplikasi penyewaan dan kontrak mobil yaitu menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan salah satu model yang ada pada model SDLC (*System Development Life Cycle*), SDLC merupakan proses mengembangkan atau mengubah sistem perangkat lunak dengan menggunakan metodologi. Metodologi dibagi beberapa jenis, ada metodologi terstruktur, metodologi berbasis objek dan lainnya. Contoh model pengembangan produk adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan pedekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak, Langkah demi Langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut *waterfall* (air terjun).



Model Pengembangan Perangkat Lunak **Waterfall**

**Gambar 1. 1 Model Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall**

1. *Requirements Analysis*

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai CV. Mitra Garasindo untuk memberikan informasi tentang harga, proses penyewaan dan kontrak mobil.

2. *Design*

Pada tahap perancangan dilakukan pembuatan program untuk merancang sistem yang akan digunakan. Tahap desain yang digunakan yaitu *Use Case Diagram*, *Entity Relationship (ERD)*, *Unified Modelling Language (UML)*, *Class Diagram*, Skema Relasi.

3. *Development*

Pada tahap *development* sistem yang akan digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web yaitu pemrograman PHP, MySQL dan *Framework Codeigniter*.

4. *Integration & Maintenance*

Pada tahap pengujian dilakukan proses pengujian pada aplikasi yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah program yang dibuat tidak terdapat kendala pada sistem yang telah dibuat. Metode yang digunakan pada pengujian perangkat lunak yaitu menggunakan *Blackbox Testing*.

