

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan tingginya curah hujan di daerah Jawa Barat Kab Bandung yang tidak dapat di prediksi setiap harinya dan tingginya jumlah kendaraan di kota maupun desa yang mengakibatkan kendaraan baik roda dua maupun roda empat yang menjaga kendaraan nya agar tetap bersih dan siap untuk di gunakan setiap saat, maka sebagian orang membutuhkan tempat untuk mencuci kendaraan. Apalagi orang yang memiliki kesibukan yang padat, mereka lebih memilih memanfaatkan jasa salon pencucian kendaraan bermotor untuk membersihkan kendaraanya.

Dari masalah yang di amati melalui wawancara 86,5% *user* / pelanggan pada saat ini masih menggunakan proses *booking* manual, proses *booking* yang belum jelas dan juga tidak ada kejelasan mengenai antrean kendaraan, masih manual nya pembayaran dan pencatatan dalam transaksi, serta masih di haruskannya pemilik datang ke tempat pencucian untuk melihat laporan pendapatan dan data kendaraan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, di harapkan membantu untuk memudahkan *user* / pelanggan dalam mengatasi permasalahan kasir dalam pembayaran, *booking* jam pencucian, Selain itu dapat membantu pemilik dalam melihat data pemasukan pendapatan dan kendaraan pencucian mobil dengan cara melihat laporan bulanan melalui aplikasi tanpa harus turun langsung ke lapangan.

Dengan di buatnya aplikasi ini dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan *booking* jam pencucian dan memfasilitasi pelanggan dalam transaksi pembayaran, sedangkan untuk pemilik aplikasi dan pencucian mobil ini dapat melihat laporan pendapatan dan data kendaraan dalam setiap bulan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memfasilitasi pelanggan untuk *booking* jam pencucian?
2. Bagaimana cara memfasilitasi kasir dalam mengelola transaksi pembayaran?
3. Bagaimana cara memfasilitasi pemilik dalam melihat informasi laporan pendapatan dan data kendaraan?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah berikut:

1. Memfasilitasi pelanggan dalam *booking* jam pencucian mobil
2. Memfasilitasi kasir dalam mengelola transaksi pembayaran
3. Memfasilitasi pemilik dalam melihat data laporan pendapatan dan data kendaraan

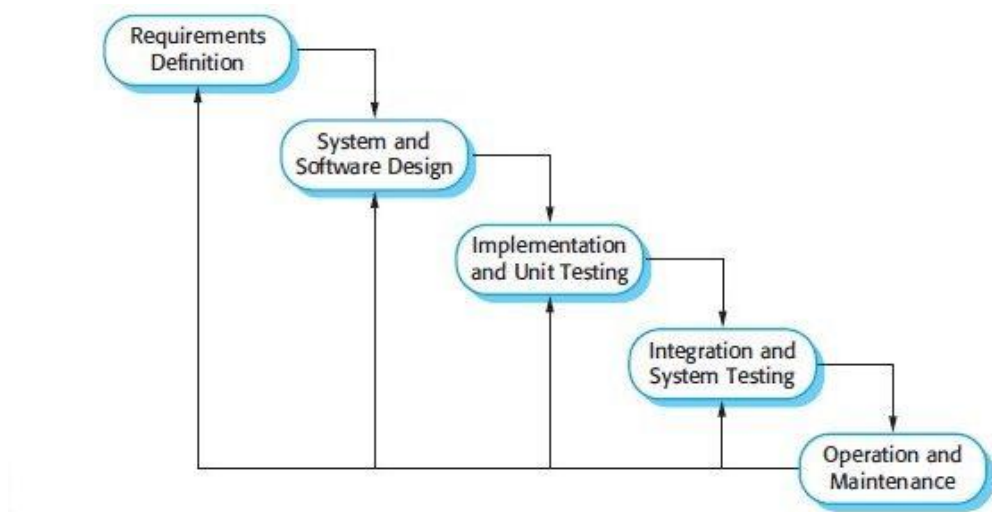
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini mengharuskan pelanggan *booking* jam pencucian antrean
2. Aplikasi ini tidak melayani pelanggan dalam pembayaran transfer online

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk aplikasi operasional dan sales jasa salon mobil menggunakan *software development life cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Karena pada pembuatan aplikasi ini mengutamakan sebuah tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melangkah ke tahap berikutnya.



GAMBAR 1- 1SDLC WATERFAL

Pembangunan aplikasi operasional dan jasa salon mobil Bandung ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*, dikarenakan metode ini terstruktur dimana suatu fase harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum fase berikutnya.

1. *Requirements*

Dalam tahap ini merupakan analisa kebutuhan untuk pengumpulan data bisa melakukan dengan cara wawancara atau *survey* dengan pihak terkait. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan menyebarkan kusioner untuk mengetahui informasi dalam menunjang pembuatan aplikasi dan *survey* yaitu mendatangi langsung tempat untuk mengetahui proses permasalahan dan proses yang sedang berjalan.

2. *System and Software Design*

Desain sistem yaitu proses yang mengutamakan *interface* terhadap pengguna dalam mempermudah memahami struktural, arsitektur perangkat lunak sebagai penerjemah syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak, serta menggambarkan sesuai solusi yang akan di bangun dalam aplikasi agar *user* bisa maksimal dalam memahami *interface*.

3. *Implementation and unit testing*

Implementation and unit testing merupakan tahap dari implementasi dan pengujian unit dengan melakukan pengkodean sebagai tahap pembuatan aplikasi yang artinya membuat kode program dengan Bahasa pemrograman php dengan frame work CI dan menggunakan penyimpanan data perangkat lunak MySQL serta HTML dan CSS sebagai manajemen tampilan.

4. *Integration and System testing*

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode black box untuk memastikan kelayakan dari aplikasi tersebut, pengujian dilakukan oleh *end-user* dimana user tersebut adalah pelanggan yang langsung berinteraksi dengan sistem sesuai dengan keinginan *user* dan sistem yang akan merespon.

5. *Maintance*

Pada Proyek akhir ini tidak akan dilakukan tahapan operation and maintance.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Metpde pengerjaan yang di gunakan dalam pembangunan aplikasi adalah model *waterfall* di karenakan model ini merupakan model pemabangunan yang di buat struktural atau berurutan yaitu setiap tahap harus di selesaikan terlebih dahulu sebelum mengerjakan tahap selanjutnya berikut adalah tahap-tahap pengembangan perangkat lunak model *waterdall* dapat di lihat pada tabel 1-1 berikut.

Kegiatan Dan Waktu Pelaksanaan	Novemb er (2019)		Desember (2019)				Januari (2020)				Februari (2020)				Maret (2020)				April 2020				Mei 2020				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Requir ement Defenit ion</i>																											
<i>System and Softwa re Des</i>																											
<i>Imple mentat ion and unit Testing</i>																											
<i>Integra tion and System Testing</i>																											
<i>Operat ion and Mainta nce</i>																											

TABEL 1-1JADWAL Pengerjaan APLIKASI