

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman yang serba praktis yang di dukung dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dan mudahnya akses ke dunia maya saat ini, masyarakat dimanjakan dengan adanya Sistem Informasi berbasis *web* yang dapat diakses oleh pengguna kapanpun dan dimanapun mereka berada. Saat ini hampir semua bidang usaha sudah memiliki sistem informasi berbasis web, sebagai media penyampai informasi, akan tapi masih ada beberapa bidang usaha yang belum memilikinya. Seperti halnya bidang usaha Driver_BDG.

Driver_BDG merupakan sebuah usaha milik perorangan yang bergerak di bidang penyedia jasa berupa penyewaan mobil maupun pengemudi. Driver_BDG merupakan jenis usaha yang memiliki sistem pesan antar seperti halnya restoran. Akan tetapi, tidak banyak orang mengetahui akan jasa penyewaan mobil dan pengemudi tersebut dikarenakan kurangnya informasi yang diberikan oleh pemilik bidang usaha, serta sulitnya pemesan melakukan pemesanan jasa dikarenakan kurangnya media pemesanan yang disediakan oleh pemilik bidang usaha di dunia maya. Bukan hanya itu, sistem pembayaran driver bandung pun masih bersifat manual atau belum terkomputerisasi. Hal itu menyebabkan sulitnya pelanggan yang berada diluar kota melakukan pembayaran.

Menyadari kekurangan itu, dalam proyek akhir ini penulis akan merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang akan membantu dan mempermudah pengguna mendapatkan informasi seputar bidang usaha, serta membantu pengguna dalam proses pemesanan pada usaha tersebut. Dan juga membantu pengguna dalam proses pembayaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara membantu pengguna dalam proses pemesanan mobil dan jasa pengemudi di Driver Bandung?
2. Bagaimana cara membantu pengguna dalam proses pembayaran di Driver Bandung?
3. Bagaimana cara membantu dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi yang tepat dan akurat di Driver Bandung?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membangun aplikasi yang dapat membantu proses pemesanan mobil dan jasa pengemudi yang berbasis web.
2. Membangun aplikasi berbasis web yang dapat membantu proses pembayaran.
3. Membangun aplikasi yang berbasis web yang dapat memberikan informasi kepada pengguna secara tepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah proyek akhir ini adalah :

1. Proses Pendaftaran Member hanya dapat dilakukan oleh admin.
2. Pemesanan mobil atau jasa pengemudi hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang sudah terdaftar.
3. Tidak menggunakan fitur pengecekan baik dalam bentuk *tracking* atau *googlemaps*.

4. Sistem hanya menangani pembayaran peminjaman minimal 1 kali, dan maksimal 2 kali yang terdiri dari DP/Uang muka, dan Uang pelunasan.
5. Metode pengerjaan dilakukan hanya sampai pada tahap pengujian.

1.5 Definisi Operasional

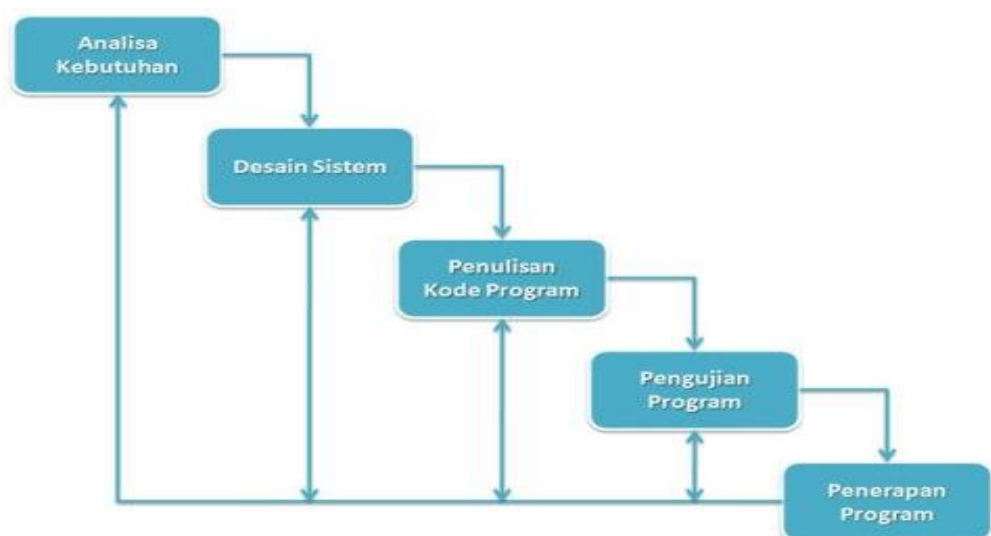
Sistem informasi penyewaan mobil dan layanan jasa pengemudi adalah sistem informasi yang dibangun untuk mempermudah proses pemesanan mobil maupun jasa pengemudi.

Para pengguna dapat mengakses via *web* yang dapat memberikan informasi seputar perusahaan, ketersediaan mobil dan pengemudi, serta biaya yang harus dibayar peminjam berdasarkan lokasi peminjam secara tepat dan akurat.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembuatan aplikasi ini, metode pengerjaan yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* digunakan karena tahap demi tahapnya dilakukan secara berurutan dan satu tahap di selesaikan terlebih dahulu sebelum berlanjut ke tahap berikutnya.

Tahap-tahap tersebut digambarkan seperti dibawah ini[1] :



Gambar 1-1
Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini penulis mengamati dan mencari informasi mengenai Driver_BDG. Penulis melakukan wawancara, dan pengamatan guna mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis akan merancang sistem yang akan dibuat menggunakan *Data Flow Diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini penulis melakukan penulisan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, javascript, photoshop, dan MySQL sebagai *database*.

4. Pengujian Program

Jenis pengujian yang digunakan untuk menguji aplikasi ini adalah *blackbox testing* dan *whitebox testing*, *blackbox testing* yaitu pengujian yang memfokuskan pada fungsionalitas aplikasi yang dilakukan secara efektif dan efisien, sedangkan *whitebox testing* yaitu pengujian yang memfokuskan pada kode-kode program.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

No.	Kegiatan		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Septemb er				
			1	2	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	
1.	Analisis Kebutuhan	Pengamatan	■																												
		Wawancara		■																											
2.	Desain Sistem	Pembuatan Flowmap			■																										
		Pembuatan DFD				■																									
		Pembuatan ER dan Tabel					■	■																							
3.	Pembuatan aplikasi / implementasi	Pembuatan Database						■	■	■																					
		Pembuatan Aplikasi									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.	Pengujian Program	Pengujian Fungsi																													
		Pengujian Kode																													
5.	Dokumentasi	Pembuatan Proposal			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		Pembuatan Buku																													

