

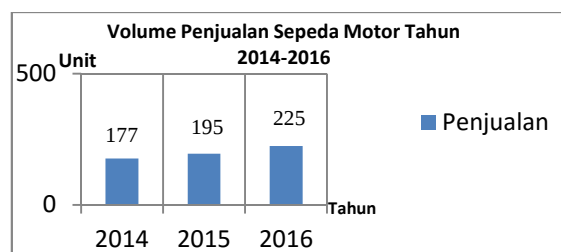
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

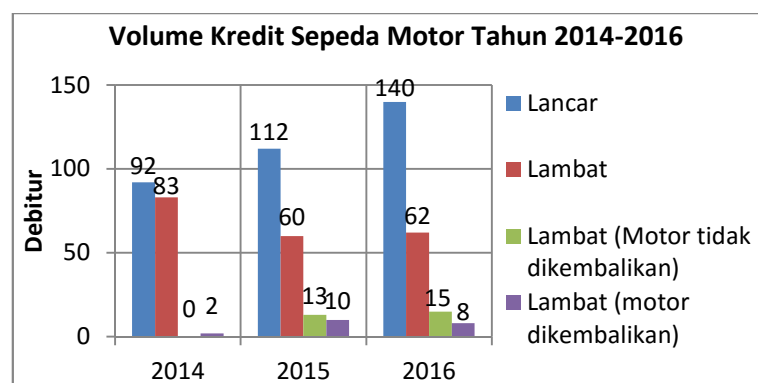
Dealer Gracia yang didirikan pada tahun 2007 merupakan salah satu dealer yang ada di Kabupaten Sumba Timur Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Dealer Gracia ini melayani jasa kredit khusus motor Honda. Dealer Gracia menawarkan pilihan jangka waktu kredit selama 16 bulan, 25 bulan, 28 bulan dan 34 bulan dengan uang muka yang berbeda-beda tergantung pada *type* motor yang dibeli. Data yang diperlukan sebagai syarat kredit diantaranya adalah : Fotocopy Kartu Tanda Penduduk (KTP), Fotocopy Kartu Keluarga (KK), Fotocopy Slip Gaji (khusus PNS/Pegawai Swasta). Calon debitur juga harus memasukkan fotocopy KTP dan fotocopy KK penjamin yang akan menjadi jaminan jika debitur bermasalah, penjamin ini dipastikan mempunyai lokasi tempat tinggal yang tetap.

Berikut adalah grafik volume penjualan dan grafik volume kredit pada dealer Gracia :



Gambar 1.1 Grafik Volume Penjualan Sepeda Motor

Grafik diatas menunjukkan volume penjualan sepeda motor pada dealer Gracia dari tahun 2014 sampai tahun 2016. Setiap tahunnya volume penjualan meningkat, seperti pada tahun 2014 terdapat 177 unit motor yang terjual, tahun 2015 sebanyak 195 unit motor dan pada tahun 2016 sebanyak 225 unit motor. Jumlah keseluruhan sepeda motor yang terjual dari tahun 2014 sampai pada tahun 2016 sebanyak 597 unit sepeda motor.



Gambar 1.2 Grafik Volume Kredit Sepeda Motor

Grafik diatas menunjukkan volume kredit pada dealer Gracia. Ada beberapa debitur yang membeli sepeda motor dengan cara kredit maupun *cash*, tetapi dalam hal ini data yang ditampilkan hanya khusus pada data pembelian sepeda motor secara kredit. Dari grafik diatas bisa dilihat dari tahun 2014 terdapat 92 debitur yang pembayarannya lancar, 83 debitur yang pembayarannya lambat, 0 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor tidak dikembalikan) dan 2 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor dikembalikan), sedangkan pada tahun 2015 terdapat 112 debitur yang pembayarannya lancar, 60 debitur yang pembayarannya lambat, 13 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor tidak dikembalikan) dan 10 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor

dikembalikan) dan pada tahun 2016 terdapat 140 debitur yang pembayarannya lancar, 62 debitur yang pembayarannya lambat, 15 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor tidak dikembalikan) dan 8 debitur yang pembayarannya lambat (sepeda motor dikembalikan).

Masalah yang sering terjadi di dalam proses kredit adalah pencarian lokasi debitur yang pembayarannya melewati jangka waktu kredit (lambat), debitur yang pembayarannya lambat (membawa lari sepeda motor) tetapi belum melunasi pembayaran ke pihak dealer. Ada beberapa debitur yang lokasi tempat tinggalnya berpindah-pindah karena adanya debitur yang masih menggunakan KTP sementara. Hal ini menyebabkan karyawan dealer sulit menemukan lokasi debitur untuk melakukan penagihan kepada debitur yang bermasalah. Untuk menyelesaikan masalah diatas perlu dibangun sebuah Sistem Informasi Geografis yang dapat membantu karyawan dealer untuk mencari lokasi debitur yang bermasalah dalam proses pembayaran.

Sistem yang akan dikembangkan ini harapannya mampu mendeteksi lokasi debitur yang pembayarannya melewati jangka waktu kredit (lambat) dan debitur yang pembayarannya lambat (membawa lari sepeda motor) tetapi belum melunasi pembayaran ke pihak dealer. Sistem ini juga dapat mempermudah karyawan dealer Gracia untuk mencari lokasi tempat tinggal debitur yang bermasalah dalam proses pembayaran. Di dalam sistem ini akan dibuat sebuah *warning* kredit, berupa sebuah pemberitahuan kepada pihak dealer 2 minggu sebelum waktu debitur melakukan pembayaran kepada pihak dealer. Dengan adanya sistem ini, masyarakat Kabupaten

Sumba Timur juga dapat mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang bangun sistem informasi geografis lokasi debitur pada dealer Gracia di Kabupaten Sumba Timur berbasis *web*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di antaranya :

1. Sistem ini dibangun untuk karyawan dealer Gracia bagian penagihan, untuk mencari lokasi debitur yang pembayarannya melewati jangka waktu kredit (lambat) dan debitur yang pembayarannya lambat (membawa lari sepeda motor) tetapi belum melunasi pembayaran ke pihak dealer.
2. Sistem ini dibangun dengan adanya *warning* kredit khusus bagi pihak dealer.
3. Sistem yang dibangun ini dapat diakses oleh masyarakat Kabupaten Sumba Timur untuk mengirim pesan berupa pertanyaan atau saran serta dapat melihat informasi berupa berita terbaru tentang kendaraan bermotor, profil dealer Gracia, syarat-

syarat kredit, informasi kendaraan berupa jenis, *type*, warna dan harga kendaraan.

4. Sistem Informasi Geografis yang dibangun berbasis *web*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat mendeteksi lokasi debitur dan lokasi penjamin agar dapat mengatasi masalah debitur yang pembayarannya melewati jangka waktu kredit (lambat) dan debitur yang pembayarannya lambat (membawa lari sepeda motor) tetapi belum melunasi pembayaran ke pihak dealer.

1.5. Manfaat Penelitian

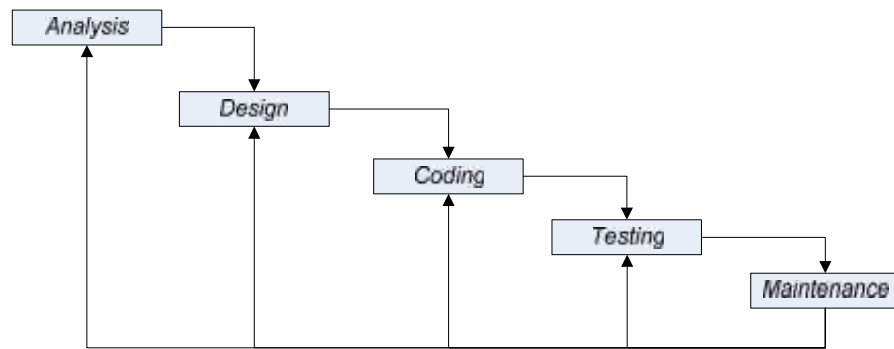
Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah karyawan dealer Gracia untuk mencari lokasi tempat tinggal debitur yang pembayarannya melewati jangka waktu kredit (lambat).
2. Mempermudah karyawan dealer Gracia untuk mencari lokasi tempat tinggal debitur yang pembayarannya lambat (membawa lari sepeda motor) tetapi belum melunasi pembayaran ke pihak dealer.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian diperlukan sebagai kerangka dan panduan proses penelitian, sehingga rangkaian proses penelitian dapat dilakukan

secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Software Development Life Cycle (SDLC)* model *Waterfall*. Proses model *Waterfall* terlihat seperti gambar 1.3 :



Gambar 1.3 Model *Waterfall* (Pressman, 2010)

Gambar 1.3 menjelaskan bahwa model *Waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan *analysis*, *design*, *coding*, *testing* dan *maintenance*. Adapun penjabaran dari tiap tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dengan maksud untuk mengidentifikasi permasalahan, kesempatan dan hambatan yang terjadi dengan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (*observasi*), wawancara dan studi pustaka.

a. Pengamatan (observasi)

Metode observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara turun langsung di lapangan atau obyek untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah-masalah yang dihadapi dalam pengolahan data untuk dibuat pemecahannya. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap permasalahan yang diambil di lokasi penelitian yang terletak di Kabupaten Sumba Timur.

b. Wawancara

Wawancara (*interview*) yaitu memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan mengadakan tanya jawab/wawancara langsung dengan pemilik dealer/karyawan mengenai permasalahan yang terjadi di dealer Gracia.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode yang digunakan sebagai penunjang dalam melengkapi teori dan materi, melalui pembacaan literatur dan sumber data lainnya sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Tahap Desain

Merupakan tahapan atau aktivitas yang difokuskan pada spesifikasi detail dari solusi berbasis komputer. Spesifikasi ini meliputi proses desain umum yang akan disampaikan pada *stakeholder* sistem

dan spesifikasi desain dengan rincian yang akan digunakan pada tahap implementasi. Desain arsitektur ini terdiri dari bagan alur sistem (*system flowchart*), diagram berjenjang, desain proses (DFD), desain *database* (ERD), serta desain *user interface*.

3. Tahap *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka proses desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Dalam pembuatan program ini akan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

4. Tahap *Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Metode pengujian yang digunakan adalah *black-box*.

5. Tahap Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan sistem bertujuan untuk menjaga kinerja sistem hingga pengembangan sistem, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih terdapat kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lain.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini merupakan gambaran umum tentang seluruh isi laporan yang terdiri atas enam bab, yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi tentang definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem, akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil pengembangan sistem serta saran terhadap pengembangan sistem selanjutnya.