

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan perancangan dan pembuatan sistem.

1.1 Latar Belakang Masalah

Ichi Autocare merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang otomotif spesialisasi perawatan kendaraan baik mobil maupun motor. Ichi Autocare berorientasi khususnya di bidang pelindung interior mobil, seperti *diamond paint protection*, *auto detailing*, *door handle guard*, *teflon paint protection*, anti karat mobil atau motor. Produk unggulan yang dipasarkan oleh Ichi Autocare adalah Ichi Nano.

Ichi Nano merupakan *exterior car protection paint* yang terbuat dari kristal ini masih sedikit dikenal oleh kalangan pecinta otomotif di Indonesia, karena belum terlalu lama masuk ke Indonesia dan kurangnya pemasaran dari perusahaan khususnya pada di dunia yang sudah serba terkomputerisasi yang berbasis *web*. Selain itu, ada beberapa perangkat pelindung yang masih kurang dikenal oleh para pelanggan yang baru menggeluti bidang otomotif dan belum mengetahui detail perangkat yang diperlukan oleh mobil atau sepeda motor.

Oleh karena beberapa kekurangan yang telah dijelaskan di atas yang terdapat pada sistem maupun pelanggan yang telah menggunakan produk yang disediakan oleh perusahaan yang bersangkutan, maka dirancanglah suatu sistem aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu para pelanggan yang masih kesulitan dalam menentukan produk yang bagus dan cocok untuk mobil maupun sepeda motor. Sistem yang akan diterapkan ini adalah KMS (*Knowledge Management System*) suatu sistem pengetahuan mengenai perlindungan secara keseluruhan untuk kendaraan bermotor.

KMS merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan ilmu-ilmu pengetahuan dari para ahli ke dalam suatu aplikasi yang bisa digunakan bersama secara umum tanpa harus bertemu langsung dengan para ahli tersebut. Selain itu, para pelanggan produk dapat berbagi informasi seputar dunia *car*

exterior paint protection, baik pelanggan baru maupun pelanggan lama, serta para ahli dapat berbagi informasi dan ilmu yang dimiliki tanpa harus bertatap muka langsung dengan para pengguna dan pengunjung *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan yang berupa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengambil dan mengumpulkan pengetahuan yang dimiliki oleh para ahli dalam bidang *car exterior paint protection* pada suatu wadah tertentu (*Knowledge Capture*) ?
2. Bagaimana merancang KMS dengan desain aplikasi yang menarik dan mampu memberikan informasi secara langsung kepada pengguna dalam ruang lingkup umum (*Design KM Blueprint*) ?
3. Bagaimana menguji dan melakukan validasi data pada KMS (*Verify and Validate KM System*)?
4. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi tentang dunia *exterior car protection paint* dengan menggunakan KMS (*Implement the KM System*)?
5. Bagaimana memanfaatkan KMS sebagai kebutuhan informasi untuk masa yang akan datang?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka pembuatan aplikasi yang berdasarkan konsep *Knowledge Management* bertujuan untuk :

1. Melakukan wawancara dengan para ahli (admin IT, *operator*) untuk mengumpulkan menjadi data dan informasi yang bisa dibagikan melalui aplikasi KMS.
2. Merancang suatu desain yang mampu menarik minat dan mudah dimengerti oleh orang banyak.
3. Melakukan pengujian dan validasi data tentang semua yang memiliki kaitan dengan dunia *car exterior paint protection*.

4. Melakukan implementasi aplikasi berbasis KMS untuk membantu para pengguna atau mereka yang perlu data dan informasi seputar otomotif.
5. Membuat kumpulan data dalam bentuk *report* untuk laporan dalam usaha untuk mengembangkan produk.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup perancangan aplikasi KMS menggunakan inputan data pengguna (*admin*, ahli, umum-konsumen), data–data ilmu pengetahuan yang telah dikumpulkan dari para ahli (*admin IT*, *operator*) dan saling berbagi informasi tentang *paint protection* dan proses yang dilakukan berupa proses *Insert*, *update*, *delete*, dan *search* data *paint protection* untuk kendaraan bermotor serta pengetahuan yang dibagi di *website* untuk para pengguna aplikasi KMS tersebut.

1.4.1 Aplikasi

Aplikasi berbasis Web yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah perancangan, analisis, pembuatan *database*, perancangan *User Interface Design*, pembuatan aplikasi sistem KM perlindungan perangkat otomotif mobil dan motor. Fitur – fitur yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. *Insert*, *update*, dan *delete* data *paint protection*.
2. Sistem pakar konsultasi untuk perlindungan kendaraan bermotor (*Price Simulation*).
3. Proses *booking*.

1.4.2 Software

Adapun *software* yang akan dipakai dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bahasa Pemrograman PHP
2. Sistem Operasi *Windows 7 Home Premium*
3. *phpDesigner 8*
4. *SQL Manger*
5. *Xampp*

1.4.3 *Hardware*

Selain itu untuk membuat aplikasi ini kami juga membutuhkan hardware minimum sebagai berikut :

1. CPU *i5*
2. *Memory* RAM 4 GB
3. *Monitor*
4. *Keyboard*
5. *Mouse*

1.5 **Sumber Data**

Sumber data yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini diperoleh dari perusahaan yang bersangkutan. Sedangkan data untuk pembuatan aplikasi secara teknis diperoleh dari dosen, pihak perusahaan, rekan-rekan mahasiswa, referensi buku, dan *internet*.

1.6 **Sistematika Penyajian**

Berikut adalah sistematika penyajian dalam laporan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB III ANALISIS DAN DISAIN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, DFD, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini digunakan untuk menjelaskan hasil perancangan penyimpanan data, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem serta *testing* yang akan diuji dan dilakukan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan serta saran dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.