

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan sebuah fenomena luar biasa dalam sejarah kehidupan manusia modern. Sebagai jaringan komunikasi dan informasi global, internet menawarkan informasi yang melimpah. Hampir semua informasi dapat ditemukan melalui internet. Sebagian besar informasi ini tidak menimbulkan konsekuensi finansial bagi penggunaannya, sehingga internet menjadi alternatif referensi terbaik dalam pencarian informasi. Jaringan internet melalui berbagai macam media koneksi telah mampu menjangkau seluruh dunia.

CV WK Grup merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 1985. Dengan berdirinya CV WK Grup maka semakin lengkap lembaga penyewaan dibidang propertipesta di wilayah Yogyakarta. Hal ini diharapkan semakin mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia khususnya di wilayah Yogyakarta. CV WK Grup secara geografis terletak di jalan Rajawali Raya No.4, Manukan Kidul, Condongcatur, Depok, Sleman, sekitar 1 KM kearah utara dari terminal Condongcatur. CV WK Grup ini merupakan salah satupenyewaan properti pesta temama di wilayah Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari jumlah order ke pelanggan semakin meningkat dari tahun ke tahun menunjukkan kemajuan yang cukup pesat.

Selama ini, masih belum banyak yang tahu tentang lokasi tempat, model alat properti pesta apa saja yang disewakan oleh CV WK Grup karena kurangnya

informasi. Sebagai solusinya dibutuhkan sebuah sarana penyampaian informasi yang mudah diakses melalui internet dengan jangkauan yang luas serta tidak membutuhkan biaya yang besar.

Salah satu sarana informasi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah website. Melalui sebuah website informasi disampaikan menggunakan internet kemudian informasi tersebut bisa diakses oleh banyak pengguna internet. Sebagai sarana penyampaian informasi, sebuah website harus bersifat dinamis untuk menjaga konten selalu up to date. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis terinspirasi untuk mengambil judul skripsi "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Properti Pesta Berbasis Web Pada CV WK Grup Sleman".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana membuat sistem informasi penyewaan properti pesta pada CV WK Grup Sleman agar bisa memberikan informasi yang cepat, tepat, akurat, dan up to date?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan hanya dibatasi pada bagaimana membangun sistem informasi penyewaan properti pesta berbasis web sebagai media informasi dan promosi pada CV WK Grup Sleman. Dalam pembuatan website ini menggunakan Framework CodeIgniter, pemilihan software Adobe Dreamweaver CS3 sebagai editor website, Xampp sebagai pengolah database dan local server, Adobe Photoshop CS3 sebagai pengolah gambar agar tampak lebih menarik, dan web browser menggunakan Internet Explorer, Google Chrome dan Mozilla Firefox.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Sistem informasi penyewaan ini diharapkan menjadi media informasi supaya memberikan kemudahan dan memberikan manfaat khususnya untuk CV WK Grup Sleman.
2. Membangun website yang dinamis sebagai media promosi.
3. Mengajarkan kepada masyarakat luas manfaat dari teknologi informasi berbasis web dan hardware pendukung memudahkan untuk mendapatkan informasi dan lebih maju.
4. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis web dan hardware pendukung yang ditujukan kepada masyarakat dan dunia informasi yang ingin lebih maju.
5. Membuat sistem informasi penyewaan properti pesta untuk CV WK Grup Sleman.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penulis mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat bagi CV WK Grup Sleman sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada konsumen CV WK Grup Sleman.

2. Membantu perusahaan untuk mengenalkan jasa kepada publik melalui sebuah website.
3. Untuk meningkatkan promosi melalui media informasi menggunakan website mengenai CV WK Grup Sleman kepada masyarakat luas.
4. Untuk meningkatkan citra dari CV WK Grup Sleman.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa:

1. Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Penelitian dengan cara mewawancarai kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan laporan penelitian.

b. Metode Observasi

Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Dilakukan dengan mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kelemahan sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis keamanan, dan analisis efisiensi.
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem atau system requirement, tipe kebutuhan (operasional, kinerja, keamanan, politik dan budaya), kebutuhan fungsional, teknik pengumpulan kebutuhan (wawancara, joint application development, kuisioner).
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari studi kelayakan (kelayakan teknis, kelayakan operasional, kelayakan ekonomi).

3. Perancangan Sistem dan Alur

Dalam tahap perancangan sistem, dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented).

4. Desain Aplikasi

Setelah kita menentukan alur sistem dan bahasa pemrograman yang akan kita gunakan, maka kita bisa mengetahui bagian-bagian yang akan menjadi tampilan/interface ataupun yang akan menjadi sistem yang tidak ditampilkan. Desain tampilan menjadi sangat penting karena menentukan

apakah perangkat lunak tersebut menarik/interest, simple/mudah atau user friendly.

5. Pengkodean

Pada dasarnya, pengkodean adalah menyalin alur data dan alur sistem ke dalam bahasa pemrograman yang kita inginkan. Pada pengkodean dilakukan 2 tahap yaitu pengkodean alur sistem dan data dan pengkodean tampilan.

6. Pengujian

Tahap pengujian terbagi atas 2 jenis pengujian yang dilakukan keduanya atau salah satu. 2 bagian tersebut adalah white box dan black box atau pengujian per modul dan pengujian sistem secara terintegrasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, hasil analisis PIECES (Performance, Informance, Economy, Control, Efficiency, Service), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan. Perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan interface dan input output.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil rancangan sistem, pembahasan scripting utama, hasil pengujian sistem, tampilan desain dan pembahasan, dan menganalisa jalannya software serta kehandalan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran penulis bagi instansi yang bersangkutan sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik