

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang komputer yang semakin modern dan hampir disemua bidang menggunakan perangkat komputer sebagai alat pendukung untuk mencari sebuah informasi maupun melakukan pekerjaan. Komputer memiliki keunggulan yang nyata untuk mempercepat pengolahan data, baik dalam skala besar maupun kecil. Dengan sistem pengolahan data komputer bisa menghasilkan sebuah informasi yang lebih baik sehingga dapat memberikan manfaat yang besar bagi pemakai. Meskipun sarana teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat, namun masih banyak pengusaha kecil yang belum memanfaatkan komputerisasi sebagai sarana untuk menunjang usaha mereka.

Membuat usaha berkembang menjadi lebih baik dan besar merupakan tujuan dan impian setiap pengusaha. Untuk mencapai tujuan tersebut pengusaha harus bisa memanfaatkan berbagai aspek yang terkait, salah satunya dari aspek teknologi yaitu dengan memanfaatkan komputer atau melakukan komputerisasi di dalam proses kegiatan usaha.

GO! Adventure Yogyakarta merupakan sebuah usaha persewaan alat perkemahan yang berlokasi di daerah banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Dalam pencatatan data penyewaan barang pada GO! Adventure Yogyakarta masih dikerjakan secara manual belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

Pencatatan data barang dan transaksi penyewaan barang masih menggunakan buku catatan sehingga terjadi kesalahan dalam laporan stok barang yang disewa tidak sesuai dengan stok barang yang tersedia, dan juga penumpukan berkas – berkas yang menyebabkan kesulitan dalam pencarian data. Hal ini dapat menyebabkan terhambatnya proses transaksi penyewaan barang sehari – hari.

Melihat dari permasalahan yang dialami oleh pemilik usaha tersebut, peneliti akan merancang sebuah sistem informasi yang bisa mencatat transaksi barang masuk dan barang keluar yang telah terjadi di warung. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pemilik usaha akan lebih mudah mencari data dengan mudah dan lebih cepat dalam mencari stok barang yang tersedia dan menjadikannya sebagai bahan skripsi yang berjudul “ Analisis dan Percangan Sistem Informasi Persewaan Alat Perkemahan pada GO! Adventure Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka permasalahan yang didapatkan yaitu bagaimana cara membuat sistem informasi persewaan alat perkemahan pada GO! Adventure Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu meluas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi berbasis dekstop dan dirancang hanya untuk digunakan pada GO! Adventure Yogyakarta.

2. Admin merupakan user yang mempunyai hak penuh dalam pengoperasian sistem.
3. Data yang akan diolah dalam sistem informasi ini adalah data barang, data jumlah barang, data peminjaman, data pengembalian, dan data member.
4. Semua fitur yang ada didalam sistem informasi disesuaikan antara fungsi utama sistem dengan kemampuan atau sumber daya yang dimiliki objek penelitian.
5. Sistem informasi ini dibuat dengan Java sebagai Bahasa pemrograman dan *Mysql* sebagai database servernya.
6. Sistem bersifat jaringan local (*offline*).
7. Sistem informasi ini dapat diakses pada sistem operasi Windows.
8. Laporan terdiri dari laporan barang, peminjaman, pengembalian, member, dan admin.

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

1.4.1. Maksud dari penelitian

Untuk merancang sistem informasi persewaan tenda pada GO! Adventure Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Sebagai syarat utama kelulusan bagi program sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Untuk membantu GO! Adventure Yogyakarta agar dapat mengolah data lebih terstruktur dan mengurangi kesalahan.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti :
 - a. Untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
 - b. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh pada pendidikan matakuliah khususnya dalam perancangan sistem informasi berbasis dekstop.
 - c. Untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan sistem informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi pemilik :
 - a. Mempermudah pemilik usaha untuk mengolah data .
 - b. Diharapkan usahanya menjadi lebih berkembang karena data – data yang diperoleh akurat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan beberapa metode penelitian sebagai cara untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat. Metode yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem aplikasi perangkat lunak dalam pembuatan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung ke objek, yaitu toko persewaan alat perkemahan GO ! Adventure Yogyakarta yang berada di daerah Banguntapan, Bantul.

2. Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap narasumber untuk mendapat informasi data yang diperlukan.

3. Metode Pustaka

Metode yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengutip dan meresume buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi sebagai referensi dan bahan pembandingan untuk penyusunan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

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

1. Analisis yang digunakan adalah PIECES: *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service.*

2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan sistem, tipe kebutuhan (Operasional, keamanan, informasi, kinerja, politik, dan budaya), kebutuhan fungsional, dan teknik pengumpulan kebutuhan.
3. Analisis kelayakan akan menjelaskan ukuran seberapa menguntungkan atau seberapa praktis perancangan sistem informasi ini terhadap objek.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan (Designing) adalah tahapan penerjemahan dari keputusan data yang telah dikumpulkan atau penggambaran perangkat lunak yang akan dibangun. Proses-proses yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini terdiri dari :

1.6.3.1 Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem dalam penelitian ini penulis menggunakan Flowchart, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD) dan Rancangan User Interface.

1.6.3.2 Perancangan Database

Metode perancangan database dalam penelitian ini dengan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) yaitu gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem.

1.6.4 Impelementasi dan Pengujian Sistem

Tahapan ini program aplikasi yang sudah selesai dibuat akan diintegrasikan dan kembali diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin seluruh persyaratan sistem yang telah terpenuhi. Aplikasi akan di uji apakah menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna dan jika aplikasi menyediakan informasi maka akan

dilakukan perbaikan sistem. Untuk aplikasi yang sudah dinyatakan berhasil test uji coba maka aplikasi akan diimplementasikan dan diterapkan pengujian black box test untuk pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

