

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di masa sekarang berkembang dengan sangat pesat. *Gadget* sebagai media dan sarana komunikasi serta hiburan juga mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Tak hanya *smartphone* dan *Tablet*, teknologi kamera juga terus berkembang. Contoh perkembangan teknologi pada kamera yang kita rasakan saat ini yaitu kamera *Digital Single-Lens Reflex* atau yang lebih kita kenal dengan nama kamera DSLR dan *Mirrorless Interchangeable-Lens Camera* (MILC) atau kamera *mirrorless*. Perbedaan kedua kamera tersebut terletak pada penggunaan. Sosial media juga mengambil peran yang besar pada kamera. Awalnya kamera memiliki ukuran yang sangat besar dengan metode pengambilan gambar yang rumit, hingga saat ini ada pula kamera yang berukuran ringkas, tahan jika digunakan di dalam air dan bisa merekam video dengan resolusi hingga 4K.

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi kamera, semakin mumpuni dan tinggi spesifikasi sebuah kamera, berbanding lurus pula dengan harga yang harus dibayar. Sehingga saat ini, terdapat banyak usaha yang bergerak dibidang penyewaan kamera dan aksesoris dengan berbagai tipe dan ukuran bagi masyarakat yang ingin menggunakan kamera yang canggih, namun dengan harga yang terjangkau. Sistem rental ini memang cukup membantu, namun disisi lain ada kekurangan, dimana masyarakat yang ingin menyewa kamera harus mencari-cari dari satu tempat ke tempat yang lain untuk bisa menyewa kamera yang bagus dengan harga yang murah, dan kebanyakan penyedia jasa penyewaan kamera masih

melakukan pendataan pelanggan, penyewaan hingga laporan secara manual. Sehingga cukup membuang waktu dan tenaga untuk sekedar menyewa kamera.

Ouno Kamera bergerak di bidang penyewaan kamera dan aksesoris yang memiliki berbagai macam pilihan, mulai dari *action camera*, kamera DSLR, kamera *mirrorless*, lensa dan beraneka macam aksesoris yang dapat disewa dengan harga yang terjangkau. Walaupun sudah menggunakan media sosial dan website untuk mempeluas jangkauan kepada calon pelanggan, proses penyewaannya masih dianggap kurang efektif. Proses pendataan pelanggan dan proses transaksi masih diinput secara manual, pemilik harus merekap data satu per satu yang memakan banyak waktu. Melalui pemanfaatan sistem informasi ini, diharapkan mampu meningkatkan kepuasan bertransaksi bagi calon pelanggan dan membantu pemilik dalam mempersingkat waktu transaksi, dan dapat membantu dalam pengolahan data pelanggan, data transaksi dan data laporan penyewaan.

Dengan adanya permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk memilih dan meneliti perancangan sistem informasi dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kamera dan Aksesoris Pada Ouno Kamera Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan pada Ouno Kamera ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, mudah dalam pengumpulan dan pengolahan data, analisa serta menarik kesimpulan, maka diperlukan pembatas masalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi penyewaan ini dirancang berbasis *website*.
2. *Website* ini memuat informasi mengenai berbagai jenis kamera dan aksesoris yang ada pada Ouno Kamera.
3. Pelanggan dapat menginput data diri dan melakukan transaksi secara *online*.
4. Dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemograman *HTML*, *PHP* dan *MySQL* sebagai database, dan aplikasi lainnya yaitu *Sublime Text*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki maksud dan tujuan, karena tanpa itu sebuah penelitian tidak layak digunakan dan dianggap membuang-buang waktu, tenaga dan biaya. Penelitian dilakukan dengan beberapa maksud dan tujuan. Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat sebuah *website* bagi Ouno Kamera.
2. Membangun media informasi berbasis *website* sebagai sarana transaksi secara *online*.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat suatu sistem informasi penyewaan berbasis *website* yang dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan penyewaan dan mengetahui informasi yang ada pada Ouno Kamera.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada pelaksanaan penelitian ini :

1.5.1 Bagi Ouno Kamera

1. Mengoptimalkan sistem informasi untuk memperluas promosi kepada calon pelanggan.
2. Dalam proses pemesanan penyewaan pada Ouno Kamera akan menjadi lebih efektif dan efisien.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Sebagai pengembangan ilmu dan membuka wawasan baru pada bidang teknologi informasi. Serta sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan suatu karya ilmiah yang berkualitas, maka peneliti menggunakan beberapa metode penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari dan mengumpulkan data terkait.

1.6.1.2 Metode Observasi

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung, untuk mengamati permasalahan yang terjadi pada objek penelitian.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data melalui wawancara secara langsung dengan pemilik dan manejer, guna mencari keterangan mengenai informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data maupun informasi lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian yang dilakukan ini, proses analisis data menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*), analisis kelayakan sistem dan analisis kebutuhan sistem memiliki dua tahapan yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Proses ini merupakan lanjutan dari proses analisis. Desain yang dibuat adalah desain proses, desain basis data, dan desain antarmuka pengguna. Perancangan menggunakan metode terstruktur, dengan tahap analisis yang

digunakan adalah ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.6.4 Metode Testing

Pada penelitian ini menggunakan dua jenis percobaan untuk mengetahui hasil dari pembuatan aplikasi ini yakni :

3.2.2.11 Black Box Testing

Black Box Testing adalah teknik pengujian yang dilakukan dengan mengeksekusi atau menjalankan suatu modul secara keseluruhan seperti *function* dan *procedure*.

3.2.2.12 White Box Testing

White Box Testing adalah teknik pengujian yang dilakukan dengan mengeksekusi setiap bagian program dari aplikasi secara lebih detail seperti baris program dan variabel.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menguraikan sistematika penulisan skripsi ini pada tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori secara umum mengenai hal yang berhubungan dengan pembuatan sistem ini yang berasal dari literatur dan sumber terpercaya.

BAB II ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai analisis masalah yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti, serta menguraikan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan sistem yang dibuat. Implementasi meliputi pengertian implementasi, implementasi basis data, implementasi program, uji coba sistem dan program, dan pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh proses penelitian serta saran sebagai bahan pertimbangan kinerja sistem pada instansi atau perusahaan tempat peneliti melakukan penelitian.