

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi, dapat mempengaruhi berbagai bidang. Mulai dari bidang kedokteran, bidang keamanan, bidang pendidikan, bidang pariwisata dan masih banyak lagi. Di zaman yang semakin cepat dan efektif bidang-bidang tersebut mulai menggunakan teknologi berbasis komputerisasi. Salah satunya yaitu bidang pariwisata. Bidang pariwisata yang semakin gencar-gencarnya digaungkan oleh kementerian pariwisata Indonesia melalui Pesona Indonesia atau Wonderful Indonesia. Dengan begitu banyak wisatawan yang semakin mengetahui alam Indonesia. Melalui Pesona Indonesia bisa mendatangkan para turis maupun warga negara Indonesia untuk mengunjungi tempat wisata di Indonesia.[1]

Pariwisata di Indonesia memiliki berbagai jenis wisata, diantaranya ialah wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan yang termasuk kedalam wisata massal. Selain wisata massal, menurut Yuliana dalam yulianti (2002) terdapat berbagai jenis wisata alternatif sebagai Contoh adalah wisata pedesaan, wisata budaya, agrowisata, wisata memancing, ecotourism urban, wisata walking dan cycling, wisata canoeing, trekking, dan wisata hiking.[2]

Dengan banyaknya penawaran wisata alam, memungkinkan berkembangnya berbagai jenis usaha menengah ke atas untuk memfasilitasi para wisatawan dalam berwisata alam. Seperti *camping* di pantai dan gunung, tidak kalah juga wisata ekstrim seperti panjat tebing. Salah satu contoh dari usaha tersebut yaitu Dung Menggung

Adventure. Dung Menggung Adventure menawarkan persewaan berbagai alat camping, seperti tenda, kompor portable, mock hingga *sleeping bag*.

Pada dunia yang semakin kompetitif ini, keunggulan sekecil apapun akan mempengaruhi posisi perusahaan dalam jangka panjang. Seperti yang sudah terjadi belakangan ini banyak sekali usaha maupun perusahaan yang sudah terkomputerisasi dalam pencatatannya. Sehingga memungkinkan pengeluaran dan pemasukan dana akan semakin rapi dan jelas.[3]

Perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, orang-orang sudah mengetahui internet. Dengan begitu, mereka dapat mengakses apapun yang mereka inginkan dimanapun dan kapanpun. Serta mempermudah perusahaan dalam memberikan promosi, penjualan dan aktifitas lainnya guna membuka peluang dalam berbisnis.[4]

Akan tetapi, Dung Menggung Adventure masih belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sehingga terdapat berbagai permasalahan yang ada. Seperti mengalami masalah dalam pencatatan dan pengelolaan barang-barang sewaan. Dengan begitu penulis ingin merancang sebuah sistem dimana sistem tersebut menampilkan informasi yang berguna untuk pemilik Dung Menggung Adventure dalam menjalankan bisnisnya. Seperti menampilkan barang apa saja yang sedang dipinjam, berapa jumlahnya dan kapan pengembaliannya. Serta terdapat denda yang akan dikenakan saat barang yang dipinjam rusak maupun telat dalam mengembalikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan merancang sistem informasi persewaan dan pengelolaan alat *camping* berbasis web pada Dung Menggung Adventure. Penelitian ini bertujuan supaya dapat membantu usaha persewaan ini semakin berkembang kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara perancangan sistem informasi persewaan dan pengelolaan alat *camping* berbasis web pada Dung Menggung Adventure?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar terfokus pada aspek yang diangkat sebagai pembahasan utama dalam penelitian ini, maka perlu dibuat adanya batasan-batasan masalah, antara lain :

1. Data peralatan *camping* hanya diambil dari perusahaan Dung Menggung Adventure.
2. Sistem hanya bisa digunakan pada perusahaan Dung Menggung Adventure.
3. Perancangan sistem berupa Website menggunakan *framework* PHP Codeigniter.
4. Tampilan *dashboard* sistem informasi menggunakan AdminLTE 2.0.
5. Database yang digunakan adalah MySql.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Dapat mengetahui proses pembuatan sistem informasi persewaan dan pengelolaan pada Dung Menggung Adventure.

2. Dapat membantu Dung Menggung Adventure dalam melakukan catatan peminjaman barang.
3. Mengurangi kesalahan pencatatan data atau sering disebut *human error*.
4. Dapat dipergunakan sebagai bahan promosi perusahaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Mengurangi catatan yang hilang karena sudah tersimpan di dalam *database* sistem.
2. Manfaat untuk pemilik Dung Menggung Adventure yaitu, dapat mengetahui informasi yang sebelumnya tidak didapatkan dengan sistem lama. Seperti halnya, Laporan berdasarkan tanggal, bulan bahkan tahun.
3. Manfaat bagi Dung Menggung Adventure sendiri dapat dikenal luas oleh masyarakat dan dapat digunakan sebagai bahan promosi perusahaan.
4. Manfaat bagi mahasiswa dapat digunakan sebagai rujukan dalam mengembangkan skripsi ini atau sebagai referensi dalam mengerjakan skripsi yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian. Penulis melakukan 5 (lima) metode untuk mendapatkan informasi guna melakukan penelitian. Maka, diambil beberapa metode penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang paling pertama yang harus dilakukan oleh penulis guna mendapatkan sebuah informasi yang valid. Ada beberapa metode dalam mengumpulkan data, yaitu:

a. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Tahap ini memaksimalkan kecermatan penulis untuk mengamati secara tepat apa kekurangan dan kelebihan objek dalam sistem lama yang sudah berjalan. Untuk metode ini, penulis akan mengunjungi objek yang berada di Gunungkidul.

b. Metode Wawancara

Metode ini memaksimalkan penulis dalam melakukan penelitian dikarenakan terdapat komunikasi dua arah. Dengan bertanya langsung kepada objek dapat mendapatkan informasi yang akurat serta dapat dipertanggung jawaban validitas informasi yang ada.

c. Metode Studi Pustaka

Metode yang dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi dari luar objek penelitian. Metode ini biasanya didapatkan melalui sumber-sumber buku referensi yang mendukung tercapainya penelitian yang dilakukan.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, dalam penelitian ini akan melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES.

1.6.3 Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan metode perancangan sistem informasi ini menggunakan database atau basis data dan UML (*Unified Modelling Language*) untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat. Selain itu, yang akan dilakukan dalam metode ini yaitu merancang antar muka.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall* atau sering disebut model air terjun merupakan model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis. Model ini dimulai dari spesifikasi kebutuhan konsumen dan berkembang melalui proses perencanaan, pemodelan, pembangunan, distribusi/penyebaran dan *feedback* yang diberikan.

1.6.5 Metode Testing

Dalam penelitian ini, metode testing yang digunakan untuk menguji sistem informasi menggunakan white box testing dan black box testing. Bertujuan untuk melihat kualitas sistem yang sudah berjalan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk menyajikan pemaparan data dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah untuk dipahami, maka penyusunan penulisan dibagi menjadi beberapa pengelompokkan, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini merupakan pengantar pokok dalam permasalahan dan gambaran penelitian secara keseluruhan, adapun hal-hal yang dibahas antara lain, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini memuat dasar-dasar teori yang digunakan. Hal-hal yang dibahas mengacu pada beberapa disiplin ilmu.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bagian ini membahas tentang analisis yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, seperti analisis masalah, analisis solusi, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan untuk persiapan dalam pengembangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan pembahasan dari penerapan hasil-hasil tahapan penelitian yang sebelumnya sudah dilaksanakan, penerapan yang dilakukan

adalah pembuatan sistem informasi yang dilihat dari setiap prosesnya, di dalamnya juga memuat pengujian system agar lebih terhindar dari kesalahan.

BAB V KESIMPULAN

Bagian ini berisikan tentang kesimpulan penelitian, fakta-fakta yang didapatkan selama melaksanakan penelitian, dan saran yang diberikan berdasarkan pengalaman pelaksanaan penelitian, agar pengembang sistem yang sejenis dengan penelitian ini dapat memahami gambaran penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, sehingga dapat memperbaiki bagian-bagian yang masih terdapat kekurangan.

