

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini umat manusia telah memasuki perubahan peradaban gelombang ketiga, dimana manusia telah dihadirkan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat menyebabkan adanya ledakan informasi [1]. Hal ini mempengaruhi tren dan inovasi pada bidang ekonomi dalam menerapkan digitalisasi yang menjadi tantangan UMKM agar mampu mempertahankan jasa maupun produknya agar tetap bertahan. Salah satu caranya adalah melakukan inovasi bisnis dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, dapat berupa menciptakan konsep bisnis baru yang mampu meningkatkan layanan [2].

Galera Adventure merupakan salah satu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang bergerak dibidang persewaan peralatan, seperti peralatan *outdoor*, tenda *camping*, matras, tas *carrier*, sepatu *hiking*, dan lain sebagainya. UMKM ini menyediakan persewaan alat di berbagai kebutuhan baik dalam skala kecil maupun skala besar. Memiliki target pasar di semua kalangan seperti penyelenggara suatu kegiatan, organisasi, dan komunitas pendakian berdampak positif bagi umkm dalam menjangkau pasar secara luas.

Pada tahun 2025 penyewaan peralatan *outdoor* meningkat terutama peralatan pendakian. Berdasarkan data banyumas.suaramerdeka.com sekitar 960.000 pendaki telah melakukan pendakian di 15 gunung Jawa Tengah [3]. Data tersebut mempengaruhi peningkatan jumlah persewaan alat serta pencatatan dan pemantauan data keluar masuk peralatan. Meskipun jumlah persewaan meningkat tempat usaha belum mengimplementasikan digital dalam operasional pelayanan yang menyebabkan ketidakakuratan data alat keluar masuk, kesulitan dalam pemantauan, dan lambatnya proses transaksi. Permasalahan tersebut berdampak tidak baik pada kualitas pelayanan dan *inefisiensi* operasional.

Dalam meningkatkan kualitas pelayanan serta optimalisasi operasional agar efisien, perlu adanya implementasi digital. Salah satu implementasi digital yang dapat dilakukan adalah dengan membangun sistem *website* yang mampu mengatasi

permasalahan. Sistem *website* ini dirancang dengan fitur rekap data barang, stok barang secara *real-time*, pencatatan transaksi penyewaan, serta bukti penyewaan alat berbentuk PDF yang siap cetak. Dalam proses sistem *website* ini menggunakan metode pendekatan *waterfall* yang berfokus pada proses pembangunan sistem secara sistematis dan tersusun agar sistem memiliki kualitas yang baik dengan mempertimbangkan kebutuhan pengelola Galera Adventure [4].

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem manajemen persewaan peralatan berfokus pada kebutuhan pengelola sebagai pengguna dengan kualitas dan fungsional yang baik. Adanya sistem informasi manajemen persewaan berbasis *website* diharapkan Galera Adventure dapat meningkatkan efisiensi operasional serta layanan persewaan, pemantauan peralatan keluar masuk, dan pencatatan peralatan yang lebih akurat.

1.2 Perumusan masalah

Dalam pelaksanaan penelitian ini adapun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya meningkatkan optimalisasi operasional pada galera adventure agar mampu membantu pengelola dalam proses transaksi?
2. Bagaimana upaya meningkatkan optimalisasi operasional pada galera adventure agar mampu meningkatkan proses rekap data dengan efisien?
3. Bagaimana implementasi digitalisasi dalam upaya meningkatkan optimalisasi operasional?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan keakuratan dalam pencatatan peralatan keluar masuk agar pencatatan peralatan lebih terstruktur.
2. Menyediakan fitur pemantauan peralatan secara *real-time* yang akan memudahkan pengelola dalam memantau peralatan yang tersedia.
3. Memfasilitasi proses transaksi penyewaan peralatan yang efisiensi melalui fitur kasir dan cetak bukti peralatan yang disewa dalam format PDF.

4. Mengimplementasikan metode *waterfall* secara sistematis dan tersusun dalam membangun sistem, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian agar sistem memiliki kualitas yang baik.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi lebih luas :

1. Dalam membangun sistem penelitian ini menggunakan metode pendekatan *waterfall*.
2. Objek penelitian adalah Galera Adventure Yogyakarta.
3. Sistem berbasis *website*, sehingga tidak mencakup pembangunan sistem aplikasi *mobile* maupun *desktop*.
4. Fitur sistem dibangun berdasarkan kebutuhan pengelola usaha sebagai pengguna *website*.
5. Dalam proses pembangunan *website* menggunakan *framework* Laravel (PHP) dan basis data (MySQL).
6. Hasil akhir penelitian berupa sistem manajemen persewaan peralatan berbasis *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Kontribusi terhadap Ilmu Sistem Informasi
 Penelitian ini berupa dalam memperluas wawasan keilmuan di bidang sistem informasi. khususnya dalam hal penerapan sistem persewaan berbasis web. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan bagi serupa masa mendatang.
2. Penguatan Konsep Digitalisasi pada UMKM
 Penelitian ini memperkuat teori mengenai urgensi digitalisasi dalam usaha kecil dan menengah (UMKM), dengan menunjukkan bahwa

penggunaan sistem digital dapat meningkatkan efisiensi kegiatan operasional serta meminimalkan kesalahan dalam pencatatan manual.

b. Manfaat Praktis

1. Efisiensi Oprasional di Galera Adventure

Sistem yang dibangun mendukung pengelola dalam mempercepat proses persewaan, mengelola ketersediaan alat, dan mencatat barang secara otomatis dan langsung, sehingga menurunkan kemungkinan terjadinya kesalahan akibat pencatatan manual.

2. Meningkatkan Kompetitivitas Usaha

Melalui pemanfaatan sistem berbasis web, Galera Adventure menjadi lebih mampu bersaing dan mengikuti perkembangan era digital, sekaligus meningkatkan mutu layanan dan kepuasan pelanggan.