

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari kita, manusia pasti pernah mengalami rasa jenuh. Jenuh secara umum diartikan sebagai suatu kondisi perasaan yang tidak menyenangkan dan bersifat sementara, dimana seseorang kehilangan semangat, minat terhadap aktivitas yang sedang dilakukannya. Terdapat berbagai cara menghilangkan rasa jenuh. Salah satunya dengan mendaki gunung. Selain dapat menghilangkan rasa jenuh dengan melihat pemandangan alam dan merasakan suasana sejuk, mendaki gunung juga memiliki manfaat yang baik bagi kesehatan. Karena mendaki salah satu kegiatan yang menggunakan kekuatan fisik dan menyenangkan. Dengan adanya manfaat yang didapat, tidak heran jika jumlah pendaki gunung meningkat.

Melihat adanya peluang dengan meningkatnya jumlah minat pendaki gunung, dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk terjun dalam bisnis penjualan maupun penyewaan peralatan yang digunakan dalam mendaki. Di beberapa kota, mulai bermunculan toko penyewaan alat *outdoor*. Namun masih banyak toko yang menggunakan sistem manual dalam proses peminjaman sehingga membuat penyedia jasa penyewaan kesusahan dalam menyimpan data pelanggan dan transaksi serta mengetahui alat apa saja yang bisa dipinjam pada hari tertentu.

Seiring berkembangnya zaman yang semakin maju, teknologi dalam pengolahan data pun juga berkembang. Komputer adalah salah satu alat pendukung dalam kemajuan teknologi. Di dalam komputer terdapat banyak aplikasi yang bisa membantu mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sistem yang sebelumnya masih manual dikomputerisasi menggunakan program aplikasi sehingga menghasilkan sistem yang lebih terjamin dalam keamanan, ketepatan dan kecepatan pengolahan data. Dengan lebih terjaminnya sistem maka banyak instansi atau perusahaan yang membutuhkan aplikasi untuk menunjang usahanya. Atas dasar kebutuhan penyedia jasa penyewaan untuk menunjang usaha dalam penyediaan informasi dan mempermudah mengorganisir data-data perlu dibuat suatu aplikasi yang diharapkan mampu mengolah data secara cepat, tepat, dan aman.

Dengan adanya aplikasi kegiatan penyimpanan data maupun transaksi tidak lagi dilakukan di atas kertas yang menghabiskan cukup banyak tempat penyimpanan serta bisa mengurangi kehilangan data. Dengan adanya aplikasi juga membuat proses penyewaan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan masalah di atas maka penulis berkeinginan untuk membuat suatu aplikasi penyewaan alat perkemahan dan *outdoor*, untuk itulah penulis mengambil judul: **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL ALAT OUTDOOR PEAK ARTVENTURE PURWOKERTO”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka terdapat rumusan masalah yang akan dikaji yaitu : Bagaimana membangun sistem informasi perentalan alat outdoor di toko Peak Artventure Purwokerto yang lebih efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan sebuah layanan sistem informasi rental alat outdoor di Peak Purwokerto. Batasan masalah penekanannya lebih spesifik :

1. Informasi yang ditampilkan mengenai alat yang dipinjam, harganya, denda dan pembuatan laporan persewaannya.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah vb.net.
3. Software yang digunakan adalah Sql 2014 dan Microsoft Visual Studio 2012.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat aplikasi yang dapat mempermudah karyawan dalam proses persewaan
2. Memudahkan dalam menyajikan laporan di Peak Artventure

1.5 Maksud dan Tujuan Penulls

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Membantu mengembangkan dan menerapkan kemampuan penulis dalam membuat suatu aplikasi sehingga akan bermanfaat bagi penulis di masa yang akan datang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Membantu Peak Artventure mengurangi kesalahan (*human error*) yang diakibatkan dengan sistem informasi persewaan yang lama.
2. Sebagai sarana penerapan ilmu yang didapat selama perkuliahan kepada masyarakat.
3. Menambah pengalaman baru kepada penulis.
4. Sebagai bahan referensi kepada penelitian sejenis.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengembangan perangkat lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (sommerville, 2007;66) yang terbagi menjadi 5 tahapan yaitu:

1. **Analists**

Mengumpulkan kebutuhan pengguna tentang aplikasi penyewaan alat *outdoor* dan perkemahan berupa data member, data barang, alur kas data, dan persyaratan yang ada dalam proses penyewaan serta hasil keluaran seperti laporan nota dan kartu member. Hasil dari analisa kebutuhan ini adalah spesifikasi sistem.

2. **Desain**

Setelah melakukan analisa kebutuhan, maka proses selanjutnya adalah perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses ini meliputi desain struktur data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3. **Pengkodean**

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program dengan menggunakan VB.Net.

4. **Pengujian**

Ketika program sudah jadi, program diuji. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian diuji.

5. **Pendukung**

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul karena tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap

pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat baru.

1.7.2 Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, catatan-catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.7.3 Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Peak Artventure Purwokerto

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti pemilik dan karyawan toko.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tujuan penulis, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori-teori dan tinjauan pustaka yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada perusahaan yang dituju dan konsep perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.