

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gedung merupakan sebuah salah satu wadah atau tempat bagi orang-orang untuk menggelar acara atau kegiatan seperti seminar, rapat, wisuda, pernikahan dan lainnya. Daya tarik kota Yogyakarta sebagai “Kota Pelajar” dan wisata menjadikan Yogyakarta menjadi salah satu kota tujuan untuk menggelar sebuah acara seminar bahkan acara pernikahan. Di kota Yogyakarta terdapat banyak gedung yang dapat disewakan di antaranya, Balai Pamungkas, Gedung Serba Guna Adisucipto, *multi purpose* UIN Sunan Kalijaga (Auditorium UIN Sunan Kalijaga) dan lain-lain.

Sebagai pihak yang akan mengadakan sebuah acara, kebutuhan akan informasi mengenai sebuah gedung menjadi sangat penting. Informasi yang dibutuhkan meliputi kapasitas gedung, fasilitas gedung di antara ketersediaan kursi dan meja, ketersediaan pendingin ruangan, dan tidak kalah penting adalah harga sewa sebuah gedung. Untuk mendapatkan informasi tersebut sering kali penyelenggara acara harus mengunjungi setiap gedung dan menanyakan kepada pengelola gedung.

Pada bulan-bulan tertentu kebutuhan akan ketersediaan gedung meningkat terutama untuk acara pernikahan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh tren pada masyarakat pada umumnya bahwa pada bulan-bulan tertentu merupakan bulan yang baik untuk menyelenggarakan acara pernikahan. Selain itu, peningkatan

kebutuhan akan sewa gedung juga terjadi pada akhir tahun yang biasanya digunakan untuk perayaan natal dan tahun baru. Para penyewa gedung akan melakukan pemesanan jauh hari sebelum acara agar jadwal acara yang diselenggarakan tidak terganggu karena tidak tersedianya gedung yang sesuai dengan keinginan penyewa. Bagi para pengelola gedung penjadwalan memerlukan penjadwalan yang baik untuk menghindari kemungkinan terjadinya acara atau kegiatan yang terjadi pada waktu yang bersamaan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu dibuat "**Sistem Informasi Penyewaan Gedung Di Kota Yogyakarta**" yaitu, sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat menjadi sarana komunikasi dan informasi bagi penyewa dan pengelola gedung.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dan meningkatkan pelayanan pihak pengelola gedung, dibutuhkan informasi yang dapat menunjang dalam hal pengelolaan data informasi yang dapat diakses tanpa harus datang berkunjung ke gedung yang bersangkutan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka diambil suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penyewaan gedung di Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana membuat sistem informasi yang memudahkan penyewa dalam menyewa dan melakukan transaksi pembayaran tanpa harus membuang waktu dan biaya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan di atas, dan untuk menghindari meluasnya pembahasan, maka dibuatlah batasan masalah mengenai *website* penyewaan gedung di Kota Yogyakarta, yaitu:

- *website* dapat memberikan informasi meliputi kapasitas, fasilitas, harga sewa serta ketersediaan gedung;
- *website* melibatkan pengelola gedung sebagai penyedia informasi, penyewa yang membutuhkan informasi, serta admin *website* atau pengelola *website*;
- *website* menyediakan fasilitas pemesanan gedung dengan syarat pembayaran uang muka;
- *website* menggunakan fasilitas *sms gateway* sebagai sistem notifikasi pemesanan gedung;
- *website* dapat menangani pembayaran sewa gedung secara *online* melalui *virtual bank*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan gedung di kota Yogyakarta.

Dengan diadakannya sistem informasi penyewaan gedung di kota Yogyakarta ini diharapkan akan memberikan manfaat-manfaat antara lain:

1. Memberikan informasi kapasitas, fasilitas, harga sewa dan ketersediaan gedung bagi para penyewa;

2. Membantu pengelola gedung untuk penjadwalan gedung dan proses pembayaran.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum dimana Metode penelitian di jelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya suatu tujuan dari penelitian tersebut.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi literature

Pengumpulan data dengan mengumpulkan literature, paper, artikel, buku dan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

- b. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung informasi gedung-gedung di Kota Yogyakarta kepada pengelola gedung.

c. Interview

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya-jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

d. Studi Pustaka

Dalam perancangan sistem ini peneliti juga menyertakan daftar pustaka sebagai sumber acuan lain yang mendasari atau menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan pentfisan.

1.5.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Analisis dilakukan pada sistem informasi lama yang berupa *hard copy* seperti brosur. Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya dapat ditemukan masalah utamanya.

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Sedangkan, kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam tahapan perancangan sistem menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi data atau pendekatan terstruktur. Perancangan sistem adalah tahap setelah analisis sistem dari siklus pengembangan

sistem, definisi-definisi dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, dan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Ada beberapa alat yang dapat membantu untuk digunakan dalam perancangan sistem yaitu:

a. Diagram Prosedur Sistem (*Flowchart*)

Flowchart, merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem.

b. *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut.

c. *Entity Relationship Diagram* (ERD), merupakan model data berupa notasi grafis dalam permodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pengembangan sistem informasi dalam kurun waktu singkat kini sungguh sangat pesat. Hampir setiap perusahaan selalu melakukan perbaikan, inovasi, dan evaluasi terhadap sistem informasi yang ada di dalam perusahaan tersebut, agar selalu mendukung bisnis-bisnis yang mereka jalankan. Dengan memanfaatkan kemampuan dari sistem informasi, diharapkan perkembangan bisnis semakin maju dan dapat menaikkan pendapatan dari perusahaan.

Salah satu metode pengembangan sistem informasi yang sering digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). Berbagai macam perusahaan besar yang mempunyai kekuatan IT yang besar sering menerapkan SDLC sebagai metode pengembangan sistem informasi.

Pada tulisan kali ini akan lebih focus ke dalam metode SDLC menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* mempunyai ciri-ciri yaitu, mengerjakan *fase per fase* dengan urut dan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum masuk ke *fase* selanjutnya.

1.5.5 Metode Testing

Dalam suatu siklus pengembangan perangkat lunak, pengujian merupakan tahap yang pasti ada dan krusial, terlepas dari metodologi dan strategi yang digunakan. Di dalam tahapan ini akan dipastikan mengenai kualitas dan kesesuaian perangkat lunak yang dikembangkan, apakah telah memenuhi kebutuhan-kebutuhan, baik kebutuhan fungsional maupun non-fungsional, serta desain yang didefinisikan sebelumnya. Selain itu, sering kali di tahap ini pula nasib suatu proyek pengembangan perangkat lunak ditentukan, *go or not go*.

Metode-metode yang digunakan dalam pengujian menggunakan *Black box testing*. *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi, dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tahu ada apa di balik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya

(*interface*), tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang pembuatan laporan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab berikut ini berisi penjelasan tentang ilmu ataupun aplikasi yang di gunakan dalam pembuatan laporan dan aplikasi berbasis *web* ini. Berisi pembahasan ilmu yang digunakan penyelesaian batasan masalah dan rumusan masalah yang ada.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Bab ini menjelaskan tentang tiap-tiap tahap yang di lakukan dalam perancangan sistem dimulai dari rancangan dasar situs dan *database* hingga rancangan antarmuka situs.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi penjelasan dari fungsi program yang telah di buat dan yang telah disesuaikan dengan desain yang telah di buat pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab dari rumusan masalah dan saran yang nantinya berguna apabila dilain waktu ingin mengembangkan perangkat lunak yang telah di buat untuk Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

