

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang, teknologi semakin maju dan internet menjadi bagian erat dari kemajuan teknologi tersebut. Di Indonesia, internet sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari. Mulai dari bekerja, berbelanja, informasi berita, bisnis, komunitas-komunitas hobi, belajar hingga social media. Dilain pihak perkembangan yang fantastis dibidang teknologi dan informasi telah menjadikan setiap perusahaan berusaha semaksimal mungkin untuk menerapkan teknologi guna meningkatkan prosesnya.

Vertical Adventure adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan peralatan *outdoor*, pemasaran peralatan *outdoor* seperti tenda, kompor, matras, SB dan lain lain. Vertical Adventure sendiri akan mengembangkan usahanya agar dikenal masyarakat yang lebih luas. Dalam pelaksanaan penyewaan peralatan *outdoor*, Vertical Adventure dirasa masih belum efektif, karena pencatatan transaksi persewaan dan merekap data masih menggunakan manual. Kondisi tersebut akan sangat membutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk dapat melayani para pelanggan dalam waktu yang bersamaan.

Hal lain yang terjadi pada Vertical Adventure yaitu pada proses transaksi penyewaannya. Walaupun sudah memiliki akun media sosial seperti IG untuk mempromosikan produknya, tetapi tetap saja dalam melakukan pemesanan harus menghubungi pihak dari Vertical Adventure. Mereka juga masih menggunakan sistem manual, yaitu melalui pihak atau orang lain yang langsung datang ke

perusahaan untuk memesan barang yang diinginkan, melalui telepon dan juga masih kesulitan dalam mempromosikan produknya yang hanya mengandalkan katalog, brosur dan lain lain. Sistem tersebut dirasa masih memiliki banyak kekurangan. Kendala yang sering terjadi dengan penggunaan sistem tersebut adalah kurang baiknya dalam proses pemesanan yang akan mengakibatkan kesalahan seperti data pemesanan yang tidak sesuai yang dipesan pelanggan, kesalahan pengiriman, dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas maka penulis mengambil judul Sistem Informasi Rental Outdoor di Vertical Adventure.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diambil permasalahan yaitu : Bagaimana merancang dan menganalisis website sebagai sarana media promosi, informasi dan transaksi di perusahaan Vertical Adventure yang dapat mengakomodasi perkembangan informasi yang cepat dan memberikan kemudahan bagi perusahaan Vertical Adventure untuk menyampaikan informasi produk dan jasa?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada skripsi ini yaitu :

1. Website yang dirancang hanya sebagai media informasi dan pemesanan secara *online* di Perusaahn rental *Outdoor* Vertical Adventure ,
2. Website Vertical Adveture menghasilkan laporan produk dan laporan pemesanan.

3. Model Pembayaran pada website dilakukan secara manual melalui transfer bank atau bayar ditempat.
4. Perhitungan stok ukuran produk pada website ini dilakukan secara otomatis.
5. Perancangan pada website menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan Javascript dengan database menggunakan MySQL.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang *website* sebagai media informasi dan persewaan secara online pada Vertical Adventure melalui perangkat komputer yang dapat mempermudah para calon pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan produk.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi masyarakat  
Mempermudah masyarakat umum untuk mengetahui informasi tentang Vertical Adventure.
2. Bagi Vertical Adventure  
Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan Vertical Adventure menjadi lebih baik pada masa yang akan datang.

## 1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

### 1. Pengumpulan Data

#### a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak Vertical Adventure untuk mendapatkan informasi.

#### b. Studi Pustaka

Mengumpulkan literatur yang berhubungan dengan tema penelitian berupa buku-buku, forum online, dan karya ilmiah.

### 2. Analisis

Pada tahap ini proses analisis menggunakan model analisis PIECES.

Diukur dari kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi dan pelayanan dari sistem lama dan akan dibandingkan dengan sistem yang diusulkan.

### 3. Perancangan

Merancang proses, basis data, struktur menu, dan antarmuka pengguna. Menggunakan teknik *Entity relationship diagram* ERD untuk menghasilkan tabel-tabel dalam basis data. Pada tahap ini digunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasi perancangan dari situs web.

### 4. Implementasi

Membuat situs web berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap perancangan.

## 5. Testing

Untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan apa yang diharapkan maka penulis menggunakan metode testing *blackbox* dan *whitebox testing* yang berguna untuk mengetahui fungsi tombol dan coding yang sudah berfungsi atau belum

### 1.7. Sistematika Penulisan

Berikut ini sistematika yang akan digunakan penulis dan dibagi menjadi 5 (lima) bab, dan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan tentang, analisis sistem, perancangan sistem, perancangan Basis data, dan Perancangan *interface*.

#### **BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang implementasi sistem, cara pengoperasiannya, dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi yang dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bersisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem dan saran untuk pengembangan agar sistem lebih baik lagi.