

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tuntutan kebutuhan terhadap sistem informasi kian hari kian meningkat hampir di setiap aktivitas organisasi. Hal ini didukung oleh perkembangan dunia teknologi informasi, yang mau tidak mau membuat setiap organisasi harus melakukan otomatisasi pekerjaan dengan memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Pada sebuah sistem pengolahan data diperlukan pengorganisasian yang dapat memberikan dukungan terhadap pengolahan fungsi-fungsi manajemen serta membantu dalam pengambilan keputusan sehingga lebih efektif dan efisien.

Sistem pengolahan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi dipergunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, melihat kembali dan untuk membuat kembali informasi itu sendiri. Komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi yang berawal dari data mentah menjadi informasi yang sangat dibutuhkan oleh user sehingga informasi tersebut akan mempunyai nilai lebih.

Dalam rangka melaksanakan proses pengolahan data penyewaan lapangan futsal, komputer memberikan tawaran dan peranan yang sangat penting dalam rangka ketepatan dan kecepatan proses pengolahan data. Oleh karena itu seorang administrator dan operator diwajibkan untuk memiliki kemampuan yang cukup baik tentang sistem penyewaan serta logika pengolahan data yang benar.

Peninjauan masalah ini adalah penelitian sistem pengolahan data penyewaan dan penjualan barang di Danareal Futsal Wonosobo. Pada tempat ini

sistem yang digunakan masih manual dan belum dilakukan secara terkomputerisasi dengan penggunaan komputer yang ada. Maka dari itu, penelitian ini merupakan pembuatan rancangan sistem yang baru dengan tujuan agar organisasi mampu menyelesaikan segenap permasalahan yang ada.

Kegiatan tersebut memerlukan komputer sebagai media pengolahan data dalam melakukan pengerjaan dan pemenuhan informasi sebagai pembantu tenaga fisik manusia. Penggunaan komputer akan sangat dirasakan manfaatnya sebagai mesin pengolah data yang cepat serta memiliki bentuk nilai yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai sistem pengolahan data penyewaan dan penjualan barang di Danareal Futsal Wonosobo, dengan mengambil judul **"Perancangan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Barang pada Danareal Futsal Wonosobo"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sistem informasi penyewaan dan penjualan barang pada Danareal Futsal Wonosobo yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya mendalam dan karena keterbatasan peneliti, maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas, meliputi :

1. Lokasi studi kasus untuk penelitian ini adalah Danareal Futsal berlokasi di Jalan Kertek Parakan Km.1, Campursari, Kertek, Wonosobo.
2. Pada penelitian ini penulis hanya membahas masalah yang berhubungan dengan sistem penyewaan dan penjualan barang pada Danareal futsal saja. Seperti : Data barang, Data member, Pemesanan/pembookingan, Pembayaran/pelunasan, Penjualan barang.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah :

1. Untuk memudahkan pengelola lapangan futsal dalam mengelola transaksi pembayaran penyewaan lapangan.
2. Dapat melakukan pengembangan menjadi sistem baru yang lebih baik untuk diterapkan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Untuk memperoleh data – data yang akurat, relevan, tepat waktu, jelas dan lengkap, maka penulis menggunakan beberapa metode :

1.5.1.1 Metode Wawancara

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan wawancara langsung terhadap pihak – pihak yang bersangkutan berdasarkan tujuan

penelitian dengan mengharapkan jawaban yang benar dan objektif.

1.5.1.2 Metode Observasi

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengamati secara langsung dan dicatat secara sistematis tentang kejadian – kejadian yang mempengaruhi keberhasilan komputerisasi pengolahan data penyewaan dan penjualan barang di Danareal Futsal Wonosobo.

1.5.1.3 Metode Kepustakaan

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku yang ada hubungannya dengan masalah yang akan penulis buat berupa laporan yang bersifat ilmiah.

1.5.2 Metode Analisis

1.5.2.1 Metode Analisis PIECES

Metode analisis dengan mengidentifikasi berbagai factor secara sistematis terhadap enam variabel yaitu *Performance* (Performa), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control/Security* (Kemanan), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Service* (Pelayanan).

1.5.2.2 Analisis Fungsional

Analisis fungsional yaitu fitur-fitur yang ada di aplikasi yang akan di bangun di dalam *software*.

1.5.2.3 Analisis Non Fungsional

1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

2. Perangkat Keras

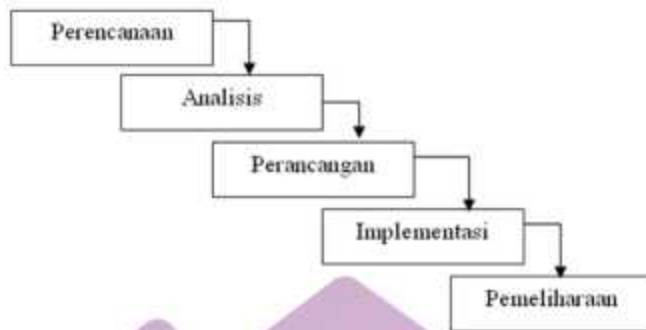
Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang beberapa seperangkat personal komputer.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan secara rinci terhadap system baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan di rancang seperti bagan alir sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan-tahapan dalam standard *Systems Development Life Cycl* (SDLC) dengan metode waterfall.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.5.5 Metode Testing

White Box Testing adalah salah satu cara untuk menguji suatu aplikasi atau software dengan cara melihat modul untuk dapat meneliti dan menganalisa kode dari program yang ada. Jika modul yang telah dan sudah di hasilkan berupa output yang tidak sesuai dengan yang di harapkan maka akan di compile ulang dan di cek kembali kode-kode tersebut hingga mencapai sesuai denganyang di harapkan.

Black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode ujicoba blackbox memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karna itu

ujicoba blackbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

1.6 Sistematika Penulisan

1.6.1 BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang di sesuaikan dengan permasalahan.

1.6.3 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan gambaran objek atau tinjauan umum pada perusahaan yang di tuju dan konsep perancangan sistem.

1.6.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini menerangkan tentang tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan yaitu: penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut implementasi.

1.6.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang penerapan kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penulis.