

Permasalahan yang kami jadikan acuan yaitu kurang efektifnya suatu persewaan kamera yang kami temukan di Omah Kamera Sragen. Sebelum aplikasi ini dibuat, saat ingin melakukan persewaan kamera langkah yang dilakukan pertama kali yaitu dengan mengunjungi tempat persewaan kamera dan lensa, lalu mengisi formulir-formulir data pribadi setelah itu menyerahkan KTP/SIM/KTM untuk dijadikan jaminan jikalau terjadi suatu masalah dan untuk kelengkapan proses pembayaran, serta barang yang ingin disewa belum tentu tersedia. Sehingga diperlukan suatu inovasi dan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut supaya tidak membuang banyak waktu, tenaga dan mempermudah customer pada saat ingin melakukan persewaan sebuah kamera atau lensa.

Dengan melihat permasalahan atau kekurangan dalam suatu persewaan kamera di atas, maka kami memberikan solusi berupa alat komunikasi berupa aplikasi yang berbasis aplikasi Android untuk mempermudah suatu persewaan kamera dan perangkat aksesoris kamera lainnya yang bisa digunakan untuk mengabadikan momen penting. Dirancangnya aplikasi persewaan kamera berbasis android ini dapat digunakan oleh siapapun, cara menggunakannya cukup mendownload di playstore sehingga bisa memberikan kemudahan baik segi waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan customer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan bahwa masalah pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah “bagaimana merancang sebuah sistem informasi persewaan kamera dengan menggunakan metode penelitian Waterfall”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan pada penelitian ini, maka dirumuskan batasan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sistem persewaan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java
2. Membutuhkan koneksi internet dan hanya berjalan di platform Android
3. Database yang digunakan yaitu Firebase
4. Customer datang ke tempat persewaan untuk membayar dan mengambil kamera/aksesoris kamera yang sebelumnya sudah melakukan persewaan via aplikasi
5. Proses bisnis tentang persewaan kamera

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sistem persewaan kamera berbasis Android pada Omah Kamera Sragen
2. Menerapkan metode *Waterfall* dalam merancang sistem persewaan kamera berbasis Android

3. Merancang sistem yang dapat menampilkan barang persewaan secara *real time*
4. Owner dapat melihat jumlah pendapatan pada sistem

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari skripsi ini bisa bermanfaat untuk siapapun yang ingin menggunakan aplikasi persewaan kamera dalam proses berbisnis:

1. Mempermudah customer dalam menyewa kamera dan atau aksesoris kamera serta mempermudah owner dari rental kamera itu sendiri
2. Mempermudah owner dalam melihat jumlah pendapatan
3. Bisa menjadi pintu rezeki bagi orang yang punya usaha persewaan kamera itu sendiri.
4. Untuk mendirikan usaha persewaan kamera tidak perlu lagi menyewa toko maupun ruko karena cukup dari rumah atau kos sudah bisa mendirikan usaha ini.
5. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta untuk mendapatkangelar Sarjan Komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan agar mempermudah pembaca dalam mengetahui isi atau garis besar yang dipaparkan dalam laporan penelitian ini. Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini didalamnya berisi gambaran umum dari sebuah penelitian yang akan dilakukan, didalam Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori ini berisi dasar-dasar teori yang akan digunakan dan diterapkan dalam penelitian serta hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang ada di dalam penelitian ini, misalnya penjelasan tentang jenis-jenis Android dan teknologi yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini menunjukkan alur dan metode yang akan digunakan dalam penelitian, bukan hanya itu tapi juga menjelaskan tentang perancangan dari aplikasi yang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi tahapan-tahapan pembuatan aplikasi mulai dari tampilan sampai database yang digunakan dan membahas hasil dari pembuatan aplikasi yang telah dibangun sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini memuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran penulis mengenai perbaikan atau kemungkinan – kemungkinan dalam pembuatan atau proses pengembangan sebuah aplikasi agar kedepannya lebih baik.

