

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modernisasi sekarang ini dunia teknologi dan informasi berkembang dengan pesat, khususnya dunia komputer. Komputer saat ini merupakan kebutuhan manusia di dalam melakukan banyak hal, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin banyak digunakan dalam dunia usaha. Salah satu piranti teknologi informasi adalah internet. Sebuah jaringan tanpa kabel yang dapat diakses di berbagai belahan dunia yang menyediakan begitu banyak informasi (Jonilianto, 2013)[1]. Internet juga dapat digunakan sebagai media promosi suatu usaha untuk memasarkan produk dari usaha tersebut. Selain itu internet juga dapat digunakan untuk melakukan jual beli, pemesanan dan lain sebagainya. Rental atau penyewaan adalah suatu usaha dibidang jasa yang dalam kegiatan usahanya terdapat unsur sewa menyewa yang didalamnya terdapat suatu perjanjian atau kesepakatan dimana penyewa harus membayarkan atau memberikan imbalan kepada pemilik barang yang dipinjamkan (Paryanto, 2014)[2].

Penggunaan website sebagai media informasi sebuah tempat penyewaan cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan media promosi. Pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Dimana didalamnya berisi informasi lokasi, dan apa saja yang ingin ditampilkan oleh sebuah tempat

penyewaan tersebut. Bahkan sekarang *website* bisa dimiliki perorangan dengan biaya yang *relative* murah.

Mempromosikan usaha mereka kepada khalayak luas memang langkah yang efektif dalam dunia bisnis. Dalam hal ini, tak hanya pebisnis yang mendapat keuntungan, tetapi juga konsumen, dua pihak ini bagaikan simbiosis mutualisme karena saling menguntungkan. Pelaku bisnis mendapatkan keuntungan tinggi, disisi lain konsumen dapat memenuhi kebutuhan secara mudah dan cepat.

Sanggar Bukonk Betaja merupakan Sanggar Tari dan Musik Kreasi Dayak yang menyediakan penyewaan alat seni tari dan musik, untuk menyewa alat seni tari dan musik sanggar biasanya para penyewa harus datang langsung ke tempat persewaan untuk melakukan pemesanan. Dengan begitu penyewa akan membutuhkan waktu lebih banyak untuk mencari tempat persewaan yang ada. Terkadang setelah menemukan tempat persewaan, alat seni tari dan musik yang ada sudah disewa oleh penyewa lain atau kondisi alat seni tari dan musik yang ada tidak sesuai dengan yang diharapkan. Adanya jasa penyewaan alat musik membuat sanggar bukonnk betaja harus menyediakan banyak nota. Banyaknya nota yang akhirnya disimpan akan membuat sanggar bukonnk betaja kesulitan saat mencari data maupun saat melakukan perekapan transaksi.

Pencatatan yang masih manual sering kali menyebabkan kesalahan dalam proses perhitungan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap nama baik sanggar bukonnk betaja, karena kepercayaan konsumen akan berkurang. Pencatatan transaksi penyewaan dengan transaksi lainnya dipisah sehingga memudahkan dalam perekapan. Namun hal ini tidak akan lagi efisien karena pencatatan

transaksi masih menggunakan lembaran nota, sehingga dalam merekap karyawan harus menginputkan kembali kedalam Ms. Excel. Pembuatan laporan yang harus menginputkan data dari manual ke Ms. Excel memungkinkan terjadinya kesalahan apabila karyawan kurang teliti dan data yang harus diinputkan cukup banyak.

Salah satu solusi untuk menangani kendala-kendala tersebut adalah dengan menggunakan website yang diintegrasikan dengan tampilan berbasis web untuk menyediakan informasi dan pemesanan secara cepat sehingga pelanggan yang ingin mengetahui ketersediaan alat musik dan tari kreasi dayak dan melakukan pemesanan dapat melakukannya kapan saja dan dimana saja asal terhubung dengan internet. Selain itu, aplikasi tersebut juga bisa melakukan pengolahan data yang menghasilkan beberapa laporan yang dapat digunakan secara internal untuk manajemen sanggar bukonk betaja.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian pada sanggar bukonk betaja dengan judul “**Perancangan Website Sanggar Bukonk Betaja Sebagai Media Promosi dan Penyewaan Online pada Sanggar Musik dan Tari Kreasi Dayak Di Yogyakarta**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana membangun aplikasi *website* sebagai media promosi dan penyewaan online yang dapat membantu dalam pengelolaan data, proses transaksi dan pembuatan laporan pada sanggar bukonk betaja?”

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi lingkup permasalahan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penulis sepenuhnya mengikuti kebijakan dan aturan yang berlaku yang ditetapkan pada sanggar bukonk betaja.
2. Sistem Informasi ini digunakan untuk media promosi dan penyewaan online pada sanggar bukonk betaja.
3. Sistem informasi berbasis web tersebut dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut: Sistem Operasi Windows 7, Microsoft Word, Macromedia Dreamweaver, PHP, dan MySQL.
4. Tidak membahas tentang keamanan data.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu sanggar bukonk betaja Yogyakarta dalam mempromosikan alat seni tari dan musik dan memberikan pelayanan yang maksimal kepada konsumen.
2. Memudahkan konsumen dalam memilih dan menentukan alat seni tari dan musik yang akan di sewa.
3. Merancang sistem penyewaan berbasis web pada sanggar bukonk betaja untuk konsumen dan sekaligus administrator.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah

1. Meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, mempermudah dan mempercepat penyewaan antara pihak sanggar bukonk betaja dengan konsumen.
2. Merancang dan menggunakan situs yang dinamis sehingga informasi yang disediakan oleh sanggar bukonk betaja selalu *up to date*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1. Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan wawancara secara langsung dengan pihak sanggar bukonk betaja dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

2. Metode Pengamatan (*observasi*)

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan di dalam objek penelitian. Metode ini penting karena kadang-kadang pemilik tidak dapat mengingat secara keseluruhan apa yang ada dan terjadi di lapangan sehingga data-data tersebut tidak didapat hanya dengan metode wawancara.

1.6.2. Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem. Analisis yang digunakan ialah analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan desain sistem terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan yang dibuat bertujuan untuk memberi gambaran secara rinci. Rancangan ini mengidentifikasi implementasi yang akan dirancang seperti bagan alir sistem, diagram alir data, *Entity relationship diagram* dan database.

1.6.4. Metode Testing

Pada tahapan *testing* sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak cocok dengan spesifikasi system dan berjalan sesuai yang diinginkan.

1. *Black Box Testing*

Black box testing adalah cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box testing*.

2. *White Box Testing*

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perencanaan model, analisis dan perancangan pembuatan program aplikasi. Diantaranya mengenai perancangan sistem dan perancangan pembuatan database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan secara keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran atau masukan dalam rangka pengembangan skripsi ini lebih lanjut di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber referensi-referensi yang digunakan penulis dalam proses penyelesaian permasalahan yang ada.