

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman teknologi seperti sekarang ini, hampir semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis tergantung pada teknologi. Sudah begitu banyak teknologi dikembangkan untuk menyokong jalannya usaha bisnis. Seiring dengan itu suatu perusahaan di tuntut untuk selalu meningkatkan kualitasnya agar dapat bertahan dalam persaingan di era globalisasi ini.

Kecepatan pengolahan dan penyampaian informasi memiliki peran yang sangat penting bagi setiap perusahaan, terutama pada perusahaan-perusahaan yang memiliki tingkat rutinitas tinggi dan memiliki banyak data yang harus diolah.

Banyaknya data maupun informasi yang harus diolah sudah tidak efektif lagi jika dilakukan dengan menggunakan cara-cara manual. Pengolahan data yang jumlahnya sangat banyak memerlukan suatu alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan, dan keakuratan perhitungan dan penyampaian informasi. Alat bantu tersebut berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Penerapan sistem informasi berbasis teknologi komputer dalam dunia bisnis sekarang telah menjadi suatu keharusan yang sangat mendesak, hal ini sebagai salah satu strategi keunggulan kompetitif. Sistem informasi tersebut merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk mengoptimalkan produktivitas. Dengan penggunaan komputer dan penguasaan keterampilan penggunaan *software* yang terintegrasi, maka proses pengolahan data akan dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan akurat.

Pengembangan sistem informasi harus mendukung aktivitas organisasi sampai jangka waktu tertentu, karena keberadaan suatu sistem informasi akan disesuaikan dengan perkembangan organisasi atau perusahaan.

Kompleksitas perusahaan yang didorong oleh perubahan lingkungan yang sangat dinamis perlu didukung dengan adanya suatu rancangan desain baru yang dapat menunjang pelayanan kebutuhan informasi kepada pengguna sistem yang semakin meningkat agar tetap menjaga perusahaan berada di depan pesaing dan tetap menyelaraskan diri dengan revolusi teknologi dan dampaknya pada barang atau jasa perusahaan.

Rumah Busana Yogyakarta merupakan salah satu bidang usaha berupa jasa penyewaan barang seperti: kebaya, jas, baju pengantin dan lain-lain. Dengan meningkatnya konsumen, maka makin banyak pula permasalahan yang timbul di dalam memberikan pelayanan kepada konsumen. Karena sistem pelayanan yang diberikan oleh pihak pengelola sebagian besar dilakukan secara manual, sudah tentu cara tersebut tidak efisien baik dari segi tenaga maupun waktu.

Seorang konsumen jika ingin menyewa barang akan menunggu cukup lama, karena untuk mengetahui barang yang akan disewa tersebut ada atau sedang keluar, seorang karyawan akan mencari terlebih dahulu satu per satu di lemari penyimpanan. Begitu juga jika barang yang disewa akan dikembalikan oleh konsumen, karyawan akan mencari di daftar penyewaan barang satu per satu untuk mengetahui apakah pengembalian barang tersebut tepat waktu atau terlambat dikembalikan. Jika terlambat dikembalikan, perhitungan denda akan dilakukan secara manual. Dengan cara seperti ini jelas sangat tidak efisien.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa Rumah Busana Yogyakarta memiliki permasalahan dalam pengolahan data penyewaan barang yang masih dilakukan secara manual, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam laporan Tugas Akhir ini dengan mengambil judul : **“Sistem Informasi Penyewaan Barang Pada Rumah Busana Yogyakarta”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu, Bagaimana langkah menganalisis dan merancang Sistem Informasi Penyewaan Barang Pada Rumah Busana Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada tugas perancangan sistem ini, batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Pada sistem ini hanya membatasi masalah dengan membuat sistem yang meliputi proses penginputan data pengguna, data penyewa, data barang, data penyewaan barang, dan pengembalian barang.
2. Sistem Informasi Penyewaan Barang Pada Rumah Busana Yogyakarta ini dirancang dengan aplikasi Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft SQL Server 2000 sebagai databasenya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menerapkan teknologi informasi pada Rumah Busana Yogyakarta agar lebih efisien dan akurat.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pembuatan sistem ini, yaitu :

1. Memperbaiki sistem yang selama ini masih dilakukan secara manual dengan sistem terkomputerisasi.
2. Menghasilkan suatu sistem informasi yang dapat mengolah data dan menyimpan semua transaksi yang terjadi pada Rumah Busana Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mendapat pengalaman praktek di lapangan langsung.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekan teori dan praktek yang selama ini diajarkan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan berpikir pada suatu masalah.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-I "*Sistem Informasi*" di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi Instansi

1. Membantu pemilik Rumah Busana Yogyakarta dalam mengolah data laporan persewaan secara periodik sehingga bisa dengan pasti dan cepat mengetahui laba/rugi perusahaan yang digunakan sebagai acuan program perusahaan kedepannya.
2. Untuk mempermudah dan mempercepat proses transaksi penyewaan barang dan menghindari kesalahan perhitungan serta menambah kualitas pelayanan.
3. Dapat mengontrol barang yang dimiliki sehingga bisa mengetahui berapa stok barang yang masih ada dan barang yang sudah disewa.
4. Penyimpanan data yang aman mulai dari data penyewa, data barang, data penyewaan barang dan data pengembalian barang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pemilik perusahaan.

2. Metode Pengamatan

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari langsung tentang metode pelayanan yang diterapkan pada Rumah Busana Yogyakarta.

3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara melihat catatan atau arsip-arsip yang diijinkan yang berhubungan dengan transaksi pada Rumah Busana Yogyakarta.

4. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ini mengacu pada buku-buku pedoman yang dibutuhkan sebagai bahan referensi peneliti, baik yang ada dipustakaaan ataupun pada literature-literature yang terkait.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan merancang sistem yang baru untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan serta mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi di masa yang akan datang. Rancangan yang digunakan meliputi *Flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)*, dan Normalisasi.

1.6.3 Tahap Pengembangan

Pada tahapan pengembangan sistem ini menggunakan konsep SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak.

1.6.4 Metode Testing

1. *Blackbox Testing*

Metode pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

2. *Whitebox Testing*

Cara pengujian dengan melihat kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar, skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan-permasalahan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pusaka dan dasar teori yang dimana dari teori-teori tersebut digunakan untuk membangun sistem.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan umum, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang implementasi database, interface, pengujian sistem, dan serta menjelaskan bagian-bagian dan fungsi yang ada dalam interface.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan program aplikasi.