

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin cepat. Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya. Dengan adanya perkembangan tersebut sumber daya manusia juga dituntut harus mampu mengikuti dan menerapkan agar dapat menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna.

Seperti yang kita ketahui pada saat ini telah banyak perusahaan yang menggunakan komputer untuk membantu meringankan kegiatan pekerjaan yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa komputer berperan penting dalam menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat.

Untuk memastikan keakuratan data yang akan disajikan, diperlukan sebuah sistem pemrosesan data yang cepat dan akurat, oleh karena itu dibutuhkan sistem pengolahan data yang sudah berbasis komputer. Karna data yang di olah memiliki jumlah yang tidak sedikit, hal ini dilakukan supaya tidak terjadinya penumpukan data yang nantinya akan memakan banyak waktu dan menghambat proses pekerjaan.

Manusia telah lama mengenal sistem sewa menyewa salah satunya adalah sistem penyewaan kostum. Sejak dahulu kala dimana orang banyak melakukan kegiatan sewa menyewa di dalam aktivitas perekonomiannya. Komputer

merupakan alat yang paling tepat untuk membantu dalam proses perhitungan dan berfungsi mempercepat proses kerja. Oleh karena itu, komputer mempunyai andil yang besar dalam suatu proses kegiatan usaha.

Syakira Studio merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan kostum, Syakira Studio dilengkapi dengan berbagai macam kostum yang sesuai dengan tema acara hiburan, seperti : Kostum bertemakan profesi untuk anak-anak ,kostum hewan, dan baju adat berbagai daerah.

Saat ini proses penyewaan yang dilakukan di Syakira Studio masih dilakukan secara sederhana yakni penyewa datang langsung untuk melakukan penyewaan ataupun melihat ketersediaan barang, karena keterbatasan alat bantu yang ada, pengelola masih merasa kesulitan dalam mengatur penyewaan dikarenakan data-data penyewaan yang masih di catat secara manual, Penyimpanan dokumen pun menjadi salah satu kendala, karena pada saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang lain.

Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi diatas penulis menyarankan untuk menggunakan sistem yang sudah berbasis komputer untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi diatas seperti menyediakan fitur penyewaan secara online agar customer lebih mudah untuk melakukan proses penyewaan tanpa harus datang ketempat, dan untuk penyimpanan dokumen yang dicatat secara otomatis kedalam database yang sudah disediakan serta memudahkan pengelola dalam mencari data ataupun dokumen.

Dari uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan sistem baru berbasis komputerisasi dan tertarik untuk mengangkat judul “**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM ANAK BERBASIS WEB PADA SYAKIRA STUDIO**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam mengatur penyewaan karena data-data penyewaan kostum yang masih dicatat kedalam buku.
2. Pencarian data yang memakan waktu dikarenakan pengelola harus mencari dokumen diantara tumpukan dokumen yang lain.
3. Belum adanya sistem penyewaan secara online , sehingga penyewa harus datang ketempat untuk melakukan penyewaan
4. Penyimpanan dokumen yang masih dilakukan secara konvensional sehingga data rentan rusak dan hilang

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini mendapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan kostum yang berjalan di Syakira Studio
2. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan kostum yang

diusulkan di Syakira Studio.

3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di Syakira Studio
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di Syakira Studio.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penyewaan kostum berbasis web guna mendukung proses bisnis yang terjadi di Syakira Studio dan bermanfaat bagi pengelola, pengguna jasa dan juga pemilik dari Syakira Studio setelah dibangunnya aplikasi penyewaan kostum ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menganalisa sistem penyewaan kostum yang berjalan di Syakira Studio.
2. Merancang sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan Syakira Studio .
3. Menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di Syakira Studio
4. Mengimplementasikan sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di Syakira Studio.

1.4. Kegunaan Penelitian

A. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dari studi lapangan yang diamati dalam bidang penyewaan khususnya penyewaan kostum.
2. Dapat menjadi perbandingan dengan hasil penelitian lainnya sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut.
3. Peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.

B. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pengelola Syakira Studio
 - a. Memudahkan dalam proses pengelolaan data penyewaan.
 - b. Mempersingkat waktu dalam pengelolaan data penyewaan.
 - c. Dapat menjadi media promosi untuk meningkatkan pelayanan Syakira Studio guna jasa lewat media internet.
 - d. Mengetahui manfaat dan keuntungan yang diperoleh dari sistem informasi penyewaan.
2. Bagi Pengguna Jasa Syakira Studio

- a. Mempermudah untuk melakukan penyewaan tanpa harus datang langsung ke Syakira Studio.
- b. Mempermudah pengguna jasa untuk memilih kostum apa yang akan di sewa.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah batasan pembahasan dari metode penelitian yang dibuat agar pembuatan Skripsi memiliki tujuan dan arah yang jelas. Oleh karena itu penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat hanya membahas mengenai Pendaftaran, Penyewaan, Pembayaran, dan pengembalian.
2. Sistem yang dibuat hanya membahas penyewaan kostum anak berupa kostum tari, kostum profesi, baju adat, dan kostum karakter.
3. Pada sistem yang dibuat penyewaan di batasi maksimal 3 hari, serta sistem yang dibuat tidak menyediakan perpanjangan penyewaan.
4. Sistem ini dibuat hanya untuk penyewaan di kota Bandung.
5. Sistem tidak menyediakan pengiriman barang melalui kurir
6. Pembayaran sewa kostum Secara online di lakukan dengan cara transfer ke bank yang sudah di tentukan
7. Sistem tidak membahas mengenai kerusakan barang yang dikembalikan

1.6. Jadwal dan Lokasi Penelitian

Berikut adalah jadwal dan lokasi penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Syakira Studio, Jl. Jakarta, Gg. Laksana 6 no 312/125, RT 4, RW 3, Kel. Kebonwaru, Kec. Batununggal, Bandung, Jawa Barat, 40272.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

KEGIATAN		TAHUN 2019															
		MARET				APRIL				MEI				JUNI			
Minggu		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengumpulkan Kebutuhan Pengguna																
2	Membangun Sistem																
3	Menguji Sistem Yang dibangun																

4	Mengimplementasikan Sistem Yang dibangun																
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan

