

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Penelitian**

Pada zaman modern seperti sekarang ini, kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi sangatlah tinggi sehingga memacu berkembang pesatnya teknologi informasi di masyarakat. Teknologi yang berkembang dan meningkat didukung dengan sarana dan prasarana yang dimana informasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia saat ini. Sistem informasi berfungsi sebagai pendukung untuk mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi nyata yang ada. Sebagaimana diketahui pada saat ini berbagai lembaga baik pemerintah maupun swasta telah banyak menggunakan komputer untuk membantu kegiatan usaha maupun kerjanya. Ini menunjukkan bahwa komputer sekarang sudah tidak dapat dipisahkan dari segala kegiatan, dimana komputer sekarang membantu untuk menghasilkan informasi yang sangat tepat, relevan dan akurat.

Di dalam dunia bisnis juga, dengan adanya teknologi informasi ini memudahkan para produsen dan konsumen melakukan aktifitas perbisnisan. Teknologi informasi yang digunakan dalam dunia bisnis ini dapat memudahkan juga dalam mengolah data, memproses data, memanipulasi data, menyimpan data, dan menyusun data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang lebih baik dan akurat. Teknologi ini pula menggunakan seperangkat komputer sebagai alat pendukung dalam pengolahan data tersebut. Dan sekarang ini sudah banyak system informasi berbasis web yang sudah membantu perusahaan dalam berproses data dan informasi. Salah satu bentuk usaha seperti penyewaan kostum ini pun merupakan salah satu kebutuhan seni di dalam dunia hiburan.

Dengan berkembangnya zaman, dunia hiburan, khususnya di jalur seni tari, membuka penyewaan kostum yang dapat memberikan peluang yang cukup baik. Akan tetapi memang banyak yang belum berani menjajaki bisnis ini, karena memang harus membeli beberapa kostum yang berbeda beda, dari yang modern sampai tradisional, dan dari yang dewasa sampai yang anak – anak, karena disesuaikan dengan kebutuhan acara, dan butuh modal besar untuk membangun usaha ini. Akan tetapi bisnis ini banyak dicari oleh para calon pelanggan karena kostum untuk tari tersebut banyak diminati di acara – acara seperti pentas seni sampai wedding, atau hiburan tertentu. Jaman sekarang system sewa menyewa telah dikenal banyak orang dalam aktivitas perekonomiannya.

Oleh karena itu computer sekarang mempunyai andil yang besar dalam suatu proses kegiatan usaha. Sanggar Cici Bayoy merupakan salah satu sanggar yang bergerak pada penyewaan beberapa kostum tari, baik yang kostum modern maupun kostum tradisional. Oleh karena itu di dalam dunia bisnis juga, dengan adanya teknologi informasi ini memudahkan para produsen dan konsumen melakukan aktifitas perbisnisan, akan tetapi di sanggar ini belum ada tersedia sarana *rent costume* online, sehingga sulitnya pencarian data penyewaan serta pengecekan data stok kostum yang rusak baik yang rusak dalam pengembalian saat penyewaan ataupun yang masih bagus, karena pencatatannya masih dilakukan secara manual yaitu dengan tulis tangan, yang mengakibatkan lambatnya pembuatan laporan – laporan yang akan diserahkan kepada pemilik. Serta ketidakaturan dalam penyimpanan didalam data transaksi, serta tidak adanya pencatatan secara lengkap tentang kostum yang sudah lama ataupun yang baru.

seperti dokumen pembuatan laporan bulanan, data penyewaan, data pengembalian dan data pengecekan kostum yang masih bagus ataupun yang sudah rusak masih memakai catatan dibuku atau direkap, serta jika penyewaan kostum mengalami keterlambatan pengembalian maka akan

dikenakan denda perhari atau paling lambat 24jam saat masa penyewaan dan masih menggunakan system manual atauga direkap. Maka dari itu penulis mengusulkan pembuatan system baru berbasis komputerisasi yang ingin mangangkat judul “SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM TARI PADA SANGGAR CICI BAYOY CIKAMPEK”. Yang diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk para calon penyewa serta para pegawai disanggar tersebut.

### **Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah adalah cara untuk meneliti masalah yang dilakukan di objek penelitian, sedangkan rumusan masalah merupakan rancangan masalah yang akan diteliti pada objek penelitian.

### **Identifikasi Masalah**

1. Pengolahan data tranksaksi penyewaan serta data stock kostum masih dilakukan pencatatan yaitu dengan tulis tangan saat melakukan penyewaan serta data kostum menyebabkan lambatnya pembuatan laporan – laporan yang akan di serahkan kepada pemilik.
2. Pengecekan data stok kostum pada sanggar ini dengan cara megecek satu per satu pada dokumen yang sudah direkap manual sehingga menjadi tidak efisien.
3. Sulitnya pencarian data penyewaan karena ketidak aturan dalam pencatatan dan penyimpanan didalam data transaksi, sehingga tidak adanya pencatatan secara lengkap tentang kostum yang sudah lama ataupun yang baru.
4. Tidak adanya pencatatan secara lengkap tentang kostum yang sudah lama ataupun data kostum yang rusak, sehingga owner sampai saat ini masih sering mendapatkan kostum

yang rusak saat sudah pengembalian, jadi system dendanyapun masih system keterlambatan pengembalian saja, belum ada denda kostum rusak saat pengembalian.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat sistem pengolahan data penyewaan serta stock kostum untuk pembuatan laporan.
2. Bagaimana membuat sistem penyewaan yang dapat membantu pengecekan stok kostum menjadi lebih efisien dan dapat membantu dalam pembuatan laporan penyewaan dan pengembalian pada Sanggar Cici Bayoy.
3. Bagaimana membuat system untuk memudahkan pencarian data penyewaan kostum dalam penyimpanan didalam data transaksi.
4. Bagaimana membuat sistem pencatatan secara lengkap perihal stock kostum yang lama dan baru.

### **Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini dilakukan akan dijelaskan oleh penulis dalam sub-bab ini.

#### **Maksud Penelitian**

Maksud dilakukannya penelitian ini di Sanggar Cici Bayoy Cikampek untuk membuat sebuah website yang membantu pengelola memudahkan menyebarkan informasi, memudahkan pelanggan mencari informasi, memudahkan admin untuk mendata pelanggan yang sudah ada, memudahkan pelanggan untuk memesan maupun membayar penyewaan kostum dan mempermudah admin untuk melakukan manajemen pengembalian.

#### **Tujuan Penelitian**

1. Membuat sistem penyewaan serta stok kostum untuk pembuatan laporan.

2. Untuk membuat Sistem Informasi Penyewaan yang dapat membantu proses suatu pengolahan data pada Sanggar Cici Bayoy.
3. Untuk memudahkan pencarian data penyewaan kostum sehingga menjadi lebih efisien.
4. Untuk membuat sistem pencatatan secara lengkap perihal stock kostum lama ataupun yang baru.

### **Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak yang bersangkutan baik secara langsung maupun tidak langsung.

### **Kegunaan Praktis**

1. Bagi Sanggar Cici Bayoy Cikampek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Sanggar Cici Bayoy dalam melakukan peningkatan strategi pemasaran maupun dan transaksi dengan pelanggan sehingga tercapai Services Excelent.

2. Bagi Pelanggan Sanggar Cici Bayoy Cikampek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat pelanggan lebih mudah dalam mencari informasi Penyewaan Kostum dan melakukan transaksi dengan mudah dan nyaman.

### **Kegunaan Akademis**

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Penulis berharap hasil penelitian ini bisa menjadi tolak ukur antara teori dan praktek pada pendidikan akademik, sehingga dapat mendukung pengembangan sistem informasi.

## 2. Bagi Peneliti Lain

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk peneliti lain yang sedang melakukan penelitian di bidang yang sama.

## 3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dan melakukan representatif ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

### **Batasan Masalah**

Batasan masalah adalah garis tengah antara permasalahan yang dibahas dan tidak dibahas oleh penulis mengingat permasalahan pada objek ini memiliki konteks yang luas. Garis tengah ini bertujuan untuk membuat ruang lingkup sistem informasi lebih terarah secara spesifik.

1. Hanya membahas tentang laporan penyewaan, laporan stock kostum serta peminjaman pengembalian stock kostum,
2. Membahas tentang data stock kostum baru serta pengecekan kostum yang rusak, jika terdapat kostum yang rusak saat pengembalian, maka akan ditotal dendanya dengan keterlambatan pengembalian yang dihitung keterlambatannya paling lambat 24 jam dalam masa penyewaan dimulai,
3. Aktor Admin adalah seorang pengelola Sanggar Cici Bayoy Cikampek,
4. Sistem penjadwalan dalam penyewaan kostum yaitu buy get first, jadi harus membayar terlebih dahulu, walaupun tidak bisa membayar full, bisa melakukan transaksi dp terlebih dahulu, karena tidak bisa *system* boking tanpa bayar.

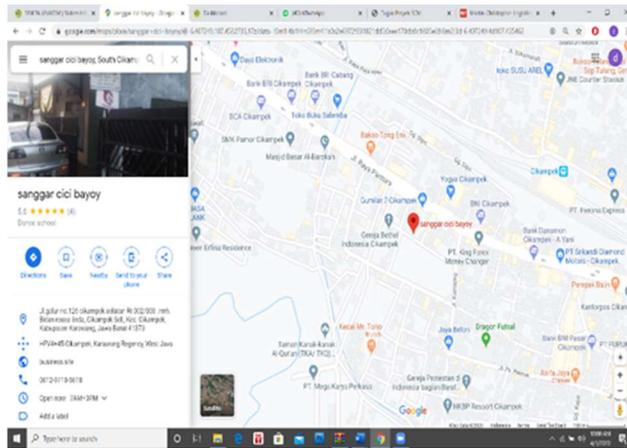
5. Laporan transaksi penyewaan di buat berdasarkan perhari dan persatu bulan,
6. Untuk proses pembayaran calon pelanggan dapat membayar via transfer dan pada website wajib melampirkan foto bukti pembayaran lunas, dan diwajibkan untuk membayar total biaya lunas penyewaan.
7. Untuk proses pembayaran dan pengembalian harus divalidasi dan di putuskan oleh pengelola,
8. Website ini tidak dapat memperpanjang waktu penyewaan, memperpanjang sama dengan bayar denda keterlambatan.
9. Untuk proses pengembalian kostum, pelanggan harus datang kembali ke tempat sanggar,
10. Pembuatan sistem ini adalah berbasis website untuk *interface* pelanggan dan admin,
11. Hanya membahas wilayah di daerah cikampek.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi dan waktu penelitian ini dilakukan dirincikan oleh penulis.

### **Lokasi Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian disalah satu sanggar yang berada di jl.Galur no 126 rt 02/03 Cikampek Selatan, Kabupaten Karawang, Jawa Barat..



**Gambar 1.1 Lokasi Penelitian**

**Waktu Penelitian**

**Tabel 1.1 Waktu Penelitian**

NO	Nama Kegiatan	Tahun 2019-2020											
		Maret			April			Mei			Juni		
1	Pengumpulan Kebutuhan	█	█	█									
2	Membangun <i>Prototyping</i>		█	█									
3	Evaluasi <i>Prototype</i>			█	█	█							
4	Pembuatan Program					█	█	█	█	█	█	█	
5	Pengujian								█	█	█	█	
6	Evaluasi Sistem								█	█	█	█	
7	Penerapan Sistem								█	█	█	█	

## **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi bab-bab seperti yang dijelaskan penulis dibawah ini. Bab-bab yang dijelaskan bertujuan untuk menarik kesimpulan secara garis besar mengenai penelitian yang dilakukan penulis.

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab I menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian. Kesimpulan isi dari bab ini adalah penjelasan penulis sebelum melakukan perancangan sistem informasi yang diusulkan.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab II menjelaskan soal penelitian terdahulu dan landasan teori mengenai sistem informasi yang diusulkan oleh penulis. Kesimpulan dari bab ini adalah teori-teori serta konsep dasar yang digunakan oleh penulis sebagai acuan.

### **BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab III menjelaskan secara detail tentang objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan. Kesimpulan dari bab ini adalah bagaimana berlangsungnya sistem berjalan dan bagaimana penelitian serta analisis dilakukan oleh penulis.

### **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV adalah hasil dan pembahasan dari analisis sistem yang berjalan. Kesimpulan dari bab ini adalah penjelasan secara rinci tentang sistem informasi yang diusulkan, perancangan, pengujian, serta implementasi.

## BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan yang penulis dapatkan dan saran yang diusulkan berdasarkan batasan masalah yang ditentukan pada sub-bab batasan masalah di bab I.