BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dijaman modern seperti sekarang kehidupan manusia semakin bertambah maju dari hari ke hari.Hal itu sendiri disebabkan karena semakin berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer.Dan seiring perkembangan tersebut kehidupan manusia pun mulai memasuki era baru yang disebut era informasi karena pada saat ini sendiri informasi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia. Kebutuhan akan informasi sendiri di dukung pula oleh teknologi informasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aktifitas sehari hari dengan akurat dan relevan

Perkembangan Teknologi Informasi yang berkembang pesat belakangan ini telah memasuki hampir pada semua bidang kehidupan,pendidikan,seni dan budaya,kesehatan maupun pada bidang bisnis,hal ini ditandai oleh semakin banyaknya pengguna (*user)*kompter,baik digunakan secara pribadi,maupun untuk kepentingan umum,layaknya perusahaan yang memiliki karyawan banyak ataupununtuk lahan bisnis.pada era global ini,kebutuhan akan informasi yang tidak terbatas menuntut para pengguna computer untuk merambah informasi yang lebih luas dan tanpa batas,hal ini didukung dengan semakin banyaknya para pengembang teknologi informasi yang dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memajukan industry hardware (perangkat lunak)lomputer.sejalan dengan kemajuan tersebuat kebutuhan masyarakat akan kemudahan akses pada

sesuatucenderung meningkat,baik dari faktor pelayanan yang mencakup kecepatan,kerapian,keakuratan,dan ketelitian maupun segala kemudahan lainnya.para pengusaha kecil maupun pengusaha besar yang mencoba untuk mamanfaatkan kecanggihan dan perkembangan teknologi ,baik untuk kebutuhan antara perusahaan dari perusahaan kepada *customer*,maupun untuk kebutuhan *intern* perusahaan sendiri dalam *memanage* (mengatur)stabilitas dan keberlangsungan perusahaan.hal ini dilakukan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen yang semakin hari semakin bertambah dan kebutuhan konsumen akan produk barang dan jasa yang sangat mengedepankan kualitas pelayanan.Camping tidak hanya memberikan kesenangan bagi peminatnya tetapi juga memberikan manfaat positif yaitu sebagai relaksasi diri setelah menjalani aktivitas yang menjenuhkan karena banyak orang menganggap camping sebagai kegiatan rekreasi yang terbaik dan favorit di kalangan keluarga dan anak muda.

Di masa yang serba cepat ini penggunaan teknologi lomputer dan sistemnya sudah menjadi kebutuhan yang utama dalam rangka meningkatkan kinerja suatu pekerjaan.setiap proses manual dapat digantikan oleh computer karena penyediaan informasi lebih canggih sera dapat mendukung proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manajemen.namun pada kenyataan masih banyak pengusaha-pengusaha yang menggunakan system yang belum terkomputerisasi dengan baik.hal ini disebabkan karena masih kurangnya pengetahuan teknologi komputer

Dengan dilakukanny apenelitian pada TENDAKU adalah untuk memahami arusapasaja yang ada pada lokasi penelitian, serta mempelajari system yang ada dalam mencari masalah yang akan dijadikan sebagai studi kasus diikuti dengan bagaimana cara pemecahan masalah yang ada, sehingga akan dijadikan pelajaran oleh penulis dalam menghadapi dunia kerja.alat bantu yang menyimpan dan

mengelolah data dan informasi pada suatu perusahaan maka diperlukan tenaga atau pegawai dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab pada masing-masing di bagian nya.sehingga sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan alat camping,TENDAKU dituntut untuk memili system informasi yang cepat,tepat,dan akurat dalam rangka meningkatkan kinerja perusahaan.

Denganmelihatlatarbelakang yang ada, pengolahan data merupakanhal yang sangatpentinguntukmemudahkanpekerjaan, untuk itupenulis merasa perlu untuk melakukan sebuah penelitian dan pendekatan yang lebih men dalam dengan membuat suatuTugas Akhir yang berjudul :**"SISTEM INFORMASI PENYEAWAAN ALAT CAMPING BERBASIS DEKSTOP "**

1.2 IdentifikasiMasalahdanRumusanMasalah

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.2.1 IdentifikasiMasalah

Untuk identifikasi masalah sendiri penulis melakukan pengumpulan data masalah dan mengidentifikasikannya. Adapun identifikasi dari masalah tersebut diantaranya :

1.Sulitnya dalam pencarian perlengkapan dan karena banyaknya penyewa jasa sehingga pihak perusahaan tidak dapat memantau jumlah perlengkapan alat-alat campingnya misalkan kesalahannya di keterlambatan transaksi pembayaran dan kurang puasny akonsumen.

2. Kurang maksimalnya alat camping sehingga pelanggan kurang puas terhadap pelayanan penyewaan.

1.2.2 RumusanMasalah

1.Bagaimana system penyewaan alat camping dan perlengkapannya yang berjalam pada saat ini di TENDAKU.

2.Bagaimanamerancang system penyewaan alat campingyang berjalaan pada TENDAKU saat ini.

3.BagaimanapengujianSistemInformasipenyewaan alat camping pada saat inidi TENDAKU.

4.Bagaimanaimplementasi systeminformasipenyewaan alat camping pada saat ini di TENDAKU.

1.3 MaksuddanTujuanPenelitian

1.3.1 MaksudPenelitian

Berdasarkan masalah yang penulisidentifikasi, maka maksud pembuatan Tugas Akhir ini yaitu untuk membangun system informasi jasa pelayanan, penyewaan alat camping danperlengkapannyapada TENDAKU Bandung dengan

menyediakan sarana yang terkomputerisasi, sehingga aktifitas penyewaan jasa dapat dilakukan dengan lebih praktis serta memudahkan dalam memantau dan memudahkan dalam pembuatan aplikasi .

1.3.2 Tujuanpenelitian

1. Untuk mengetahui system penyewaan yang sedang berjalan pada TENDAKU.
2. Untuk Menghasilkan sebuah rancangan system informasi penyewaan pada TENDAKU.
3. Untuk melakukan pengujian system informasi Penyewaan alat camping di TENDAKU.
4. Untuk mengimplementasikan system informasi penyewaan alat camping di TENDAKU.

1.4 KegunaanPenelitian

Secara garis besar sebuah penelitian akan memberikan kontribusi dan manfaat praktis terhadap objek penelitian dan tugas akhir dapat diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktisdari peneitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi TENDAKU ,hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan khususnya dalam pengolahan data terutama untuk dapa tmengembangkan system informasi pengolahan penyewaan, serta memberikan gambaran perbandingan antara kedua system tersebut dalam kinerja pengolahan data di TENDAKU.
2. Membantu proses system informasi serta jasa pelayanan penyewaan alat camping.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya:

1. Bagi pengembang ilmu akan memberikan masukan ilmu bagi jurusan Manajemen Informatika tentang aplikasi pengolahan data.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atauparaakademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi dalam penelitian.

1.5 BatasanMasalah

Untuk memudahkan dalam penyelesaian masalah di TENDAKU, agar terarahnya penyusunan tugas akhir ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup masalah dan yang akan dibahas adalah :

1. Sistem yang dirancang hanya mencakupjasapelayananpenyewaan perlengkapan alat camping.
2. Pembayaranhanyadilakukansecaratunai.
3. nota penyewaan disreahkan saat pengambilan maupun pengembalian perlengkapan atau barang.

4. Saat pengambilan perlengkapan setiap penyewa wajib meninggalkan kartu identitas:kartu pelajar,KTP.

5. Jaminan uang senilai harga jual barang yang di sewa.

6. Apabila terjadi kerusakan atau hilang terhadap peralatan yang di sewa,penyewa bertanggung jawab sepenuhnya untuk memperbaiki atau mengganti peralatan yang sama atau serupa.

1.6.1.Waktu Dan Tempat LokasiPenelitian

Lokasipenelitian di lakukan di TENDAKU

Jl.Siliwangi “Gandok” No.55 Bandung

Telp/Fax : (022) 2035640

1.6.2. Waktu Penelitan

Penelitian pertama dilaksanakan pada Bulan September 2015 dengan melakukan pengumpulan data seperti observasi dan wawancara pada Bagian penyewaan TENDAKU.Kemudian peneliti menetapkan perencanaan untuk jadwal penelitian yang lebih lengkap lagi :

Nama Perusahaan : Tendaku

Alamat Perusahaan : Jl.Siliwangi “Gandok” No 55 Bandung

Waktu Penelitian : Bulan September2015 sampai Bulan Desember

Adapun jadwal dari rangkaian kegiatan penelitian pada KayaKrim ini dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 1.1.Waktu/JadwalPenelitian

No	Kegiatan	Tahun 2015-2016															
		September				Oktober				November				Desember			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Mengidentifikasi Kebutuhan 1.1 Observasi 1.2 Wawancara 1.3Studi Pustaka																
2	*Quick Design* (Desain Cepat) 2.1 Desain Database 2.2.Desain Interface																
3	*Build Prototype* : 3.1 Pembuatan perangkat lunak (*Coding*). 3.2 Pengujian 3.3Penyempurnaan																
4	Evaluasi Pelanggan Terhadap Prototype 4.1 Evaluasi Prototype 4.2 Memperhalus Analisa Kebutuhan Calon Pemakai.																
5	Implementasi (implementasi program)																

1.6 SistematikaPenulisan

Sistem etika penulisan memberikann informasi secara umum tentang pembahasan yang terdapat dalam setiap bab, sehingga dalam pembahasannya akan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah yang ada di perusahaan, tujuan dan maksud, kegunaan penelitian, batasan masalah,dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan sistem yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan program aplikasi sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai sejarah perusahaan, metode penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan/prosedur kerja pada TENDAKU, analisis sistem yang berjalan digunakan untuk perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai tujuan perancangan sistem, perancangan proses/prosedur yang diusulkan seperti: Flowmap, Diagram Konteks, DFD,

danKamus Data, perancangan basis data seperti: Normalisasi, RelasiTabel, ERD, dan SrtukturFile, kondifikasi, perancangan input dan output, dan perancangan menu.

BABV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab iniberisimengenaihasilkesimpulandarisistem yang telahpenulisbangundanjuga saran bagiperusahaan.