BAB I

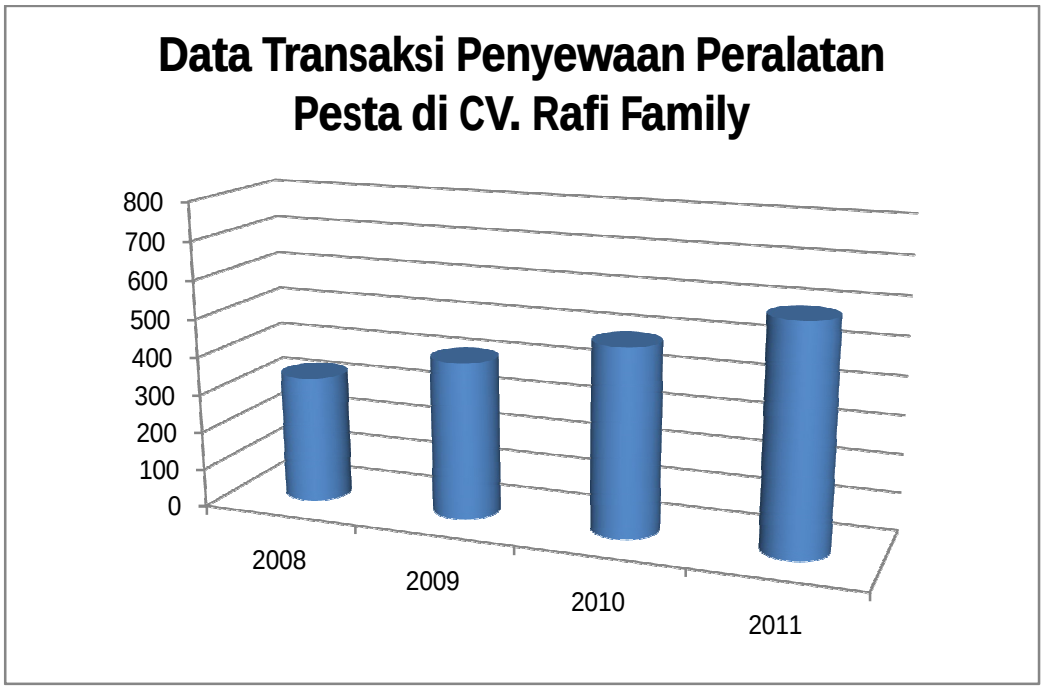
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi menjadi sangat penting. Hal itu dikarenakan pengolahan data secara komputer adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu atau mempermudah pekerjaan manusia dan merupakan salah satu bentuk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah banyak dimanfaatkan baik oleh pemerintah maupun perusahaan swasta, sebagai salah satu media yang dapat membantu dalam hal pengolahan data. Dengan adanya komputer maka proses pengolahan data pada instansi pemerintahan maupun swasta dapat menjadi lebih baik yang tentunya hal ini berpengaruh dalam segi pelayanan menjadi lebih baik.

CV. R4fi Family adalah sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa penyewaan peralatan pesta. Saat ini proses pengolahan data yang ada pada CV. R4fi Family menggunakan sistem penulisan pada buku yang mempunyai resiko lebih besar dalam kerusakan ataupun kehilangan data, dan dalam kurun waktu yang lama hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya penumpukan data atau dokumen yang membutuhkan buku dan alat tulis yang banyak dalam pencatatan apalagi jumlah penyewaan di CV. R4fi Family terus mengalami peningkatan dalam beberapa tahun belakangan ini. Jumlah penyewaan pada tahun 2008 mencapai 332 tahun 2009 mencapai 410 tahun 2010 mencapai 487 dan pada

tahun 2011 mencapai 585 dengan jumlah peningkatan dari tahun 2008 sampai dengan tahun 2011 memiliki nilai rata-ratanya adalah 20%. Dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1.1 Data Penyewaan Peralatan pesta

(Sumber : CV. Rafi Family)

Dengan proses pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan alat tulis dan penyimpanan data dengan menggunakan buku, hal tersebut memiliki beberapa kendala diantaranya adalah memiliki resiko yang lebih besar dalam kehilangan dan kerusakan data, proses pencarian data yang membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui barang apa saja yang masih tersedia untuk disewakan, serta pendataan kondisi pengembalian peralatan yang tidak sama dengan peralatan yang telah dikirim menyebabkan stock persediaan peralatan tidak sesuai dengan data peralatan yang tersedia. Selain itu dalam hal proses pembuatan laporan pun memiliki kendala, misalnya dibutuhkan waktu yang cukup

lama dalam menyajikan sebuah laporan dimana proses penyajian laporan tersebut berdasarkan dari dokumen atau arsip-arsip yang harus dikumpulkan terlebih dahulu sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang baik.

Selain masalah diatas CV. R4fi Family juga mempunyai masalah lain yaitu pemesanan barang ke suplier, dimana admin melakukan pengecekan stock barang masih secara manual sehingga rentan kesalahan dalam pengecekan stock barang, seperti tidak tercatat barang yang kosong dikarenakan barang tersebut rusak atau hilang setelah adanya penyewaan sehingga barang yang stoknya minimum tidak bisa langsung dipesan ke suplier, dan juga laporan pembelian barang tidak bisa langsung tercetak jika ada pembelian barang kesuplier.

Secara spesifik tujuan diadakannya penelitian terhadap sistem informasi penyewaan peralatan pesta adalah agar dapat menghindari atau meminimalkan terjadinya kesalahan yang timbul akibat pencatatan data, mewujudkan suatu sistem informasi penyewaan peralatan pesta yang didalamnya mencakup aspek-aspek pelayanan, dan dengan penelitian diharapkan dapat mewujudkan sistem informasi yang mampu memberikan peningkatan kualitas serta kuantitas pelayanan di CV. Rafi Family sehingga mudah untuk lebih berkembang.

Untuk menunjang kelancaran sistem informasi penyewaaan peralatan pesta, maka peranan teknologi sangat penting guna memperlancar dan mempermudah jalannya informasi. Sebagai salah satu dari permasalahan tersebut maka penyajian informasi mengenai penyewaan peralatan pesta memerlukan proses secara komputerisasi untuk menunjang kegiatan pelayanan dalam pengambilan

keputusan, dimana pemilik dan pegawai dapat memperoleh informasi dengan mudah.

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan tadi diatas yang menjadi latar belakang, maka penulis tertarik untuk mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN PESTA DI CV. R4FI FAMILY".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang menyebabkannya. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda sebab masalah tersebut nantinya akan digunakan sebagai dasar pengajuan teori dan hipotesis, pengumpulan data, pemilihan metode analisis dan penarikan kesimpulan.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama dan kurang akurat dikarenakan harus mencari data yang jumlahnya banyak yang telah di arsipkan sebelumnya.
2. Dalam proses pengembalian peralatan pesta yang telah dikirim kadang tidak ada pencatatan kondisi barang itu baik atau tidak yang menyebabkan data perlengkapan tidak sesuai dengan stok perlengkapan yang ada.

3. Kesulitan dalam pengecekan stok perlengkapan barang yang ada dikarenakan harus mengecek data perlengkapan terlebih dahulu kelapangan.
4. Semakin bertambahnya jumlah transaksi penyewaan maka terdapat kesulitan dalam melakukan pencarian data transaksi penyewaan, pengiriman dan pengembalian.
5. Pendataan stok barang karena rusak dan hilang sering tidak sesuai dengan keadaan stok barang minimum yang mengakibatkan terlambatnya pembelian barang ke suplier.

1.2.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mempermudah pegawai mengetahui informasi stok barang dan pembuatan laporan dengan cepat pada CV. R4fi Family.
2. Bagaimana mengurangi tingkat kesalahan pencatatan terhadap barang rusak pada saat pengembalian perlengkapan pada CV. R4fi Family.
3. Bagaimana mempermudah menemukan informasi stok barang dengan cepat.
4. Bagaimana cara mempermudah menemukan transaksi penyewaan, pengiriman dan pengembalian.
5. Bagaimana cara mempermudah pendataan stok barang minimum sehingga pembelian barang ke suplier tidak terlambat.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki maksud dan tujuannya tersendiri, dimana maksud dan tujuan ini menggambarkan apa dan bagaimana sistem yang akan dirancang serta untuk siapa sistem tersebut bermanfaat.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi penyewaan peralatan pesta pada CV. R4fi Family, dapat membantu dalam hal pengolahan data menjadi lebih baik, cepat dan akurat sehingga penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi betul-betul dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh perusahaan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat menyelesaikan permasalahan transaksi penyewaan peralatan pesta di CV. Rafi Family.
2. Menghasilkan perangkat lunak / aplikasi yang memiliki validitas terhadap kesalahan dari sistem yang dibuat.
3. Merancang dan menguji sistem informasi yang dibuat jika masih terdapat kesalahan dan kekurangan pada sistem.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun secara akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem yang efektif. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

1. Bagi Perusahaan

   Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat digunakan secara optimal dan tepat guna, sehingga dapat mengefisienkan waktu dalam proses pencarian dan pelaporan data sehingga pelayanan terhadap penyewa menjadi lebih baik.

2. Bagi Mahasiswa

   Dapat memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi sistem informasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu, untuk merealisasikan ilmu yang didapat dan dipelajari di kampus dengan penelitian dan diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memperluas khazanah keilmuan yang telah ada sebelumnya. Selain itu juga akan memperluas konsep penyewaan yang dirancang menggunakan pendekatan berorientasi objek serta pembangunan programnya menggunakan *OOP*, yaitu bahasa pemrograman java.
2. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan

mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

3. Bagi Penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baik teori maupun praktek tentang membangun sistem informasi.

1.5. Batasan Masalah

Dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan serta untuk menghindari kesimpangsiuran, maka perlu ditetapkan batasan – batasan dari masalah yang dihadapi.

Adapun batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Jika ada barang yang rusak dan hilang maka penyewa akan dikenakan denda sebesar 10% dan 20% dari harga beli barang.
2. Hanya membuat sistem informasi berbasis dekstop untuk sistem penyewaan peralatan pesta di CV. R4fi Family.
3. Tidak melayani pembayaran secara online atau melalui kartu kredit.
4. Penyewa barang hanya warga yang berdomisili di kota Bandung dan Cimahi.
5. Tidak membahas pengembalian barang ke supplier.
6. Sistem informasi yang dibangun meliputi transaksi penyewaan, transaksi pengembalian, pengecekan persediaan barang dan pembuatan laporan pembelian barang.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan penulis yaitu di CV. R4fi Family yang berada di Kampung Cangkuang RT 04 RW 06 Desa Cipatik Kec Cihampelas Kabupaten Bandung Barat, Telp 022 - 6864768.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	2012																			
		Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengidentifikasi kebutuhan *user*																				
	a. Wawancara	■	■	■																	
	b. Pengumpulan data				■																
2	Pembuatan design global untuk membuat *software*					■	■														
3	*Build prototype*																				
	a. Pembuatan *software prototype*							■	■	■	■	■	■								
	b. Pengujian													■							
	c. Penyempurnaan														■						
4	Evaluasi pelanggan terhadap *prototype*																				
	a. Mengevaluasi *prototype*														■	■					
	b. Memperhalus analisis kebutuhan calon pemakai															■	■	■	■		
5	Implementasi dan menggunakan *prototype*																		■	■	■