BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi modern ini, kebutuhan masyarakat akan informasi semakin besar, sehingga diperlukan media informasi yang cepat, tepat, dan akurat dalam upaya memenuhi kebutuhan akan informasi. Teknologi baru dibidang telekomunikasi dan jaringan komputer terus bermunculan dengan konsep-konsep yang lebih modern. Semuanya itu untuk mencapai satu tujuan yaitu mempermudah masyarakat dalam melakukan pertukaran data dan informasi serta penyebarannya. Dengan adanya komputer dan program aplikasi yang bisa mendukung proses pengolahan data seperti menyimpan data, mengubah data, menghapus data, mencari data dan membuat laporan.

Komputer adalah sebuah alat elektronik yang mampu untuk melakukan proses pengolahan data dalam bentuk *text*, suara maupun gambar sehingga dapat menghasilkan output berupa informasi yang dibutuhkan. Dan salah satu alat pendukung bagi beberapa perusahaan untuk tujuan membantu perusahaan dalam pekerjaannya seperti mempermudah pekerjaan, mengurangi tingkat kesalahan, merubah data yang salah, mengahapus data yang salah, melihat sebuah neraca, mencari kesalahan data, mencari data-data yang diperlukan, menambah data yang diperlukan, dan fungsi-fungsi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Aplikasi merupakan salah satu perangkat lunak yang bisa membantu sebuah pekerjaan ataupun meningkatkan sebuah kinerja kerja seseorang, meminimalisir angka kesalahan yang dilakukan oleh seorang pengguna dan bisa juga mengoreksi sebuah data yang salah untuk dirubah menjadi data yang benar.

Peran Aplikasi dalam perusahaan bisa membantu untuk mempermudah pengolahan data sebuah perusahaan seperti penambahan data, merubah data, menghapus data, melihat data, mencari data, ataupun mencetak data tersebut, maka dari itu bisa disimpulkan Aplikasi sangat di butuhkan bagi beberapa perusahaan untuk mendukung perusahaan tersebut dari segi pekerjaan dan kualitas.

Gress *Sound System* yang beralamat di Kp.Andir No.17 Rt.01/Rw.12. Desa.Cikuya, Kec.Cicalengka, Kab.Bandung, 40395 merupakan perusahaan yang menjual produk dengan cara pre-order dan menyewakan produk dan jasa hiburan meliputi pernikahan, sunatan, ulang tahun, band, dangdut, alat-alat hiburan, dan lain-lain. Perusahan ini mulai berdiri pada tahun 1989 sampai sekarang dari hanya menyewakan jasa sampai bisa memproduksi barang sendiri. Walaupun perusahaan ini sudah dibangun cukup lama tapi didalamnya masih belum ada media komputerisasi, semua menggunakan manual atau tulis tangan. Perusahaan ini memiliki 1 owner, 1 bagian keuangan, 2 kurir, dan 1 kasir.

Dalam proses bisnisnya, Gress *Sound System* belum ada teknologi informasi, sehingga ditemukan beberapa masalah di proses bisnisnya. Proses penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus memeriksa dahulu tanggal pelaksanaan yang di pesan, dalam proses transaksi penyewaan bisa

terjadi kesalahan dalam mencatat data pesanan, belum adanya surat jalan di setiap transaksi untuk pengiriman keluar kota, belum adanya laporan pendapatan dan laporan penjualan yang tertulis maupun yang tercetak, dan memungkinkan terjadi nya kesalahan dalam setiap perhitungan.

Permasalahan diatas akan mengakibatkan ketidaknyamanan dan ketidakpuasan konsumen terhadap kinerja perusahaan dan itu akan mengakibatkan penurunan pendapatan penyewaan dan penjualan produk dan jasa. Sehingga Gress *Sound System* perlu meningkatkan kualitas pelayanan dengan membangun sistem informasi yang akan membantu dan mempermudah pelayanan penyewaan dan penjualan produk dan jasa yang lebih cepat, tepat, dan akurat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bisa mengambil kesimpulan bahwa yang dibutuhkan dalam perusahaan ini adalah pengolahan data penyewaan dan penjualan untuk mempermudah dalam mengelola data, maka penulis menarik judul yaitu **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN DAN PENJUALAN PRODUK DAN JASA PADA GRESS SOUND SYSTEM"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat menemukan dan menyimpulkan masalah-masalah yang di temukan sebagi berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasikan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Proses penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama, karena harus memeriksa dahulu tanggal pelaksanaan yang di pesan.
2. Dalam proses transaksi penyewaan bisa terjadi kesalahan dalam mencatat data pesanan.
3. Belum adanya surat jalan di setiap transaksi untuk pengiriman keluar kota.
4. Belum adanya laporan pendapatan dan laporan penjualan yang tertulis maupun yang tercetak.
5. Memungkinkan terjadi nya kesalahan dalam setiap perhitungan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Penulis dapat merumuskan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.
2. Bagaimana membuat perancangan yang diusulkan pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.
3. Bagaimana pengujian pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.
4. Bagaimana implementasi pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian dan tujuan peneitian dari penulisan laporan ini, bagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan laporan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang sedang berjalan ke sistem informasi yang diusulkan, guna meningkatkan kenyamanan dalam bertransaksi terhadap pelanggan, dan memberikan kemudahan dalam mengelola data.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis menulis laporan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisa serta menggambarkan sistem yang sedang berjalan pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System.*
2. Untuk merancang sistem yang diusulkan pada sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.
3. Untuk menguji sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian yang dapat diperoleh di perusahaan diantaranya sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem yang dibuat ini diharapkan dapat digunakan secara baik dan berguna bagi perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan

kepuasan konsumen terhadap pelayanannya serta mempercepat waktu dalam proses penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan dibidang teknologi khususnya yang berhubungan dengan sistem informasi penyewaan dan penjualan produk dan jasa pada Gress *Sound System*.

1.5. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas pengiklanan produk dan jasa, antara lain :

1. Didalam transaksi penyewaan konsumen tidak bisa memesan tanggal pelaksanaan yang sudah terisi.
2. Didalam satu transaksi penyewaan hanya ada satu paket.
3. Tidak ada persediaan barang karena sistem penjualan berupa pre-order.
4. Pembayaran di setiap transaksi dilakukan secara *cash*/tunai.
5. Sistem informasi ini hanya untuk penyewaan dan penjualan produk dan jasa.
6. Proses pengiriman hanya untuk daerah sekitaran bandung seperti cicalengka, cileunyi, nagreg, garut, tasikmalaya, dll.
7. Dalam proses penyewaan bila melebihi batas durasi yang ditentukan akan dikenakan denda sebesar Rp. 300.000 per jam.
8. Dalam transaksi penyewaan hanya bisa memesan waktu dari jam 8:00 sampai jam 16:00.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dimana isinya adalah alamat lengkap perusahaan, dan waktu penelitian adalah jadwal rencana penelitian ini mulai sampai selesai. Berikut adalah uraiannya :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian tugas ini dilakukan pada perusahaan GRESS *Sound System* yang terletak di Kp. Andir No.17 RT. 01 RW. 12 Ds. Cikuya Kec Cicalengka Bandung 40395.

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini membutuhkan waktu 4 bulan.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2015											
		Maret		April				Mei				Juni	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengumpulan Data												
2	Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem												
3	Perancangan *Waterfall* Sistem												
4	Pengujian *Waterfall* Sistem												
5	Implementasi Sistem												

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan, batasan masalah, lokasi dan waktu.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab yang menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber lain yang mendukung penelitian ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab yang menguraikan tentang objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang menguraikan tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab yang berisi tentang kesimpulan dan saran.