BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi informasi sangatlah penting, karena selain dapat memudahkan dalam melakukan suatu pekerjaan, teknologi juga bisa membantu semua orang untuk melakukan suatu hal lebih cepat, efisien dan juga lebih efektif sehingga dapat menghemat waktu dalam penggunaannya. Sistem informasi sudah menjadi bagian yang sangat penting dalam dunia bisnis, industri maupun instansi pemerintahan.

Sistem Informasi berbasis komputer telah banyak digunakan oleh perusahaan atau organisasi dalam menciptakan aliran informasi yang cepat dan tepat waktu. Menyadari akan berbagai manfaat yang bisa diraih dari penggunaan Sistem Informasi berbasis komputer.

Penelitian yang dilakukan adalah membuat perancangan sistem informasi peminjaman dan pengembalian komik di rental Giza Comic. Penelitian ini memiliki peranan untuk memperbaiki kinerja sistem pengolahan data komik, pada saat peminjaman komik harus menahan KTP atau Kartu Identitas lainnya karena tidak tersediannya Kartu Anggota.

Permasalahan lain yang sering terjadi yaitu pegolahan data dan proses pencarian stok komik membutuhkan waktu yang lama karena datanya masih disimpan dalam bentuk buku.

Pengolahan transaksi peminjaman dan pengembalian masih sering terjadi kesalahan, begitu pula dengan denda. Dan juga lamanya proses pembuatan laporan peminjaman dan pengembalian komik yang dibutuhkan karena berkas dokumen yang sering hilang atau rusak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian di Rental Komik tersebut dan di tuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul "**Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Komik pada Rental Giza Comic**" dan akan mencoba membangun suatu sistem informasi dengan menerapkan sebuah *software* (perangkat lunak) untuk mempermudah pekerjaan para petugas di Rental Komik tersebut.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setiap usaha umumnya mempunyai masalah dalam menjalankan kegiatan usahanya, baik perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Setiap masalah yang ada harus diatasi sedini mungkin jika ingin tetap mempertahankan dan mengembangkan sistemnya supaya lebih cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang masalah, maka yang menjadi permasalahan pada Rental Giza Comic adalah :

1. Belum tersedianya kartu anggota sehingga harus menahan KTP atau kartu Identitas lain sebagai jaminan.
2. Pengelolaan transaksi peminjaman, pengembalian, dan denda sering terjadi kesalahan.
3. Kesulitan dalam proses pembuatan laporan masih terjadi kesalahan karena berkas dokumen yang hilang atau rusak.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang berjalan di Rental Giza Comic.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi peminjaman dan pengembalian komik di Rental Giza Comic.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi peminjaman dan pengembalian komik di Rental Giza Comic.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi peminjaman dan pengembalian komik di Rental Giza Comic.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasikan kemampuan dan keahlian yang telah didapatkan ketika perkuliahan serta membandingkan secara langsung dengan situasi dan kondisi ditempat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di Rental Giza Comic.
2. Untuk merancang sistem informasi peminjaman dan pengembalian pada Rental Giza Comic.
3. Untuk mengimplementasikan sistem informasi rental pada Rental Giza Comic.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian akan menjelaskan manfaat atau kontribusi yang akan diperoleh dari hasil penelitian bagi beberapa pihak, baik pihak akademis maupun praktis. Adapun kegunaannya akan dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, berikut pemaparannya :

a. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi, khususnya sistem informasi rental komik.

b. Bagi Peneliti Lain

   Dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan dan perbaikan dalam penyusunan laporan peneliti lainnya dengan kasus yang sama.

c. Bagi Penulis

   Dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah, serta menambah wawasan mengenai sistem informasi penyewaan komik.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaannya Praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi perusahaan

   Dapat mengetahui informasi peminjaman dan pengembalian dengan lebih cepat dan dapat menentukan standar teknologi informasi yang dijalankan oleh perusahaan, serta dapat menjadi bahan rekomendasi dalam upaya meningkatkan kinerja laporan peminjaman dan pengembalian komik.

b. Bagi bagian personalia

Dapat membantu mempercepat proses peminjaman dan pengembalian komik, serta menghasilkan data yang akurat. Sehingga meminimalis terjadinya kesalahan yang mungkin terjadi.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah untuk memfokuskan pembahasan tema yang penulis pilih. Adapun yang menjadi batasan dalam penyusunan tugas akhir ini :

1. Sistem yang dibuat adalah sistem informasi peminjaman dan pengembalian komik yang terdiri dari pendaftaran anggota, peminjaman dan pengembalian, denda dan pembuatan laporan.
2. Peminjaman komik atau novel dimulai pada jam peminjaman, untuk komik berlaku dua hari sedangkan novel berlaku empat hari.
3. Biaya denda perkomik Rp. 1000,- perhari dan berlaku kelipatannya sedangkan novel Rp. 2000,- perhari dan berlaku kelipatannya.
4. Jika terjadi kehilangan peminjam bisa mengganti dengan buku baru atau membayar dengan uang, begitu pula dengan kerusakan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi/tempat penelitian dan jadwal kegiatan penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat penelitian yang dilakukan yaitu di Rental Giza Comic yang bertempat di Jl. Eyang Tirtapraja No. 41 Pamanukan Subang. Penelitian sendiri dilakukan mulai tanggal 28 Oktober 2013.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dalam merancang sistem informasi penjualan terdapat pada table berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Tahapan Pekerjaan	Waktu				
		Tahun 2013				
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1	Observasi dan Wawancara					
2	Identifikasi Kebutuhan User					
3	Membangun Prototype					
4	Menggunakan Prototype					
5	Meningkatkan Prototype					
6	Prototype Lengkap					