BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang meluas , hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin pesat. Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangannya. Dengan adanya perkembangan tersebut sumber daya manusia dituntut harus mampu mengikuti dan menerapkan agar dapat menghasilkan suatu informasi yang lebih berguna.

Sebagaimana diketahui pada saat ini berbagai perusahaan telah banyak menggunakan komputer untuk membantu kegiatan kerjanya. Hal ini menunjukkan bahwa komputer sangat berguna untuk menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat.

Untuk menjamin keakuratan data yang akan disajikan diperlukan sebuah sistem pengolahan data yang cepat dan akurat, oleh karena itu diperlukan sebuah sistem pengolahan data yang berbasis komputer. Dikarenakan data yang diolah jumlahnya banyak, maka hal ini dilakukan supaya data tidak menumpuk yang akan menyita banyak waktu dan memperlambat proses pekerjaan.

Internet merupakan singkatan dari interconnected networkingyang berarti jaringan komputer yang saling terhubung antara satu komputer dengan komputer yang lain yang membentuk sebuah jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, saling bertukar informasi atau tukar

menukar data. Sekarang ini sudah banyak system informasi berbasis web yang membantu perusahaan dan lembaga dalam meproses data dan informasi.

Kostum drama merupakan salah satu kebutuhan dalam hidup dunia hiburan. Seiring berkembangnya dunia hiburan khususnya di jalur drama, membuka penyewaan kostum dapat memberikan peluang usaha yang cukup baik. Memang banyak orang yang belum berani untuk menjajaki bisnis ini karena butuh modal lumayan besar untuk membeli kostum berbagai model sesuai dengan kebutuhan acara. Namun sebenarnya bisnis ini banyak dicari oleh calon pelanggan, karena banyak orang yang memiliki keterbatasan tempat penyewaan kostum karena kostum drama tersebut banyak di minati di acara-acara tema atau hiburan tertentu.

Manusia telah lama mengenal sistem sewa menyewa salah satunya adalah sistem penyewaan kostum drama. Sejak dahulu kala dimana orang banyak melakukan kegiatan sewa menyewa di dalam aktivitas perekonomiannya. Komputer merupakan alat yang paling tepat untuk membantu dalam proses perhitungan dan berfungsi mempercepat proses kerja. Oleh karena itu, komputer mempunyai andil yang besar dalam suatu proses kegiatan usaha.

P-Project kostum merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan kostum drama, P-Project Costume dilengkapi dengan berbagai macam kostum yang sesuai dengan tema acara hiburan, seperti : Kostum bertemakan superhero,animasi atau kostum kerajaan .

Peneliti mengamati semua proses pendataan konsumen dan pendataan stok kostum antara lain pendataan dan pengecekan yang penyewa datang langsung dan

luar kota masih belum tersimpan di dokumen, dan di bagian pendataan stok kostum masih belum tersusun dengan rapih sehingga pihak pengelola kostum pada saat pengecekan beberapa jenis kostum harus melakukan cek kostum ke dalam gudang. Di perusahaan ini belum ada tersedia sarana rent costume online sehingga penyewa yang di bagian luar kota harus datang langsung atau menghubungi lewat telfon seluler,penyewaan kostum dan pembuatan laporan masih dilakukan secara sederhana karena keterbatasan alat bantu yang ada Penyimpanan dokumen pun menjadi salah satu kendala, karena pada saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang lain, antara lain dokumen pembuatan laporan bulanan, data penyewaan, data pengembalian dan data kostum.

Dari uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan sistem baru berbasiskan komputerisasi dan tertarik untuk mengangkat judul "**SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KOSTUM DRAMA PADA P-PROJECT COSTUME BERBASIS WEB**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Masih kesulitan dalam mengatur penyewaan karena terlalu banyak data penyewaan kostum yang dicatat.

2. Pengelola kostum mengalami kesulitan dalam pendataan stok kostum, pembuatan laporan transaksi sewa karena harus melihat dari banyak arsip.
3. Menumpuknya dokumen catatan membuat pengelola kostum kesulitan melakukan pencarian data transaksi dan cukup memakan waktu.
4. Bagi penyewa yang berada di luar kota perusahaan belum menyediakan sarana *Rent Costume Online*, sehingga penyewa harus datang langsung atau menghubungi lewat telepon seluler ke bagian pihak pengelola penyewaan kostum untuk melakukan penyewaan kostum.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini mendapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan kostum yang berjalan di P-Project Costume.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penyewaan costume berbasis *web* guna mendukung proses bisnis yang terjadi di P-Project Costume dan bermanfaat bagi pengelola, pengguna jasa dan juga pemilik dari P-Project Costume setelah dibangunnya aplikasi penyewaan kostum drama ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui sistem penyewaan kostum yang berjalan di. P-Project Costume.
2. Merancang sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
3. Menguji sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.
4. Mengimplementasikan sistem informasi penyewaan kostum yang diusulkan di P-Project Costume.

1.4. Kegunaan Penelitian

A. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dari studi lapangan yang diamati dalam bidang penyewaan khususnya penyewaan kostum drama.
2. Dapat menjadi perbandingan dengan hasil penelitian lainnya sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut.
3. Dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori yang sudah didapatkan selama kuliah kedalam praktek dilapangan.
4. Peneliti bisa mengiimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.
5. Memberikan sumbangan penting dan memperluas ilmu kajian komputer menyangkut aplikasi penyewaan.

B. Kegunaan Praktis

1. Bagi Pihak Kantor
    a. Dapat memajukan dan meningkatkan mutu bisnis dari P-Project Costume
    b. Mengetahui manfaat dan keuntungan yang diperoleh dari sistem informasi penyewaan.
    c. Dapat menjadi media promosi bagi untuk meningkatkan pelayanan P-Project Costume guna jasa lewat media internet.
2. Bagi Pengelola P-Project Costume
    a. Memudahkan dalam proses pengelolaan data penyewaan.
    b. Mempersingkat waktu dalam pengelolaan data penyewaan.

3. Bagi Manager P-Project Costume
    a. Dengan akuratnya data penyewaan yang dihasilkan, akan lebih mengetahui kebutuhan konsumen
    b. Bisa lebih mudah mencapai tujuan perusahaan.
    c. Mudah untuk mengontrol proses bisnis di P-Project Costume.
4. Bagi Pengguna Jasa P-Project Costume
    a. Mempermudah untuk melakukan *penyewaan* tanpa harus datang langsung ke P-Project Costume.
    b. Mempermudah pengguna jasa untuk memilih kostum apa yang akan di sewa.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah batasan pembahasan dari metode penelitian yang dibuat agar pembuatan Skripsi memiliki tujuan dan arah yang jelas. Oleh karena itu penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. 1x sewa terhitung untuk 3 hari
2. Telat Pengembalian 1hari dikenakan 10% dari total harga sewa
3. Telat pengembalian 3 hari dikenakan denda 100% dari harga sewa
4. Apabila kostum rusak atau hilang dikenakan denda sesuai produksi
5. Apabila kostum hilang dikenakan denda 200% dari harga produksi baik yang datang langsung maupun luar kota
6. Untuk penyewaan luar kota menyimpan deposit 200% dari harga sewa
7. Biaya pengiriman kostum untuk luar kota biaya di tanggung oleh penyewa

8. Sistem ini di buat dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan Database MYSQL.
9. Untuk penyewaan luar kota jika pembayaran tidak di lakukan 1x24 jam dari tanggal sewa maka secara otomatis akan di batalkan.
10. Pembayaran sewa kostum untuk luar kota di lakukan dengan cara transfer ke bank yang sudah di tentukan.

1.6. Jadwal dan Lokasi Penelitian

Berikut adalah jadwal dan lokasi penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di P-Project Costume, Jl. Kancra No.45 Kecamatan Lengkong Kelurahan Burangrang Bandung Jawa Barat.

1.6.2. Waktu Penelitian

Rancangan jadwal

Tabel 1.1 Estimasi Jadwal Penelitian

Kegiatan		Tahun 2016															
		September				Oktober				November				Desember			
Minggu		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Analisis Kebutuhan**																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Pengumpulan Data																
2	***Desain***																
3	***Pengkodean Program***																
4	***Pengujian***																
5	***Pemeliharaan***																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.