BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Penggunaan sistem informasi untuk membantu kinerja perusahaan semakin dibutuhkan. Dengan didukung oleh kecanggihan teknologi informasi, telah memungkinkan pengembangan sistem informasi yang semakin handal. Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi. Penataan informasi yang dilakukan secara jelas, tepat, dan cepat serta dapat disajikan dalam sebuah laporan tentunya sangat mendukung kelancaran kegiatan operasional perusahaan dan pengambilan keputusan yang tepat.

Sebuah perusahaan atau instansi harus dapat mengolah data dengan hasil yang diinginkan dan melakukan suatu pekerjaan dengan semaksimal mungkin sesuai dengan prosedur dan aturan yang dijalankan pada perusahaan atau instansi tersebut. Pentingnya kecepatan dan keakuratan sebuah informasi bagi mutu suatu perusahaan atau instansi akan meningkatkan mutu kerja dan pelayanannya. Hal ini mendorong perusahaan atau instansi tersebut untuk dapat mengolah data yang diproses menjadi sebuah informasi yang berguna dan bermanfaat caranya adalah menggunakan, memahami dan menguasai teknologi informasi sehingga data dapat secara tepat dan akurat disajikan kepada pihak manapun yang memerlukan.

Sistem Informasi (SI) secara umum adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen dalam pengambilan keputusan.

Sistem infomasi juga memiliki komponen - komponen yang terdapat didalamnya. Komponen – komponen yang terdapat dialam sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Komponen *input* adalah data yang masuk ke dalam sistem informasi.
2. Komponen model adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah di tentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Komponen *output* adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Komponen teknologi adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan *output* dan memantau pengendalian sistem.
5. Komponen basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan *software database*.

6. Komponen kontrol adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

Sistem informasi juga terdapat beberapa jenis didalamnya, jenis – jenis sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. *Transaction Processing Systems* (TPS) :

   TPS adalah sistem informasi yang terkomputerisasi yang dikembangkan untuk memproses data dalam jumlah besar untuk transaksi bisnis rutin seperti daftar gaji dan inventarisasi. TPS berfungsi pada level organisasi yang memungkinkan organisasi bisa berinteraksi dengan lingkungan eksternal. Data yang dihasilkan oleh TPS dapat dilihat atau digunakan oleh manajer.

2. *Office Automation Systems* (OAS) dan *Knowledge Work Systems* (KWS) :

   OAS dan KWS bekerja pada level knowledge. OAS mendukung pekerja data, yang biasanya tidak menciptakan pengetahuan baru melainkan hanya menganalisis informasi sedemikian rupa untuk mentransformasikan data atau memanipulasikannya dengan cara-cara tertentu sebelum menyebarkannya secara keseluruhan dengan organisasi dan kadang-kadang diluar organisasi. Aspek-aspek OAS seperti word processing, spreadsheets, electronic scheduling, dan komunikasi melalui voice mail, email dan video conferencing.

   KWS mendukung para pekerja profesional seperti ilmuwan, insinyur dan doktor dengan membantu menciptakan pengetahuan

baru dan memungkinkan mereka mengkontribusikannya ke organisasi atau masyarakat.

3. Sistem Informasi Manajemen (SIM) :

   SIM tidak menggantikan TPS , tetapi mendukung spektrum tugas-tugas organisasional yang lebih luas dari TPS, termasuk analisis keputusan dan pembuat keputusan. SIM menghasilkan informasi yang digunakan untuk membuat keputusan, dan juga dapat membatu menyatukan beberapa fungsi informasi bisnis yang sudah terkomputerisasi (basis data).

4. *Decision Support Systems* (DSS)

   DSS hampir sama dengan SIM karena menggunakan basis data sebagai sumber data. DSS bermula dari SIM karena menekankan pada fungsi mendukung pembuat keputusan diseluruh tahap-tahapnya, meskipun keputusan aktual tetap wewenang eksklusif pembuat keputusan.

5. Sistem Ahli (ES) dan Kecerdasan Buatan (AI)

   AI dimaksudkan untuk mengembangkan mesin-mesin yang berfungsi secara cerdas. Dua cara untuk melakukan riset AI adalah memahami bahasa alamiahnya dan menganalisis kemampuannya

   untuk berfikir melalui problem sampai kesimpulan logiknya. Sistem ahli menggunakan pendekatan-pendekatan pemikiran AI untuk menyelesaikan masalah serta memberikannya lewat pengguna bisnis. Sistem ahli (juga disebut knowledge-based

systems) secara efektif menangkap dan menggunakan pengetahuanseorang ahli untuk menyelesaikan masalah yang dialami dalam suatu organisasi. Berbeda dengan DSS, DSS meningalkan keputusan terakhir bagi pembuat keputusan sedangkan sistem ahli menyeleksi solusi terbaik terhadap suatu masalah khusus. Komponen dasar sistem ahli adalah knowledge-base yaikni suatu mesin interferensi yang menghubungkan pengguna dengan sistem melalui pengolahan pertanyaan lewat bahasa terstruktur dan anatarmuka pengguna.

6. *Group Decision Support Systems* (GDSS) dan *Computer-Support Collaborative Work Systems* (CSCW)

   Bila kelompok, perlu bekerja bersama-sama untuk membuat keputusan semi-terstruktur dan tak terstruktur, maka group Decision support systems membuat suatu solusi. GDSS dimaksudkan untuk membawa kelompok bersama-sama menyelesaikan masalah dengan memberi bantuan dalam bentuk pendapat, kuesioner, konsultasi dan skenario. Kadang-kadang GDSS disebut dengan CSCW yang mencakup pendukung.Perangkat lunak yang disebut dengan “groupware” untuk kolaborasi tim melalui komputer yang terhubung dengan jaringan.

7. *Executive Support Systems* (ESS)

   ESS tergantung pada informasi yang dihasilkan TPS dan SIM dan ESS membantu eksekutif mengatur interaksinya dengan lingkungan eksternal dengan menyediakan grafik-grafik dan pendukung komunikasi di tempat-tempat yang bisa diakses seperti kantor.

IT atau *information technology* yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan teknologi informasi memang sudah sangat familiar di telinga masyarakat. Apalagi di era serba komputer saat ini. Bagi masyarakat awam, segala sesuatu yang berhubungan dengan komputer pasti dikaitkan dengan IT. dunia IT tiba - tiba menjadi bidang yang menarik untuk digeluti akhir - akhir ini karena terbukti bidang IT telam mampu membuka peluang kerja bagi banyak orang. Selain itu, bekerja di bidang IT juga telah menjadi favorit bagi banyak orang karena dinilai lebih keren dan bergengsi.

Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia jasa. Perusahaan ini memiliki tujuan sebagai penyedia jasa yang menyewakan alat-alat *camping* seperti tenda, tas gunung, sepatu untuk mendaki dan alat alat *camping* lainnya.

Dalam Teknologi Informasi juga memiliki beberapa komponen yang terdapat didalamannya. Komponen teknologi informasi merupakan sub sistem yang terbentuk sehubungan dengan penggunaan teknologi informasi. Untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi, umumnya dibutuhkan setidaknya 3 komponen utama, komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*hardware*)

   Yaitu merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Contohnya : monitor, keyboard, mouse, printer, harddisk, memori, mikroprosesor, CD-ROM, kabel jaringan, antena telekomunikasi, CPU, dan peralatan I/O.

2. Perangkat lunak (*software*)

   Yaitu merupakan program yang dibuat untuk keprluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh komputer. Perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

   a) Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua perangkat keras teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Misalnya : Sistem Operasi Window, Linux, Unix, OS/2, dan FreeBSD.

   b) Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Misalnya : Visual Basic, Delphi, Turbo C, Fortran, Cobol, Turbo Assembler, dan Java.

   c) Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang dibuat untuk keperluan khusus. Misalnya untuk

keperluan multimedia : ada perangkat lunak Jet Audio, Windows Media Player, Winamp, Real Player. Untuk keperluan aplikasi perkantoran : ada Microsoft Office dan Open Office yang terdiri atas beberapa program untuk berbagai keperluan seperti pengolahan kata, angka, data dan presentasi.

3. Manusia (*brainware*)

   Yaitu merupakan personel-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer, seperti Sistem Analis, Web Master, Web Disigner, Animator, Programmer, Operator, User dan lain-lain. Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem komputer, antara lain :

   a) Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program komputer.

   b) Programmer, berperan menerjemahkan rancangan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan komputer.
   c) Operator berfungsi menjalankan komputer berdasarkan instruksi yang diberikan.
   d) Teknisi, bertugas merakit atau memelihara perangkat keras komputer, dan lain-lain.

Pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive* masih ditemukan beberapa kendala pada proses peminjaman, pemesanan, dan pengembalian barang. Untuk pengelolaan data peminjaman, pemesanan, dan pengembalian barang yang belum terkomputerisasi secara efektif, hal ini menyebabkan kehilangan data yang sering terjadi. Setiap data peminjaman, pemesanan, dan pengembalian barang dilakukan secara manual.Hal ini kurang efektif karena banyaknya waktu yang terbuang, laporan informasi mengenai peminjaman, pemesanan, dan pengembalian barang yang ada hanya disimpan pada file berbentuk kertas dan arsip terpisah.

Proses kegiatan yang baik disamping membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, harus didukung oleh sarana yang memadai dan salah satunya adalah sistem informasi komputerisasi. Namun komputer saja belum cukup untuk menunjangnya, karena untuk melakukan proses pengolahan data kita membutuhkan suatu program aplikasi atau sistem informasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam hal ini maka penulis berusaha untuk membuat suatu program aplikasi atau sistem informasi sebagai alat sederhana dalam proses kepegawaian dengan pengelolaan database. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian dalam tugas akhir yang berjudul **“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RENTAL *EQUIPMENT OUTDOOR* NAVIGASI *OUTLIVE* BERBASIS *WEB* DI KAB.MAJALENGKA”.**

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

Dari latar belakang munculnya permasalahan diatas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada NAVIGASI *OUTLIVE*:

1. Proses peminjaman barang yang menggunakan cara manual dengan cara melakukan pencatatan di kertas sehingga perlunya sebuah sistem terkomputerisasi dalam pengolahan data barang yang akan dipinjam.
2. Proses pengolahan peminjaman barang yang masih dilakukan dengan cara manual dengan proses pencatatan di kertas dan belum tersimpan dalam database.
3. Pembuatan laporan yang lambat sehingga berpengaruh terhadap pengambilan keputusan.

1.2.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Sistem Informasi Manajemen Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive*.

2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Manajmenen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi

Manajemen Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.* Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive*.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Manajemen pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunan penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penulis berharap agar Sistem Informasi Manajemen ini dapat memudahkan *user* khususnya Bagian *Administrasi* dalam mengoptimalkan proses pengolahan barang yang terkomputerisasi.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi pengembangan ilmu sistem informasi yaitu dengan cara membuat aplikasi-aplikasi baru yang berbasis sistem informasi untuk mengatasi masalah-masalah yang sering terjadi pada objek penelitian. Bagi penulis, penelitian ini merupakan suatu studi kasus tentang bagaimana membuat sebuah Sistem Informasi Manajemen pasa sebuah perusahaan atau instansi. Dari sini penulis akan mendapatkan pengetahuan yang mungkin belum didapat di kampus dan disini juga akan lebih mengerti tentang Sistem Informasi yang dibuatnya karena sekaligus praktek mengimplementasikannya.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar dari permasalahan yang ingin disampaikan oleh penulis, maka membuat suatu batasan masalah yaitu :

1. Sistem informasi Manajemen yang dibangun meliputi proses pengolahan data barang termasuk didalamnya meliputi peminjaman barang, pemesanan barang, dan pengembalian barang di Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive.*
2. Sistem yang dibangun dapat dijalankan oleh konsumen dan admin pada Rental *Equipment Outdoor* Navigasi *Outlive*.

3. Sistem yang dibangun hanya membahas tentang konsumen yang berada di kab.majalengka.
4. Sistem yang dibangun hanya membahas pengiriman barang oleh courrier dengan menggunakan alamat yang sesuai konsumen tujukan.
5. Sistem yang dibangun menyediakan *form* pendaftaran untuk konsumen yang akan meminjam secara online atau konsumen yang meminjam secara offline sebagai syarat peminjaman
6. Sistem yang dibangun hanya membahas tentang konsumen yang membayar dp atau cash secara langsung,dan apabila pembayaran tersebut lebih dari 1 hari atau 1x24 jam,maka akan dinyatakan batal atau hangus.
7. Sistem yang dibangun membahas pengembalian secara langsung oleh konsumen.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis adalah Navigasi Outlive Rental Outdoor yang bertempat di Jalan Des Heuleut Kec Kadipaten Kab Majalengka Rt 03/Rw 05 blok Jum.at.

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2016. Adapun jadwal penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2016															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis sistem yang sedang berjalan																
2.	Desain sistem yang diusulkan																
3.	Pengodean pogram																
4.	Pengujian sistem yang sudah dibuat																
5.	Perbaikan pogram																

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar bekalang masalah, identifikasi

dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori yang ada dan mempunyai ketekaitan dengan pokok permasalahan yang di bahas dalam penelitian dan pengembangan sistem yang dipergunakan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui gambaran secara umum tentang sistem yang sedang berjalan, menjelaskan tentang struktur organisasi perusahaan, menjelaskan tentang metode-metode penelitian, dan analisa sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pengembangan dan perancangan sistem yang akan di buat oleh penulis berdasarkan kebutuhan *user* dan hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menerangkan dan menyimpulkan dari bab-bab sebelumnya serta menyampaikan saran-saran yang diberikan dalam upaya perbaikan pelaksanaan pengembangan sistem.