BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukkan bagi organisasi, melainkan juga untuk kebutuhan perseorangan. Bagi organisasi, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perseorangan maka teknologi ini dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk mencari pekerjaan. Teknologi menurut Whitten (2007) merupakan sebuah istilah yang menjelaskan kombinasi dan teknologi computer *(software dan hadware)* dengan teknologi telekomunikasi (data, gambar, dan jaringan suara). Dan di zaman yang berkembang seperti sekarang, hamper semua manusia bergantung pada mein, oleh karena itu banyak mesin yang dibuat untuk memudahkan pekerjaan manusia, salah satunya komputer.

Gedung pertemuan merupakan suatu tempat layanan bagi orang-orang yang ingin menggelar suatu acara. Untuk memberikan layanan yang optimal serta memuaskan, dibutuhkan suatu kerjasama yang saling kondusif di berbagai bidang. Perusahaan yang mengelola gedung pertemuan tersebut membutuhkan suatu sistem memudahkan mereka untuk melihat kesiapan gedung yang akan digunakan untuk menggelar suatu acara.

Gedung Rahayu adalah perusahaan yang mengelola gedung yang berada di Jl. Raya Bandung-Garut Km 27 Cicalengka-Bandung. Gedung Rahayu merupakan

perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyewaan gedung

berbentuk jasa, untuk penyewaan yang ada di Cicalengka benama Gedung Rahayu adalah penyewaan untuk pernikahan, seminar, khitanan, dan wisuda sekolah. Sistem pengelolaan data penyewaan gedung di "Gedung Rahayu" masih menggunakan cara yang konvensional, yakni dengan mengandalkan pencarian arsip-arsip. Hal ini membutuhkan waktu yang lama bahkan arsip terkadang hilang sehingga dapat mengecewakan konsumen. Selain itu, penyebaran informasi kepada masyarakat hanya menggunakan media brosur dan iklan melalui media cetak sehingga hasilnya kurang optimal dan membutuhkan biaya dan tenaga yang lebih besar. Pada saat pendaftaran pun konsumen harus datang ke kantor Gedung Rahayu, sehingga membutuhkan waktu dan biaya serta dalam pengelolaan data barang banyak mengalami kesulitan. Dengan sistem yang berjalan saat ini cukup menghambat terhadap kebutuhan data yang seharusnya tersedia dengan cepat, tepat dan akurat.

Kendala lain yang terjadi pada Gedung Rahayu adalah kesulitan mencari history data pelanggan maupun data barang yang disewa oleh pelanggan dan kesulitan dalam menentukan tempat persewaan gedung untuk menggelar suatu acara karena dalam kegiatan operasionalnya belum terkomputerisasi. Dalam kegiatan bisnisnya, perusahaan yang menjalin kerjasama dengan berbagai mitra di Indonesia tidak mempunyai sistem yang dapat mendukung sistem penyewaan dan infrastruktur teknologi informasi. Dimana staf masih harus input manual dari setiap kegiatan, baik dalam aktifasi penyewaan maupun me-monitor proses penyewaan gedung dan infrastrukturnya serta banyaknya laporan sewa yang tumpang tindih, dimana data disimpan didalam hal inkonsisten dan keaslian data

sehingga mengakobatkan pemborosan ruang penyimpanan. Proses pengelolaan bisnis penyewaan gedung masih dilakukan secara konvensional yaitu media penyimpanan data masih dilakukan secara tulis tangan dan juga menggunakan Microsoft Excel. Semestinya perkembangan teknologi informasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh pengelola gedung agar manajemen penyewaan gedungnya menjadi lebih teratur. Karena itulah maka penulis mencoba membuat suatu sistem informasi penyewaan gedung. Dengan memberikan solusi informasi menggunakan solusi internet, konsumen (penyewa) hanya dengan tinggal di rumah saja dapat mengakses internet dan melakukan pemesanan gedung lewat internet. Bagi pihak pengelola sistem yang akan penulis rancang dapat digunakan untuk membuat manajemen penyewaan gedung menjadi lebih baik. pada saat ini, Gedung Rahayu masih menggunakan sistem yang belum berbasis komputerisasi, khususnya didalam mengelola aplikasi penyewaan gedung yang akan digunakan. Sehingga tingkat kesalahan dalam mencari informasi serta mendata status penyewaan gedung masih tinggi sekali. Hal ini dapat membuat aplikasi penyewaan gedung menjadi terstruktur dan terkendali dengan baik. mengingat pentingnya dan besarnya pengaruh kegiatan promosi dalam suatu perusahaan sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk menyusun laporan Skripsi dengan judul **"*E-RENT* UNTUK APLIKASI PENYEWAAN GEDUNG".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas mengenai latar belakang masalah yang ada, maka dapat dilakukan identifikasi dan perumusan masalah yaitu :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Belum adanya databse yang terintegrasi dengan *system* serta pencatatan masih manual sehingga sering terjadi kehilangan atau kesulitan dalam pencarian data.
2. Adanya redudansi atau duplikasi data dalam beberapa *file* data sehingga data yang sama disimpan di dalam lebih dari satu lokasi yang berbeda dan mengakibatkan data tidak konsisten serta terjadi pemborosan ruang penyimpanan.
3. Pembuatan laporan yang berhubungan dengan kegiatan penyewaan gedung membutuhkan waktu yang lama dan belum maksimal dan juga terkomputerisasi karena masih dirancang manual dan disusun menggunakan Microsoft word.
4. Bukti pembayaran masih menggunakan kuitansi, sehingga sering terjadi kehilangan bukti pembayaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah didefinisikan di atas, maka disimpulkan masalah-masalah yang terjadi di penyewaan gedung adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi penyewaan gedung yang menyajikan

laporan penyewaan secar sistematis dan meminimalisir terjadinya redudansi dan duplikasi data.

2. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan secara online.
3. Bagaimana sistem tersebut dapat mempercepat proses laporan yang akan diberikan kepada pemilik selaku pengambil keputusan.
4. Bagaimana membuat sistem informasi yang interaktif dalam memeberikan pelayanan kepada pelanggan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari dilakukan penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Penyewaan Gedung di Cicalengka. Untuk mempermudah dan melancarkan kinerja petugas penyewaan gedung lebih efektif dan efisien dalam pelayanan penyewaan gedung di Cicalengka.

1.3.2 Tujuan Penelitian

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

1. Membangun aplikasi penyewaan gedung yang berbasi *E-rent.*
2. Mengurangi terjadinya kesalahan dalam penyewaan gedung yang dipakai.
3. Membuat suatu aplikasi yang membuat proses pencarian data history

pada Gedung Rahayu.

4. Untuk mengimplementasikan program agar dapat membantu dalam penyewaan gedung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini adalah kegunaan penelitian dari penelitian dilakukan oleh penulis pada penyewaan gedung di Cicalengka.

1.4.1 Kegunaan Praktris

Untuk mengidentifikasi kebutuhan – kebutuhan agar dapat meningkatkan kinerja dari Aplikasi Penyewaan Gedung di Cicalengka.

1. Untuk mengidentifikasi kebutuhan – kebutuhan agar dapat meningkatkan kinerja dari aplikasi Penyewaan Gedung.
2. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja Penyewaan Gedung di Cicalengka.
3. Hasil penelitian ini diharpkan memberikan pengetahuan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.
4. Hasil penelitian ini diharpakan menjadi masukan atau referensi bagi pihak lain yang memerlukan untuk penelitian lanjut.
5. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang mungkin bermanfaat bagi penyewaa gedung khususnya di Cicalengka terutama mengenai pentingnya aplikasi penyewaan gedung di *era modern* seperti ini.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti

   Dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti sendiri dalam menambah dan memperluas wawasan peneliti dalam pengetahuan baik secara teori dan praktek, serta dapat lebih belajar dalam mengambil keputusan atas masalah yang terjadi dilapangan, seperti masalah yang terjadi pada penyewaan gedung.

2. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peneliti lain yang sedang melakukan penelitian untuk skripsi/tugas akhir sebagai referensi dalam proses penulisan/penyusunan. Dan juga diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan yang bermanfaat bagi peneliti yang menggunakan sistem informasi yang semakin berkembang dengan pesat.

3. Bagi Instansi Pendidikan

   Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat berguna bagi instansi pendidikan tersebut khususnya dalam bidang sistem informasi, ini akan menjadi hal yang dapat kita pelajari antara sistem informasi dengan masalah yang terjadi dilapangan. Dengan ini akan lebih memudahkan dalam mengembangkan ilmu sistem informasi dan dapat menguntungkan bagi berbagai pihak.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, mengenai *E-Rent* Aplikasi Penyewaan Gedung. Penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas. Batas masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Meliputi proses pendataan registrasi, pemesanan gedung, pemilihan fasilitas-fasilitas, dan transaksi- transaksi yang ada.
2. Aturan penyewaan gedung adalah adanya pemesanan terlebih dahulu, dan pemesanan dilakukan minimal satu bulan sebelum tanggal sewa.
3. Aplikasi penyewaan terbagi atas dua golongan , yaitu penyewaan secara paket dan penyewaan secara item.
4. Transaksi penyewaan dapat dilakukan dalam dua kali pembayaran . Untuk pembayaran uang muka minimal 50% dari total penyewaan.
5. Apabila sudah melakukan pemesanan gedung lalu membatalkan pemesanan, maka otomatis jadwal yang sudah dipesan akan kembali kosong dan dapat dipesan pelanggan lain.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian yang dilaksanakan di Jalan Raya by pass Cicalengka-Nagrek, Cukang Lemah RT02 RW10 Desa Tenjolaya Kec.Cicalengka Kab.Bandung Jawa Barat Telp. (022)87838139.

1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian yang di laksanakan di Cicalengka sebagai berikut

No	Kegiatan	Tahun 2017															
		September				Oktober				November				Desember			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai**																
	Observasi																
	Wawancara																
2	**Pembuatan Prototype**																
	Analisis Kebutuhan																
	Perancang Sistem																
	Pembuatan Aplikasi																
3.	**Menguji Prototype**																
	Pengujian																
	Evaluasi																
	Perbaikan																
4.	**Implement asi Aplikasi**																

Tabel 1.1 Waktu Penelitian 2017

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisis uraian tentang latar belakang penelitian, identitas dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian baik akademis maupun praktris, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori – teori dan konsep – konsep yang mendukung penelitian ini, meliputi konsep dasar dan konsep penelitian secara umum

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi tentang penjelasan objek penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian meliputi metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem, serta analisis sistem.