

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, penggunaan internet sudah sangat mendunia dan merupakan salah satu kebutuhan yang harus terus ada dan tersedia. Banyak sekali manfaat internet mulai dari dunia pendidikan, dunia hiburan, sosial budaya sampai ke dunia bisnis dan jasa. Internet sangat besar pengaruhnya dalam suatu perusahaan untuk mempermudah kegiatan proses bisnisnya. Penggunaan internet dalam sistem informasi dapat membantu perusahaan dalam melayani dan memberikan informasi kepada calon pelanggan sehingga perusahaan dapat menjalankan proses bisnisnya menjadi lebih efektif dan lebih efisien.

Kos Adventure adalah badan usaha yang berada di kota Medan, yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat *camping* seperti tenda, matras, tas (*carrier*), *sleeping bag*, kompor *portable*, dan alat - alat *camping* lainnya. Badan usaha ini sudah berdiri selama tiga tahun, tetapi dalam proses bisnisnya dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi. Hal tersebut menyebabkan sulitnya calon pelanggan terlebih yang berasal dari luar kota Medan untuk mengetahui informasi alat - alat *camping* yang tersedia dan calon pelanggan juga merasa kurang puas karena tidak bisa melihat gambar alat *camping* yang akan disewa, sehingga harus datang langsung ke lokasi fisik atau menghubungi pihak Kos Adventure melalui telepon. Disamping itu, pendataan stok alat *camping* masih dilakukan secara manual, sering terjadi kesalahan pendataan antara stok alat *camping* yang sudah dikembalikan, yang belum dikembalikan, dan yang rusak. Hal ini menyebabkan petugas kesulitan untuk mengetahui stok alat *camping* yang tersedia.

Dari uraian masalah diatas, penulis ingin mengembangkan sistem informasi penyewaan alat *camping* berbasis *web* untuk memudahkan calon pelanggan melakukan pemesanan dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi yang berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping pada Kos Adventure Berbasis Web”** dalam penulisan tugas akhir.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan permasalahan sebagai berikut:

1. Sulitnya calon pelanggan, terlebih yang berasal dari luar kota Medan untuk mengetahui informasi alat *camping* yang tersedia, sehingga calon pelanggan harus datang langsung ke lokasi fisik atau menghubungi pihak Kos Adventure melalui telepon.
2. Pendataan alat *camping* masih dilakukan secara manual sehingga petugas kesulitan mengetahui stok alat *camping* yang tersedia.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dibahas pada tugas akhir ini yaitu:

1. Dalam perancangan ini terdapat 3 jenis pengguna yaitu admin, pelanggan (*member*), dan pengunjung (*non member*).
2. Fitur-fitur yang tersedia untuk Admin:
  - a. Mengelola data alat *camping*
  - b. Mengelola data pelanggan (*member*)
  - c. Mengelola transaksi pemesanan
  - d. Mengelola transaksi pengembalian
  - e. Mengelola pembayaran
  - f. Mengelola data alat *camping* yang rusak
  - g. Mengelola *testimonial*
  - h. Melihat laporan pemesanan
  - i. Melihat laporan pengembalian
  - j. Melihat laporan alat *camping* yang tersedia
  - k. Melihat laporan alat *camping* yang rusak
3. Fitur-fitur yang tersedia untuk Pengunjung (*non member*):
  - a. Registrasi
  - b. Melihat beranda
  - c. Melihat katalog alat *camping*

4. Fitur-fitur yang tersedia untuk Pelanggan (*member*):
  - a. Registrasi
  - b. Melihat beranda
  - c. Melihat katalog alat *camping*
  - d. Mengatur profil
  - e. Melakukan pemesanan
  - f. Melihat *history* pemesanan
  - g. Mengisi data pembayaran
  - h. Mencetak faktur pesanan
  - i. Mengisi *testimonial*

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah mengembangkan suatu sistem informasi penyewaan alat *camping* berbasis *web* pada Kos Adventure untuk memudahkan dalam memasarkan jasa dan menyampaikan informasi kepada calon pelanggan secara *online*.

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan informasi mengenai alat *camping* yang tersedia di dalam usaha penyewaan alat *camping* dengan lengkap kepada calon pelanggan, tanpa harus datang langsung ataupun melalui telepon.
2. Memudahkan petugas dalam mengetahui stok alat *camping* yang tersedia.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang dilakukan mengacu pada metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan-tahapan dalam metodologi SDLC yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan pemilik badan usaha Kos Adventure untuk merumuskan masalah yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan. Dari masalah yang telah diidentifikasi, terdapat adanya peluang pada peningkatan pemesanan yang bisa dilakukan dengan menggunakan sistem informasi penyewaan alat *camping* berbasis *web* yang dapat meningkatkan

pelayanan usaha kepada pelanggan, akses yang mudah, dan dapat dikenal luas oleh masyarakat.

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Pada tahap ini, penulis menentukan syarat-syarat informasi yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara langsung terhadap pemilik untuk memperoleh penjelasan tentang sistem yang sedang berjalan dan observasi pada *website* sejenis yang sudah ada yaitu Bunglon Outdoor ([www.bunglon-outdoor.com](http://www.bunglon-outdoor.com)), yaitu sebuah perusahaan penyewaan alat *camping* yang beralamat di Jl. Tegal Parang Utara IV No. 10, RT. 002 RW. 004 Mampang Prapatan, RT.3/RW.5, Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12790. Kemudian menganalisis proses yang terjadi pada sistem penyewaan sekarang yang digambarkan dengan menggunakan DFD sistem berjalan.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Pada tahap ini, penulis menganalisis kebutuhan sistem yang terbagi atas dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Untuk menganalisis kebutuhan non fungsional menggunakan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Kemudian membuat gambaran DFD sistem usulan yang sesuai dengan kebutuhan dan syarat – syarat informasi yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

- a. Merancang keluaran dan masukan sistem usulan.
- b. Merancang kamus data usulan.
- c. Merancang basis data dengan teknik normalisasi.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Pengembangan *web* dilakukan dengan menggunakan HTML, CSS, *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Javascript*, serta menggunakan MySQL untuk menyimpan data dari *website* yang dikembangkan. Untuk lingkungan pengujian dilakukan secara *localhost* dengan *web browser* dan pengembangan *website* ini tidak membahas keamanan *website*.