

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini teknologi dan kehidupan masyarakat merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan teknologi terjadi dalam berbagai aspek atau bidang seperti perkembangan teknologi di bidang informasi, bidang komunikasi, bidang pertanian, bidang industri, bidang ekonomi, bidang politik, maupun bidang jasa. Pada zaman sekarang perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, salah satunya terjadi pada bidang jasa atau rental. Melesatnya perkembangan teknologi mengakibatkan terjadinya persaingan antara para pelaku bisnis. Persaingan yang semakin pesat ini menuntut para pelaku bisnis untuk mampu memaksimalkan kinerja agar dapat bersaing di pasaran.

Perusahaan harus mampu mempelajari dan memahami kebutuhan dan keinginan pelanggannya. Hal ini memberikan dorongan penting bagi perusahaan. Selain perkembangan bisnis yang pesat di segala bidang terutama di bidang jasa atau persewaan, perlu adanya penyajian informasi dan perkembangan sistem yang terkoordinasi untuk memenuhi kebutuhan para pengambil keputusan. Artinya salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan suatu perusahaan adalah dengan mengembangkan sistem baru. Hal ini juga terjadi di warzone yang memiliki strategi dan keunggulan yang berbeda dengan kompetitor yang ada.

Warzone merupakan salah satu tempat penyewaan paket *sound system* yang berada di jln.samratulangi no.01 depan mall WTC batang hari kota jambi.

Namun proses pemesanan paket *sound system*, lampu led, lighting, ringging panggung dan yang berhubungan dengan suatu acara/*event* ini dinilai belum maksimal karena warzone jambi belum memiliki website online sendiri yang akan mempermudah dalam melakukan transaksi dan hanya melakukan transaksi penyewaan paket melalui tatap muka. Sementara jika calon pelanggan mendadak ada keperluan lain maka pertemuan di batalkan. Juga kerap lupa menyimpan buku catatan yang berisi data penting pelanggan sehingga kembali bertanya-tanya kepada pelanggan, selain itu terkadang paket yang ingin di sewakan oleh calon pelanggan sudah ada pelanggan lain yang menyewanya. Dikarenakan si calon pelanggan tidak tau bahwa paket *sound system* tersebut sudah di sewakan ke pelanggan lain, hal ini yang membuat calon pelanggan ini tidak jadi memesan paket *sound system* yang calon pelanggan inginkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini, akan sangat baik jika pihak warzone juga memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan membuat sistem berbasis web, dimana sistem ini sangat mudah untuk di akses melalui media PC atau Komputer. Melalui aplikasi berbasis web ini pula akan memudahkan bagi pihak warzone maupun calon penyewa untuk melakukan transaksi rental sound.

Sehubung dengan pembahasan di atas, maka penulis mencoba untuk menyajikan suatu laporan tentang sistem informasi yang berkaitan dengan penyewaan *sound system* pada warzone dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL SOUND SISTEM PADA WARZONE BERBASIS WEB”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari uraian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini yaitu "Bagaimana merancang sistem informasi rental *sound system* berbasis web pada warzone ?"

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas pada penelitian ini, maka penulis akan melakukan pembahasan masalah yaitu:

1. Proses penelitian ini dilakukan pada warzone di kota jambi.
2. Sistem yang di rancang ini hanya membahas dan membuat proses pendaftaran, penyewaan, pembayaran, dan pembuatan laporan pemesanan dan pengembalian.
3. Aplikasi Website pada warzone menampilkan paket *sound system* yang tersedia.
4. Tidak membahas laporan keuangan, *Down payment*, denda dan perpanjangan sewa.
5. Metodologi yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah model *waterfall*.
6. Sistem penyewaan ini hanya melayani untuk pemesanan di kota jambi dan sekitarnya
7. Perancangan sistem informasi ini dibuat dengan metode UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun sistem informasi *sound system* pada warzone berbasis website
2. Untuk mengurangi resiko kesalahan pada pengolahan data

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari tujuan yang telah disebutkan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan penjualan jasa serta membantu meningkatkan mutu usaha.
2. Mempermudah dalam melakukan transaksi serta mendapatkan informasi mengenai *sound system* belum di pesan.
3. Membantu pemasaran khususnya bagian pelayanan pelanggan.
4. Memberikan kontribusi pemikiran pada pihak manajemen dalam merumuskan kebijakan pelayanan yang baik untuk pelanggan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan akhir ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis yang didapat melalui studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan dan termasuk penelitian sejenisnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan *input*, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, di mana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan

perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.