

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada jaman modern ini semakin banyak jenis olahraga baru yang berkembang, salah satu olahraga yang digemari oleh masyarakat pada era modern ini adalah mendaki gunung atau mountaineering. Selain untuk berolahraga, mendaki gunung juga sebuah aktifitas menarik yang bisa menyegarkan pikiran disela-sela kesibukan sehari-hari. dan menjadikan olahraga mendaki gunung ini sebagai hobi.

Aktifitas mendaki gunung nampaknya bukan lagi suatu aktifitas atau kegiatan yang langka, artinya tidak lagi hanya dilakukan oleh orang-orang tertentu saja yang menamakan diri sebagai kelompok pecinta alam. Melainkan telah dilakukan oleh orang-orang kalangan umum. Selain menyegarkan pikiran, olahraga mendaki gunung juga bagus untuk kesehatan, melatih kesabaran dan masih banyak lagi manfaat yang akan didapat ketika mendaki gunung. Tak heran jika akhir-akhir ini jumlah pendaki gunung meningkat pesat (Amrullah 2019).

Melalui aktifitas mendaki gunung juga dapat memberikan peluang usaha bagi sebagian orang yang memanfaatkannya dengan membuka usaha rental peralatan *outdoor* untuk mendaki gunung. Salah satunya adalah “Awaludin Adventure” Awaludin Adventure adalah salah satu penyedia jasa penyewaan alat mendaki gunung yang terletak di Jl. H. Awalludin 2 Tanah Abang, Jakarta Pusat.

Namun Rental Peralatan *Outdoor* di Awaludin Adventure masih belum efektif dikarenakan masih menggunakan metode manual/*offline* contohnya seperti *costumer* harus datang ke lokasi tempat Rental Peralatan *Outdoor* untuk mengecek peralatan yang ingin di sewa apakah tersedia atau tidak sehingga tidak efektif bagi *costumer* dan pengelolaan data pembayaran yang masih belum terkomputerisasi atau masih menggunakan pembukuan dalam mencatat laporan penyewaan sehingga pemilik rental *outdoor* terkadang sering hilang/rusak catatan penyewaan tersebut. Dan juga masih sedikit penggunaan teknologi dalam proses penyewaan alat dan penyampain informasi tentang peralatan apa saja yang tersedia untuk dapat disewa pada hari tertentu, membuat para *costumer* kesulitan dalam mengetahui informasi peralatan apa saja yang tersedia. Hal ini tentu memberikan kerugian baik pada *costumer* maupun pihak rental peralatan *outdoor*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka penulis mengambil judul “**Sistem Informasi Rental Peralatan Outdoor Berbasis Web Pada Awaludin Adventure**” dimana dengan adanya Sistem Informasi Rental Peralatan *Outdoor* Berbasis *Web* ini bisa membantu menyampaikan informasi ke pada *costumer* peralatan apa saja yang tersedia di *Web Awaludin Adventure*. Untuk melakukan pemesanan, pembayaran *costumer* harus secara *online*, ada ketentuan/persyaratan yang berlaku di *Awaludin Adventure*, *costumer* tidak dapat melakukan perpanjangan sewa melalui sistem dan jika *costumer* telat mengembalikan barang pada hari yang sudah ditentukan maka denda tersebut dibayar *offline*. Serta penyedia rental bisa melihat data penyewaan bulanan sehingga kegiatan penyewaan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta memberikan keuntungan baik kepada *costumer* maupun penyedia jasa rental. Selain itu dengan adanya sistem informasi rental peralatan *outdoor* berbasis *web* ini *costumer* tidak perlu mendatangi tempat penyewaan untuk mengecek peralatan apa saja yang tersedia. Dengan sistem ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi *costumer* dalam melihat peralatan apa saja yang ingin disewa dan pihak rental nantinya bisa mengelola data yang mereka miliki sehingga dapat memberikan informasi secara valid. Sistem informasi Rental Peralatan *Outdoor* Berbasis *Web* Pada *Awaludin Adventure* menggunakan metode analisis *PIECES* dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* database *MySQL* dan menggunakan Metode *Prototype* dimana kelebihan metode ini adalah menghemat waktu dalam pengembangan sistem. Penentuan kebutuhan lebih mudah diwujudkan. *Klien* berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem, sehingga hasil perangkat lunak mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. *Costumer* masih mengalami kesulitan dalam penyewaan dan pembayaran yang harus datang secara langsung.
2. Penyewaan dan pembayaran masih dalam bentuk nota atau pembukuan sehingga data- data tersebut mudah hilang.
3. *Costumer* masih mengalami kesulitan dalam mencari peralatan apa saja yang tersedia di *Awaludin Adventure*.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Website Peralatan Outdoor* ini memberikan informasi mengenai peralatan yang disewakan, pemesanan penyewaan, harga sewa dan pembayaran secara *online*.
2. *Costumer* tidak dapat melakukan perpanjangan sewa melalui sistem.
3. Jika *costumer* mengembalikan peralatan terlambat dari tanggal yang sudah ditentukan maka denda dibayar secara *offline*.
4. Memberikan gambaran proses menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan Batasan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

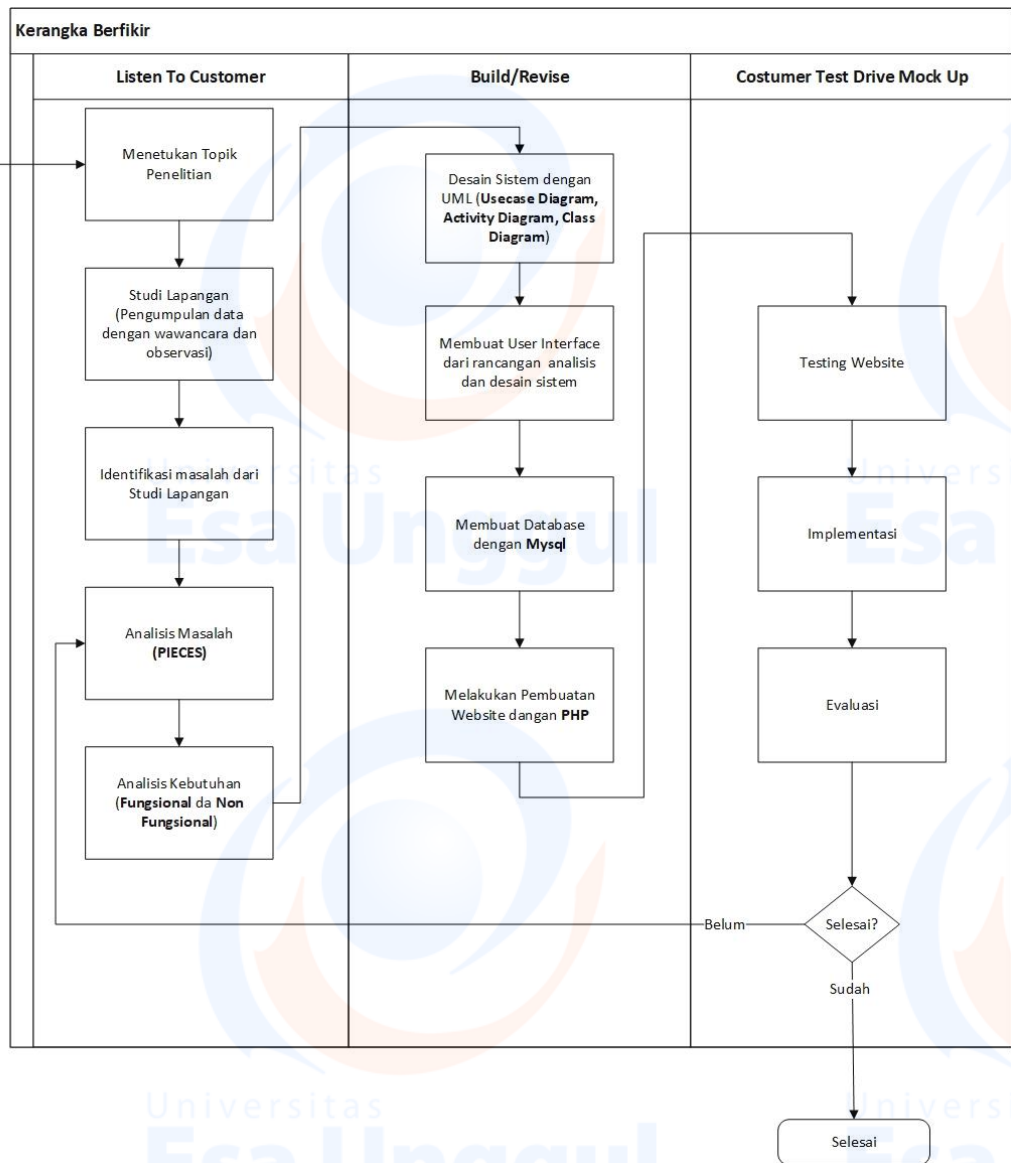
1. Dengan menerapkan Sistem Informasi Rental Peralatan *Outdoor* Pada Awaludin *Adventure* sangat membantu sehingga mempermudah *costumer* dalam penyewaan dan pemilik rental dalam mengelola data penyewaan.
2. Mengetahui model *website* rental peralatan *outdoor* setelah dibangun.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah *costumer* untuk mendapatkan informasi alat apa saja yang dapat disewa.
2. Mempermudah penyedia jasa penyewaan alat dalam pengelolaan dan pelaporan.
3. Memberi kemudahan proses transaksi penyewaan.

### 1.6 Kerangka Berfikir



**Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir**

Berikut Pada kerangka berfikir diatas alur proses penelitian di jelaskan menggunakan metode *Prototype* dalam pengembangan sistem. Dalam pengembangan terdapat 3 tahapan, yaitu:

1. *Listen To Customer*

Pada tahap ini pengembang mendengarkan pelanggan sebagai diskripsi awal pembuatan sistem. Pengembang mengumpulkan kebutuhan informasi dengan cara mendengarkan dan menanyakan. Pembuatan sistem yang sesuai dengan kebutuhan, harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana sistem berjalan dan masalah yang terjadi (Rahmawati 2010)

Pada tahap pengumpulan kebutuhan sistem saya menggunakan tahapan studi pustaka dan studi lapangan (observasi).

## 2. *Build/Revise*

Pada tahap ini pengembang melakukan perancangan dan pembuatan *prototype*. *Prototype* dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan pada tahap *listen to customer*. Pada tahapan ini, saya membangun sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *database MySQL*.

## 3. *Customer Test-Drives Mock-up*

Pada tahap ini pengguna mengevaluasi *prototype* yang sudah dibuat gunanya adalah untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Pengembang kemudian akan mendengarkan dan memperbaiki sistem sesuai masukan yang diberikan oleh pengguna untuk memperbaiki *prototype* yang ada.

### **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, ruang lingkup dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada Awaludin *Adventure* yang terletak di Jl. H. Awalludin 2 Tanah Abang, Jakarta Pusat.
2. Penerapan sistem informasi rental peralatan *outdoor* pada Awaludin *Adventure*.

### **1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup Penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam tinjauan pustaka ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan Penelitian Tugas Akhir dari berbagai sumber mulai dari buku, jurnal dan internet.

### **BAB III GAMBARAN UMUM DAN METODE**

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum Organisasi, visi, misi, struktur organisasi dan kondisi tempat penelitian, bab ini juga berisi metode yang digunakan untuk pengembangan system dan juga metode untuk menganalisis masalah pada proses bisnis yang sedang berjalan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi rencana hasil yang akan dibuat selama Tugas Akhir

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah didapat dari penelitian terkait laporan tugas akhir.