BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini akan sejalan dengan perkembangan sistem informasi yang dapat mendorong terjadinya perubahan dalam berbagai ilmu. Sesuai dengan perkembangan teknologi yang lebih modern, informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan dalam proses pelayanan suatu informasi, oleh karena itu dibutuhkan sarana sistem informasi berbasis *web* sebagai suatu perkembangan dimana informasi menjadi alat utama dalam persaingan bisnis usaha dan juga sebagai penunjang kemajuan dari suatu usaha tersebut.

Bisnis usaha Sanggar Kebaya saat ini sangat berkembang pesat dan banyak sekali ditemukan diberbagai daerah. Kebanyakan usaha Sanggar Kebaya adalah usaha rumahan atau usaha keluarga, sehingga pengelolaannya dilakukan secara manual dan sederhana yang artinya setiap ada pelanggan datang untuk menyewa pakaian harus membuatkan nota peminjaman secara manual dikarenakan belum adanya sarana sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga membutuhkan banyak waktu dan ketelitian dalam pengelolaannya. Proses manual pada umumnya membutuhkan waktu yang relatif lama. Pada akhir bulan, bagian keuangan harus merekapitulasi semua transaksi dan stok barang yang ada. Hal yang sama juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Soenarto di lembaga pendidikan di Surabaya, pendataan buku yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu yang lama. Dengan pengelolaan pelayanan jasa penyewaan yang lebih efisien dan efektif akan sangat menunjang untuk kemajuan dari usaha tersebut, terutama dengan pengelolaan yang

didukung oleh kemajuan teknologi informasi yang berupa aplikasi berbasis *web* yang dilakukan dengan suatu analisis, perancangan, pelaksanaan sampai tahap pemeliharaan untuk mencapai kualitas dan fleksibilitas dalam rantai pasokan informasinya.

Sanggar Arjuna adalah sebuah usaha skala kecil yang sedang berkembang di daerah Tangerang. Dengan menggunakan bahan-bahan yang berkualitas dan lengkap dengan semua jenis yang dibutuhkan, letak posisi tempat usaha yang strategis serta penata rias yang profesional untuk menangani segala kebutuhan, sampai dengan saat ini Sanggar Arjuna dalam menjalankan usahanya masih dilakukan secara manual dalam melayani kebutuhan pelanggannya.

Oleh karena itu, Sanggar Arjuna membutuhkan aplikasi sistem informasi berbasis *web* dalam usahanya tersebut. Dengan melihat kondisi permasalahan yang ada pada Sanggar Arjuna saat ini, maka penulis berkeinginan membuat aplikasi sistem informasi berbasis *web*. Penulis berinisiatif untuk membangun sebuah sistem yang diharapkan dapat membantu Sanggar Arjuna untuk mengatasi permasalahan yang ada, untuk itu penulis mengambil judul "PENGOLAHAN DATA PELANGGAN DAN TAGIHAN PENYEWAAN KEBAYA DI SANGGAR ARJUNA".

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul selama ini dalam penerapan sistem manual yang dilakukan Sanggar Arjuna adalah :

1. Bagaimana cara mengolah data pelanggan dan tagihan penyewaan sehingga dapat mengurangi kesalahan pada saat pencataan?
2. Bagaimana merekapitulasi keuangan dengan lebih cepat, agar petugas tidak mengalami kesulitan karena harus mengumpulkan semua nota yang ada selama satu bulan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi di Sanggar Arjuna ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi sistem pengolahan data pelanggan dan data penyewaan di Sanggar Arjuna.
2. Mengelola data pelanggan dan data stok pakaian.
3. Membangun *website.*

1.4 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Merancang suatu program sistem informasi berbasis *web* dengan Diagram UML (*Unified Modeling Language*).
2. Pembuatan laporan transaksi dan pengolaha data penyewaan.
3. Terdiri dari berbagai laporan meliputi laporan data pelanggan, laporan data penyewaan, dan laporan data pengembalian.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
    a. Sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar S1 dalam bidang Ilmu Komputer.
    b. Sebagai salah satu bentuk pelajaran untuk pengalaman dalam merancang sistem berbasis web.
2. Bagi Sanggar Arjuna
    a. Mempercepat pelayanan kepada pelanggan dalam mencari pakaian.
    b. Menjaga hubungan baik dengan pelanggan yang sudah ada dan mampu menarik perhatian pelanggan barunya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini, langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan dengan cara :

1. Tahan Pengumpulan Data :
    a) Studi Observasi

       Meninjau langsung ke objek yang sedang di teliti, objek tersebut adalah Sanggar Arjuna.
    b) Studi Wawancara

       Suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan daftar pertanyaan.
    c) Studi Pustaka

       Studi pustaka yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan cara mempelajari dari berbagai *literature*, seperti buku-buku, artikel dan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang dibahas.
2. Perancangan Sistem
    a) Tahap Perencanaan

       Perencanaan ini dalam pengambilan data mempunyai tahap-tahap seperti tahap perencanaan (persiapan), tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penulis laporan penelitian.
    b) Tahap Analisis

       Analisis yang dilakukan dalam pengumpulan data-data dengan cara wawancara dan studi pustaka.
    c) Tahap *Design*

Perancangan design program dilakukan dengan menggunakan metode UML (Unified Manipulation Language) dan *User Interface Design* untuk perancangan pada layar.

d) Tahap Pengkodean

Pembuatan program dengan menggunakan bahasa PHP dan MySql sebagai penyimpanan database.

1.6.2 Metode *Prototype*

Metode *Prototype* adalah suatu contoh awal atau model dibangun untuk menguji suatu konsep atau proses untuk bertindak sebagai sesuatu yang harus direplikasi. Prototyping adalah pengembangan cepat dan pengujian model kerja. Prototyping merupakan proses dalam tahapan desain yang membutuhkan proses interaktif dan berulang. Prototyping membuat pengembangan sistem berjalan lebih cepat dan mudah, terutama ketika keinginan *end user* sulit didefinisikan(Mulyanto, 2009).

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototipe *(prototyping).* Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesesaikan masalah kesalahpahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

1.6.3 Bentuk Prototype

Berdasarkan karakteristiknya *prototipe* sebuah sistem dapat berupa *low fidelity* dan *high fidelity*. *Fidelity* mengacu kepada tingkat kerincian sebuah sistem (Walker *et al*, 2003).

Low fidelity prototype tidak terlalu rinci menggambarkan sistem. Karakteristik dari *low fidelity prototype*

adalah mempunyai fungsi atau interaksi yang terbatas, lebih menggambarkan kosep perancangan dan layout dibandingkan dengan model interaksi, tidak memperlihatkan secara rinci operasional sistem, mendemostrasikan secara umum *feel and look* dari antarmuka pengguna dan hanya menggambarkan konsep pendekatan secara umum. (Walker *et al*, 2003).

High fidelity protoype lebih rinci menggambarkan system. *Prototype* ini mempunyai interaksi penuh dengan pengguna dimana pengguna dapat memasukkan data dan berinteraksi dengan dengan sistem, mewakili fungsi-fungsi inti sehingga dapat mensimulasikan sebagian besar fungsi dari sistem akhir dan mempunyai penampilan yang sangat mirip dengan produk sebenarnya. (Walker *et al*, 2003).

Fitur yang akan diimplementasikan pada prototipe sistem dapat dibatasi dengan teknik vertikal atau horizontal. *Vertical prototype* mengandung fungsi yang detail tetapi hanya untuk beberapa fitur terpilih, tidak pada keseluruhan fitur sistem. *Horizontal prototype* mencakup seluruh fitur antarmuka pengguna namun tanpa fungsi pokok hanya berupa simulasi dan belum dapat digunakan untuk melakukan pekerjaan yang sebenarnya. (Walker *et al*, 2003).

1.6.4 Jenis *Prototype*

1. *Feasibility prototyping.*

   Digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk system informasi yang akan disusun.

2. *Requirement prototyping.*

   Digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis user. Misalnya dalam sebuah perusahaan terdapat *user* direktur, manajer, dan karyawan. Maka penggunaan sistem dapat dibedakan berdasarkan *user* tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

3. Desain *Prototyping*.

   Digunakan untuk mendorong perancangan system informasi yang akan digunakan.

4. *Implementation prototyping.*

   Merupakan lanjutan dari rancangan protipe, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu system informasi yang akan digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitiandan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian Landasan Teori yang berisikan teori-teori yang melandasi pembangunan sistem informasi.

BAB III : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum Perusahaan dan sejarah usaha *Sanggar Arjuna.*

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari sistem yang telah dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan Saran.