

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan pikiran di dalam kesibukan sehari-hari yaitu dengan cara mendaki gunung. Mendaki gunung juga bisa memberikan beberapa manfaat bagi kesehatan seperti meningkatkan kesehatan jantung dan paru-paru, memperkuat otot kaki, membuat tulang lebih padat. Melihat banyaknya manfaat yang bisa diperoleh, tak heran jika akhir-akhir ini jumlah pendaki gunung meningkat pesat dan jasa penyewaan alat outdoor juga semakin banyak. Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2001:833) adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh pakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa atau menyewakan. (Nasutio & Hasan, 2017)

Bogaboo Outdoor adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan alat outdoor yang berada di Bekasi. Di sini menyewakan alat camping per hari seperti Carrier/Tas Gunung dari ukuran 60L sampai 90L, Tenda gunung kapasitas 4/5 orang, Matras, Sleeping bag, Kompor Portable, Nesting (panci), Head lamp, Treking pole, Lampu tenda. Syarat yang harus diperhatikan dalam penyewaan ini penyewa diwajibkan berusia minimal 17 tahun dengan cara menunjukkan kartu identitas seperti KTP atau SIM, batas minimal peminjaman selama 2 hari dan batas maksimal peminjaman selama 7 hari jika penyewa melewati batas waktu maksimal peminjaman dikenakan denda per hari tergantung dari jenis barang yang disewa dan jika rusak atau hilang penyewa harus mengganti atau membayar denda yang telah ditetapkan oleh Bogaboo Outdoor.

Maka dari itu saya akan membuat program nya secara komputerisasi untuk membuat peminjaman serta transaksi nya mudah dan efisien, serta tidak memakan waktu yang lama juga, dan lagi lebih menghemat pengeluaran dari segi buku, alat tulis dan nota. Untuk itu penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir Akademi Sistem Informasi UBSI Bekasi akan melaksanakan penyusunan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN ALAT CAMPING BERBASIS DEKSTOP” dengan harapan aplikasi ini dapat membantu pengolahan data, dan proses transaksi menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana sistem persewaan yang sedang berjalan.
2. Membangun suatu sistem informasi rental alat outdoor yang dapat membantu proses transaksi dan mengelola data secara benar dan akurat sehingga dapat memberikan informasi yang valid.
3. Sistem informasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh penyedia jasa persewaan alat outdoor sebagai solusi dari permasalahan yang ada

Sedangkan m penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Tujuan untuk penulis Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Sistem informasi di Universitas Bina Sarana Informatika .
2. . Manfaat untuk objek penelitian
 - a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
 - b. Menghasilkan suatu sistem informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses transaksi dan pengolahan data.
 - c. Manfaat untuk pembaca

Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi rental alat outdoor sehingga lebih optimal.

1.3 Metode Penelitian

Dalam usaha pengumpulan data-data yang dapat membantu tugas akhir ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat alat lunak ini menggunakan metode *waterfall* (Sukamto & Shalahuddin, 2016) yang terbagi menjadi lima tahapan yaitu

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk Mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat di pahami perangkat lunak seperti apa yng di butuhkan oleh user kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu di dokumentasikan

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antara muka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desaian perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir keshlahan (error) dan memastikan keluaran yang di hasilkan sesuai dengan yang di inginkan

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimka ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Riset

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan memahami proses yang ada di Bogaboo Adventure yang berhubungan dengan persewaan alat, pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan.

b. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pemilik yang bernama dede akbar di Bogaboo Adventure untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kebutuhan 5 penelitian, seperti sistem yang digunakan saat ini dan sistem yang diharapkan.

c. Studi Literatur

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari informasi-informasi yang berkaitan dengan penulisan laporan, perancangan sistem, analisis sistem, dan implementasi sistem.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis membatasi ruang lingkup yang akan dibahas. Ruang lingkup pembahasan meliputi proses peminjaman alat, proses pengembalian alat, proses pengelolaan data alat, proses pengelolaan data pelanggan, , penghitungan denda, dan proses pembuatan laporan

