

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yang baik sangat dibutuhkan dalam segala bidang pekerjaan. Pada era modern seperti saat ini, perkembangan dan kemajuan teknologi informatika yang sangat cepat mempengaruhi berbagai segi kehidupan dalam masyarakat yang menuntut segala hal dilakukan secara cepat, tepat dan akurat. Penggunaan teknologi informasi dapat membuat sebuah perusahaan/usaha/organisasi menjadi kompetitif sehingga mampu bersaing dengan perusahaan/ organisasi lain dengan bidang yang sama.

Thoy Audio merupakan sebuah tempat usaha dalam bidang jasa penyewaan *sound system* dan *lighting* yang berada di Kalilondo RT003/RW004, Kelurahan Sidorejo Kidul, Kecamatan Tingkir, Kota SALATIGA. Usaha pelayanan jasa yang menawarkan paket *sound system* dan *lighting* untuk disewakan. dari proses rental/penyewaan tersebut yang dimulai dari informasi peralatan, informasi proses pesanan rental, pengelolaan pesanan, pengembalian, serta laporan-laporan yang terkait dengan rental *audio* dan *lighting*. Dalam sistem berjalan ini pengelolaan data masih kurang efektif karena sistem pengolahan data yang masih menggunakan sistem manual dengan menggunakan media kertas atau melakukan pencatatan menggunakan nota dan buku, sehingga tidak terorganisir dengan baik, tidak hemat waktu dan tempat penyimpanan. Sistem pelayanan dan promosi yang masih manual serta persaingan yang sangat ketat dalam penyewaan *sound system* dan *lighting* membuat pelayanan *sound system* di THOY AUDIO ini sempat mengalami penurunan.(Lusiah & Noviantoro, 2018),“Jasa pemasaran *sound system* masih tidak mengikuti

perkembangan pemasaran, dan beberapa perusahaan jasa *sound system* yang melekat pada event organizer sehingga bahwa nama *sound system* perusahaan jasa redup. pemasaran kurang berkembang secara tidak langsung membuat perusahaan tidak tumbuh. Perusahaan hanya akan menunggu panggilan dan tidak dididik di jasa pemasaran”.

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat program sistem informasi rental *audio* dan *lighting* yang berbasis web untuk memperluas wilayah promosi, memperingan pekerjaan karyawan dan untuk meningkatkan pendapatan.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Menghilangkan system manual menjadi komputerisasi.
2. Untuk mengetahui system informasi penyewaan *audio* dan *lighting* yang sedang berjalan di rental *audio* dan *lighting* THOY AUDIO.
3. Untuk merancang program *website* system informasi rental agar semua kegiatan mudah dimonitor dan relevan menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Untuk Penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Pada Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

- b. Dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang sistem informasi ataupun hal lainnya yang berkaitan tentang penelitian ini dan dapat menambah pengalaman dari penelitian ini.

2. Manfaat Untuk Objek Penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
- b. Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan system informasi penyewaan *Audio* dan *Lighting* sehingga lebih optimal.
- c. Menghasilkan sesuatu yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses penyewaan atau rental, promosi, dan administrasinya.

3. Manfaat Untuk Pembaca

Mempermudah para pembaca untuk merancang sebuah *website* rental *audio* dan *lighting*, serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *Water fall*. Metode *Waterfall* Metode perancangan *software* berdasarkan teori *waterfall* menurut Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2016), “Model sekuensial linier (sequential Linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support)”.

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan 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

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung pada usaha rental *audio* dan *lighting* untuk mendapatkan informasi tentang, sistem yang sedang berjalan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ahmad Thoyib selaku pemilik usaha, Chozaiatul selaku karyawan serta pelanggan-pelanggan dari rental *audio* dan *lighting* Thoy Audio.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan studi kepustakaan melalui membaca buku-buku atau artikel-artikel yang terdapat dipergustakaan kampus Universitas Bina Sarana Informatika maupun referensi lainnya untuk dapat mendukung penulisan Tugas Akhir ini.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas ini, pembuatan program *website* rental *audio* dan *lighting* ini adalah untuk memberi informasi secara online yang diperuntukan untuk masyarakat yang akan mencari rental *audio* dan *lighting*. Mengenai penulisan Tugas Akhir ini, penulis akan membahas tentang perencanaan sistem informasi rental *audio* dan *lighting* berbasis *web*. Agar Tugas Akhir ini dapat mencapai sasaran maka ruang lingkup pembahasan meliputi halaman *website* yang bisa diakses oleh pengunjung (*member*).

Halaman *user* memiliki menu home yang menampilkan halaman utama, halaman profil untuk menampilkan profil perusahaan, halaman produk berisi produk atau peralatan yang disewakan, kontak, halaman sewa / *booking*.

Rancangan halaman Admin yang berfungsi sebagai *controller*. Berisikan halaman Dashboard, *manage* sewa, *manage* paket, *manage* operator, *manage* member, *manage* halaman, *manage* kontak info, serta halaman laporan.

