

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Kudus merupakan kota Kretek yang dikenal dengan adanya Sunan Muria. Banyak masyarakat tentunya remaja dan dewasa yang memiliki suatu keinginan atau hobi dengan halnya kamera. Terdapat banyaknya usaha yang berkaitan dengan sewa, penjualan kamera dan fotografi serta videografi di Kabupaten Kudus. Namun dengan terdapat beberapa jasa usaha yang tidak bisa mencakup semua objek tersebut untuk pembahasan secara meluas, maka hanya tiga objek penelitian yang saya ambil dari beberapa usaha kamera di Kabupaten Kudus untuk membentuk sebuah portal. Portal merupakan wadah suatu sistem untuk konsumen dan pemilik usaha untuk kemudahan dalam bertransaksi. Usaha bisnis sebagai tempat observasi dan wawancara oleh pemilik usaha yang saya ambil yaitu Kurnia Rental Kamera, Berkahshopkudus dan Yuka Kamera Kudus. Mereka masing-masing memiliki jasa layanan usaha yang sama, yang pertama Kurnia Rental Kamera yang terletak di daerah Burikan Kudus. Usaha ini sudah berdiri kurang lebih 3,5 tahun berjalan yang menyediakan jasa rental kamera dan penjualan kamera yang memiliki macam-macam *brand* tersendiri. Objek kedua yaitu Berkahshopkudus yang terletak di daerah Penganjaran Kudus. Usaha ini sudah dibangun kurang lebih 2 tahun berjalan yang melayani jasa rental kamera, jasa fotografi beserta videografi dan juga penjualan kamera. Sedangkan Yuka Kamera Kudus yang merupakan juga jasa fotografi serta videografi, rental kamera dan penjualan kamera yang terletak di daerah Gebog Kudus yang sudah bedirinya usaha jasanya kurang lebih 3 tahun.

Proses alur bisnis dari beberapa objek penelitian secara umum pemilik jasa yang menyediakan jasa rental kamera beserta jasa fotografi dan videografi serta penjualan kamera. Masing-masing menyediakan *brand* kamera yang bermacam-macam dan pada umumnya kebanyakan sama. Pelanggan dapat membeli kamera sesuai keinginan dan kebutuhan dengan harga kesepakatan

maka pemilik jasa memberikan nota pembelian. Selain itu, pelanggan dapat merental kamera sesuai kebutuhan waktu pemakaian, *brand* dan budget yang diinginkan, maka pemilik jasa menyimpan atau menyingkirkan kamera yang akan dirental. Sehingga penyewa datang ke lokasi dengan membawa jaminan persyaratan yang sudah ditentukan seperti halnya KTP asli dan fotocopy KK serta pemilik jasa memberikan kamera yang dibutuhkan. Untuk pembayaran apabila penyewa mengembalikan kameranya, jika penyewa terlambat mengembalikan dengan batas waktu yang sudah disetujui maka terkena denda per jam sekisar Rp.10.000 sampai Rp.20.000. Apabila pelanggan ingin menyewa kamera beserta fotografer maka biayanya lebih mahal dan tergantung *brand* kamera yang disewa. Pelanggan pun dapat menyewa jasa fotografer dan menambah videografi sesuai kebutuhan yang diinginkan seperti halnya liburan, pernikahan, khitanan dst.

Dari beberapa objek tersebut secara umum pastinya memiliki data-data halnya dengan jasa layanan yang berkaitan dengan kamera terdiri dari data penjualan kamera yaitu nota yang meliputi: tanggal beli, nama barang, jumlah barang dan harga barang. Selain itu terdapat data barang kamera yang dijual kisaran 4 unitan dengan *brand* umumnya yaitu: Nikon, FujiFilm, Sony dan Canon yang tersedia. Untuk data rental kamera yaitu terdapat *brand* Canon dan Sony serta data rental lensa yaitu Lensa F5, Lensa Sigma Art dst. Tarif biaya penyewaan kamera secara umum terdapat batasan waktu yaitu selama 6 jam dengan harga sekisar Rp.40.000 - Rp.50.000, 12 jam dengan harga sekisar Rp.75.000 – Rp.100.000 dan 1 hari dengan harga sekisar Rp.120.000 - Rp.200.000 dan itupun tergantung *type* kamera yang disewa apabila *type* dan *brand* nya lebih kualitas maka ada harga yang sesuai dengan barangnya.

Permasalahan ini terdapat pelanggan kesulitan mengetahui ketersediaan stok penjualan dan stok jasa yang ditawarkan dari beberapa media sosial seperti Instagram sehingga masih perlu bertanya. Adapun mempromosikan di status *Whatsap*, sehingga kurang mengetahui spesifikasinya dan harga tarif jual dan sewa dari berbagai unit kamera sehingga perlu datang ke lokasi. Begitu juga dengan pelanggan yang tidak mengetahui harga penjualan kamera dan tidak mengetahui tarif harga jasa dari toko

Sistem ini menggunakan notifikasi telegram sebagai informasi atau pengingat untuk transaksi akan pembayaran, pembatalan pembelian maupun pengembalian kamera yang disewakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu Rancang Bangun Portal Penjualan dan Sewa Kamera Di Kabupaten Kudus Berbasis *Web Responsif* menggunakan Notifikasi Telegram. Sehingga memudahkan konsumen dan pemilik jasa dalam melayani proses transaksi dan memudahkan konsumen dalam mencari jasa layanan yang dibutuhkan.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup di dalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini yang dibuat hanya untuk menyewakan yaitu: kamera, jasa fotografi dan videografi serta penjualan kamera.
2. Sistem ini dapat menentukan tarif biaya jasanya yang harus dibayarkan secara otomatis.
3. Sistem ini menggunakan notifikasi telegram sebagai informasi atau pengingat untuk transaksi akan pembayaran, pembatalan pembelian maupun pengembalian kamera yang disewakan.
4. Sistem ini hanya diakses oleh konsumen, admin portal, admin toko dan pemilik toko.
5. Sistem ini tidak mencakup sampai return pembelian barang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membangun sistem portal agar konsumen dan pemilik jasa dapat mengakses sistem dengan mudah.

2. Memberikan kemudahan konsumen untuk melihat ketersediaan barang didalam pemilik jasa.
3. Membangun sistem portal dapat mempermudah konsumen dan pemilik jasa dalam transaksi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pemilik jasa dapat menentukan tarif biaya barangnya di dalam sistem secara otomatis sehingga konsumen dapat mengetahui tarifnya dari jasa penyedia.
2. Memudahkan konsumen mengetahui ketersediaan jasa usaha yang dimiliki masing-masing pemilik jasa usaha yang menyediakan.
3. Dapat membandingkan tarif harga ketersediaan jasa layanan yang ada di pemilik jasa satu dengan pemilik jasa yang lain di Kabupaten Kudus.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden namun dapat mengetahui kondisi atau keadaan dalam permasalahan yang ada. Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Sehingga untuk pengambilan objek dalam penelitian ini diperlukan terjun langsung ke lapangan.

1. *Participant Observation*

Dalam observasi ini, peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari dalam alur sistem kerjanya atau situasi yang diamati dapat dijadikan sebagai sumber data.

2. *Non participant Observation*

Non Participant merupakan observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati.

Kelemahan dari metode ini adalah peneliti tidak akan memperoleh data yang mendalam karena hanya bertindak sebagai pengamat dari luar tanpa mengetahui makna yang terkandung di dalam peristiwa.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pemilik jasa masing-masing tersebut agar mengetahui alur bisnis dan data-datanya. Wawancara terbagi atas wawancara terstruktur dan tidak terstruktur yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara terstruktur

Artinya peneliti telah mengetahui dengan pasti apa informasi yang ingin digali dari responden sehingga daftar pertanyaannya sudah dibuat secara sistematis.

2. Wawancara tidak terstruktur

Adalah wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. (Pressman, 2012).

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analisis*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan menganalisa masalah yang ada pada objek yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung di ketiga objek.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Namun tahap ini

tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi setelah itu selesai.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Sukamto dan Shalahuddin, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

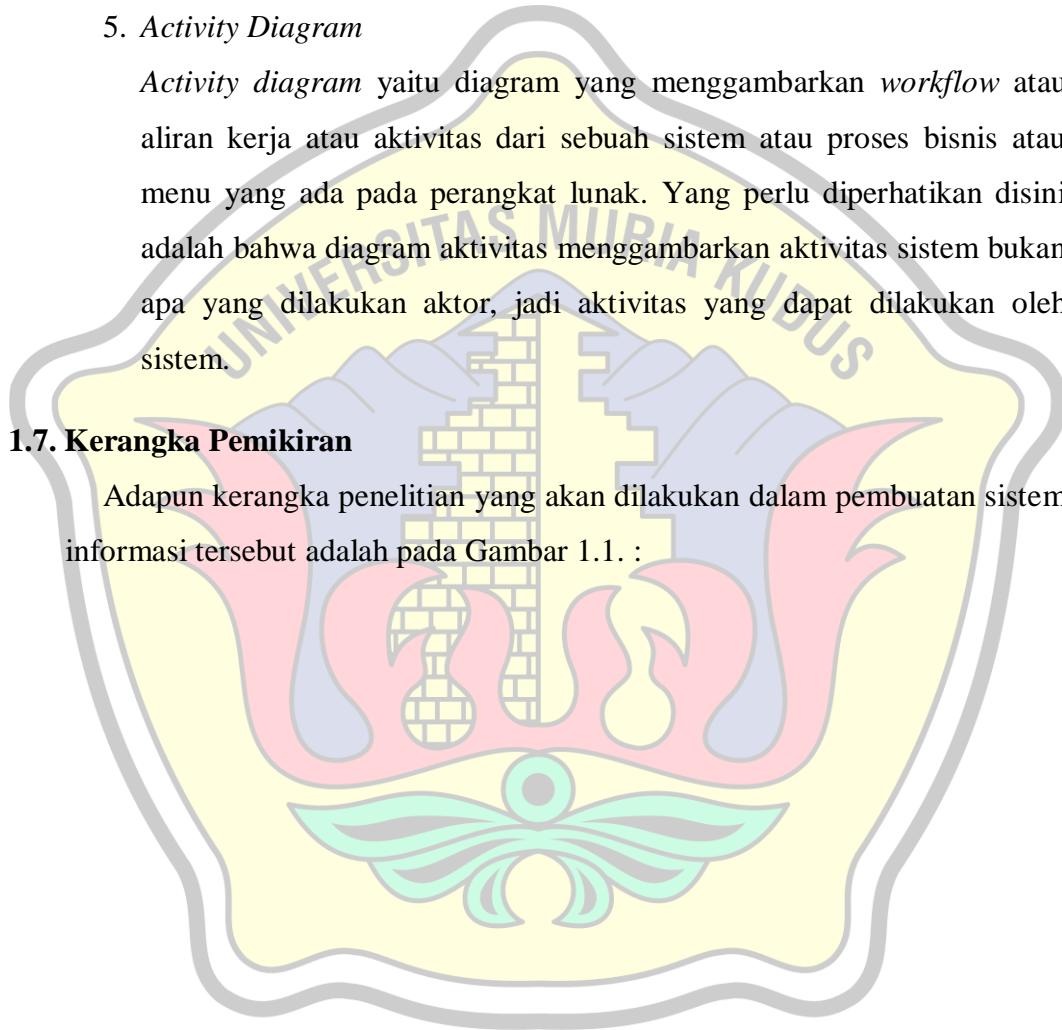
Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

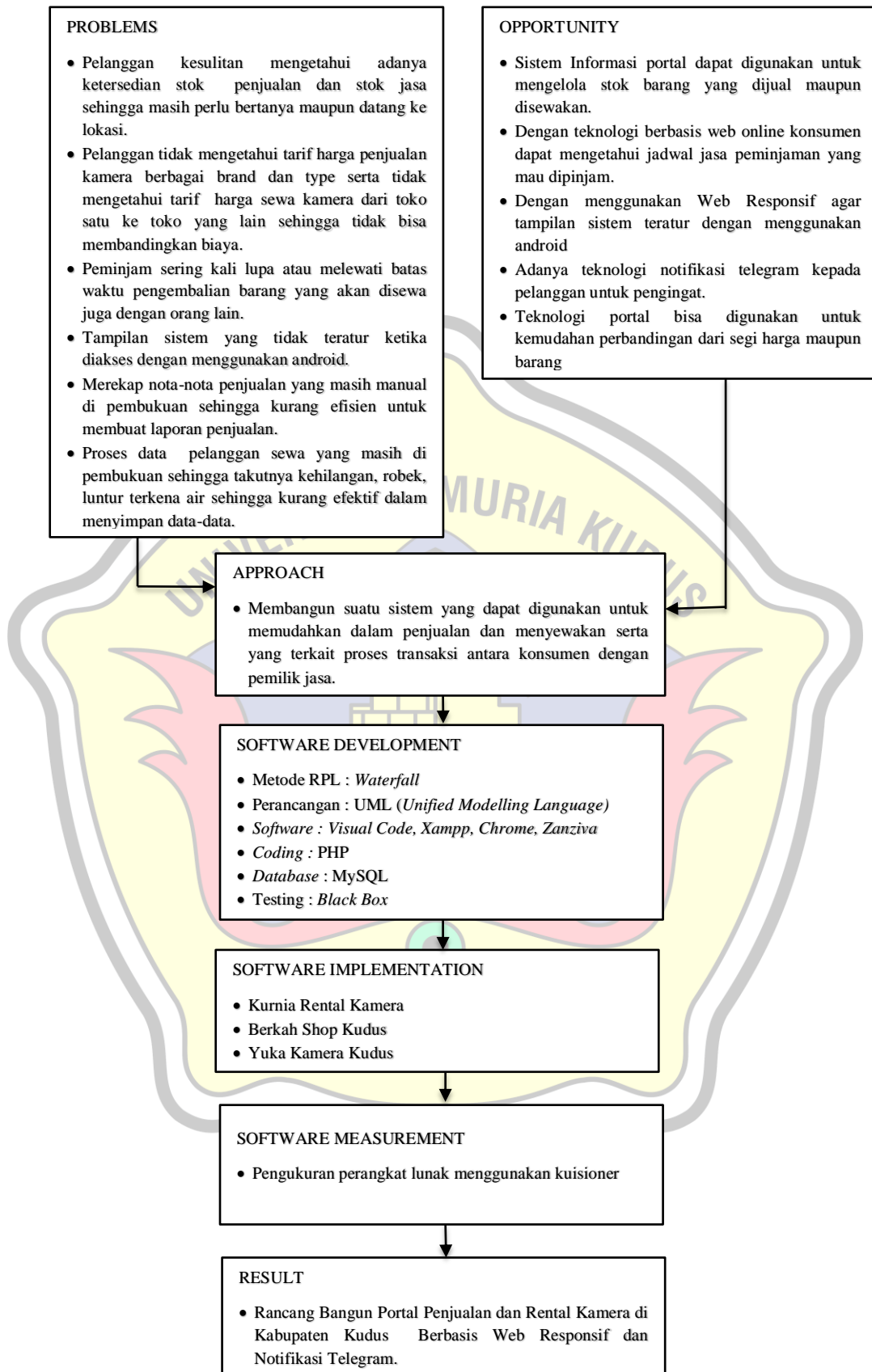
5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah pada Gambar 1.1. :





Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran