

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era milenial seperti saat ini teknologi berkembang semakin pesat. Hampir semua aktivitas di kehidupan sehari-hari memanfaatkan teknologi, apalagi bagi perusahaan-perusahaan yang baru berkembang. Teknologi merupakan sarana penting bagi para pengusaha. Hal ini disebabkan karena banyaknya aktivitas yang terjadi di dalam perusahaan, sehingga pekerjaan harus dilakukan secara cepat dan akurat agar manajemen waktu berjalan dengan baik, dengan memanfaatkan teknologi terkomputerisasi semua bagian dari aktivitas pekerjaan di suatu perusahaan akan lebih terorganisir.

Penyewaan sound system merupakan usaha di bidang rental dan jasa, usaha ini pada umumnya bergerak di acara pernikahan, khitan, orkes, ulang tahun, atau event-event lainnya. Usaha ini sangat fleksibel, bisa berpartner dengan wedding organizer. Ada banyak sekali sound system yang beroperasi di kota Kudus, salah satunya adalah Barata Production, yang terletak di Desa Temulus, Rt 04 Rw 04, kecamatan Mejubo.

Alur proses pemesanan masih secara manual, penyewa datang kelokasi untuk menanyakan harga dan tanggal main, jika pesanan tersebut sudah pasti maka pelanggan akan memberi uang muka dalam persentase tertentu sebesar jumlah harga penyewaan dari konsumen, ketika proses transaksi dengan konsumen sudah pasti terjadi maka jumlah penyewaan tersebut akan dicatat ulang didalam buku catatan penyewaan, dan mencatat data pelanggan. Ketika H-1 tanggal main, maka sound system akan dipasang di rumah pelanggan. Ketika acara sudah selesai maka pihak penyewa akan segera melunasi tagihan dari pihak Sound System.

Permasalahan yang sering terjadi adalah proses penyewaan masih dicatat manual menggunakan buku catatan khusus penyewaan, dan ada beberapa jasa yang hanya mencatat tanggal main didalam handphone, dan hal tersebut bisa saja terjadi kekeliruan dalam pencatatan jumlah dan tanggal penyewaan. Disisi lain juga ada kemungkinan buku catatan penyewaan hilang, robek dan luntur terkena air. Metode pencatatan pada buku penyewaan sangat

tidak efektif dan beresiko, data-data pemesanan harus tersimpan dengan rapi agar tidak menghambat proses. Sering kali pihak jasa lupa membawa barang yang dipesan untuk dibawa keacara. Di Barata Production juga belum ada nota peenyewaan sehingga akan membutuhkan waktu yang lama dalam membuat laporan penyewaan bulanan. Permasalahan bagi para konsumen adalah, ketika sudah jauh-jauh datang kelokasi, mereka kecewa karena tanggal yang ingin mereka pesan sudah dibooking orang lain, hal ini tentu saja menjengkelkan dan boros waktu.

Melihat banyaknya persaingan bisnis di bidang sound system, maka penulis ingin membuat sistem yang terkomputerisasi. Dengan dibuatnya sistem yang terkomputerisasi diharapkan bisa memaksimalkan proses penyewaan dan memberikan kemudahan bagi penyewa dan calon penyewa dalam melakukan proses penyewaan. Didalam sistem ini nantinya akan ada fitur notifikasi wa ketika ada pelanggan yang menyewa dan fungsi notifikasi wa disini sebagai media penyampaian informasi. Fitur lain adalah adanya pembayaran deposit sehingga lebih fleksibel dalam pembayaran. Bagi para pengusaha jasa soud system yang baru berkembang diharapkan akan lebih dikenal dan dilirik pelanggan baru.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan kesimpulan dari latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah dengan membuat Portal Penyewaan Sound System di Kudus Berbasis Web untuk mempermudah dalam proses pemesanan dan memudahkan konsumen dalam memilih jasa.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang di bahas terarah dan tidak meluas ke hal lain, maka penulis hanya berfokus pada :

- a. Portal Penyewaan Sound System di Kudus Berbasis Web di buat dan di oprasikan oleh admin, pelanggan, pemilik sound system dari Barata Production, ARJ Sound System, Char Audio.
- b. Portal Penyewaan Sound System ini nantinya akan digunakan untuk mengolah transaksi penyewaan dan data yang berupa data produk, data jenis produk, data pelanggan, dan data laporan penyewaan bulanan.

- c. Sistem informasi penyewaan sound system menggunakan pembayaran deposit
- d. Adanya notifikasi Whatsapp ketika ada pelanggan yang menyewa dan bisa juga sebagai media penyampaian informasi
- e. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukanya penelitian ini adalah untuk menghasilkan Portal Penyewaan Sound System di Kudus Berbasis Web dengan tujuan untuk mempermudah dalam proses penyewaan sound system.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Mendapat ilmu dan pengalaman dalam penyewaan sound system dari penelitian yang sudah dijalani
- b. Mampu mengembangkan ilmu yang didapat dari penelitian
- c. Bisa menerapkan layanan system yang dibuat ke masyarakat

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data di ambil dengan benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pengumpulan Primer

Pengumpulan Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian, meliputi :

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber, penulis menanyakan langsung kepada pemilik usaha.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dimana penulis mencatat informasi sebagaimana yang mereka analisa selama masa penelitian, cara

pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi kegiatan kerja.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder adalah proses pengumpulan data yang diperoleh melalui media perantara, seperti buku, catatan, dokumentasi dan arsip yang ada, meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk mencari informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data secara tidak langsung dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek berupa foto hasil kegiatan dan data dari perusahaan berupa struktur organisasi, data benda dan lain-lainya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode penembangan yang di terapkan pada pengembangan kali ini adalah metode waterfall, adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Terdapat beberapa tahapan dari pengembangan, yaitu :

a. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode

pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

b. *Design System (Desain Sistem)*

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.

c. *Pengodean (Coding)*

Di tahap inilah desain sistem dan software yang telah dibuat diimplementasikan atau dikembangkan pada program kecil yang disebut unit melalui coding. Tentunya, unit ini terintegrasi dengan tahap selanjutnya.

d. *Penerapan / Pengujian (Integration and System Testing)*

Proses integrasi unit ke dalam sistem ini akan dilakukan setelah proses pengujian setiap unit di tahap sebelumnya selesai. Setelah diintegrasikan, seluruh sistem yang datanya telah terkumpul akan diuji untuk melihat setiap kesalahan maupun kegagalan yang ada pada sistem tersebut.

e. *Pemeliharaan (Operation and Maintenance)*

Merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan perangkat lunak dengan metode *waterfall*. Artinya, sistem yang telah lulus tahap uji akan menghasilkan perangkat lunak yang sudah jadi dan bisa dijalankan. Walau sudah dapat digunakan, perangkat lunak yang sudah jadi ini tetap harus dilakukan pemeliharaan. Proses pemeliharaan dapat berupa perbaikan sistem apabila muncul suatu kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Selain memperbaiki kesalahan, proses pemeliharaan pada perangkat lunak juga dapat berupa perbaikan

implementasi unit sistem serta peningkatan sistem sebagai kebutuhan baru pengguna.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukanto & Shalahuddin:2016 dalam bukunya Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek, *United Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain yang akan penulis gunakan :

a. *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 aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinidian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Menggambar diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

d. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Secara grafis *activity* diagram menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

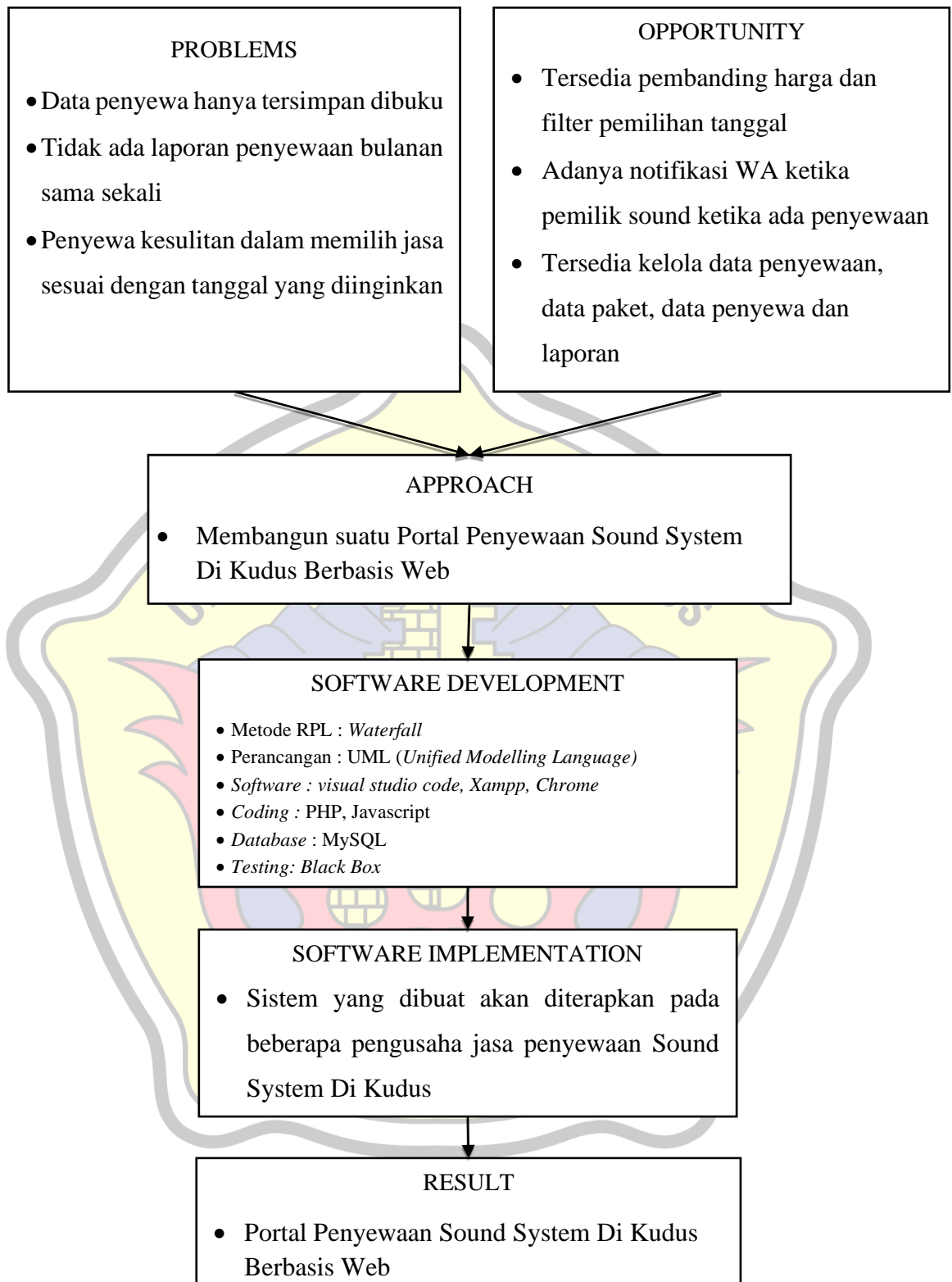
e. **Statechart Diagram**

Statechart diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah sistem atau objek. Jika *sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek maka *state* diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi di dalam sebuah objek.

1.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka kegiatan penelitian yang akan dilakukan dalam Portal Penyewaan Sound System Di Kudus Berbasis Web berikut :





Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran