

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan pesat, terutama pada bidang teknologi informasi atau information technology (IT). Salah satu dampak dari perkembangan teknologi informasi antara lain adalah pekerjaan yang mulanya masih menggunakan sistem manual mulai dikurangi dan pemanfaatan teknologi komputerisasi mulai ditingkatkan. Kecenderungan ini tampak dengan mulai digunakannya komputer, yang merupakan salah satu pendukung dari perkembangan teknologi informasi. Dengan menggunakan suatu sistem informasi yang baik, pengguna (users) akan mendapatkan kemudahan dalam melakukan pekerjaannya.

Salah satu yang paling berpengaruh saat ini adalah aplikasi web atau yang sering disebut dengan *website*. *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Pada zaman sekarang ini, kebutuhan suatu *website* sudah sangat penting bagi setiap instansi atau perusahaan, baik itu swasta ataupun pemerintahan. *Website* sangat berpengaruh dalam memberikan informasi kepada masyarakat luas yang sangat membutuhkan informasi yang serba cepat dan praktis pada era teknologi informasi sekarang ini (Gusti, Saryanti, dan Wijanegara, n.d.2020).

Peminjaman sound di Mburap Audio masih menggunakan cara manual, yaitu peminjam langsung menghubungi lewat telepon maupun WhatsApp. Namun, sangat sering terjadi masalah dengan cara tersebut, khususnya dalam penentuan

jadwal peminjaman. Hal ini disebabkan oleh terjadinya kesalahan dalam komunikasi antara peminjam dengan pihak Mburap Audio. Berdasarkan uraian sebelumnya, menarik untuk dibangun sebuah "Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Dan Pengembalian Sound System Berbasis Website. (Studi Kasus : Mburap Audio SoundSystem)".

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana cara merancang *website* untuk aplikasi penyewaan sound system dengan menggunakan program PHP dan MySQL ?
2. Bagaimana membangun suatu sistem penyewaan dan pengembalian sound system pada Mburap audio dengan menggunakan metode pengembangan *Waterfall*?

1.3. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Pada penelitian ini dilakukan di Mburap Audio di Kota Pati Jawa Tengah.
2. Pada sistem ini hanya membahas tentang penyewaan dan pengembalian sound system melalui online.
3. Pengguna terdiri dari peminjam (*customer*) dan admin (pihak mburap audio)

1.4. Tujuan

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pada penelitian yang akan dilaksanakan antara lain:

1. Membuat sistem untuk mengola data penyewaan sound system.

2. Pada sistem aplikasi berbasis *Website* berguna untuk kegiatan dalam promosi dan pemasaran.
3. Memudahkan pelanggan agar tidak harus datang langsung soundtrex dan menghemat waktu dan tenaga para pelanggan.
4. Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi dan layanan peminjaman sound *system* kapan saja dan di mana saja melalui *website*.