BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi Sistem Informasi pada saat ini sangat pesat terutama teknologi informasi. Informasi yang dibuat suatu sistem dalam organisasi yang dapat meringankan manusia dalam pengolahan transaksi harian atau bulanan yang menjadi lebih cepat dan relatif singkat, yaitu salah satunya komputer dapat dijadikan sebagai media penyimanan data, pengolahan data dan untuk memperoleh informasi yang dapat diberikan dengan cepat.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sistem komputerisasi pada saat ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan pelayanan pada konsumen. Ellen collections adalah salah satu tempat penyewaan baju untuk anak–anak maupun orang dewasa serta aksesoris. Pada Ellen collections menginput data masih menggunakan Buku Besar kemudian di *input* kembali ke *Microsoft word* dan *Microsoft Excel* sehingga laporan yang sudah diolah akan di input ulang kembali, Sehingga waktu yang di butuhkan cukup lama. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi untuk menginput data laporan secara cepat tanpa membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan data laporan. Selain itu keuntungan lain yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan komputerisasi adalah ketepatan dan keakuratan dalam perhitungan dan penyimpanan data transaksi akan lebih teratur.

Dari ulasan latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk membuat **"Sistem Informasi Untuk Penyewaan Baju Menggunakan Aplikasi *Microsoft Visual Basic* "** supaya mempermudah dalam pengecekan data dan laporan transaksi pada butik Ellen Collections.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas pada penulisan ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi untuk sistem informasi penyewaan baju pada butik Ellen Collections Palangkaraya ?

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendapatkan hasil yang optimal. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Sistem ini mengelola data kostummer.
2. *Output* yang akan dihasilhan yaitu berupa laporan sisa stok barang, laporan data penyewaan, laporan data pelanggan, laporan data pengembalian .
3. Proses dalam pembayaran di lakukan secara tunai.
4. Program aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic.*
5. database yang di gunakan *Microsoft Office Access*.
6. pembuatan laporan dibuat menggunakan *Crystal Report*

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi untuk sistem informasi penyewaan baju pada butik Ellen Collections Palangkaraya.

2. Manfaat

a. Bagi Pemilik Butik Ellen Collections

Manfaat bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dalam pengetahuan tentang tata cara penulisan sebuah skripsi serta penerapan ilmu yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dibangku kuliah di STMIK Palangkaraya.

b. Bagi Penulis

Sebagai tambahan dokumentasi akademik dan perpustakaan yang berguna untuk dijadikan referensi bagi rekan-rekan mahasiswa lain untuk dapat menyusun dan mengembangkan menjadi lebih baik.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai media untuk peningkatan pelayanan pada konsumen yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang.

E. Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang perlu penulis lakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini jenis penelitian yang penulis gunakan adalah analisis dan pengembangan sistem *(reseach and development system)*. Analisis dan pengembangan sistem adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Objek yang dianalis adalah sistem informasi Butik Ellen Colletions yang selama ini dilakukan dengan cara manual oleh Butik Ellen Collections dan kemudian sistem manual tersebut dikembangkan menjadi Sistem Informasi Butik ellen collections berbasis *Destop* untuk meningkatkan pelayanan yang lebih efektif dan efisien.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan objek penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi ini adalah Butik Ellen Collectins dengan alamat Jalan Pangeran Samudra kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pembuatan Aplikasi penyewaan baju.

a. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan berbagai bahan referensi baik dari buku, jurnal - jurnal, makalah, maupun

situs internet yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

b. Observasi

Untuk memperoleh data yang akan digunakan yaitu dengan cara pengamatan langsung di butik Ellen Collections Palangkaraya.

c. Wawancara

Pada metode ini penulis bertanya atau berdialog secara langsung kepada pemilik butik Ellen Collections Palangkaraya.

4. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam pengembangan sistem menggunakan pendekatan metode SDLC (*System Development Lyfe Cycle*), Terdapat berbagai macam model pengembangan dalam SDLC, salah satunya adalah dengan *Waterfall model* atau Model Air Terjun. pengembangan dengan Model Air Terjun yang terdiri dari lima tahap antara lain definisi persyaratan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, operasi dan pemeliharaan. Pengembangan model air terjun (*waterfall)* ini pada setiap tahap akan dilakukan secara berurutan satu persatu dan bila terjadi kaselahan atau kagagalan maka akan kembali ke tahap sebelumnya.

a. Definisi Persyaratan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini melakukan sebuah penelitian,

wawancara atau Observasi. Adapun analisis kebutuhan yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1) Kebutuhan informasi yang meliputi data Baju dan data Kostummer.
2) Kebutuhan perangkat keras meliputi 1 unit komputer atau laptop, 1 Printer dan 1 scaner.
3) Kebutuhan pengguna, membutuhkan sedikitnya 1 orang operator yang bertugas sebagai *admin*.

b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur yaitu dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk perancangan operasi, serta *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk perancangan tabel-tabel yang tersimpan dalam basis data.

c. Implementasi dan Penggujian Unit

Setelah proses desain selesai, maka tahapan selanjutnya adalah Implementasi dan Penggujian Unit. Sistem yang dirancang akan di buat menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic.*

d. Integrasi dan Penggujian Sistem

Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan diuji menggunakan pengujian *black box* yang berguna untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem dan kemudian diperbaiki.

e. Operasi dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada *user* pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (sistem operasi) yang baru.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan permasalahan masing-masing.

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

Bab II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas dan menjelaskan mengenai dasar teori yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan skrisi. Pembahasan tersebut dituangkan dalam sub bab yakni tinjauan pustaka, kajian teori, dan perangkat lunak yang digunakan.

Bab III : Analisis dan Desain Sistem

Dalam bab ini membahas tentang analisa sistem dimana kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan sistem, dan pemecahan masalahnya, serta rancangan sistemnya.

Bab IV : Implementasi Program dan Pengolahan Data

Dalam bab ini membahas tentang uji coba sistem, instalisasi, sampai dengan pemeliharaan sistem, serta membahas hasil

penelitian, sarana pengolahan data yang berisi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pelaksanaan pengolahan sistem aplikasi.

Baba V : Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul Skripsi serta saran dalam penulisan laporan skripsi ini.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Adapun dalam penulisan ini, terdapat beberapa istilah dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut penjelasan istilah kunci :

1. Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan suatu kebutuhan pengolahan transaksi harian untuk mendukung pengenoperasian yang bersipat manejerial dan kegiatan strategi dari kegiatan organisasi.
2. Penyewaan adalah suatu paduan dari aktivitas yang saling berkaitan untuk mengetahui kebutuhan konsumen atau penyewa dapat terpuaskan.
3. Penyewaan Baju/busana adalah sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang atau baju yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam.

4. Butik adalah toko khusus yang menawarkan pakaian yang unik, aksesoris yang tidak akan ditemukan dalam departemen store dengan layanan pelanggan yang berkualitas dan harga yang wajar.
5. *Visual Basic* adalah sekumpulan bahasa pemprograman yang paling populer dalam dunia komputer yang bisa di akses tanpa harus ada koneksi jaringan internet.