

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pada teknologi internet semakin maju dan pesat dari tahun demi tahun sehingga internet menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah, mudah dan dengan tingkat penerimaan yang luas jangkauannya, maka penggunaan pada internet sebagai fasilitas yang mendukung dan sebagai salah satu penunjang bisnis atau perusahaan menjadi semakin nyata keunggulannya. Oleh karena itu banyak bidang atau perusahaan yang menggunakan teknologi informasi atau internet karena dapat membantu pekerjaan lebih baik dalam waktu yang singkat. Salah satu tren bisnis dalam jaringan internet adalah *e-commerce*. Dengan membawa keunggulan internet yang dengan pelayanan 24 jam, akses dari segala penjuru dengan biaya yang relatif murah dan kemudahan-kemudahan lainnya, maka tidak mengherankan jika sekarang banyak organisasi bisnis yang merambah ke dalam *e-commerce*.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi secara *online* yang disebut dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sektor aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sektor aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual*).

Teknologi yang berkembang saat ini juga adalah teknologi komputer. Hal ini juga membuat sistem terkomputerisasi semakin banyak diterapkan oleh instansi-instansi di segala banyak bidang, baik instansi swasta maupun instansi pemerintah. Hal ini berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang biasanya dilakukan secara manual akan semakin cepat dan efisien apabila dilakukan dengan sistem komputerisasi. (Anggra, 2014)

Sanggar Studio 28 merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang seni di Sulawesi Tenggara, khususnya Kendari. Salah satu bidang yang membutuhkan teknologi informasi adalah di bidang jasa. Dalam melakukan penelitian di Sanggar Studio 28 tersebut ditemukan permasalahan yaitu pada bagian peminjaman pakaian adat yang belum memiliki sistem pengolahan data. Pengolahan peminjaman pakaian adat maupun tari di Sanggar Studio 28 masih dicatat dan disimpan secara manual, sehingga memakan waktu dalam pengerjaannya.

Sanggar Studio 28 sendiri membutuhkan suatu sistem peminjaman pakaian dan penyampaian informasi yang efektif dan efisien, sehingga akan mampu menangani transaksi yang ada. Selain itu, dengan adanya sebuah sistem yang dapat diakses oleh pengguna setiap saat dan dimana saja tentunya akan memberikan kemudahan dan kepuasan tersendiri bagi para pengguna. Sistem yang mampu menyajikan sebuah informasi yang tepat dan akurat juga akan dapat meningkatkan kinerja perusahaan Sanggar Studio 28 tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas, maka sistem informasi yang akan dibuat adalah sebuah *Website* Penyewaan Pakaian Adat. Sistem informasi ini dapat digunakan oleh semua pengguna yang ingin melakukan peminjaman atau penyewaan pakaian adat di Sanggar Studio 28 Kendari.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah sistem informasi peminjaman pakaian adat berbasis *website (online)* dan dapat menyajikan sebuah informasi yang akurat, baik bagi perusahaan ataupun pengguna yang ingin menyewa pakaian adat Sanggar Studio 28.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari perumusan masalah di atas terdapat beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Sistem informasi dibuat hanya untuk Sanggar Studio 28 Kendari.
2. Sistem informasi yang dibuat hanya untuk pengolahan peminjaman pakaian adat Sanggar Studio 28 Kendari.
3. Sistem Informasi ini dibuat agar dapat menghasilkan beberapa laporan berupa data pakaian, jumlah pakaian, denda anggota, data user dan data admin.

### 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah sistem yang akan memberikan pemecahan masalah kepada Sanggar Studio 28 Kendari dalam rangka meningkatkan efisiensi peminjaman pakaian adat.
2. Merancang sebuah sistem berbasis *web* yang akan digunakan Sanggar Studio 28 Kendari dalam transaksi peminjaman pakaian adat.
3. Merancang sebuah sistem yang akan mempermudah Sanggar Studio 28 untuk mengelola data peminjaman pakaian adat.
4. Merancang dan mengembangkan sebuah sistem yang akan mempermudah para pengguna untuk mendapatkan informasi harga dan pakaian yang tersedia di Sanggar Studio 28 Kendari.

### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan solusi pemecahan masalah kepada Sanggar Studio 28 dalam meningkatkan efisiensi dalam hal peminjan pakaian adat.
2. Tersedianya media berbasis *web (online)* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan peminjaman pakaian adat pada Sanggar Studio 28.
3. Mempermudah para pengguna dalam melakukan peminjaman pakaian adat.

4. Mempermudah Sanggar Studio 28 dalam menyampaikan informasi yang berhubungan dengan harga, ketersediaan pakaian dan informasi lainnya kepada para pengguna.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam laporan Tugas Akhir ini terdapat susunan atau sistematika penulisan pada laporan Tugas Akhir maka diperlukan untuk membuat bab-bab untuk uraian yang lebih rinci, berikut dibawah ini adalah sistematika penulisan dari laporan tugas ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini dijelaskan tentang latar belakang cara pembuatan sistem, perumusan masalah, pembatasan masalah sistem, tujuan dan manfaat sistem, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka serta landasan teori yang akan digunakan untuk menunjang analisa - analisa masalah sebagai acuan untuk penyusunan Tugas Akhir.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai analisa proses bisnis yang sudah ada dan proses bisnis pada sistem baru yang akan diterapkan pada Sanggar Studio 28 Kendari, perancangan permodelan data, perancangan *database*, dan desain antarmuka (*interface design*).

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang pengujian pada sistem dan pembahasan sistem atau prosedur - prosedur kerja pada sistem, serta tampilan program atau sistem.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, saran dan kendala yang dihadapi dalam pembuatan sistem.