

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyewaan kendaraan merupakan hal yang biasa ditemukan di manapun kita berada. Penyewaan kendaraan masih banyak yang dilakukan dengan mendatangi tempat jasa penyewaan dan melakukan pesan langsung ataupun bisa lewat via telepon, sehingga kurang efektif dan efisien. Hal ini bisa menyulitkan bagi pengguna yang memiliki kebutuhan mendesak[1]. Keefisienan waktu dan kemudahan dalam penanganan para pelanggan adalah pokok permasalahan bagi pelaku bisnis akan menjadi fokus utama yang harus diselesaikan. Permasalahan yang terkait dengan kemudahan saat bertransaksi akan sangat berpengaruh dalam perkembangan bisnis yang dijalani, terlebih lagi jika permasalahan penanganan yang ada masih menggunakan cara manual tanpa penggunaan teknologi.

Permasalahan lain pada prosedur kerja yaitu kurangnya keefisienan waktu saat admin menerima banyak pesanan yang masuk satu persatu melalui whatsapp dan instagram saat pelanggan menyewa kendaraan yang menyebabkan data yang masuk seringkali tidak terekap. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi agar pekerjaan lebih cepat, mudah dan akurat. Sistem informasi ini sangat memberikan kemudahan pada kegiatan dan kinerja para penggunanya yang tak jarang dapat memberikan kenaikan tingkat efektifitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan penggunanya. Sistem ini yang telah terkomputerisasi dengan baik menghasilkan informasi jauh lebih baik juga dari sistem manual. Sistem ini banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang website yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi.

Website mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan up to date[2].

Sistem ini menciptakan suatu rancangan dan aplikasi yang mudah dipahami oleh pengguna, yang dapat membantu dalam pengolahan data transaksi dan data laporan. Sehingga sistem tersebut akan mempunyai nilai lebih daripada sebuah sistem penyewaan yang dilakukan secara manual dan akan menghasilkan suatu sistem informasi yang efisien dan mempunyai produktifitas yang tinggi[3]. Didalam sistem ini akan memberikan dampak terhadap pengolahan data yang cepat dan tepat, dirancang secara otomatis dalam penginputan data-data transaksi[4].

Salah satu metode yang digunakan dalam pembuatan sistem perangkat lunak ini adalah Software Development Life Cycles (SDLC). SDLC yaitu tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Ada 6 tahapan secara umum didalam SDLC ini, yaitu : 1. Analisis sistem yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan. 2. Desain spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem. 3. Konstruksi sistem, yaitu membuat desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi. 4. Implementasi sistem, yaitu tahap menjalankan sistem yang sesuai dengan fungsi masing-masing. 5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. 6. Pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat[5].

Seperti pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus pada PO. Harapan Jaya)” disebutkan bahwa pelanggan dapat melakukan reservasi melalui sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang menggunakan mysql dan php native. Penelitian tersebut memuat fitur pemesanan tiket bus sesuai jam keberangkatan dan sistem akan merekomendasikan alternatif bus lain jika

tiket yang akan dipesan telah habis. Hal ini dapat memberikan efisiensi waktu bagi pelanggan saat membeli tiket bus [6].

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, maka penulis mengusulkan pembuatan sistem reservasi yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN KENDARAAN BERBASIS ANDROID”. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan akan memberi kemudahan bagi pelanggan yang akan menyewa kendaraan tersebut.

1.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yang akan dibahas adalah mengembangkan perangkat lunak sistem penyewaan kendaraan menggunakan *system development life cycles* (SDLC).

1.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Pemilik Penyewaan
 - a. Membantu menyediakan transaksi penyewaan berbagai macam mobil dan model.
 - b. Memudahkan rental untuk meningkatkan penyewaan kendaraan.
 - c. Membantu pemilik rental dalam mengubah pencatatan penyewaan dari manual ke otomatis.
2. Bagi Penyewa
 - a. Membantu memberikan informasi mengenai berbagai macam *type* mobil dan spesifikasinya secara *online*.
 - b. Memudahkan transaksi penyewaan secara langsung ketika hendak menyewa.

1.4. Batasan Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang lebih luas, maka dalam tugas akhir ini dibuat batasan masalah. Adapun batasan dari penelitian yang akan di bahas ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem penyewaan ini untuk penyewa yang berada di wilayah tegal maupun pendatang untuk melakukan sewa menyewa.
2. Fungsional dari sistem ini membutuhkan internet.

1.5. Tinjauan Pustaka

Dalam jurnal penelitian yang berjudul “Implementasi *software development life cycles* (SDLC)”. Menjelaskan tentang kegagalan dalam pembuatan perangkat lunak biasanya disebut dengan *software crisis*. Untuk menghindari *software crisis* ada beberapa metode dalam membuat sebuah perangkat lunak, salah satunya adalah *software development life cycles* (SDLC). Penelitian tersebut bertujuan untuk menyusun SKPL/SRS dengan mengimplementasikan metode SDLC ini sebagai panduan dalam menyusun spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) atau biasanya disebut *Software Requirement Specification* (SRS). SKPL/SRS dipresentasikan dalam bentuk dokumen dan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dari segi *content* [5].

Penelitian berikutnya membahas tentang “Penerapan Metode SDLC *Waterfall* dalam Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan Berbasis *Dekstop*”. Menjelaskan tentang proses pengolahan data administrasi keuangan belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, bagian keuangan untuk mencatat dan pembuatan laporan keuangan masih menggunakan *microsoft excel*. Oleh karena itu, bagian keuangan memerlukan adanya sistem informasi administrasi pengolahan data keuangan yang terkomputerisasi guna untuk mendukung dan memudahkan dalam pengolahan data keuangan dan penyimpanannya. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mempermudah pencarian dokumen, sistem yang sudah terkomputerisasi juga dapat menghindari faktor seperti kehilangan dokumen dan pemakaian tempat yang berlebihan untuk menyimpan dokumen dalam bentuk *hard copy*[6].

Penelitian berikutnya dengan judul “Pengembangan sistem informasi penyewaan gedung berbasis *web* dengan metode *rational*

unified process (RUP)”. Menjelaskan tentang proses pemesanan di wisma rata dan pengolahan data yang masih menggunakan buku besar dan kurang efisien dalam mencari hari kosong saat ada pemesanan. Calon penyewa ketika ingin melihat jadwal kesediaan gedung, harus datang langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan atau sekedar menelpon untuk mengecek hari yang diinginkan. Wisma rata sendiri juga belum menyediakan sarana yang dapat digunakan bagi calon penyewa untuk mengetahui informasi mengenai gedung yang tersedia beserta harga sewa. Wisma rata ingin menyediakan sarana tersebut untuk penyewa yang ingin *booking* melalui bantuan *website*. Tujuan wisma rata menyediakan website ini untuk memberikan solusi sebuah sistem informasi penyewaan gedung wisma rata kepada penyewa[1].

Penelitian dengan judul “Aplikasi penyewaan mobil berbasis website”. Menjelaskan tentang perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyewaan mobil. Dalam kegiatan operational yang berlangsung saat ini, pelanggan datang langsung atau telepon ke tempat usaha tersebut untuk menanyakan kesediaan mobil yang diinginkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem informasi manajemen penyewaan mobil berbasis web yang dapat membantu pengusaha tersebut dalam memenuhi kebutuhan penyewaannya. Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi manajemen pada penyewaan mobil sehingga dapat membantu pengusaha untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan[7].

Penelitian dengan judul “Merancang Aplikasi Perpustakaan Menggunakan SDLC” yang menjelaskan tentang bagaimana merancang dan mendesain program aplikasi tersebut dengan baik dan benar sehingga dapat memberikan daya tarik utama dan kepuasan tersendiri bagi pengunjung perpustakaan tersebut. Tidak lepas dari perancangan program aplikasinya dan tidak lepas pula dari desain isi, desain visual dan informasi yang dikandung didalamnya. Program aplikasi

perpustakaan suatu perguruan tinggi yang mempunyai desain visual yang benar-benar menarik serta penuh dengan kreatifitas dan informasinya yang padat, akan membuat pengunjung atau pengakses semakin tertarik untuk menjelajahinya. Pada sisi lain tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk mencari referensi menggunakan otomatisasi perpustakaan meningkat pada semua tingkatan penyelenggara pendidikan, baik dasar, menengah dan tinggi, karena disadari bahwa pemanfaatan *non-digital resource* tetap tidak dapat digantikan oleh digital resource. Oleh karena itu kebutuhan pencarian *non-digital resource* tetap akan berlangsung dan dan berkembang semakin meluas[10].