

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sistem penyewaan pasar tradisional adalah kesepakatan antara dua pihak atau lebih yang saling percaya satu sama lain, yaitu antara konsumen dengan penyewa pasar tradisional. Penyewaan pasar tradisional biasanya bersifat umum dan harus memiliki izin Pemerintah daerah setempat dalam melakukan penyewaan pasar tradisional. Guna mencapai ketentraman pihak penyewa pasar tradisional dan penyampaian retribusi penyewaan pasar tradisional. Proses penyewaan pasar tradisional harus mengikutkan peraturan yang berlaku (Sri Haryanti : 2015).

Saat ini teknologi telah berkembang pesat penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia adalah komputer. Komputer telah merambah ke berbagai bidang termasuk bidang pengelolaan penyewaan pasar tradisional. Peran komputer yang saat ini banyak digunakan sebagai media menyampaikan informasi dan sangat membantu PD.Pasar Medan khususnya dalam bidang penyewaan pasar tradisional. Karena penyewaan pasar tradisional adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh PD. Pasar guna mencapai kemakmuran masyarakat dan guna mencapai *profit* yang ditargetkan oleh perusahaan (Adelia Sari : 2013).

PT. Pasar Medan adalah perusahaan yang bergerak dalam pelayanan umum dalam bidang pengelolaan area pasar, membina pedagang pasar, menentukan

stabilitas harga dan kelancaran barang dan jasa. Namun, PD. Pasar Medan mengalami kendala dalam mencatat dan mengolah data penyewaan pasar tradisional pada perusahaan karena masih menggunakan sistem yang manual dan proses penyimpanan data belum menggunakan *Database*. Sehingga mengakibatkan proses penyewaan pasar tradisional menjadi terkendala dan kurang akurat. Dalam penyampaian proses penyewaan pasar tradisional yang terjadi pada penyewaan pasar tradisional menjadi kurang relevan dan harus mencatat satu persatu data penyewaan pasar tradisional yang kemudian disimpan dalam arsip data (Putu Manik : 2012).

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem, dalam hal ini komputer untuk dapat menyelesaikan pengolahan data penyewaan pasar tradisional. Karena perangkat komputer memiliki kecepatan dalam proses pengolahan data, memiliki ketelitian sangat tinggi, efektif dan efisien, memiliki kemudahan dalam mengakses data, dan dapat menyimpan data dalam jumlah skala besar.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pasar Tradisional Pada PD. Pasar Medan”**.

I.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang dibuat oleh penulis dari Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pasar Tradisional Pada PD. Pasar Medan adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian informasi penyewaan pasar tradisional pada PD. Pasar Medan masih banyak kesalahan-kesalahan.
2. Pengerjaan laporan transaksi penyewaan pasar tradisional dilakukan dengan menggunakan aplikasi buku kerja sehingga proses pelaporan penyewaan pasar tradisional masih mengalami keterlambatan.
3. Tidak adanya Sistem Informasi untuk menghitung jumlah penyewaan pasar yang khusus untuk mempermudah pembuatan laporan setiap bulannya.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi untuk mengatasi keterlambatan dalam perhitungan transaksi penyewaan pasar tradisional pada PD. Pasar Medan ?
2. Bagaimana menerapkan sistem informasi penyewaan pasar tradisional pada PD. Pasar Medan?
3. Bagaimana mengetahui unsur – unsur yang terkait dalam pencatatan penyewaan pasar tradisional ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembuatan aplikasi ini tidak terlalu luas cakupannya adalah sebagai berikut :

1. Data Input terdiri dari Data pasar, data wilayah, data toko, data type, data pedangang, data registrasi, data wilayah dan data pembayaran.
2. Data Output terdiri dari Laporan pasar, laporan toko, laporan type, laporan pedangang, kaporan registrasi, laporan pembayaran dan kwitansi pembayaran sewa.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan adalah *Microsoft Visual Basic.Net*.
4. Database yang digunakan adalah *SqlServer* sebagai penyimpanan data .
5. Model Perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang dibuat oleh penulis dari Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pasar Tradisional Pada PD. Pasar Medan adalah sebagai berikut :

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan informasi tentang laporan penyewaan pasar tradisional pada pimpinan dengan cepat dan akurat.

2. Untuk memberikan kemudahan pada PD. Pasar Medan dalam menentukan jumlah pendapatan yang diterima dari penyewaan pasar tradisional dengan hasil yang maksimal sehingga informasi mudah diperoleh.
3. Untuk mengurangi tingkat kesalahan dalam hal pembuatan laporan penyewaan pasar tradisional.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah:

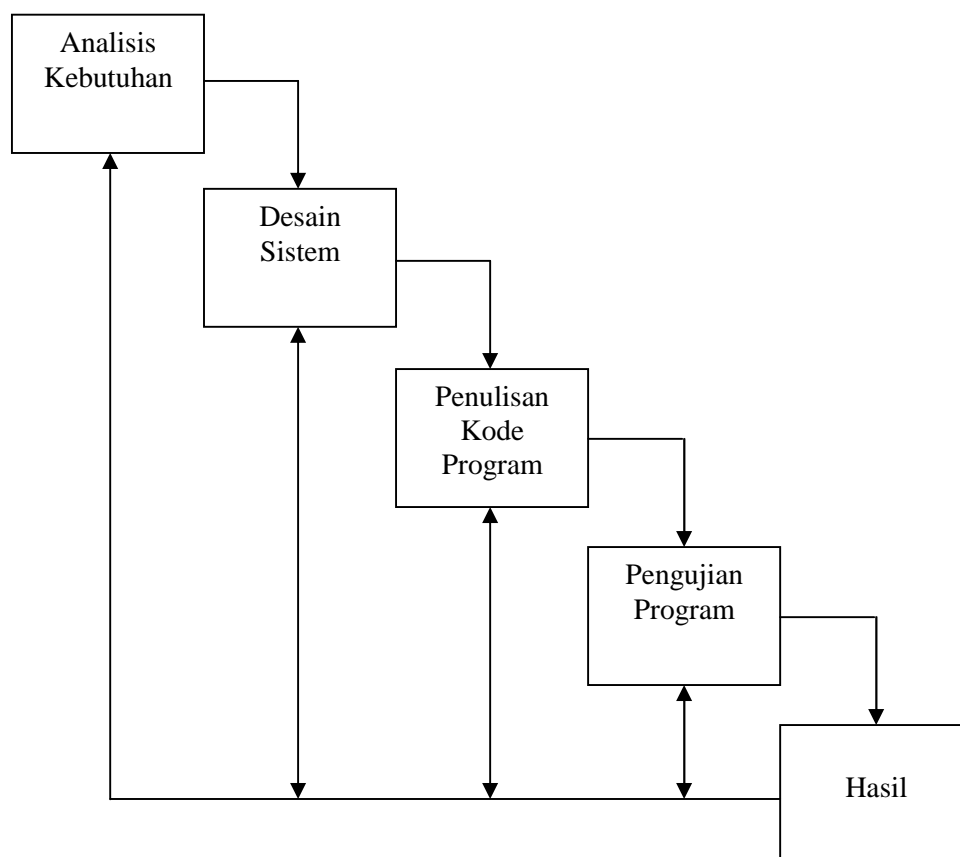
1. Membuat suatu sistem yang dapat menerapkan dan mengelola transaksi penyewaab pasar tradisional Pada PD. Pasar Medan.
2. Memperbaiki sistem yang digunakan pada PD. Pasar Medan khususnya untuk laporan penyewaan pasar tradisional.
3. Mengatasi masalah yang terjadi pada PD. Pasar Medan dalam pengolahan dan penyewaan pasar tradisional.
4. Memudahkan Bagian administrasi dalam pengerjaan laporan penyewaan pasar tradisional.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang dibuat oleh penulis dari Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pasar Tradisional Pada PD. Pasar Medan adalah sebagai berikut :

I.4.1. Analisa Sistem Yang Ada

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Metode *waterfall* yaitu pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



Gambar I.1. Gambar Waterfall

a. Analisa

Pada tahap ini adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan sesuai dengan data – data khususnya data penyewaan pasar tradisional yang ada Pada PD. Pasar

Medan telah diperoleh dari penelitian Pada PD. Pasar Medan. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

- a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Melakukan pengamatan secara langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu data pasar, data pembayaran, data registrasi, data toko dan data wilayah pada bagian administrasi.

- b. Wawancara (*Interview*)

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme penyewaan pasar tradisional yang digunakan Pada PD. Pasar Medan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat.

- c. *Sampling*

Meneliti dan memilih dokumen perusahaan yang tersedia dan sesuai dengan bidang yang dipilih sebagai berkas lampiran, yaitu penyewaan pasar tradisional agar proses pendataan benar-benar akurat.

2. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan Tugas Akhir yang dilaksanakan Pada PD. Pasar Medan yang dikutip dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui jurnal-jurnal terkait yang tersedia diperpustakaan, yang berhubungan dengan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

b. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang diusulkan mengenai sistem informasi penyewaan pasar tradisional Pada PD. Pasar Medan. Dalam melakukan design penulis menggunakan metode diagram UML (*Unified Modelling Language*), dimana *UML* bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya. Ketika pelanggan memesan sesuatu dari sistem, bagaimana transaksinya, bagaimana sistem mengatasi *error* yang terjadi, bagaimana keamanan terhadap sistem yang ada kita buat, dan sebagainya dapat dijawab dengan *UML*.

c. Penulisan Koding Program

Pada tahap ini dilakukan pembuatan suatu aplikasi berdasarkan perancangan sistem yang diusulkan yaitu menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* dan *Database Sql Server 2008*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

d. Pengujian Program

Pengujian program merupakan langkah yang dilakukan setelah penulisan kode program. Pengujian program dilakukan untuk mengetahui hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat dan untuk mengetahui kekurangan sistem. Apabila terdapat kekurangan sistem atau program tidak berjalan dengan baik, maka akan dilakukan perbaikan sampai seluruh program berjalan dengan baik. Pada penulisan skripsi ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat pengujian *white-box*). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih *input* yang valid dan tidak valid dan menentukan *output* yang benar.

e. Hasil

Pada tahap ini program akan diterapkan untuk Penyewaan Pasar Tradisional. Kemudian program secara otomatis akan menampilkan hasil Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Pasar Tradisional Pada PD. Pasar Medan

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini, pada penelitian ini adalah merancang aplikasi penyewaan pasar tradisional sangat mempengaruhi pendapatan perusahaan dan memperoleh hasil yang lebih signifikan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian Ari Martha (2016), dengan tujuan merancang dan membangun sistem informasi penyewaan gudang dengan menggunakan aplikasi PHP dan MySQL. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan penelitian pelaporan penyewaan pasar tradisional dan menghasilkan laporan penyewaan pasar tradisional yang lebih efektif. Aplikasi yang digunakan oleh peneliti dalam membangun dan merancang sistem adalah Visual Studio 2010 dan Sql Server 2008.

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitiannya dilakukan pada PD Pasar Medan yang beralamat di Jln. Razak Baru No. I-A Lantai 3 Pasar Tahap-1 Petisah.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori yang digunakan penulis dalam penelitian.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa sistem yang akan dibangun dan rancangan sistem yang akan dibangun, dan termasuk pembahasan terhadap sistem lama dan baru, kelebihan dan kekurangannya.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.