

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Para pendaki juga diwajibkan membawa perlengkapan, serta peralatan yang memadai untuk menunjang aktivitas selama pendakian. Sebut saja Eiger, Rei, Consina, Naturehike, Mammut, Deuter, dan Jack Wolf Skin adalah produsen yang menjual perlengkapan dan peralatan untuk kegiatan outdoor.

Smart Camp adalah toko yang bergerak dalam penyewaan dan pemesanan alat *outdoor* untuk pendakian dalam skala besar. Namun ada beberapa kendala yang dialami oleh Smart Camp khususnya dalam penyewaan alat *outdoor*, sistem yang berjalan pada Smart Camp masih bersifat manual dan proses penyewaan alat *camping* konsumen harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pemesanan dan penyewaan alat *outdoor* dan konsumen dan Smart Camp melakukan transaksi jual beli setelah konsumen berada pada lokasi, serta konsumen kurang mengetahui informasi harga dari alat *outdoor* yang dijual dan yang disewakan oleh perusahaan. Terdapat beberapa masalah yang sering muncul, yaitu ketika penyewa telat mengembalikan alat *camping* dan harus membayar denda. Karyawan yang bersangkutan harus menghitung secara manual denda yang berlaku sesuai dengan jenis dan waktu keterlambatan. Dan permasalahan yang sering terjadi adalah Pelanggan kurang mengetahui informasi penyewaan alat *camping* apa saja yang *ready* pada SMART Camp dan belum adanya aplikasi khusus dalam mengolah data penyewaan alat *camping* pada SMART Camp.

Proses penyewaan yang manual mengakibatkan proses penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama dan laporan penyewaan alat *outdoor* yang diperoleh kurang akurat. Banyak juga terdapat tempat yang mengkhususkan penyewaan alat *outdoor* yang dapat memberikan informasi bagi para alat *outdoor* dalam pemilihan dan penyewaan alat *outdoor*. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dan konsumen untuk melakukan penyewaan alat *outdoor* dan pembelian alat *outdoor* dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat *outdoor* yang akan disewa sekaligus membantu perusahaan dalam penerimaan penyewaan alat *outdoor* dari pelanggan.

Dengan menerapkan aplikasi yang berbasis *android* dapat membantu Smart Camp dalam melakukan penyewaan alat *camping*, alat *camping* dapat diakses oleh pelanggan secara online menggunakan *android*, sehingga mempermudah pelanggan maupun Smart Camp dalam melakukan penyewaan dan pemesanan alat *camping*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Alat Camping Pada SMART Camp Berbasis Android”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. SMART Camp masih menggunakan sistem pencatatan dengan menggunakan buku besar.
2. Pelanggan kurang mengetahui informasi penyewaan alat camping apa saja yang *ready* pada SMART Camp.
3. Belum adanya aplikasi khusus dalam mengolah data penyewaan alat camping pada SMART Camp.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mempermudah Smart Camp dalam melakukan penyewaan alat camping dengan menggunakan *android*?
2. Bagaimana mempermudah pelanggan dapat memesan dan menyewa alat *camping* pada Smart Camp dengan menggunakan *android* ?
3. Bagaimana menghasilkan aplikasi penyewaan alat camping dengan berbasis *android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data kategori, data produk, data sewa dan data pembayaran.
2. Data output adalah transaksi penyewaan.
3. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *Java*

5. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.
6. Aplikasi penyewaan alat camping adalah aplikasi berbasis Android.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah :

1. Membangun aplikasi penyewaan alat camping pada Smart Camp sehingga Smart Camp dapat menerima pemesanan alat *camping* dengan cepat dan akurat.
2. Pelanggan dapat dengan cepat dalam melakukan pemesanan dan penyewaan alat *camping*.
3. SMART Camp dalam lebih cepat dalam proses pembuatan laporan penyewaan alat camping.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah Smart Camp dalam melakukan penyewaan alat camping dengan menggunakan perangkat *android*.
2. Mempermudah konsumen dalam mengetahui kesediaan alat camping pada Smart Camp.
3. Mempermudah SMART Camp dalam memperoleh laporan penyewaan alat camping.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

I.4.1.1. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Smart Camp untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan pemilik dari Smart Camp untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara yaitu penyewaan alat camping yaitu bapak Calvin Wijaya selaku pemilik dari Smart Camp.

3. *Sampling*

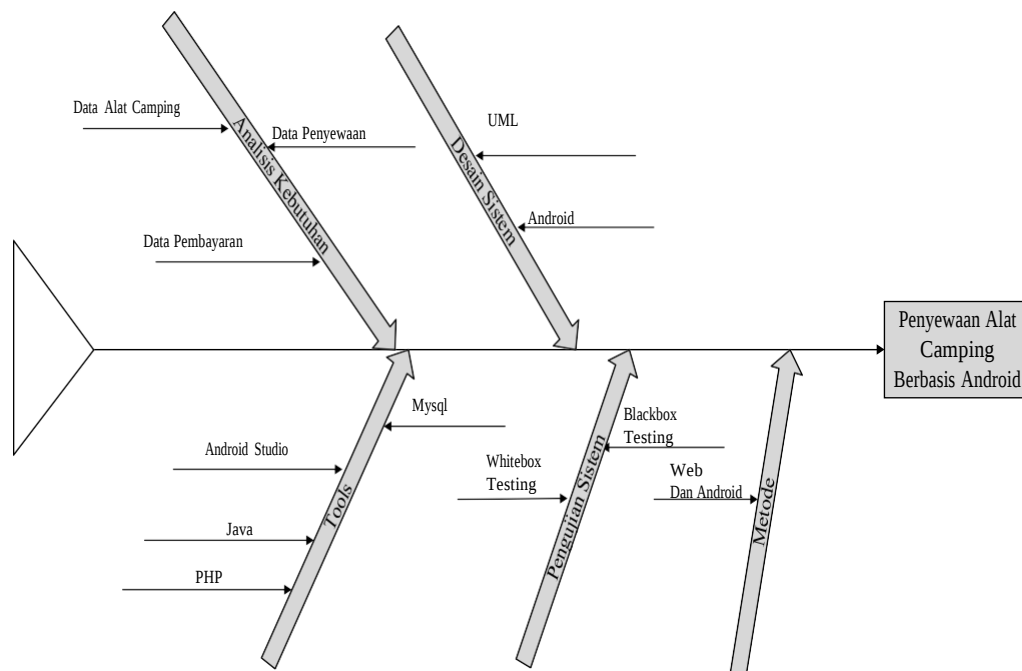
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

I.4.1.2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar I.1 :



Gambar I.1. Diagram *Fishbone* Metodologi Penelitian

Adapun penjelasan diagram Fishbone pada Gambar I.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data alat camping, data penyewaan, dan data pemesanan.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Process

Pada tahapan ini peneliti memilih aplikasi web dan Andorid dalam menentukan penyewaan alat camping pada Smart Camp.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi penelitian ini adalah seagai berikut :

Penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan temuan aplikasi berbasis android dalam penyewaan alat camping pada SMART Camp, serta mempermudah pelanggan dan pihak SMART Camp dalam melakukan penyewaan alat camping. Menjadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Dapat menambah pengetahuan peneliti dan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan teori khususnya mengenai masalah penyewaan alat camping.

Berdasarkan penelitian dari Della Mochamad Frayoga As (2018) bahwa Rz Adventure merupakan suatu hal yang sangat penting dalam melakukan kegiatan melaksanakan penyewaan dan pengelolaan data alat kemping. Dengan

demikian maka dibutuhkan Perangkat lunak yang dapat membantu untuk penyewaan serta pendataan alat dan diintegritasi dengan Basis Data yang handal. Hal ini dimaksudkan agar proses penyewaan dan pengelolaan data lebih cepat dan akurat serta informasi yang dihasilkan bisa lebih bermanfaat bagi pegawai yang membutuhkan. Penyewaan merupakan sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SMART Camp yang beralamat pada Jl. Menteng Raya No.63B, Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara 20217.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang

sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless, UML dan normalisasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.