

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian pesat ini memberikan dampak pada aspek kehidupan. Dari seluruh aspek kehidupan manusia, yang paling merasakan dampak dari perkembangan teknologi adalah sektor bisnis. Dalam persaingan dunia bisnis, banyak pengusaha yang telah menerapkan teknologi untuk meningkatkan keuntungan dan efisiensi manajemen.

Bisnis adalah suatu kegiatan ekonomi yang menghasilkan dan menjual produk atau jasa yang dibutuhkan konsumen pada tingkat keuntungan tertentu. Kegiatan bisnis selalu dipengaruhi kebutuhan terhadap informasi untuk mendukung kinerja dalam menghasilkan berbagai kebijakannya, serta strategi agar pengusaha mampu bersaing salah satunya adalah bisnis dalam bidang penyewaan *console game*.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, Sebuah permainan yang merupakan sistem, dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan dalam bentuk rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. *Game* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. *Game* juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan *game* kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa banyaknya device untuk bermain *game* yang terus bermunculan dan terus berkembang, seperti *mobile phone*, *tablet*, *console game* (*Playstation*, *XBOX*, dan *Nintendo Wii*).

Console game adalah sebuah sistem komputer hasil kostumasi yang dapat menghasilkan gambar berupa sinyal, selanjutnya dapat diterjemahkan perangkat display(TV,monitor) menjadi *video game*, jadi dapat disimpulkan bahwa *Game Console* adalah komputer yang dikostumasi khusus untuk memainkan *video game* di TV atau monitor.

Toko *Metro gamers* merupakan salah satu dari sekian banyak usaha di bidang jasa penyewaan alat *console game*, yang berdiri pada tahun 2015 dimana sampai dengan saat ini penyewaan alat *consolegame* di toko *Metro Gamers* cukup meningkat, dan sekarang banyak sekali keluar alat baru untuk *console game* yang bagus sehingga dapat meningkatkan grafis *video game* tersebut seperti nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa pada toko *Metro Gamers*, mempunyai keunggulan dan kekurangan, salah satu keunggulannya yaitu harga sewa pada toko *Metro Gamers* yang terbilang cukup murah sehingga banyak sekali peminat *console game* yang datang untuk menyewa di toko *Metro Gamers*. Kekurangan pada toko *Metro Gamers* yaitu pada proses penyewaan di toko *Metro Gamers* belum tersedianya menu penyewaan barang secara online sehingga pelanggan harus datang ke toko *Metro Gamers* lalu menyewa, serta toko *Metro Gamers* masih menggunakan cara yang konvensional, seperti data-data penyewaan yang menggunakan media buku atau pencatatan yang akan menyebabkan buku dapat kehilangan dan rusak sehingga data – data yang sudah masuk akan hilang dengan begitu saja. Lalu pada saat penyampaian informasi produk yang ingin disewa, banyak sekali pelanggan yang datang tidak jadi menyewa dikarenakan barang yang ingin di sewa sudah tidak ada di toko karena sudah disewakan dengan orang lain, dan pembuatan laporan bulanan yang semi komputerisasi menggunakan *Microsoft Excel*.

Toko *Metro Gamers* diharapkan dengan membangun sebuah sistem informasi penyewaan alat *console game* dapat memudahkan pemilik toko *Metro Gamers* dalam mengelola data – data penyewaan serta pelanggan bisa mengetahui barang yang ingin di sewa melalui menu penyewaan secara online dan dapat dengan mudah menyewa alat *console game* tanpa pergi ke toko *Metro Gamers*.

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi pengolahan data dan pembuatan laporan pada rental *Video Game Jaya Trucuk Klaten* (Muhammad, 2016). Sebuah aplikasi sistem informasi pada rental video game yang digunakan untuk mengelola transaksi peminjaman dan transaksi pengembalian barang rental video game di rental video game Jaya Trucuk Klaten yang berbasis multiuser dengan bahasa pemrograman *Visual foxpro*.

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi Rental *playstation* di crazy game *playstation* berbasis aplikasi desktop menggunakan IDE Netbeans 8.0 (Astuti, 2015), Sebuah aplikasi dekstop yang dengan mudah dan cepat dalam merental *game playstation*.

Penelitian yang dilakukan dalam pembuatan Rental PC *Game online* pada rental PC *game sypro* berbasis web dan pemesanan CD via sms (Widhisetya, 2008), Sebuah aplikasi pemesanan CD Game Online dan pemesanan CD melalui SMS Pada Rental PC Game SPYRO untuk memudahkan User untuk melakukan pemesanan CD/DVD melalui web dan SMS.

Berdasarkan uraian diatas, penulis memilih judul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN *CONSOLE GAME* BERBASIS *WEB* PADA TOKO METRO GAMERS.

Tabel 1. 1 Data Penyewaan Bulanan Toko Metro Gamers

Tahun	No	Bulan	Total Penyewaan	Pendapatan
2019	1	Januari	81	6.600.000
	2	Februari	70	5.250.000
	3	Maret	90	8.500.000
	4	April	85	7.250.000
	5	Mei	104	9.550.000
	6	Juni	112	10.600.000
	7	July	124	12.400.000
	8	Agustus	115	10.8500.00
	9	September	134	13.640.000
	10	Oktober	109	9.850.000

	11	November	97	8.950.000
	12	Desember	86	8.650.000
Total				112.090.000

Tabel diatas Merupakan data bulanan toko metro gamers pada tahun 2019 dari Januari sampai Desember

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi awal yang penulis lakukan, maka identifikasi masalah yang dapat adalah sebagai berikut :

1. Proses penyewaan pada toko Metro Gamers masih secara manual
2. Data penyewaan alat *console game* yang dicatat secara konvensional yang dapat hilang dan rusak.
3. Data bulanan pada proses penyewaan masih menggunakan proses pencatatan.

1.3 Batasan Masalah

Hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang dibatasi, Tujuannya untuk memperjelas ruang lingkup penelitian. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Melakukan perancangan web pada toko Metro Gamers
2. Sistem informasi penyewaan akan dikembangkan dengan bahasa pemrograman *PHP* dan koneksi database *MySQL* dengan beberapa fitur diantaranya tentang kami, daftar produk yang tersedia, harga penyewaan *console game* , penyewaan *console game*, dan pembuatan laporan bulanan pada toko Metro Gamers.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pada skripsi ini adalah Bagaimana membuat sistem informasi penyewaan alat *console game* yang ada pada toko Metro Gamers.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dalam perumusan masalah diatas adalah:

1. Merancang sistem informasi data dan penyewaan alat console game pada toko Metro Gamers
2. Menambah menu fitur informasi alat *console game*.
3. Melakukan penyewaan online pada toko Metro Gamers
4. Mengimplemetasikan sistem informasi data identitas dan penyewaan alat console game pada toko Metro gamers.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat adalah hal-hal yang terjadi apabila tercapainya tujuan serta bermanfaat bagi pihak lain yang dapat, diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Meningkatkan kualitas pelayanan pada konsumen dalam hal penyewaan alat console game di toko Metro Games.
2. Memudahkan perusahaan dalam menyebarkan informasi mengenai produk alat yang ditawarkan kepada pelanggan secara global.
3. Mengamankan data konsumen mengenai laporan data identitas dan data penyewaan alat console game.
4. Menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia akademisi dengan menganalisis serta membuat sistem informasi penyewaan yang bermanfaat dan diharapkan bisa dipraktekkan pada perusahaan dan juga agar mahasiswa mampu menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.
5. Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian berikutnya dalam mengembangkan sistem informasi penyewaan.

1.6 Tempat dan waktu penelitian

Toko Metro Gamers berdiri pada tanggal 14 Februari 2015 yang beralamatkan di JL. Mangun Jaya Indah 2 Desa Mangunjaya, Tambun Selatan-Bekasi. Dengan periode 2 bulan dari tanggal 02 agustus sampai 01 oktober 2019

1.7 Metode Penelitian

Berdasarkan penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa Metodologi dalam pengerjaannya. Adapun metode yang digunakan penulis dalam menyusun penulisan ini antara lain :

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan penulisan tugas akhir ini, penulis memakai beberapa cara dalam metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah studi pustaka. Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan yang ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan para ahli dengan menempatkan kesimpulan tersebut.

2. Metode Observasi

Pada metode ini yang melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai penyewaan console game pada toko Metro Gamers.

3. Metode Wawancara

Pada metode ini langsung mewawancarai pemilik toko Metro Gamers

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan metode *prototype* dengan alasan karena sistem ini menghemat waktu dalam pembuatannya serta klien dapat berpartisipasi dalam merancang

sistem, sehingga perangkat lunak dapat dengan mudah di sesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan klien.

Bahasa pemrograman yang penulis gunakan dalam perancangan yaitu bahasa pemrograman *php* karena mempunyai beberapa kelebihan diantaranya open source, serta *PHP* bisa berjalan dengan baik di *Linux*, *UNIX*, *Mac* dan *Windows*, sangat sempurna ketika digabungkan dengan *MySQL*. Bisa dieksekusi pada semua sistem operasi terkemuka saat ini, bahasa pemrograman ini juga ideal untuk pengembangan lintas-platform, dan kemampuan ini menegaskan kalau *PHP* adalah bahasa pemrograman yang hemat biaya.

Database yang digunakan dalam perancangan yaitu *MySql* karena *MySQL* memiliki keunggulan yang pertama, yaitu merupakan salah satu jenis software yang portable, Software portable ini berarti *MySQL* bisa dijalankan untuk mengolah database multi platform. Sistem operasi *Windows*, *Linux*, *Mac* bisa menggunakan *DBMS MySQL* ini, sehingga hal ini membuat *MySQL* menjadi lebih baik dari segi efisiensi dan juga fungsionalitas yang lebih baik.

1.8 Metode Konsep Pengembangan Software

1. Metode pengembangan sistem menggunakan *Prototype*.
2. Perancangan menggunakan *UML*.
3. Pemrograman menggunakan *PHP*.

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah skripsi ini, penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan,

manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang data-data yang ada dilapangan, analisa proses yang sedang diteliti, pokok masalah yang dihadapi serta usulan perumusan masalah.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan tentang perancangan aplikasi menggunakan VB.Net serta hasil program yang dibuat yang berupa tampilan screenshot (tangkapan layar) sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis selama menjalankan proses penelitian skripsi yang telah dibuat.