**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

PT Menara Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang konsultan manajemen bisnis yang berlokasi di Jakarta dan Surabaya. Peningkatan kebutuhan studio membuat PT Menara Indonesia ikut terjun ke dunia bisnis penyewaan studio. PT Menara Indonesia menyediakan sebuah studio dan perangkat yang menunjang kebutuhan VR.

Untuk memperoleh tempat yang disediakan PT Menara Indonesia, maka dilakukan pencatatan penyewaan studio dan perangkat-perangkat yang tersedia yang dilakukan oleh divisi marketing. Namun, dari proses pengelolaan tersebut masih manual yaitu klien harus mengirimkan pesan via WhatsApp atau datang ke tempat, selain itu PT Menara Indonesia juga kesulitan dalam administrasi serta proses *track and record* data penyewaan serta pembayaran yang masih menggunakan cara pembayaran secara tunai yang terasa kurang efektif.

Hal tersebut dikhawatirkan akan terjadi kesalahan informasi yang sudah didapatkan. Selain Itu, penyewaan perangkat VR yang masih manual membuat perusahaan kesulitan untuk menghitung, mengawasi, serta mengetahui keberadaannya. Hal ini dikhawatirkan terjadi pencurian atau tindak kriminal lainnya.

1. **Tujuan**

Tujuan dari kegiatan ini adalah membuat “Sistem Informasi Penyewaan Studio dan Perangkat VR (VR & *Streaming Cafe*) Terintegrasi *Payment Gateway* (Studi Kasus: PT Menara Indonesia)”.

1. **Manfaat Produk**

**1.3.1 Bagi Pengguna :**

1. Memudahkan melakukan penyewaan Studio dan Perangkat VR.
2. Memudahkan transaksi dengan pembayaran secara non-tunai (*cashless*).
3. Memudahkan dalam memantau proses penyewaan Studio dan Perangkat VR.
   * 1. **Bagi Instansi :**
4. Memudahkan track dan record data penyewaan Studio dan Perangkat VR.
5. Memudahkan pendataan dan penanganan proses pembayaran.
6. Memudahkan manajemen penyewaan Studio dan Perangkat VR.
7. **Metode Pengembangan**

Metodologi yang digunakan kali ini adalah metode pengumpulan

data dan metode pengembangan sistem. Metode pengumpulan data yang

dilakukan yaitu penelitian atau observasi dan wawancara atau *interview*

. Sedangkan metode pengembangan

sistem yang dilakukan yaitu perencanaan, analisis, desain sistem,

implementasi, dan evaluasi.

**1.4.1 Metode Pengumpulan Data**

**1.4.1.1 Observasi**

Observasi dilakukan pada saat meeting mingguan bersama instansi mengenai sistem yang dibutuhkan instansi ini.

**1.4.1.2 Wawancara**

Wawancara atau *interview* dilakukan secara daring melalui *Zoom* dengan instansi, terkait kebutuhan sistem informasi ini.

**1.4.2 Metode Pengembangan Sistem**

**1.4.2.1 Perencanaan**

Metode perencanaan dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang sistem iinformasi yang dibangun.

**1.4.2.2 Analisis**

Pada tahap analisis, dilakuakn analisis terhadap hasil observasi dan pengumpulan data serta tinjauan pustaka yanng ada sehingga mendapatkan output yang nnati dapat digunakan dalam sistem.

**1.4.2.3 Desain Sistem**

Pada tahap sistem ini data yang telah diperoleh sebelumnya

melalui observasi serta analisis, akan diolah dan dirancang menjadi rancangan aplikasi seperti ERD*, user interface* serta tabel fungsional sistem yang akan digunakan dalam pembangunan

sistem.

**1.4.2.4 Implementasi**

Pada tahap implementasi dilakukan implementasi desain sistem serta data yang diperoleh ke dalam bahasa pemrograman yang digunakan, dengan kata lain implementasi adalah proses pembangunan sistem informasi itu sendiri.

**1.4.2.5 Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, dilakukan peninjauan ulang terhadap sistem informasi yang sudah selesai. Tujuan dari evaluasi ini sendiri untuk meminimalisir adanya kesalahan pada sistem yang telah dibangun.

1. **Definisi dan Istilah**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Istilah/Singkatan** | **Keterangan** |
| 1. | Sistem Informasi | Sistem informasi adalah suatu kombinasi manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting bagi pengguna atau penerima. (Ahmad & Hasti, 2018) |
| 2. | *Entity Relationship Diagram* (ERD) | *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analyst* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. |
| 3. | *Use Case Diagram* | *Use case diagram* adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. (Rendi Juliarto, 2021) |
| 4. | *Class Diagram* | *Class diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi. (Rony Setiawan, 2021) |
| 5. | PHP | PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman *server side* scripting yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses. (Salmaa Awwaabiin, 2021) |
| 6. | *MySQL* | *MySQL* adalah sebuah *database management system* (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) yang cukup terkenal. (Yasin K, 2019) |
| 7. | XAMPP | XAMPP adalah perangkat lunak berbasis *web server* yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. XAMPP digunakan sebagai *standalone* *server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *localhost*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi. (Muhammad Robith Adani, 2021) |
| 8. | *Postman* | *Postman* adalah sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai *REST CLIENT* untuk uji coba REST API. Postman biasa digunakan oleh developer pembuat API sebagai tools untuk menguji API yang telah mereka buat. (Kosasih Wahid Pramana, 2021) |
| 9. | *Framework* | Framework adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan website. Framework ini diciptakan untuk membantu web developer dalam menulis baris kode. Dengan menggunakan framework penulisan kode akan jauh lebih mudah, cepat, dan terstruktur rapi. (Rony Setiawan, 2021) |
| 10. | *Laravel* | Laravel adalah kerangka kerja aplikasi web berbasis PHP yang sumber terbuka, menggunakan konsep *Model-View-Controller* (MVC). Laravel berada dibawah lisensi MIT, dengan menggunakan GitHub sebagai tempat berbagi kode. (Wikipedia, 2022) |
| 11. | *JavaScript Object Notation (JSON)* | JSON adalah turunan JavaScript yang digunakan dalam transfer dan penyimpanan data. (Aldwin Nayoan, 2020) |
| 12. | *Payment Gateway* | *Payment Gateway* merupakan sistem transaksi online yang mengotorisasi proses pembayaran, baik yang menggunakan kartu kredit, transfer bank, atau pembayaran langsung lainnya, seperti direct debit (BCA KlikPay, Mandiri Clickpay, CIMB Clicks, dan e-Pay BRI) dan e-wallet (TCASH dan XL Tunai). |
| 13. | *Midtrans* | *Midtrans* adalah salah satu *payment gateway* yang memfasilitasi kebutuhan para pebisnis online dengan memberikan pelayanan berbagai cara pembayaran. Pelayanan tersebut memungkinkan para pelaku industri lebih mudah beroperasi dan meningkatkan penjualan. Metode pembayaran yang disediakan adalah card payment, bank transfer, direct debit, e-wallet, over the counter, dan lain-lain. |

Tabel 1.1 Tabel Definisi dan Istilah

1. **Referensi**

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang penulis gunakan sebagai referensi produk :

* 1. Penelitian ini dilakukan oleh Widya Amala Sholikhah, Fajar Pradana, Sutrisno yang berjudul, “Sistem Informasi dan Pemesanan Co-Working Space berbasis Web (Studi Kasus EZO Space Malang)”. Penelitian ini menjelaskan tentang ketatnya bisnis co-working space di Indonesia saat ini, EZO Space memiliki kendala dalam proses bisnisnya. Proses pemesanan ruangan, pendaftaran membership, pengajuan partnership dan sistem informasi ketersediaan ruangan masih secara manual yaitu klien harus mengirimkan pesan via Whatsapp atau datang ke tempat. Selain itu, pengelolaan data pemesanan, data pembayaran dan data membership masih menggunakan Microsoft Excel. Salah satu cara yang ingin diwujudkan untuk mencapai keberhasilan usahanya adalah dengan menyediakan sebuah sistem pemesanan ruangan berbasis website dan menyediakan inovasi baru berupa event starter yaitu untuk mempertemukan para pekerja creative pada suatu kegiatan atau kolaborasi yang mereka insiatifi sendiri. Maka dari itu pennulis melakukan pengembangan Sistem Informasi dan Pemesanan Co-Working Space Berbasis Web.
  2. Penelitian ini dilakukan oleh Nuriva Anggarini yang berjudul, “Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Ruang Pertemuan Berbasis Web Pada PT Satu Atap Indonesia”. Penelitian ini menjelaskan pengelolaan penyewaan ruang pertemuan di PT Satu Atap Indonesia masih kesulitan dalam proses track and record data penyewaan dan pembayaran. Hal tersebut dikhawatirkan akan terjadi kesalahan dalam penerimaan informasi yang sudah didapatkan. Maka dari itu penulis melakukan rancang bangun aplikasi penyewaan ruang pertemuan berbasis web pada PT Satu Atap Indonesia.
  3. Penelitian ini dilakukan oleh Aldo Kevindra Rezandy yang berjudul, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Multimedia Pada PT. Matahari Mitra Sukses”. Penelitian ini menjelaskan peningkatan jumlah transaksi membuat PT. Matahari Mitra Sukses (PT. MMS) sering mengalami kendala dalam hal mengelola pemesanan dan transaksi penyewaan, agar semua peralatan yang ada adapat dihitung, diawasi serta diketahui keberadaanya maka PT. MMS memerlukan suatu sistem yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan merancang bangun sistem informasi penyewaan peralatan multimedia pada PT. MMS.

Perbedaan sistem-sistem tersebut dengan yang akan saya buat terletak pada pembayaran, dimana untuk sistem yang akan saya bangun menggunakan payment gateway sehingga mampu melakukan pembayaran secara non-tunai (cashless).