

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha rental atau sewa merupakan usaha yang menyediakan jasa dari produk yang ditawarkan seperti mobil, motor, pakaian adat, kamera, dan salah satunya yaitu rental *playstation*. *Game playstation* merupakan salah satu hiburan yang banyak digemari mulai dari kalangan anal-anak, remaja hingga kalangan dewasa. Terbukti data statistik penjualan sony ada 47,3 juta pelanggan *playstation* plus per 31 juni 2022, naik satu juta dari 46,3 juta pelanggan selama periode yang sama tahun fiskal sebelumnya. *Playstation 5* dan *playstation 4* terjual 47,1 juta unit pada kuartal pertama tahun 2022, turun 16,5 juta dari 63,6 juta yang terjual selama periode yang sama di tahun fiskal sebelumnya. 6,4 juta unit adalah *first-party*, yang turun 4,1 juta dari 10,5 juta yang terjual selama periode yang sama tahun sebelumnya. 79 persen dari penjualan adalah unduhan *game* digital lengkap, dibandingkan dengan 71 persen tahun sebelumnya [1].

Industri *game* Indonesia sejauh ini memiliki nilai pertumbuhan tinggi dan terus berkembang setiap tahun. Menurut kelompok riset yang berbasis di Belanda, Newzoo, Indonesia sudah menyumbang 18% nilai dari pasar *game mobile* di Asia Tenggara. Dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan sebesar 37,3% pada periode 2013-2017, pasar industri Indonesia akan bernilai sekitar \$ 465 juta dalam pasar *game mobile* pada 2017 [2].

Sparring Game Centre merupakan sebuah usaha pribadi yang menyediakan rental *playstation 5*. Sparring Game Centre berlokasi di jalan Terusan Batik Halus, Sukaluyu, Cibeunying Kaler, Bandung. Dari hasil wawancara dengan pemilik Sparring Game Centre, alasan utama memilih usaha rental *playstation* yaitu karena usaha yang mudah dijalankan dan peralatan yang digunakan seperti televisi dan *playstation* dapat di jual kembali jika suatu saat berhenti dari usaha tersebut. Sparring Game

Centre melakukan transaksi penyewaan *playstation* dan juga transaksi penjualan makanan dan minuman masih menggunakan cara manual, dengan mencatat penyewaan *playstation* ataupun penjualan perharinya di sebuah buku. Dengan mencatat transaksi masih dengan menggunakan buku, pemilik sering melakukan kesalahan perhitungan maupun pencatatan transaksi, bahkan buku yang digunakan untuk mencatat transaksi tersebut rusak atau hilang. Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, perlu dibangun sebuah sistem informasi rental *playstation* berbasis web untuk membantu Sparring Game Centre dalam menghitung, mengimput, dan mengolah data transaksi penyewaan ataupun penjualan yang ada di Sparring Game Centre.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana pengelolaan transaksi pendapatan sewa pada Sparring Game Centre?
2. Bagaimana pengelolaan transaksi penjualan pada Sparring Game Centre?
3. Bagaimana cara mengetahui nilai kas pada aplikasi dan secara fisik sama jumlahnya?
4. Bagaimana menyajikan catatan transaksi berupa laporan pendapatan pada Sparring Game Centre?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat :

1. Menangani transaksi pendapatan sewa pada Sparring Game Centre.
2. Menangani transaksi penjualan pada Sparring Game Centre.
3. Melakukan rekap kas untuk mengetahui nilai kas pada aplikasi dan secara fisik sama jumlahnya.

4. Dapat menangani atau menampilkan pencatatan akuntansi berupa laporan pendapatan sewa, dan laporan penjualan dengan benar pada Sparring Game Centre.

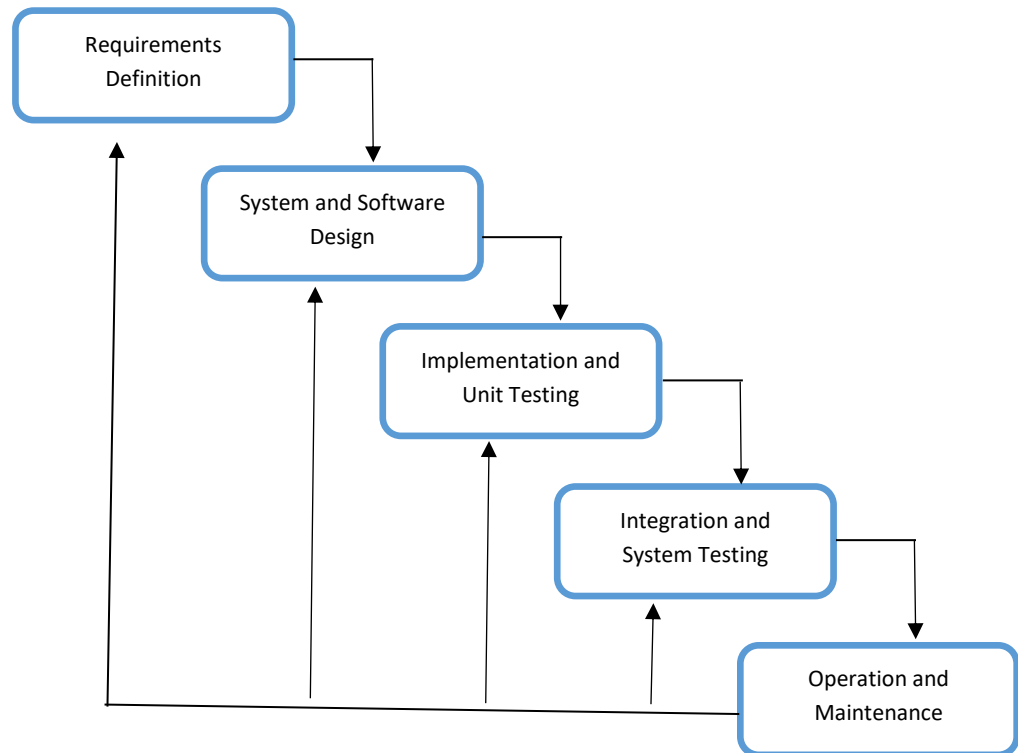
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya bisa melakukan pembayaran secara tunai.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh pemilik dan pegawai perusahaan.
3. Aplikasi ini hanya bisa memesan satu *room* dalam satu transaksi.
4. Pembayaran dengan metode Qris tidak boleh melebihi total transaksi.
5. *Booking room* hanya dapat dilakukan di aplikasi saudara Wina Apriliansa.
6. Pembelian barang dagang hanya dapat dilakukan di aplikasi saudara Achmad Fauzi.
7. Untuk melihat laporan keuangan hanya dapat diakses di aplikasi saudara Ihgfa Widiawati.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam membangun sistem secara keseluruhan perlu dilakukan beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Menurut Ian Sommerville (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada metode *Waterfall*, yakni *Requirements Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing*, dan *Operation and Maintenance* [3].



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

Berikut uraian metode pengerjaan dalam SDLC *Waterfall*:

1.5.1 Requirements Analysis and Definition

Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan metode pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan membandingkan aplikasi-aplikasi *point of sales* yang sejenis dan melihat proses pelayanan serta transaksi pada aplikasi tersebut. Sedangkan pada bagian wawancara dilakukan analisa proses bisnis dan kebutuhan dari Sparring Game Centre, sehingga disimpulkan proses bisnis dan kebutuhan dari Sparring Game Centre. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau kebutuhan secara umum dalam pengelolaan usaha dalam bidang jasa. Dokumen ini akan menjadi salah satu acuan dalam pembangunan sistem.

1.5.2 System and Software Design

Pada tahap ini dilakukan proses yang berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi

antar muka dan prosedur pengkodean. Pada tahap ini akan merancang *flowmap system* yang diusulkan untuk aplikasi yang akan dibangun, serta membuat *use case*, ERD, *class diagram*, dan *sequence diagram* untuk modul kasir. Pada tahapan ini akan menghasilkan dokumen perancangan yang akan menjadi acuan dalam tahap selanjutnya.

1.5.3 Implementation and Unit Testing

Tahap mengimplementasikan desain ke dalam program perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Visual Studio Code dan XAMPP dimana Bahasa yang digunakan adalah PHP dan basis data yang digunakan yaitu MySQL dengan *framework* CodeIgniter 4 (CI4). Setelah tahap pengkodean selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

1.5.4 Integration and System Testing

Pada tahap ini, penggabungan bagian pemesanan ruangan, sistem kasir, pembelian barang, dan pembebanan menjadi sebuah sistem. Setelah menjadi sistem lalu diuji untuk di cek untuk memastikan tidak ada kegagalan atau masalah pada *software* yang sedang dibuat.

1.5.5 Operation and Maintenance

Aplikasi yang telah digunakan oleh *user* pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi karena mengalami kesalahan atau karena dibutuhkan penambahan fungsional. Oleh karena itu, perlunya pemeliharaan aplikasi secara berkala agar dapat terhindar dari *bug* atau *error*. Tetapi dalam proyek akhir ini, penulis tidak sampai pada tahap ini.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan aplikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

RENCANA Pengerjaan	2022-2023																															
	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBRUARI				MARET				APRIL				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirements Analysis and Definition</i>	■	■	■	■																												
<i>System and Software Design</i>					■	■	■	■																								
<i>Implementation and Unit Testing</i>									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Integration and System Testing</i>																													■	■	■	■
<i>Operation and Maintenance</i>																																
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■