

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mendaki gunung saat ini menjadi salah satu olahraga alam bebas yang diminati masyarakat, khususnya kaum muda. Mahasiswa Pecinta Alam adalah salah satu grup yang sudah lama beroperasi di Indonesia. Dalam perkembangannya, kegiatan mendaki gunung dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok, dan tidak ada batasan usia. Kegiatan ini banyak disukai anak muda karena hobi ini tergolong sulit dan cukup ekstrim. Meski pendaki digandrungi sejak muda, ia harus mempersiapkan segalanya dan mempersiapkan diri dengan matang sebelum mendaki gunung. Misalnya peralatan impor, pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) dan lain-lain.

Hal ini menjadi prioritas sebelum berangkat ke alam bebas agar Anda bisa menyesuaikan kebutuhan dan perlengkapan mendaki seperti tenda, perlengkapan mendaki, sepatu, jaket *sleeping bag* dan lainnya. Tanpa mereka, kelompok atau individu tidak bisa menjadi petualang. Peralatan pendakian tersedia secara komersial, baik dibeli atau disewa. Cukup banyak toko yang menjual atau menyewakan berbagai perlengkapan pendakian. Namun hingga saat ini belum ada yang menawarkan perlengkapan mendaki berbasis Android secara *online*.

Kebutuhan akan informasi yang akurat semakin meningkat, namun jelas sistem informasi yang ada saat ini masih belum mampu memberikan informasi yang akurat, lengkap dan tepat waktu. Dewadaru Camp adalah persewaan peralatan *outdoor* yang berbasis di Pangkalpinang,

Terdapat banyak jenis alat untuk disewakan. Meskipun bisnis ini sudah ada sejak lama, namun dalam proses bisnisnya semua bagian dikerjakan secara manual atau belum terkomputerisasi.

Peralatan *outdoor* juga membutuhkan perawatan khusus agar tidak rusak dan berfungsi sempurna dalam waktu yang lama. Dari segi finansial, harus diperhitungkan anggaran yang besar untuk pembelian dan perawatan peralatan tersebut. Seseorang lebih suka menyewa peralatan *outdoor* daripada membelinya.

Ketika banyak orang lebih memilih untuk menyewa perlengkapan daripada membelinya, itu menciptakan dan meningkatkan penggunaan perlengkapan *outdoor*. Hal ini membuka peluang bagi perusahaan persewaan perlengkapan *outdoor*, dan jumlahnya semakin meningkat di berbagai kota, khususnya di Pangkalpinang. Salah satu faktor yang meningkatkan kebutuhan akan perlengkapan outdoor adalah banyaknya mahasiswa yang menyenangi kegiatan *outdoor* di waktu senggang setelah perkuliahan yang melelahkan. Mengingat tingginya permintaan masyarakat (termasuk pelajar) untuk menggunakan peralatan *outdoor*, maka peluang ini membuka peluang usaha di bidang persewaan peralatan *outdoor*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka akan di buat sebuah “Implementasi Aplikasi Sewa Alat *Outdoor* Berbasis Android pada Dewadaru Camp”. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pelanggan alat *outdoor* pada Dewadaru Camp.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Norfan Musta Dwi N, Ahmad Khambali, Titis Aji Wicaksana pada tahun 2019 berjudul “Sistem Informasi Pelanggan Alat Outdoor Pada Opak Adventure Kabupaten Pekalongan”[1], Agung Nugroho, Robby Rachmatullah, Teguh Hanata Tri Artadi pada tahun 2019 berjudul “Aplikasi Pelanggan Alat Outdoor pada Camel Adventure Surakarta Berbasis Android”[2], Dika Adi Pratama, Ester Anugrayningtyas, Joni Maulindar pada tahun 2022 berjudul “Sistem Informasi Pelanggan Alat Outdoor Berbasis Android”[3], Iman Ismail pada tahun 2019 berjudul “Aplikasi Mobile Pemesanan Sewa Alat Camping (Studi Kasus Sabana Adventure Di Yogyakarta)”[4], M Rizqi Firmansyah pada tahun 2022 Berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Persewaan Peralatan Camping Bebasis Android (Studi Kasus: Toko Malang Camp)”[5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memudahkan pelanggan untuk melakukan sewa barang?
2. Bagaimana calon pelanggan mendapatkan informasi barang yang ingin disewa?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat dan tujuan yang ingin dicapai, antara lain :

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pelanggan alat *outdoor* yang dapat memudahkan proses pelanggan bagi pengguna dan meningkatkan efisiensi bisnis rental alat *outdoor*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menampilkan data barang yang akan di sewa sehingga pelanggan mengetahui ketersediaan barang yang ingin di sewa.
2. Implementasi aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional Dewadaru Camp. Dengan otomatisasi sistem, admin dapat mengelola pemesanan dengan lebih mudah dan efisien.

1.3.2 Manfaat

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan bagi dunia akademik
Sebagai kontribusi positif untuk kemajuan wawasan keilmuan teknologi informasi serta aplikasi pada sistem operasi android untuk pengembangan pada masa yang akan datang.
2. Kegunaan bagi pengguna
Sebagai media promosi tempat, sehingga lebih dikenal oleh pihak luar, pengguna melihat informasi harga setiap item barang yang di tawarkan.
3. Kegunaan bagi penulis
Berguna bagi penulis dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam usaha.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada rancang aplikasi sewa alat outdoor ini meliputi:

1. Aplikasi ini hanya akan digunakan untuk penyewaan alat *outdoor* seperti tenda, *sleeping bag*, matras, dan lain-lain.
2. Aplikasi ini hanya akan digunakan untuk wilayah tertentu.
3. Aplikasi ini hanya akan melayani penyewaan untuk jangka waktu tertentu, seperti harian atau mingguan.
4. Aplikasi ini tidak akan menyediakan fitur pengiriman dan pengambilan alat secara langsung, tetapi menyediakan opsi untuk pengambilan sendiri oleh pelanggan di lokasi yang telah ditentukan.
5. Aplikasi ini tidak menyediakan menu pembayaran, pembayaran dilakukan saat mengembalikan produk yang disewakan

1.5 Sistematika Penelitian

Berikut sistematika penelitian dibuat untuk memberikan gambaran secara garis besarnya mengenai laporan kerja praktek yang dilakukan. Sistematikanya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan, yang merupakan BAB I Skripsi, dikemukakan topik dengan singkat dan jelas seperti Latar belakang masalah yang akan dibahas, Perumusan masalah (berupa kalimat Tanya yang berhubungan dengan tujuan penelitian), Batasan masalah, yakni penetapan masalah (dari berbagai masalah yang teridentifikasi) dengan mempertimbangkan berbagai aspek metodologis, kelayakan untuk diteliti, serta keterbatasan peneliti tanpa mengorbankan kebermanaan arti, konsep, atau topik yang diteliti, Tujuan penelitian, menyatakan target yang akan dicapai melalui penelitian. Tujuan dirumuskan selaras/ mengacu kepada rumusan masalah. Sedangkan Manfaat penelitian, menjelaskan manfaat hasil penelitian untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Metodologi penelitian terdiri dari beberapa bagian utama seperti model penelitian, teknik pengumpulan data, alat bantu pengembangan sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi antara lain: Latar belakang organisasi, struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan, analisis sistem (digambarkan dengan UML), perancangan sistem (Rancangan layar aplikasi), hasil (implementasi aplikasi digambarkan dengan screen shoot aplikasi), dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (di implementasikan).