

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabuki (Kedai Buku dan Kopi) adalah sebuah persewaan buku sederhana dan kedai kopi (*planning* kedepan) yang terletak dibagian Barat Kota Surabaya. Didirikan oleh 2 orang sahabat yang mempunyai hobi membaca dan memiliki keinginan agar dapat membantu masyarakat sekitar dalam memperoleh buku bacaan khususnya anak-anak karena mereka berfikir bahwa kalangan remaja saat ini lebih memilih membaca buku secara *online*. Dengan hanya koleksi pribadi dari mereka berdua perlahan persewaan buku ini berkembang hingga saat ini sudah ada beberapa koleksi tambahan yang berasal dari sumbangan sukarela para anggota dan juga menambahkan beberapa koleksi khusus untuk dijual.

Semakin bertambahnya koleksi bacaan secara tidak langsung menarik perhatian kalangan remaja sehingga perlahan ikut meramaikan persewaan buku tersebut. Selama ini pencatatan transaksi sewa dan kembali masih dilakukan menggunakan buku besar sehingga pada saat puncak keramaian di hari operasional tidak jarang terjadi antrian oleh peminjam maupun yang ingin mengembalikan buku. Penumpukan antrian ini menyebabkan sang pemilik untuk bekerja lebih keras karena selain mencatat transaksi peminjaman mereka juga harus mengawasi para pembaca di tempat. Permasalahan inilah yang menghambat rencana kabuki untuk membuka kedai kopi di tempat persewaannya tersebut.

Untuk itulah dibutuhkan aplikasi yang dapat mencatat transaksi persewaan dan penjualan buku secara cepat dan efisien serta dapat membantu dalam pengelolaan buku. Aplikasi yang akan dibuat adalah berbasis desktop karena akan lebih mudah digunakan dan tidak membutuhkan koneksi *internet* sehingga tingkat operasionalnya tidak tergantung oleh keberadaan atau kecepatan koneksi *internet*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi persewaan buku berbasis desktop pada persewaan buku Kabuki Surabaya yang dapat mencatat transaksi peminjaman dan pengembalian buku, penjualan dan sumbangan buku serta laporannya (keuangan, peminjaman dan pengembalian).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat dibuat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya dilengkapi dengan satu user saja (admin), karena hanya dirancang untuk digunakan oleh kedua pemiliknya.
2. Aplikasi yang dibuat merupakan berbasis *desktop* dan bersifat *offline* sehingga jika pihak persewaan membuka jasa penjualan melalui media *website* secara *online*, maka pemilik harus mencatat secara manual ke dalam aplikasi.
3. Pengelolaan data yaitu meliputi penambahan atau pengurangan koleksi buku dan pendaftaran anggota.

4. Laporan keuangan yang dihasilkan adalah laporan keuangan hasil peminjaman, penjualan dan pengembalian (denda) serta laporan keuangan secara keseluruhan.
5. Aplikasi yang dibangun hanya untuk Persewaan Buku Kabuki saja.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi persewaan buku berbasis *desktop* yang mampu mengatasi masalah pada Persewaan Buku Kabuki Surabaya.
2. Untuk memudahkan dan mempercepat proses pendaftaran anggota, pencatatan transaksi peminjaman dan pengembalian serta perhitungan denda keterlambatan.
3. Untuk memudahkan pengawasan dan pengambilan keputusan terhadap persewaan buku dengan memberikan informasi berupa laporan-laporan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Persewaan Buku Berbasis *Desktop* Pada Kabuki Surabaya” sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah dan penjelasan permasalahan secara umum, perumusan masalah serta batasan masalah yang dibuat, tujuan dari pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Persewaan Buku Berbasis *Desktop* Pada Kabuki Surabaya.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

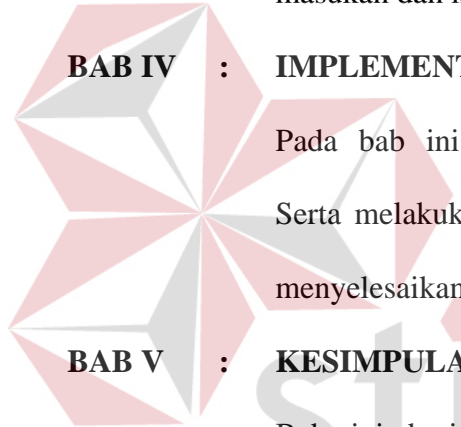
Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisa kebutuhan sistem, perancangan aplikasi yang akan dibuat meliputi: *Data Flow Diagram* (DFD), struktur tabel, desain masukan dan keluaran aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi. Serta melakukan pengujian apakah aplikasi telah dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari tugas akhir serta saran untuk pengembangan sistem.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA