

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Budaya Jawa Timur berada dalam naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (P dan K) Provinsi Jawa Timur yang berkembang sebagai pusat kegiatan kesenian (*Art Centre*) dengan berbagai kegiatan kesenian yang sempat fenomenal. Menurut catatan sejarah, kompleks Taman Budaya Jawa Timur (TBJT) dahulu adalah rumah Bupati Kanoman, tempat pertemuan, dan pusat pemerintahan Kabupaten “Soerabaia” dalam masa penjajahan Belanda yang konon dibangun tahun 1915. Sistem pemerintahan di Surabaya pada masa Kerajaan Mataram terdiri dari Kasepuhan, Kromojayan, Kanoman, dan Kasembongan. Pendopo Jayengrono dan gedung perkantoran sekarang berdiri ini merupakan bangunan asli yang masih tetap bertahan dan dipertahankan. Taman Budaya Jawa Timur memiliki sembilan gedung kesenian namun hanya tiga gedung yang disewakan hingga saat ini. Jenis gedung yang disewakan yaitu gedung resmi dan gedung pribadi, diantaranya ada Gedung Cak Durasim, Pendopo Jayengrono, dan Wisma Seni Dewi Srikandi. Gedung Cak Durasim dan Wisma Seni Dewi Srikandi tergolong jenis gedung resmi sedangkan Pendopo Jayengrono tergolong jenis gedung pribadi.

Proses bisnis penyewaan gedung yang ada pada UPT. Taman Budaya Jawa Timur Surabaya masih bersifat manual, yaitu penyewa datang dan menanyakan langsung tentang informasi jadwal gedung yang kosong serta harga sewa gedung. Kemudian staff Tata Usaha akan mencatat di *Microsoft Excel* dan menyesuaikan tanggal yang kosong. Jenis penyewa dibagi menjadi dua yaitu berasal dari instansi

dan pribadi. Jika pihak penyewa berasal dari kegiatan instansi maka membuat surat peminjaman, yang ditujukan kepada Kepala UPT. Taman Budaya Jawa Timur dan menuliskan perihal penyewaan gedung beserta detail acaranya. Setelah itu, surat diberikan kepada bagian Tata Usaha dan diberi disposisi untuk Pimpinan. Selanjutnya surat akan diproses untuk dibalas sesuai disposisi Pimpinan. Bila pihak penyewa berasal dari kegiatan pribadi hanya mengisikan blangko yang nantinya tetap mendapatkan persetujuan disposisi dari Kepala UPT. Taman Budaya Jawa Timur. Setelah surat disetujui, pihak tata usaha menghubungi pihak penyewa untuk memberikan surat yang telah disetujui. Kemudian penyewa harus menyelesaikan urusan administrasi sesuai dengan ketentuan.

Berdasarkan proses bisnis tersebut, pihak Taman Budaya Jawa Timur mengalami kesulitan untuk mengatur penyewaan dan penjadwalan pemakaian gedung yang kosong. Oleh karena itu diperlukan adanya Aplikasi Penyewaan Gedung pada UPT. Taman Budaya Jawa Timur yang dapat memberikan informasi tentang spesifikasi gedung yang disewakan, informasi gedung yang masih kosong, dan informasi penjadwalan pemakaian gedung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana membangun Aplikasi Penyewaan Gedung pada UPT. Taman Budaya Jawa Timur.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pelaksanaan pembuatan sistem ini dan masalah yang dihadapi tidak terlalu luas, pada pembuatan aplikasi membatasi masalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah PHP.
2. Aplikasi ini hanya dioperasikan bagi staff Tata Usaha UPT. Taman Budaya Jawa Timur.
3. Aplikasi ini menghasilkan laporan mengenai spesifikasi gedung yang disewakan, laporan gedung yang masih kosong, dan laporan penjadwalan pemakaian gedung.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah Membangun Aplikasi Penyewaan Gedung pada UPT. Taman Budaya Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat memudahkan staff Tata Usaha untuk menambahkan data penyewa baru dalam form penyewa.
2. Aplikasi ini dapat mempercepat proses penyewaan dan proses penjadwalan gedung.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini secara sistematis dapat dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah yang ada, perumusan masalah berdasarkan tujuan, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembuatan aplikasi, manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Berisi kilas sejarah perusahaan, visi dan misi, serta bagian yang ada pada perusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktik, yaitu dari metodologi penelitian, analisis sistem, pembahasan masalah berupa *system flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entry Relationship Diagram* (ERD), struktur tabel, desain *input-output* dan implementasi sistem berupa *capture* dari setiap tampilan program.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk perbaikan aplikasi dalam rencana pengembangan selanjutnya.