

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Awal abad ke 21 ini, ditandai dengan perubahan - perubahan besar dalam era teknologi dan globalisasi. Perubahan-perubahan ini dapat kita lihat dengan tersedianya alat-alat elektronik yang canggih, tidak hanya terbatas pada alat-alat untuk membantu pekerjaan sehari-hari, tapi juga alat-alat untuk berkomunikasi, hiburan serta permainan untuk anak. Pada peran teknologi untuk permainan target utamanya adalah anak usia sekolah. Anak golongan usia sekolah (6-18 tahun) merupakan masyarakat yang jumlahnya besar .Dari jumlah anak tersebut banyak yang telah terpapar dengan video game, didapati anak usia 8 sampai 18 tahun menonton televisi lebih dari 3 jam sehari, bahkan di Amerika Serikat anak usia 2 sampai 18 tahun menghabiskan waktu 6 jam 32 menit sehari untuk menonton televisi, bermain komputer dan video game.Tidak hanya pada mereka yang sosial ekonomi sedang sampai tinggi saja, namun juga pada mereka yang orang tua dari tingkat sosial ekonomi yang lebih rendah juga lebih cenderung menghabiskan waktu dengan kegiatan yang sama. Dua pertiga bermain video

game selama 1,6 jam setiap hari dan lebih banyak waktu dihabiskan oleh anak laki-laki. Pada umumnya para petugas mengerti akan peminat Playstation dan itu sangat menguntungkan untuk mereka yang belum memiliki Playstation dikarenakan untuk membeli terlalu mahal sehingga banyak yang menyukai memilih untuk menyewa Playstation. Maka petugas berusaha menjadikan para pelanggan nyaman dan mudah dalam menyewa. Namun dalam kenyataannya petugas sering mengalami kesulitan dalam menginputkan data Playstation. Petugas juga sering kesulitan dalam mengetahui barang yang sudah disewa dan penyewa juga tidak bisa lebih tahu informasi Playstation yang disewa maupun yang belum disewa.

Dengan adanya beberapa permasalahan di atas maka proyek tugas akhir ini mencoba membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan untuk memasukkan data penyewaan Playstation serta melihat laporan-laporan yang ada, dari proses penyewaan Playstation dan menyimpan data-data tersebut ke dalam sebuah database. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan maka di ambillah tugas akhir dengan judul **"SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PLAYSTATION"**.

1.2 Tujuan

Tujuannya membuat system informasi penyewaan playstation adalah mengembangkan aplikasi penyewaan playstation yang mampu mengelola peminjaman dan denda keterlambatan.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang dikembangkan memiliki batasan ialah :

1. Hanya melayani 1 jenis ps dalam 1 transaksi peminjaman.
2. Hanya melayani pengisian denda kerusakan dan keterlambatan.