



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Studio Musik 4 merupakan perusahaan penyewaan ruangan studio. Dalam proses penyewaan, Studio Musik 4 masih memakai jalur telepon dan tidak terkomputerisasi.

Masalah dalam proses penyewaan terdiri atas:

1. Data pelanggan hanya disimpan pada kertas yang memungkinkan kerusakan dan kehilangan data tersebut,
2. Penjadwalan secara manual untuk menentukan pelanggan yang menyewa Studio Musik yang memungkinkan kesalahan pada harga, waktu, dan
3. Rekaman pelanggan hanya dinformasikan melalui papan pengumuman yang memungkinkan juga pelanggan berdesakan bahkan tidak dapat mengetahui rekaman pelanggan dikarenakan tempatnya yang jauh.

Dalam menunjang kegiatan penyewaan dibutuhkan sistem informasi yang baik. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan agar kegiatan penyewaan dapat dilakukan dengan lebih aman dan pembuatan laporan penyewaan agar lebih mudah dalam pengerjaannya. Masalah ini dapat diatasi dengan dibuatnya sistem informasi berbasis *web* sebagai sarana penunjang informasi.

Untuk menunjang pentingnya peran teknologi informasi dalam mempermudah proses penyewaan di Studio Musik 4 Bandung, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “SISTEM INFORMASI STUDIO MUSIK 4 BANDUNG BERBASIS WEB”.



1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem informasi Studio Musik 4 Bandung yang berbasis *web* agar dapat mendukung proses pengelolaan data ruangan, alat-alat, dan penjadwalan studio serta data pelanggan dan hasil rekaman pelanggan,
2. Bagaimana membangun sistem informasi Studio Musik 4 Bandung yang berbasis *web* agar dapat mendukung proses pengolahan permintaan rekaman pelanggan, transaksi penyewaan studio, dan laporan penyewaan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan pembangunan sistem informasi Studio Musik 4 Bandung yang berbasis *web* dalam mendukung proses pengelolaan data ruangan, alat-alat, dan penjadwalan studio serta data pelanggan dan hasil rekaman,
2. Untuk melakukan pembangunan sistem informasi Studio Musik 4 Bandung yang berbasis *web* dalam mendukung proses pengolahan permintaan rekaman pelanggan, transaksi penyewaan studio, dan laporan penyewaan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Akses *file* hasil rekaman terbatas untuk pelanggan yang memiliki *file* hasil rekaman tersebut,
2. Pembayaran dilakukan secara langsung ke Studio Musik,
3. Pembayaran dilakukan secara tunai, dan
4. Tahap pengerjaan sistem yang dibuat hanya sampai *testing*.

1.5 Definisi Operasional

1. Sistem informasi pada sistem yang dibuat adalah sekumpulan sistem yang melaksanakan kegiatan pemilik di dalam laporan penyewaan Studio Musik, pengelolaan data pelanggan, ruangan studio, alat-alat studio, rekaman pelanggan, permintaan rekaman pelanggan, dan penjadwalan yang menyajikan informasi untuk pelanggan.
2. Studio Musik 4 merupakan studio yang bergerak di bidang pelayanan penyewaan Studio Musik. Penulis membahas proses penyewaan, penjadwalan, dan pengolahan rekaman pelanggan dengan menggunakan media berbasis web.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, pembuatan aplikasi ini menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *waterfall*. Model sekuensial linier menunjukkan pendekatan yang sistematis dan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai pada tingkat sistem dan kemajuan melalui analisis, *design*, *coding*, *testing*, dan implementasi (Pressman, 2005, p. 28).



Gambar 1.1

Model *Waterfall*

Berikut penjelasan mengenai setiap tahapan dari model *waterfall*:

a. *Requiements & Analisis*

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan aplikasi ini selanjutnya. Kelancaran proses pembuatan sistem secara keseluruhan dan kelengkapan fitur aplikasi sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan sistem, penulis melakukan diskusi dan pengumpulan data dari pemilik.



b. Design

Desain dalam tahap ini adalah tahap perancangan dengan kebutuhan yang telah disesuaikan dengan analisis sistem, sehingga dalam tahap ini tidak ada lagi pengulangan proses, karena hasil dari analisis sistem telah dianggap lengkap.

c. Coding

Tahap ini merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat kedalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript dan penyimpanan data menggunakan MySQL.

d. Testing

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

e. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap pengoperasian oleh *user*. Setelah dilakukan pengujian program pada tahap sebelumnya.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1

Jadwal Pengerjaan

Bulan Tahun	Nop 2011				Des 2011				Jan 2012				Feb 2012				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Requiements	■	■															
Analisis			■	■	■												
Design						■	■	■									
Coding									■	■	■	■					
Testing													■	■	■	■	
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Presentasi Hasil																■	