

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Spider Music Studio merupakan studio music yang melayani penyewaan studio untuk latihan band dan penyewaan alat band untuk acara-acara tertentu. Selama ini penanganan kegiatan yang ada di Spider Music Studio masih dilakukan secara manual, sementara pelanggan studio ini sudah banyak dan seringkali karyawan studio kerepotan dalam menangani pemesanan, penyewaan alat dan transaksi yang terjadi setiap harinya.

Sistem yang digunakan sejauh ini masih manual. Pemesanan latihan dilakukan lewat telpon, atau pelanggan datang sendiri ke studio menuliskan jadwal pemesanannya di papan tulis. Begitu pula dengan penyewaan alat band. Setelah latihan selesai atau alat band sudah dikembalikan, barulah karyawan studio mencatat transaksinya di lembar kuitansi. Transaksi-transaksi ini juga dicatat di buku khusus untuk dijadikan laporan kepada pemilik studio. Banyaknya alat musik yang dimiliki studio ini juga menjadikan kendala bagi karyawan untuk mencatat alat-alat yang ada atau sedang disewakan kepada pelanggan sehingga diperlukan penanganan khusus.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang memudahkan pengelolaan data di Spider Music Studio. Sebuah aplikasi berbasis web yang memudahkan user dalam melakukan pemesanan, pengelolaan data alat-alat musik, pengelolaan data transaksi dan pembuatan laporan transaksi kepada pemilik studio. Aplikasi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan di atas.

Aplikasi Manajemen Spider Music Studio yang berbasis web ini akan diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang menjadi objek pembuatan aplikasi adalah:

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pemesanan melalui internet ?
- b. Bagaimana membuat media penyimpanan data transaksi yang terjadi setiap harinya ?
- c. Bagaimana mengelola data alat-alat musik yang dimiliki Spider Musik Studio ?
- d. Bagaimana membuat laporan kepada pemilik studio yang berupa laporan transaksi, pelanggan dan inventori dalam jangka waktu tertentu ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sistem pemesanan studio dan penyewaan secara *on-line*.
- b. Mengelola data transaksi yang terjadi setiap harinya.
- c. Mengelola data alat-alat musik yang dimiliki Spider Music Studio.
- d. Menampilkan laporan bagi pemilik studio, antara lain laporan transaksi dalam jangka waktu tertentu, laporan pelanggan dan laporan alat-alat musik yang ada di Spider Music Studio.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan batasan agar tidak menyimpang dan mencegah meluasnya ruang lingkup persoalan yang harus ditangani. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Tidak mengurus laporan keuangan dan gaji karyawan.
- b. Jaringan diasumsikan aman dan tidak ada gangguan.
- c. Khusus penyewaan alat, aplikasi ini hanya menangani pemesanan dan pembayaran total penyewaan sesuai paket penyewaan alat yang telah ditetapkan oleh studio. Spesifikasi biaya seperti biaya transportasi, biaya makan dan biaya lainnya tidak ditangani melalui aplikasi ini.
- d. Paket penyewaan alat musik dikelola oleh pemilik studio.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian proyek akhir ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Observasi pengumpulan data
Mengumpulkan data dan informasi Spider Music Studio yang dapat digunakan pada tahapan pengembangan perangkat lunak.
2. Study Literatur
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan literatur dan informasi terkait dengan pembuatan proyek akhir baik dari buku ataupun browsing melalui internet.
3. Pengembangan Perangkat lunak
Metode yang digunakan pada pembuatan proyek akhir ini adalah metode WaterFall terdiri dari tahapan:
 - a. Analisis
Pada tahap ini mempelajari dan menganalisis kekurangan sistem dan kebutuhan pengguna untuk memperoleh spesifikasi kebutuhan sistem atau perangkat lunak yang sesuai dan menentukan kendala yang harus dihadapi oleh perangkat lunak.
 - b. Perancangan (Desain)
Pada tahap ini akan dibuat desain dari sistem. Desain dapat berupa DFD, ER dan pengkodean. Dalam perancangan perangkat lunak ini menggunakan metode terstruktur.
 - c. Implementasi (coding)
Pada tahap ini perangkat lunak diimplementasikan dalam bentuk *coding* program berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah diperoleh

dari tahap sebelumnya. Dalam hal ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan pengelolaan database MySQL.

d. Pengujian (Testing)

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap perangkat lunak yang dibangun. Apakah fungsionalitas yang dibangun pada perangkat lunak telah sesuai dengan kebutuhan sistem pada tahap analisis.

4. Pembuatan dokumentasi

Pada tahap ini membuat dokumentasi dari sistem yang telah dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penyelesaian masalah dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat berbagai teori yang mendukung terlaksananya pengembangan Aplikasi Manajemen Spider Music Studio, khususnya teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan sistem saat ini sehingga bisa ditentukan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi agar pembuatan Aplikasi Manajemen Spider Music Studio. Untuk menggambarkan analisis sistem saat ini akan dibuat perancangan aliran informasi, perancangan basis data, perancangan struktur aplikasi dalam bentuk web.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN TESTING

Bab ini berisi tentang pengimplementasian rancangan pada tahap sebelumnya dan melakukan pengujian aplikasi baru.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan aplikasi yang telah dibuat serta saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.