

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sejak dahulu, musik merupakan suatu alunan nada yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah irama yang harmonis ketika didengarkan, musik dinilai dapat membangkitkan inspirasi semangat serta memberikan motivasi terhadap kehidupan. Hampir semua kalangan menyukai musik mulai dari orang tua hingga anak-anak, Bahkan banyak anak-anak yang sudah mengenal dan dapat memainkan instrument musik.

Seiring dengan berkembangnya musik mulai banyak terjadinya pertukaran budaya tentang musik dimana orang-orang saling mempelajari hal mengenai musik tersebut serta dengan perkembangan tersebut banyak alat musik baru yang bermunculan tetapi tidak semua orang dapat memainkan alat musik tersebut dikarenakan tidak memiliki alat musik tersebut.

Studio musik merupakan sebuah sarana untuk merekam dan memproduksi lagu ataupun bisa juga untuk menyalurkan hobi dalam bermusik tanpa terikat dengan pekerjaan apapun yang bersifat profesional.

Studio musik biasanya memiliki fasilitas seperti alat musik yang memadai dan sebuah ruangan untuk melakukan rekaman. Dengan berkembangnya teknologi, studio musik juga mengalami perubahan dimana kebanyakan studio sekarang sudah menggunakan alat digital dan software yang canggih dalam

melakukan proses perekaman musik sehingga dapat meningkatkan kualitas musik tersebut.

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini peran teknologi menjadi sangat penting agar dapat bersaing dengan pesaing lainnya dikarenakan dengan hampir dalam semua aspek berhubungan dengan teknologi informasi. Teknologi informasi memiliki peran yang penting dalam proses pemesanan studio karena dapat mempersingkat proses penyewaan yang berdampak dengan meningkatnya kepuasan pelanggan.

Matrix Studio adalah salah satu studio yang ada di Bandung yang memiliki fasilitas lengkap namun dalam proses pemesanan ruang studionya masih menggunakan metode manual dengan cara menghubungi admin terlebih dahulu ataupun langsung datang kesana tanpa mengetahui ketersediaannya ruang yang masih kosong.

Karena pemesanan studio masih dilakukan secara manual rentan terjadinya masalah seperti serta ketersediaan informasi yang sulit didapat oleh pelanggan dikarenakan harus bertanya secara langsung ke admin yang dimana hal itu dapat membuang waktu pelanggan jika tidak jadi memesan karena jadwal yang tidak sesuai.

Akibat sulitnya mendapatkan ketersediaan jadwal studio maka dapat mengakibatkan terjadinya jadwal yang saling bentrok antar pelanggan karena jadwal yang tidak sesuai sehingga nantinya dapat menyebabkan ketidakpuasan pelanggan.

Serta bila dilihat dari sisi admin sendiri juga metode pelaporannya hanya menggunakan *google calendar* saja yang dimana pada *google calendar* hanya mencangkup data tanggal dan nama penyewa dan harga saja dimana hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan pada pengelolaan data nantinya.

Dari uraian diatas dikarenakan jumlah admin yang dapat melayani pelanggan secara langsung terbatas dan proses pemesanan studio memerlukan waktu yang cukup lama diperlukannya sebuah teknologi informasi berupa sebuah aplikasi pemesanan ruang studio yang bisa digunakan oleh pelanggan secara online dan realtime, yang dapat digunakan untuk melihat ketersediannya ruang studio ataupun untuk melakukan pemesanan ruangan secara online agar dapat memudahkan pelanggan.

1.2 .Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut

1. Informasi ketersediaan ruang studio sulit didapat dan proses pemesanan melalui telepon memakan waktu yang cukup lama, menyebabkan beberapa pelanggan membuang-buang waktu jika akhirnya tidak jadi memesan karena jadwal yang tidak sesuai.
2. Dikarenakan tidak adanya informasi ketersediaan jadwal menyebabkan terjadinya jadwal yang berbentrok.
3. Laporan masih berupa jadwal pelanggan yang sudah melakukan penyewaan selama sebulan pada *google calendar* dan pada laporan tidak

memiliki jumlah keseluruhan total pesanan ataupun harga sehingga rentan terjadi kesalahan pada keuangannya .

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan studio yang berjalan di Matrix Studio?
2. Bagaimana bentuk perancangan sistem informasi yang diusulkan di Matrix Studio?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi yang diusulkan di Matrix Studio?
4. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi yang diusulkan pada Matrix Studio?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem pemesanan studio secara online yang bertujuan agar dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan kegiatan memesan studio serta sebagai media informasi terkait ketersediaanya jadwal studio yang dapat disewa.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pelanggan dalam mencari informasi tentang ketersediaannya jadwal dan memudahkan pelanggan memesan studio.
2. Mencegah terjadinya jadwal yang saling bentrok.
3. Memudahkan pengelolaan data studio bagi admin.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini diharapkan oleh penulis agar dapat berguna bagi pihak-pihak berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Pemilik Studio

Diharapkan membantu setiap proses bisnis yang terjadi di studio mulai dari pengelolaan ruang studio hingga penjadwalan studio

b. Bagi Pelanggan

Memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan studio serta dalam memeriksa jadwal ketersediaannya studio

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang lebih luas terkait dalam pembuatan aplikasi pemesanan studio berbasis web di Matrix Studio

b. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat memberikan masukan pemikiran terutama bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut, serta bermanfaat sebagai sumber data bagi para peneliti lain.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Web pemesanan ini dibuat untuk melakukan pemesanan secara online serta menginformasikan jadwal yang tersedia.
2. Harga total pemesanan studio dihitung per orang untuk perjamnya.
3. Proses pemesanan hanya bisa dilakukan jika sudah memiliki akun.
4. Proses pembayaran hanya bisa dilakukan menggunakan metode transfer bank jika memesan secara online dan proses pembayaran dilakukan menggunakan metode tunai jika memesan secara langsung.
5. Proses pemesanan akan dinyatakan berhasil apabila sudah melakukan pembayaran lunas dan proses pembayaran akan diberikan waktu sebanyak 30 menit apabila melebihi waktu yang diberikan maka pemesanan akan dibatalkan oleh admin.
6. Apabila jadwal yang dipesan melebihi jam yang sudah dipesan maka akan dikenakan denda perjamnya.
7. Halaman admin digunakan khusus untuk admin agar dapat mengelola data.
8. Pemilik diberikan hak akses agar dapat melihat laporan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penulis untuk melakukan sebuah penelitian ini adalah di Matrix Music Studio yang bertempat Jl. Anggrek Boulevard no.27 Surapati Core, Jl. Phh. Mustofa No.153, Pasirlayang, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40192

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian merupakan waktu yang telah dilakukan untuk menyelesaikan suatu penelitian, adapun waktu yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. 1 Tabel waktu penelitian

No	Kegiatan yang dilakukan	Bulan					
		2	3	4	5	6	7
1	Penyusunan Proposal						
2	Survei Objek Penelitian						
3	Pengumpulan Data dan Analisis Sistem						
4	Perancangan Sistem						
5	Pembangunan Sistem						

6	Implementasi dan Pengujian Sistem						
---	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri beberapa bab yaitu, Pendahuluan, Landasan Teori, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan dan Penutup yang saling berhubungan, yang dibahas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, kegunaan penelitian (kegunaan Praktis dan Akademis), Objek penelitian dan Jadwal Penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan semua teori-teori yang dijadikan landasan teori dan referensi dalam melakukan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan objek dari penelitian seperti sejarah tempat penelitian, visi dan misi yang ada pada tempat penelitian, struktur organisasi tempat penelitian, dan deskripsi tugas sesuai dengan struktur organisasi yang berada pada tempat penelitian, berisikan metode penelitian yang digunakan seperti desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pembangunan sistem, serta pengujian aplikasi dan terdapat juga penjelasan mengenai analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan penelitian yang sedang dilakukan meliputi perancangan sistem, perancangan database, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi sistemnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan yang diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan berisikan saran yang berguna untuk penelitian kedepannya.