BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi sangat berkembang pesat setiap saat. Semakin cepat perkembangan teknologi informasi makan kebutuhan manusia akan informasi pun semakin mudah. Manusia akan lebih mudah mencari dan menyebarkan informasi karena semakin banyak juga media pendukung informasi seperti internet, televisi, majalah, radio dan media lainnya. Komputer merupakan sistem atau alat elektronis yang dapat menghitung dan memanipulasi data secara cepat dan tepat dan dirancang untuk otomatis dapat menerima dan menyimpan data. Jika selama ini data masih tersimpan secara manual, maka dengan adanya komputer dan program aplikasi yang dapat mendukung pengolahan data, dapat banyak mengubah keadaan sehingga dapat dilakukan penginputan data yang membuat pengaturan data lebih mudah, baik itu penyimpanan data, pembuatan laporan maupun pencarian data. Oleh karena itu komputer sangat membantu manusia dalam mengolah data dan informasi.

Penyewaan merupakan salah satu kegiatan bisnis yang cukup diminati saat ini. Penyewaan cukup diminati karena kebutuhan konsumen akan pelayanan jasa cukup besar, hal ini pun menjadikan bisnis penyewaan merupakan bisnis yang menjanjikan. Karena menjanjikan, maka banyak orang yang berminat menjalankan usaha bisnis penyewaan dan hal tersebut menambah tingkat persaingan yang ketat. Oleh karena itu diperlukan sistem penyewaan yang baik untuk mampu bersaing

dengan yang lain. Sistem penyewaan yang terkomputerisasi merupakan salah satu cara untuk menciptakan sistem penyewaan yang mampu bersaing.

Hendrik Music Studio merupakan perusahaan yang menawarkan jasa penyewaan studio musik, penyewaan alat musik, dan juga jasa *recording*. Untuk penyewaan rental studio musik dihitung perjam, untuk *recording* hitungannya per-shift (1 shift = 6 jam), dan untuk penyewaan alat hitungnya perhari.

Semua proses pengelolaan data penyewaan di *Hendrik Music Studio* masih manual, terkecuali proses pembuatan laporan bulanan. Proses pembuatan laporan menggunakkan komputer, namun masih diketik secara manual dengan melihat acuan dari struk sewa dan juga buku sewa. Sering hilangnya struk sewa dan juga terlalu banyak dokumen yang menumpuk sehingga proses pembuatan laporan harus melihat dari dokumen fisik yang tersedia membuat proses pembuatan laporan menjadi lebih lama. Selain itu juga hasil laporan yang dibuat tidak akurat. Proses penyimpanan dokumen juga menjadi salah satu kendala, karena pada saat ingin mencari salah satu dokumen harus mencari dari tumpukan dokumen yang ada. Proses perhitungan pun masih menggnakkan alat hitung yang standar seperti kalkulator dan juga perhitungan sacara manual.

Semua permasalahan yang terjadi di *Hendrik Music Studio* ini menghambat proses bisnis yang berjalan sehingga kurang bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk membantu proses bisnis penyewaan studio musik di *Hendrik Musik Studio* diperlukan suatu aplikasi yang mampu membantu proses pengolahan data penyewaan agar data yang dihasilkan lebih akurat, selain itu juga waktu yang digunakkan dalam pengolahan data penyewaan lebih cepat. Penyimpanan data

secara komputerisasi juga dapat mengurangi kemungkinan rusaknya data-data penyewaan dan transaksi.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan sistem informasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data transaksi, data penyewa, data sewa, dan juga laporan. Oleh karena itu penulis mengambil judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO MUSIK DI *HENDRIK MUSIC STUDIO***".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Petugas studio mengalami kesulitan dalam mengolah data penyewaan mulai dari data jenis penyewaan, data transaksi penyewaan
2. Masih kesulitan dalam penjadwalan karena terlalu banyak data penyewaan yang dicatat, khususnya untuk transaksi rental
3. Petugas studio mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi rental, *recording* dan sewa paket karena harus melihat dari banyak arsip

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini mendapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sistem informasi penyewaan studio yang berjalan di *Hendrik Music Studio*.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music Studio*.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music Studio*.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music Studio*.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *desktop* penyewaan studio guna mendukung proses bisnis yang terjadi di *Hendrik Music Studio*. Dan manfaat bagi petugas dan juga pemilik dari *Hendrik Music Studio* setelah dibangunnya aplikasi penyewaan studio musik ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sistem penyewaan studio yang berjalan di *Hendrik Music Studio*.
2. Merancang sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music*.
3. Menguji sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music Studio*

4. Mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Hendrik Music Studio*

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dari studi lapangan yang diamati dalam bidang penyewaan khususnya penyewaan studio musik.
2. Dapat menjadi perbandingan dengan hasil penelitian lainnya sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut.
3. Dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori yang sudah didapatkan selama kuliah kedalam praktek dilapangan.
4. Peneliti bisa mengiimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.
5. Memberikan sumbangan penting dan memperluas ilmu kajian komputer menyangkut aplikasi penyewaan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi *Hendrik Music Studio*
    a. Dapat memajukan dan meningkatkan mutu bisnis dari *Hendrik Music Studio*.
    b. Mengetahui manfaat dan keuntungan yang diperoleh dari sistem informasi penyewaan.

2. Bagi Petugas *Hendrik Music Studio*
    a. Memudahkan dalam proses pengelolaan data penyewaan
    b. Mempersingkat waktu dalam pengelolaan data penyewaan
3. Bagi Pemilik *Hendrik Music Studio*
    a. Dengan akuratnya data penyewaan yang dihasilkan, akan lebih mengetahui kebutuhan konsumen
    b. Bisa lebih mudah mencapai tujuan perusahaan
    c. Mudah untuk mengontrol proses bisnis di *Hendrik Music Studio*

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah batasan pembahasan dari metode penelitian yang dibuat agar pembuatan Skripsi memiliki tujuan dan arah yang jelas. Oleh karena itu penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini difokuskan pada sistem rental studio musik, sistem penyewaan *recording*, sistem penyewaan paket, penjadwalan rental studio, penjadwalan *recording*, penjadwalan sewa paket dan pengembalian penyewaan paket.
2. Transaksi bisa dilakukan *booking* dengan uang muka minimal 50% dari biaya sewa dan bisa pembayaran secara penuh.
3. Uang muka hangus apabila terjadi pembatalan *booking*.
4. Untuk proses rental studio bisa ada lebih dari 1 proses rental dalam 1 hari, untuk proses *recording* dan sewa paket hanya ada 1 penyewaan dalam 1 hari.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di *Hendrik Music Studio*, Jalan Raya Ciloto No 6 Cipanas-Puncak Cianjur 43253 Jawa Barat.

Tabel 1.7 Tabel Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Maret 2015				April 2015				Mei 2015				Juni 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
2.	Analisis Sistem																
3.	Perencanaan Sistem																
4.	Pembuatan Sistem																
5.	Pengujian Sistem																
6.	Implementasi dan Pemeliharaan Sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi, waktu dan lokasi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan TA atau Skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan tentang hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topic TA atau Skripsi berikut pemodelanya.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapat pada tahap implementasi. Selain itu berisi rincian pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box*

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselasaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi.