BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Studio Masterplan Recording Chamber merupakan salah satu studio rekaman favorit di kota Bandung yang menjadi alternatif pilihan untuk melakukan kegiatan rekaman bagi para pemusik. Pelanggan Studio Masterplan Recording Chamber mencakup berbagai kalangan baik dari kalangan pemula sampai kalangan artis professional. Studio Masterplan Recording Chamber memiliki pelanggan baik dari dalam kota Bandung maupun dari luar kota Bandung.

Kegiatan *booking* merupakan kegiatan yang penting dalam hal jadwal pengguanaan studio dan laporan untuk manajemen Studio Masterplan Recording Chamber. *Booking* studio adalah proses interakasi antara pelanggan dengan pihak studio untuk menentukan tanggal penggunaan studio. Sistem *booking* di Studio Masterplan Recording Chamber masih menggunakan cara manual dimana pelanggan datang dengan melakukan proses bayar uang muka secara langsung, karena bila tidak membayar uang muka maka tanggal yang dipesan tidak dapat dikonfirmasi. Masalah lain yang sering muncul adalah bila pelanggan tidak dapat melakukan *booking* secara langsung karena sabagian pelanggan Studio Masterplan Recording Chamber berasal dari luar kota Bandung, banyak yang mem*booking* melalui telepon diluar jam kerja dan terjadi ketidak tepatan tanggal *booking*. Dalam sistem *booking* manual akan menyita banyak waktu dan tenaga. Dalam hal menyampaikan informasi jadwal studio juga masih menggunakan cara

manual padahal pelanggan ingin secepatnya mengetahui jadwal yang kosong untuk melakukan *booking* tanpa harus datang langsung ke Studio Masterplan Recording Chamber .

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka akan dibangun aplikasi *booking* secara *online* di Studio Masterplan Recording Chamber. Aplikasi ini diharapkan bisa membantu pelanggan untuk *booking* secara praktis dan efisien, memberikan layanan selama 24 jam non stop yang bisa diakses oleh siapa pun dimana saja. Hal ini sangat membantu manajemen dan pelanggan Studio Masterplan Recording Chamber .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah yang dapat diselesaikan adalah membangun aplikasi booking *online* di Studio Masterplan Recording Chamber.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud pembuatan laporan ini adalah untuk membangun aplikasi *Booking online* di Studio Masterplan Recording Chamber.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penelitian Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses jadwal studio, *booking* serta pembayaran secara *online* kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan internet.
2. Menampilkan informasi mengenai studio sehingga mempermudah konsumen untuk medapatkan informasi dari studio tersebut.
3. Memberikan kemudahan bagi pihak manajemen melayani pelanggan dalam proses *booking* jadwal studio.
4. Membantu membuat laporan *booking* dan laporan keuangan perbulan sehingga memudahkan manajemen untuk pengembangan studio.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup Proposal penelitian ini meliputi :

1) Data Produk
   a) Produk dalam sistem ini bukan berupa barang tetapi layanan jasa sewa studio yang mempunyai kategori dan sub kategori seperti layanan studio, jasa *pre production* dan *instrument di studio* yang berbeda – beda yang akan di tampilkan pada bagian *index* sebagai informasi studio beserta detail gambar isi dari studio tersebut.
   b) Informasi yang ditampilkan yaitu fasilitas layanan, harga dan gambar yang ada di studio tersebut.

c) Pada aplikasi ini juga menampilakan rating dari hasil pemilihan operator rekaman favorit atau fasilitas dan *instrument* yang paling diminati oleh pelanggan sehingga bisa lebih mengingkatkan fasilitas yang ada dan mengetahui *engineers of the month* atau *instrument* mana yang paling diminati.

d) Pengeloaan sistem pemesanan disini yaitu pelanggan yang pertama *booking* itu yang akan medapatkan jadwal studio. Apabila pelanggan hanya melakukan *booking* saja tanpa melakukan pembayaran uang muka maka dikenakan time limit selama 24 jam atau batasan waktu, jika pelanggan melebihi *time limit* maka transaksi akan dibatalkan.

e) Manajemen harga akan disesuaikan pada saat pelanggan *booking* studio. Harga *shift* 1 dan 2 berbeda dengan *shift* 3 karena *shift* 3 menggunakan waktu tambahan, dan diberlakukan harga *over time*.

2) Manajemen Pemesanan

a) Pemesanan *online* hanya menampilkan jadwal sudio, operator rekaman, dan *shift* waktu penggunaan studio.

b) Status akan *update* pada saat pelanggan melakukan *booking* kemudian di konfirmasi oleh pihak studio, setelah transaksi *booking* sistem akan mengirimkan informasi ke konsumen melalui *email* bahwa proses *booking* anda telah berhasil. Bukti transaksi yang telah dikirim ke *email* pelanggan itu yang digunakan pada saat konsumen melakukan pengguanaan sebagai bukti transaksi *booking*.

c) Pihak studio dapat meng*update* data status studio, menambah dan mengubah data studio.

d) Pembatalan pemesanan dilakukan apabila pelanggan tidak melakukan pembayaran uang muka. Apabila pelanggan telah melakukan *booking* dan telah membayar maka uang tidak bisa dikembalikan.

e) *Update* pesanan

Pada sistem ini tidak bisa mengubah sistem yang telah dipesan seperti perubahan tanggal yang dipesan tetapi bisa ditambah tanggal pemesanan studio.

1) Sebagai sarana promosi dilakukan dengan cara *social network* seperti *facebook* dan *twitter*.
2) Menampilkan alamat, nomor telepon dan *Instan Messaging* sebagai sarana komunikasi informasi yang dibutuhkan.

Pembuatan aplikasi *web* ini menggunakan PHP untuk *programing*, *Macromedia Deramweaver MX* untuk desain *web*, dan MySQL untuk *database* yaitu *database server* yang berjalan didalam media *online* sehingga *database* ini mudah di *menage* oleh penggunanya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas maka penulis membuat suatu batasan masalah yaitu :

1. Sistem tidak menyimpan data seluruh studio (hanya yang berhubungan dengan *booking*, serta pembayaran studio).
2. Sistem hanya mengolah pemesanan *booking* saja tidak termasuk fasilitas lain seperti *pre production*.

3. Mempunyai *IP-Dedicatied*, Menggunakan *Security Source Soket Layer* (*SSL*) untuk keamanan dan *username* dan *login* untuk pihak studio dan member yang menggunakan aplikasi ini.
4. Sistem hanya melakukan perhitungan harga untuk *booking* studio saja.
5. Manajemen pembayaran dilakukan dengan dua cara yaitu secara *offline* dan *online*. *Offline* yaitu dengan menyediakan berbagai *account* bank dan dilakukan dengan cara transfer dan tunai. Pembayaran *online* yaitu dengan menggunakan fasilitas pembayaran *paypal.*
6. Sistem hanya menyampaikan berapa banyak tanggal studio yang masih kosong, daftar nama operator dan rincian harga studio dan *shift* yang masih tersedia dan dapat di pesan berdasarkan pada tanggal berapa dan *shift* berapa akan dipesan.
7. Pembayaran dapat lunas atau uang muka, uang muka adalah 50% dari total biaya harga sewa studio.
8. Menghasilkan laporan data *booking* studio, dan pembayaran tiap bulannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara :

1) Mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian
2) Mempelajari dasar-dasar pengembangan web dengan HTML dan PHP.
3) Mempelajari dasar-dasar *Macromedia Dreamweaver MX*.
4) Mempelajari dasar-dasar MySQL

b. Observasi.

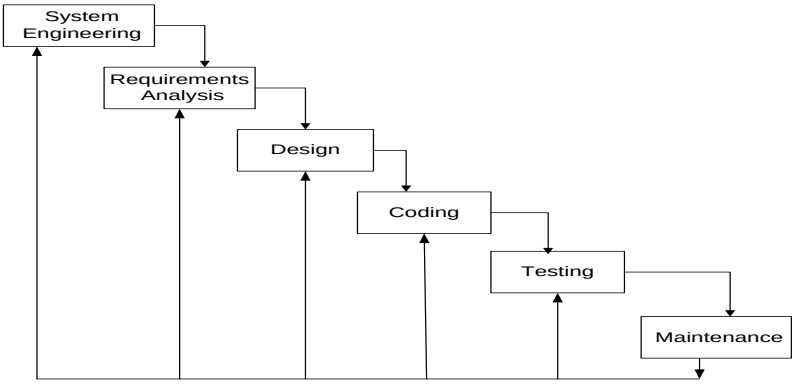
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke hotel terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Tahapan Model Waterfall

a. *System / Information Engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analysis*

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding (implementasi)*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi *e-commerce*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang uraian mengenai analisis masalah dari rancangan pembuatan perangkat lunak. Serta perancangan Diagram Konteks, DFD, Kamus Data, ERD, Perancangan Data, Perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan modul program, spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras, uji coba program dan analisis terhadap hasil uji coba program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.