BAB 1
Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem informasi begitu pesat yang mengakibatkan banyak perubahan disegala bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang dirasakan dibidang informasi adalah teknologi *internet*.

Pada saat ini *internet* bukan merupakan hal yang baru lagi bahkan sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dan menjadi suatu hal yang berguna dan penting bagi masyarakat. Hal ini disebabkan bahwa di *internet* informasi dapat disediakan untuk masyarakat di seluruh dunia secara bebas dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk menyampaikan informasi tersebut ke seluruh dunia dengan *internet* dikenal suatu media untuk meletakan informasi tersebut secara *online* yaitu *website*. Selain sebagai sarana penyaji informasi, *website* juga biasa digunakan olah masyarakat sebagai media untuk melakukan berbagai aktifitas seperti media promosi, media bertransaksi, media komunikasi, dan lain sebagainya.

Teknologi informasi secara *online* merupakan bagian penting dari perkembangan teknologi dalam dunia internet. Pemakaian media *website* sangat menguntungkan banyak pihak, diantaranya dapat dimanfaatkan sebagai sarana jual beli online, pemesana tiket pesawat terbang, resevasi hotel dan lain sebagainya.Salah satu contohnya adalah studio rekaman, studio tekaman memanfaatkan media internet sebagai media pemesanan jadwal rekaman yang dapat mempermudah konsumen untuk memesan jadwal rekaman yang diinginkan tanpa harus datang langsung ke tempat sehingga proses pemesanan akan lebih capat. Secara umum dapat dikatakan bahwa konsep reservasi dan pembayaran *online* bisa merupakan sebuah cara yang paling efisien dan mempermudah masyarakat dalam memperoleh layanan dari pihak studio rekaman secara cepat dan tanpa menghabiskan banyak waktu.

Kill Studio adalah studio rekaman yang terletak di *Jln.Cimuncang Komplek DU no 1A Cimuncang Bandung, Indonesia 40125.*Kill Studio bergerak dibidang jasa untuk melayani para konsumennya di bidang music yaitu *Recording, Overdub, Editing, Mixing, Mastering, Arranger, Music DirectorR, Addtional Player, Pembuatan Album / Mini Album, Duplikasi / Replikasi.*

Untuk mempromosikan studio ini beberapa hal telah dilakukan oleh Kill Studio seperti menggunakan media promosi seperti brosur dan iklan di koran-koran sehingga masyarakat luas tidak banyak yang mengetahui keberadaan Kill Studio karena hanya mencangkup wilayah dalam kota.

Begitu juga dalam melakukan proses pemesanan jadawal, konsumen harus datang langsung ke tempat untuk menanyakan kepada pihak perusahaan dibagian resepsionis jadwal yang diinginkan masih kosong atau sudah ada yang mengisi, sehingga akan merugikan konsumen yang dari luar kota karena jadwal yang diinginkannya telah dipesan oleh konsumen lain. Ketika konsumen melakukan pemesanan lewat telepon atau lewat email maka pihak perusahaan akan mengalami kesulitan karena sering terjadi pemesanan jadwal yang sama oleh para konsumen dan tidak langsung membayar sehingga pihak perusahaan mengalami kesulitan untuk menentukan konsumen mana yang akan mendapatkan jadwal yang telah ditentukan.

Proses pembayaran pada saat ini pembayaran dengan konsumen datang langsung ke tempat atau pembayaran melalui tranfer via rekening. Konsumen diwajibkan untuk membayar harga per shift adalah Rp. 350.000 untuk 5 jam, ketika konsumen membatalkan pemesanan setelah pembayaran maka uang yang telah dibayarkan akan dikembalikan sebesar 50% dari harga per shift.

Dalam proses pelaporan perusahaan mempunyai 2 pembukuan yaitu pembukuan jadwal rekaman dan pembukuan keuangan. Masing-masing pembukuan harus direkap setiap bulannya dengan menggunakan berkas-berkas sehingga mamakan banyakwaktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Hanya beberapa kalangan yang bisa mendapatkan informasi tentang perusahaan karena pihak perusahan kurang mempromosikan perusahaan dan layanan jasanya Kill Studio masih mengalami kesulitan,
2. Pihak konsumen mangalami kesulitan dalam pemesanana jadwal rekaman di Kill Studio.
3. Perusahaan masih mengalami kesulitan dalam hal pembuatan laporan.

1.3 Maksud dan Tujunan

1.3.1 Maksud

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh Kill Studio maka Kill Studio berencana membangun sistem Pembangunan Aplikasi Reservasi Rekaman Di Kill Stuio Berbasis Web.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembanguna sistem ini adalah :

1. Mempermudah perusahaan dalam promosi kepada masyarakat luas.
2. Pemesanan jadwal rekaman dapat dilakukan secara *online* sehingga memudahkan konsumen dalam malakukan pemesanan jadwal rekaman.
3. Memudahkan perusahaan dalam membuat laporan rekapitulasi penjualan sehingga laporan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1) Data Produk
   a) Produk dalam sistem ini bukan berupa barang tetapi layanan jasa pemesanan jadwal rekaman studio.
   b) Pengelolaan sistem pemesanan disini yaitu konsumen yang pertama *booking* itu yang akan medapatkan jadwal rekaman. Karena apabila Konsumen hanya melakukan pemesanan saja tanpa *booking* maka dikenakan *time limit* atau batasan waktu sampai proses *booking*, jika konsumen melebihi *time limit* maka transaksi akan dibatalkan oleh sistem.

c) Manajemen harga akan disesuaikan pada saat konsumen melakukan pemesanan tersebut apabila pada saat *chek-in* harga tersebut sudah berubah maka yang digunakan yaitu harga pada saat melakukan pemesanan.

2) Manajemen Pemesanan
   a) Pada aplikasi ini akan menampilkan sistem pencarian pemesanan berdasarkan harga dan tanggal sesuai yang dipilih, dan mendukung *Search Engine Optimizartion* (SEO) agar web ini bisa diakses melalui pencarian dari google.
   b) Pembaharuan status akan diperbaharui pada saat konsumen melakukan *reservasi* kemudian di konfirmasi oleh pegawai dan diberi *time limit* pembayaran untuk *booking* setelah transaksi *booking* sistem akan mengirimkan informasi ke konsumen melalui *email* bahwa proses pemesanan telah berhasil dan bukti transaksi yang telah dikirim itu digunakan pada saat konsumen melakukan *check-in.*
   c) Pegawai studio dapat melakukan pembaharuan data jadwal rekaman, menambah dan mengubah data jadwal rekaman.
   d) Pembatalan pemesanan dilakukan apabila konsumen melampaui batas *time limit* yang ditentukan. Apabila konsumen telah melakukan *booking* maka uang tidak bisa dikembalikan lagi.
   e) Pembaharuan pesanan

      Pada sistem ini bisa mengubah sistem yang telah dipesan seperti perubahan tanggal yang dipesan dan perpanjangan waktu pemesanan jadwal rekaman.

3) SSL

   SSL *Secure Socket Layer* adalah Protokol yang digunakan untuk browsing web secara aman. SSL dikembangkan oleh *Netscape Communations* pada tahun 1994. Ada beberapa versi SSL, versi 2 dan versi 3, tetapi versi 3 paling banyak digunakan saat ini. SSL Secure Socket Layer berfungsi sebagai protokol yang mengamankan komunikasi antara *client* dan *server*. Protokol SSL *Secure Socket Layer* memfasilitasi penggunaan enkripsi untuk data yang rahasia dan membantu menjamin integritas informasi yang dipertukarkan antara *website* dan *web browser*.

4) Sebagai sarana promosi dilakukan dengan cara *social network* seperti facebook.
5) Terdapat fasilitas *backup* atau *restore* database untuk mengatasi permasalahn data yang hilang.
6) Menampilkan alamat, no telepon sebagai sarana komunikasi informasi yang dibutuhkan.

7) Aplikasi dibangun menggunakan pemodelan terstruktur dengan tools Data Flow Diagram (DFD) sebagai analisis kebutuhan fungsional dan Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai analisis perancangan data.
8) Sistem Operasi yang mendukung sistem yang akan dibangun ini adalah Microsoft Window XP.
9) Pembuatan antarmuka system menggunakan Macromedia Dreamweaver MX, menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* yang digunakan adalah MySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah Penelitian Kausal-Komparatif. Metode Penelitian Kasual-Komaratif adalah metode untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara berdasar atas pengamatan terhadap akibat yang ada mencari kembali faktor yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu. Langkah-langkah pokoknya adalah sebagai berikut. Ada pun tahapan penelitian adalah sebagi berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a) Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b) Observasi.

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

   c) Interview.

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

2. Metode pengembangan perangkat lunak.

   Metode pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. System / Information Engineering

      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. *Analisis*

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*

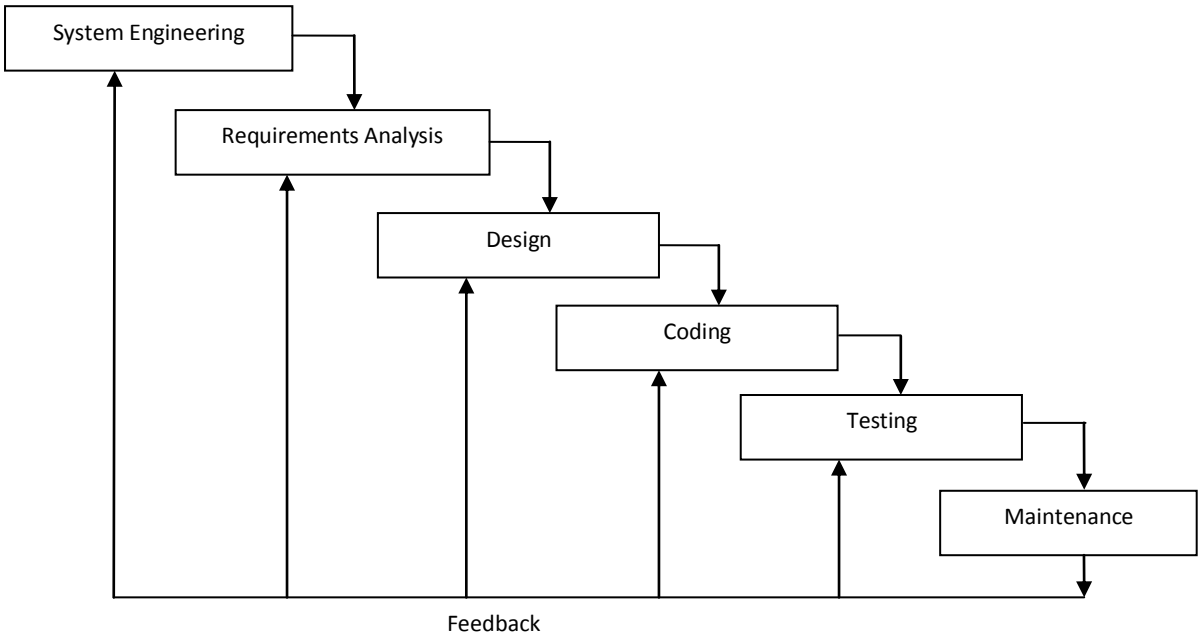
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Pengujian*

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*.



Gambar 1. 1 *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah.

BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas sejarah umum dan perkembangan perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, struktur organisasi perusahaan, berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III. ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini yang sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi tahap implementasi dari perancangan sebelumnya kemudian melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

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