BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin pesatnya teknologi informasi pada saat ini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam segala bidang, hal ini dikarenakan, dalam penerapannya teknologi informasi mempermudah suatu pekerjaan sehingga efisien dan efektif, baik untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan. Dimana sebelum adanya komputer, data diolah dengan cara manual baik dalam pekerjaan pengarsipan hingga penghitungan keuangan. Pekerjaan seperti ini tentu membutuhkan ketelitian dari manusia dan juga membutuhkan waktu yang relatif cukup lama dan timbul juga kesalahan.

Sistem informasi merupakan sebuah alat bantu yang mutlak diperlukan dan dapat memberikan keunggulan. Keberadaan sebuah sistem informasi tentu harus pula didukung dengan alat bantu berupa komputer agar proses pengolahan

data dapat dilakukan dengan cepat, akurat, efisien dan nilai informasi pun dapat meningkat.

Kebutuhan informasi sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat ditawar lagi, karena ketersediaan informasi yang terintegrasi makin penting dalam mendukung upaya menciptakan sistem yang terkendali, efisien dan kompetitif. Informasi yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi haruslah memenuhi persyaratan, kemudian pengolahan baik, tersimpan dengan rapih dan mudah ditelusuri dari tempat penyimpanannya dengan cepat dan tepat. Pengolahan data yang cepat salah satunya dalam sistem informasi reservasi dan penjadwalan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu komputer.

Dewasa ini perkembangan dunia kesenian berkembang pesat seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi. Tentu saja dengan perkembangan tersebut membuat perlunya peningkatan mutu dan mekanisme pelayanan di bidang kesenian agar berdaya guna dan hasilnya pun berguna.

Perkembangan kesenian tidak lepas dari peran serta seniman dalam pelaksanaan kegiatan seni. Melalui kesenian, manusia dapat belajar untuk mengasah imajinasi dan merealisasikan imajinasi yang ada dalam fikirannya. Kesenian membentuk seseorang untuk memiliki kepribadian yang berbeda dengan manusia yang lainnya dan kesenian pun berjasa dalam menentukan prestasi dan produktivitas seseorang.

Saat ini dalam pengembangan dan pelaksanaan program rajah tubuh tidak disertai dengan partisipasi yang maksimal dari seniman itu sendiri. Dimana

umumnya, seniman itu sendiri belum menyadari bahwa tugas mereka tidak hanya menyangkut tentang seni rajah tubuh saja disamping itu seniman harus melakukan strategi bisnisnya dalam upaya memajukan usaha yang sedang mereka tekuni. Seniman dan penikmat seni memiliki hubungan yang erat dalam mencapai tujuan atau secara efektif dan efisien. Dan seniman pun haruslah menunjang pencapaian tujuan dan pemenuhan kebutuhan masyarakat, khususnya kebutuhan terhadap penikmat seni.

Kesenian tentu saja tidak lepas dari sistem informasi. Peran dari teknologi informasi tentu sangat diperlukan dalam hal ini. Dengan berkembangnya kesenian, seniman, ilmu pengetahuan pun tentu bertambah dan tentu saja akan meningkat pula pelayanan dan kualitas sumber daya manusia yang ada.

One Die Tatto Studio Bandung yang berlokasi di Bandung Tengah Jalan Cihampelas Nomor 143 mempunyai nuansa yang berlainan dibanding studio tato lainnya. Sekeliling studio tato adalah tempat pariwisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun domestik, di bagian depan sepanjang jalan Cihampelas penuh dengan toko atau gerai-gerai jeans, setiap hari tentu sangat ramai dengan orang yang berbelanja, hal tersebut yang menjadi semangat bagi para seniman rajah tubuh karena situasi Jalan Cihampelas yang cukup mendukung untuk melakukan strategi mempromosikan seni rajah tubuh.

One Die Tattoo Studio berdiri sejak tahun 1998 yang berawal di rumah sampai tahun 2000 dan sejak mulai tahun 2000 *one die tattoo* mengengembangkan seni rajah tubuh di Jln . Cihampelas 143 Bandung.

One Die Tattoo Studio adalah salah satu studio tato yang dibangun di tengah keramaian kota Bandung. Prestasi para senimannya cukup membanggakan seperti di tahun 2010 *One Die Tattoo* menjuarai kompetisi di acara Bandung *Body Art* I dan mendapatkan peringkat ke 1 dalam kategori Ralist dan di tahun 2011 *One Die Tattoo* menjuarai kompetisi di acara Bandung Bandung *Body Art* II dan mendapatkan peringkat ke 2 dalam kategori *Black n Gray*.

Sistem informasi secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan dalam strategi bisnis yang berkaitan dengan layanan reservasi dan penjadwalan yang terkomputerisasi untuk meningkatkan kinerja, kualitas layanan, daya saing serta kualitas yang dihasilkan.

Dari hasil wawancara singkat penulis dengan Bapak Wandi selaku pembimbing dan pemilik *one die tattoo studio*, banyak sekali yang harus diperbaiki dalam sistem reservasi dan penjadwalan di *One Die Taatto Studio* ini. Sering tidak valid dan akuratnya data yang dihasilkan dikarenakan masih bersifat manual dalam pengolahan data baik untuk reservasi, penjadwalan, konsumen tidak mengetahui perkembangan informasi dari perusahaan serta riwayat penyimpanan data dan juga data lainnya tentunya untuk *One Die Tattoo Studio* hal ini belum sesuai dengan keinginan mereka dalam peningkatan mutu dan juga sesuai dengan visi dan misi yang diinginkan oleh pemilik studio. Pada hakekatnya setiap manusia memiliki keterbatasan untuk menyelesaikan pekerjaan dimana timbul kejenuhan dan daya ingat terbatas . dalam hal ini mengingat seniman dan karyawan studio hanyalah manusia biasa tentu saja akan terjadi hal seperti itu. Dari beberapa poin yang dikemukakan tersebut maka

penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam hal sistem reservasi dan Penjadwalan di *One Die Tattoo Studio* Bandung, maka penulis mengangkat judul dari tugas akhir ini yaitu **"SISTEM INFORMASI RESERVASI DAN PENJADWALAN RAJAH TUBUH PADA *ONE DIE TATTOO STUDIO* BANDUNG BERBASIS WEB"**

1.2. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dapat di lihat sebagai berikut:

1. Pegawai mengalami kesulitan dalam mengolah data Konsumen baik untuk pengolahan reservasi, penjadwalan dan sebagainya, sebab pegawai harus mencari kembali data konsumen yang telah dibuat sebelumnya.
2. Banyak konsumen merasa tidak nyaman dengan lambatnya informasi penjadwalan.
3. Masalah ketersediaan tempat : penyimpanan dengan kertas tentu saja akan menyita lebih banyak tempat. Sehingga akan membuat perusahaan terkait harus menyediakan sebuah tempat yang khusus untuk penyimpanan arsip-arsip tersebut. Sehingga mengurangi jatah pengalokasian tempat untuk hal-hal lain yang seharusnya bisa di alokasikan apabila tempat untuk penyimpanan arsip tidak disediakan.

4. Konsumen tidak mengetahui perkembangan dan informasi dari perusahaan itu sendiri kecuali konsumen sendiri bertanya kepada karyawan yang bersangkutan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang teridentifikasi, diantaranya :

1. Bagaimana sistem informasi reservasi yang sedang berjalan di *One Die Tattoo studio* Bandung.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi reservasi dan penjadwalan yang dapat memenuhi pelayanan *One Die Tattoo Studio* Bandung.
3. Bagaimana pengujian dari sistem informasi reservasi dan penjadwalan pada *One Die Tattoo Studio* Bandung yang telah diusulkan dan telah dirancang.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi reservasi dan penjadwalan di *One Die Tattoo Studio* Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Perancangan sistem informasi akademik ini secara lengkap dituangkan dalam maksud penelitian yaitu:

1. Penelitian ini dimaksud untuk mengumpulkan data, memperoleh, menganalisa dan menginterpretasikan serta menyajikan dalam bentuk makalah sebagai proposal untuk Skripsi.

2. Membuat program aplikasi untuk membantu petugas administrasi di *One Die Tattoo Studio* Bandung, dalam mengelola data reservasi dan penjadwalan konsumen.
3. Mengikut sertakan konsumen dalam mengetahui informasi dan perkembangan studio tato.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui, sejauh manakah sistem yang sedang berjalan di *One Die Tattoo* Studio Bandung. Apakah sistem tersebut sudah efektif dan efisien, sebagaimana yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk menjadi sebuah tempat dan ladang bisnis yang unggul.
2. Untuk menemukan, sistem informasi yang pantas untuk diusulkan agar bisa mengganti sistem yang lama dan menjadi sistem yang lebih baik.
3. Untuk menguji sistem informasi reservasi dan penjadwalan yang diusulkan, sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan apa saja yang bisa di perbaiki pada sistem yang diusulkan, agar mencapai sebuah sistem yang lebih sempurna.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi reservasi dan penjadwalan yang diusulkan sehingga dapat mengetahui sejauh mana kinerja sistem yang diusulkan oleh peneliti ketika telah diimplementasikan di *One Die Tattoo Studio* Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis, sebagai berikut:

a. Kegunaan Praktis

Bagi *One Die Tattoo Studio* Bandung dengan penelitian ini, dapat mengembangkan sistem reservasi dan penjadwalan yang berjalan menjadi sistem informasi akademik yang berbasis web yang memungkinkan dapat diakses oleh konsumen dan dapat memberikan informasi secara mudah.

b. Kegunaan Akademis

Penulis akan dapat menyelesaikan TA/Skripsi untuk menyelesaikan jenjang Strata 1 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, program studi Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia. Penulis serta pembaca juga akan mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai Sistem Informasi reservasi dan penjadwalan.

1.5. Batasan Masalah

Dengan melihat kompleksnya permasalahan yang ada dalam suatu sistem di *One Die Tattoo Studio* Bandung, Maka penulis akan membatasi penelitian ini yaitu :

1) Sistem reservasi yang akan diterapkan yaitu, pelanggan melakukan reservasi dan setelah melakukan reservasi, konsumen akan di berikan jadwal 1 minggu setelah melakukan reservasi.

2) Kapasitas pendaftaran konsumen baru disesuaikan dengan waktu dan karyawan yang tersedia, Pada penjadwalan, setiap karyawan hanya memiliki hak bekerja sesuai jadwal yang telah di tentukan perharinya,

3) Jadwal yang telah di pilih atau di tentukan tidak dapat di ubah atau di pindahkan.

4) Penginputan data reservasi ini berdasarkan data yang akan di inputkan oleh konsumen, dan akan di simpan dalam database. Konsumen melakukan pembayaran minimal sebesar 10% dari harga yang telah ditetapkan. Penjadwalan akan di berikan setelah konsumen membayar uang muka lalu sistem akan mencetak data reservasi dan penjadwalan dari konsumen, dan daftar reservasi dan penjadwalan akan tersimpan otomatis di dalam sistem database, jika dalam 24 jam konsumen belum juga membayar uang muka maka data yang telah di inputkan akan di hapus secara otomatis,

5) Pembayaran uang muka yang dilakukan dengan menggunakan transfer via bank saja.

6) Hari dan waktu reservasi yang tersedia pada *One Die Tattoo Studio* Bandung adalah dari hari selasa s/d minggu pukul 11.00-23.00

1.6. Lokasi Penelitian

Berhubung penulis menggunakan metode penelitian secara lapangan, jadi penulis melakukan penelitian pada instansi tersebut dengan mendatangi secara langsung *One Die Tatto Studio* Bandung, tepatnya Jalan Cihampelas No. 143 Bandung 40131.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

	KEGIATAN	**Oktober**			**November**				**Desember**				**Januari**			
	MINGGU	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Pengumpulan Data															
	Observasi															
	Wawancara															
2	Mengembangkan Prototype															
	Analisis Dokumen															
	Analisis Kebutuhan															
	Perancangan Sistem															
	Pembuatan Prosedur															
	Pembuatan Flowmap															
	Pembuatan DFD															
3	Menguji *Prototype*															
4	Memperbaiki *Prototype*															
5	Mengembangkan Versi Produksi															