BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik merupakan salah satu kebutuhan dalam hidup manusia. Seiring berkembangnya dunia hiburan khususnya di jalur musik, membuka penyewaan studio musik dapat memberikan prospek usaha yang cukup baik. Memang banyak orang yang enggan untuk menjajaki bisnis ini karena butuh modal lumayan besar hanya untuk membeli peralatan musiknya. Namun sebenarnya bisnis ini banyak dicari oleh calon pelanggan, karena banyak orang yang memiliki keterbatasan tempat dan uang untuk menyalurkan hobi mereka untuk bermain musik.

Manusia telah lama mengenal sistem sewa menyewa salah satunya adalah sistem penyewaan studio musik. Sejak dahulu kala dimana orang banyak melakukan kegiatan sewa menyewa di dalam aktivitas perekonomiannya. Komputer merupakan alat yang paling tepat untuk membantu dalam proses perhitungan dan berfungsi mempercepat proses kerja. Oleh karena itu, komputer mempunyai andil yang besar dalam suatu proses kegiatan usaha.

TRIUMPH STUDIO MUSIK merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan studio musik. TRIUMPH STUDIO MUSIK menyediakan fasilitas *member* dan *non-member* sebagai strategi untuk menarik minat pelanggan. TRIUMPH STUDIO MUSIK dilengkap dengan alat musik yang dinginkan oleh pelanggan, seperti : Gitar, Bass, Drum, Piano beserta *sound system*-nya.

Berikut data transaksi 6 bulan terakhir pada TRIUMPH STUDIO MUSIK

Tabel 1.1 Laporan Transaksi 6 bulan terakhir pada tahun 2013

No.	Bulan	Pemasukan	Pengeluaran	Total Pemasukan
1	Januari	Rp. 1.190.000	Rp. 139.000	Rp. 1.051.000
2	Pebruari	Rp. 1.390.000	Rp. 913.500	Rp. 476.500
3	Maret	Rp. 970.000	Rp. 429.000	Rp. 541.000
4	April	Rp. 1.290.000	Rp. 476.000	Rp. 814.000
5	Mei	Rp. 1.415.000	Rp. 345.500	Rp. 1.069.500
6	Juni	Rp. 1.250.000	Rp. 381.000	Rp. 869.000

Penulis mengamati bahwa proses penyewaan studio musik di TRIUMPH STUDIO MUSIK ini tidak terkomputerisasi melainkan menggunakan proses pencatatan secara manual sehingga dapat menimbulkan masalah seperti penjadwalan sewa studio yang tidak akurat, dan keterlambatan informasi yang dihasilkan terutama laporan yang diperlukan serta pencatatan data yang berulang-ulang kali sehingga tidak efisien. Dengan adanya sistem komputerisasi ini dapat diharapkan meningkatkan mutu pelayanan dan dapat memudahkan konsumen dalam kegiatan penyewaan studio.

Untuk mencegah atau meminimalisir masalah tersebut penulis mengusulkan pembuatan sistem baru berbasiskan komputerisasi. Dari ulasan dan uraian di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul **" SISTEM INFORMASI PENYEWAAN DAN PENJADWALAN STUDIO MUSIK PADA TRIUMPH STUDIO MUSIK ".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Usaha yang berjalan dalam bidang jasa diharapkan bisa memberikan pelayanan sebaik mungkin agar tercapainya kepuasan terhadap konsumen. Oleh karena itu penulis akan mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi pada TRIUMPH STUDIO MUSIK.

1.2.2. Identifikasi Masalah

1. Kurang efektifnya sistem penjadwalan sewa studio sehingga mengakibatkan bentrok jadwal.
2. Keterlambatan informasi yang dihasilkan terutama laporan yang diperlukan serta pencatatan data yang berulang-ulang kali sehingga tidak efisien.
3. Perhitungan harga sewa *member* dan *non member*.
4. Proses penyewaan studio masih dilakukan secara manual.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan di TRIUMPH STUDIO MUSIK.
2. Bagaimana rencana sistem yang diusulkan / dikembangkan.
3. Bagaimana implementasi dari rancangan sistem yang diusulkan menjadi aplikasi yang berintegrasi dengan database.
4. Bagaimana penyajian yang dilakukan

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penulis melakukan penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Untuk membuat aplikasi sistem informasi penyewaan dan penjadwalan studio musik.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Mengusulkan / mengembangkan sistem informasi yang sedang berjalan di TRIUMPH STUDIO MUSIK.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis yang menjadi ke untungan berbagai pihak.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi TRIUMPH STUDIO MUSIK, hasil penelitian dapat dijadikan masukan yang berguna untuk meningkatkan efektifitas pekerjaan ataupun pelayanan terhadap konsumen.
2. Bagi penyewa, hasil penelitian dapat memudahkan proses penyewaan studio dan kepuasan dalam pelayanan yang baik.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian dapat menjadi dokumen akademik yang berguna dijadikan acuan bagi Mahasiswa jurusan Manajemen Informatika, UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM).
2. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.
3. Untuk penulis sendiri, seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian dapat lebih memantapkan penguasaan materi yang dipelajari di Manajemen Informatika, UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM).

1.5. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, Permasalahan yang dihadapi tidak terlalu meluas, maka perlu dilakukan batasan masalah :

1. Pada penelitian ini penulis hanya membahas masalah yang berhubungan dengan Sistem Penyewaan dan Penjadwalan studio musik saja. Seperti :

penyewaan studio musik, pembokingan, perbedaan biaya sewa antara *member* dan *non member*.

2. Informasi yang dihasilkan berupa data atau laporan penyewaan dan penjadwalan studio musik.
3. Pembuatan program menggunakan software NetBeans IDE 7.3 dan XAMPP 1.7.7 menngunakan MySQL *Server* 5.5.16 sebagai pengelola database serta iReport 4.0.2 untuk pencetakan laporan dan nota.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian dilaksanakan di TRIUMPH STUDIO MUSIK Komplek Panghegar Permai Jalan Pamekar Raya No.2.
2. Sesuai dengan ketentuan yang ditentukan oleh kampus UNIKOM.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2	Membangun Prototyping																
	a. Analisis Kebutuhan																
	b. Pembuatan Prosedur																
	c. Pembuatan Use Case																
	d. Pembuatan Activity Diagram																
3	Menguji Prototyping																
	a. Uji fungsionalitas sistem																
	b. Uji user experience																
4	Perbaikan Program (fixing bugs)																
	a. Review Design System																
	b. Regenerate Application																
5	Implementasi Program																
	a. Kongfigurasi Jaringan																
	b. Instalasi Aplikasi																
	c. Pelatihan																