BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi diciptakan untuk membantu aktivitas manusia. Teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dikarenakan dengan adanya teknologi manusia dapat melakukan segala pekerjaan lebih mudah dan cepat.

Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari dari kehidupan manusia. Karena kemajuan teknologi akan beriringan seiring berjalannya kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi memang sangat penting untuk manusia sebagai penunjang kemajuan hidup manusia. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi. Setiap kemajuan memiliki dampak bagi kehidupan. Perkembangan teknologi saat ini berdampak pada perubahan segala aspek dalam kehidupan manusia. Adapun dampak negatif dan dampak postif pada kemajuan teknologi. Salahsatu dampak postif dengan ada nya teknologi, masyarakat dapat melakukan pengolaan dan pencarian informasi secara lebih praktis dan tepat. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka gaya hidup manusia menjadi semakin bergantung pada teknologi pada berbagai kegiatannya. Pada dasarnya perkembangan teknologi sebenarnya untuk mempermudah pekerjaan manusia, tetapi pada kenyataannya manusia lebih bergantung pada teknologi.

Perkembangan teknologi yang terlihat cukup signifkan adalah telepon selular. Selain sebagai alat komunikasi, melalui telepon selular dapat memperoleh berbagai

informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dengan ukurannya yang kecil dan ini bersifat perangkat begerak (*mobile device*), informasi bisa didapatkan dimanapun dan kapanpun dalam waktu yang cukup singkat. Pada saat ini pengguna telepon selular juga cukup banyak. Telepon selular sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Segala kalangan sudah menggunakan telepon selular. Banyak fitur yang disuguhkan pada telepon selular. Salahsatunya adalah pesan singkat atau biasa disebut dengan *SMS (Short Message Service).* Fitur ini banyak dimanfaatkan oleh pengguna karena prosesnya yang mudah dan biaya yang cukup murah. Pelayanan produk SMS dapat dikelompakan 3 macam yaitu : SMS *Premium*, SMS *Broadcast* dan SMS *Gateway*. SMS *Gateway* adalah sebuah teknologi yang memungkinkan kita melakukan pengiriman dan penerimaan teks *short message service* melalui teknologi GSM di komputer. SMS *Gateway* merupakan pintu gerbang bagi penyebaran informasi dengan menggunakan SMS, dimana dapat menyebarkan pesan ke ratusan nomor secara otomatis dan cepat yang langsung terhubung dengan database yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, dengan adanya SMS *Gateway* dapat mengautomisasi pesan-pesan yang ingin dikirim. Dengan menggunakan program tambahan yang dapat dibuat sendiri, pengirim pesan dapat lebih fleksibel dalam mengirim berita karena biasanya pesan yang ingin dikirim berbeda-beda untuk masing-masing penerimanya.

SMS juga dapat diterapkan didunia musik karena perkembangan musik seiring dengan pemanfaatan *SMS* yang saat ini sudah berkembang di kehidupan masyarakat. Musik juga sudah menjadi bagian dari hidup manusia, yaitu sebagai sarana upacara budaya, sarana hiburan, sarana ekspresi diri, sumber mata pencaharian dan banyak lainnya. Banyak sarana untuk mengungkapkan kecintaannya terhadap musik, dan bermain musik adalah salah satu caranya. Serta banyaknya penyewaan studio musik

saat ini membuat musik semakin digemari karena penggemar musik tidak perlu membeli peralatan lengkap dengan harga yang cukup mahal.

Sebagai sarana penunjang, tentunya penggemar musik memanfaatkan adanya studio musik yang ada. Studio musik memberikan fasilitas penyewaan ruang dengan alat musik yang dapat dimainkan. Selain itu memberikan fasilitas penyewaan alat dan rekaman sehingga banyak orang yang tertarik melakukan penyewaan. Pada pemakaian studio musik harus melakukan pemesanan terlebih dahulu. Salahsatu yang menyediakan fasilitas penjadwalan,pemesanan ruang, dan pemesanan paket meliputi rekaman dan sewa alat adalah studio musik M-Three. Namun saat ini pada studio musik M-Three masih menggunakan cara langsung datang ke tempat penyewaan memakan waktu. Selain itu, permasalahan lain pada studio musik M-Three yaitu penjadwalan dalam dokumen sehingga untuk pembuatan tidak sesuai dengan pemesanan yang ada. Serta hal itu yang menyebabkan tidak adanya data pemesanan yang dilakukan oleh operator sehingga laporan data menjadi tidak lengkap.

Berdasarkan masalah diatas, maka untuk membantu konsumen dalampenjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan paket meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three, dibangunlah sebuah sistem informasi penjadwalan. Sistem informasi ini menyediakan layanan penjadwalan, pemesanan ruang, pemesanan paket meliputi rekaman dan sewa alat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin membangun sebuah sistem informasi penjadwalan studio musik M-Three. Sistem informasi ini dapat dilakukan menggunakan telepon selular dengan memanfaatkan fitur *SMS (Short*

Message Service). Adapun judul skripsi ini yaitu "**Sistem Informasi Penjadwalan Studio Musik M-Three Berbasis SMS Gateway".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas yang telah dijelaskan, maka dapat ditentukan identifikasi masalahnya dan dapat dirumuskan beberapa masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pada penjadwalan studio musik M-Three terdapat berbagai masalah, yaitu:

1. Data pemesanan tidak sesuai dengan transaksi pemesanan yang sehingga data laporan tidak lengkap.
2. Pemesanan menggunakan cara langsung datang ke studio yang cukup memakan waktu.
3. Belum adanya sistem informasi penjadwalan, pemesanan ruang, pemesanan paket meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway.*

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dijelaskan rumusan masalah dalam penelitian Studio Musik M-Three adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menggambarkan proses penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.

2. Bagaimana membuat sistem informasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat yang diusulkan di studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.

3. Bagaimana pengujian terhadap sistem infromasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat di studio musik M-Three berbasis agar terhindar dari kesalaha-kesalahan fungsional untuk memenuhi kebutuhan di studio musik M-Three.

4. Bagaimana implementasi sistem informasi penjadwalan ke dalam bahasa pemrograman yang terintegrasi denga *database* sehingga menjadi aplikasi siap pakai di studio musik M-Three.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun sistem infromasi penjadwalan pada studio music M-Three berbasis *SMS Gateway* yang dapat diimplementasikan kepada konsumen untuk memberikan kemudahan dalam transaksi yang di sediakan oleh studio music M-Three dengan *mobile* teknologi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penggambaran sistem infromasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.
2. Untuk membuat sistem infromasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.
3. Untuk melakukan pengujian sistem infromasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat pada studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjadwalan, pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat sebagai pendukung untuk mempermudah pelanggan melakukan transaksi di studio musik M-Three berbasis *SMS Gateway*.

1.3.1 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini terbagi dua jenis kegunaan, yaitu:

1.3.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi konsumen

Bagi konsumen diharapkan usulan penelitian ini dapat memepermudah penjadwalan. Dengan adanya sistem informasi ini konsumen dapat melakukan transaksi dengan menggunakan *mobile device* dengan basis *SMS Gateway*.

b. Bagi Pemilik

Bagi pemilik diharapkan usulan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penjadwalan dengan menggunakan *mobile device* dengan basis *SMS Gateway*, sehingga dapat membantu meningkatkan pelayanan konumendan pembuatan laporan.

c. Bagi Operator

Bagi operator diharapkan usulan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang penjadwalan dengan menggunakan *mobile device* dengan basis *SMS Gateway*, sehingga dapat membantu meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

1.3.3 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Pengembang Ilmu

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembang bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan Sistem Informasi tentang penjadwalan berbasis *SMS Gateway*.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah wawasan baik teori maupun praktek, belajar bagaimana cara membangun sistem informasi khususnya sistem informasi penjadwalan berbasis *SMS Gateway*.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang penjadwalan dengan basis *SMS Gateway.*

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berujuan untuk membatasi masalah-masalah agar lebih terarah. Adapun batasan-batasan masalah tersebut diantaranya:

1. Sistem informasi ini hanya melayani pemesanan pada studio music M-Three berbasis *SMS Gateway*dan datang langsung.
2. Pada sistem informasi penjadwalan hanya menyediakan penjadawalan pemesanan seperti pemesanan ruang latihan dan pemesanan paket meliputi sewa alat dan rekaman.
3. Sistem informasi ini menggunakan format sms yang berbeda di setiap menunya.
4. Ruang studio latihan dihitung per 2 jam.
5. Ruang studio latihan menyajikan ruang latihan beserta alat musik yang di sediakan.
6. Paket rekaman dihitung per 6 jam.
7. Paket sewa alat dihitung per tanggal penyewaan.
8. Kapasitas pemesanan konsumen disesuaikan dengan waktu dan ruang yang tersedia.

9. Jadwal yang telah dipilih tidak dapat diubah atau dipindahkan.

10. Hari dan waktu pemesanan yang tersedia pada Studio Musik M-Three adalah setiap hari pukul 09.00-23.00 WIB.

11. Konsumen yang sudah melakukan pemesanan harus datang maksimal 10 menit sebelumnya untuk melakukan pembayaran, jika tidak akan dianggap batal.

12. Pemesanan hanya berlaku untuk hari ini saja.

13. *SMS Gateway* hanya berlaku untuk member (user yang sudah terdaftar)

14. Pembayaran dilakukan tetap dengan cara manual.

15. Dapat dilakukan oleh operator GSM dan CDMA.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian yaitu studio musik M-Three yang beralamat di Jl. Sekeloa no. 30A Bandung Jawa Barat.

Adapun waktu penelitian yang penulis lakukan telah terjadwal dalam beberapa tahap dan disertai dengan lama waktu penelitian. Untuk jadwal kegiatan yang penulis lakukan tertera pada tabel dibawah ini.

Table 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Maret 2013				April 2014				Mei 2014				Juni 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey Awal																
2	Mengajukan Judul																
3	Pengumpulan Data																
4	Perancangan Sistem																
5	Pembuatan Program																
6	Pengujian Program																

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab dengan pokok pembahasan. Sistematika umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan yang menjelaskan sebab akibat dilakukannya suatu penelitian di perusahaan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan perusahaan dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berkaitan dengan sistem informasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem informasi pengolahan data transaksi pemesanan ruang dan pemesanan meliputi rekaman dan sewa alat.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun sistem informasi ini yang membahas mengenai objek penelitian berlangsung, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem dan analisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas gambaran perancangan sistem yang akan diusulkan, perancangan basisdata, Perancangan antar muka input output pada sistem, perancangan arsitektur jaringan yang digunakan di dalam sistem, implementasi sistem yang diusulkan di perusahaan terkait, pengujian sistem yang diusulkan dan memberikan kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan mengenai kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang berlangsung. Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan yang diperoleh dari analisis sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan.

Sedangkan saran adalah masukan yang diberikan yang diharapkan bisa dijadikan acuan dalam pengembangan sistem yang lebih baik lagi.