BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi sangat berkembang pesat setiap saat. Semakin cepat perkembangan teknologi informasi akan kebutuhan manusia akan informasi pun semakin mudah. Manusia akan lebih mudah mencari dan menyebarkan informasi karena semakin banyak juga media pendukung informasi seperti internet, televisi, majalah, radio dan media lainnya. Komputer merupakan sistem atau alat elektronis yang dapat menghitung dan memanipulasi data secara cepat dan tepat dan dirancang untuk otomatis dapat menerima dan menyimpan data. Jika selama ini data masih tersimpan secara manual, maka dengan adanya komputer dan program aplikasi yang dapat mendukung pengolahan data, dapat banyak mengubah keadaan sehingga dapat dilakukan penginputan data yang membuat pengaturan data lebih mudah, baik itu penyimpanan data, pembuatan laporan maupun pencarian data. Oleh karena itu komputer sangat membantu manusia dalam mengolah data dan informasi.

Penyewaan merupakan salah satu kegiatan bisnis yang cukup diminati saat ini. Penyewaan cukup diminati karena kebutuhan konsumen akan pelayanan jasa cukup besar, hal ini pun menjadikan bisnis penyewaan merupakan bisnis yang menjanjikan. Karena menjanjikan, maka banyak orang yang berminat menjalankan usaha bisnis penyewaan dan hal tersebut menambah tingkat persaingan yang ketat. Oleh karena itu diperlukan sistem penyewaan yang baik

untuk mampu bersaing dengan yang lain. Sistem penyewaan yang terkomputerisasi merupakan salah satu cara untuk menciptakan sistem penyewaan yang mampu bersaing.

Yogis Music Studio merupakan perusahaan yang menawarkan jasa *recording*. Studio ini memiliki 1 studio recording, 1 ruangan operator, dan menawarkan 4 jenis recording, yaitu *demo track, demo live, mixing*, dan *mastering.* Untuk penyewaan *recording* yaitu *demo track*, *demo live*, *mixing*, dan *mastering* hitungannya per-shift (1 shift = 6 jam).

Demo live recording adalah suatu teknik rekaman dimana seluruh pemain bermain secara bersamaan dalam suatu studio dan secara bersamaan pula permainan mereka direkam ke media tertentu, *Demo track recording* adalah teknik perekaman dimana masing-masing pemain *instrument* direkam sendiri-sendiri secara bergantian, *Mixing* adalah tahap lanjutan dari proses *recording*, *mixing* juga merupakan tahap koreksi, membuang, mengelola dan menambahkan efek, hingga memilih *sound* yg diinginkan, *Mastering* adalah tahapan akhir dari proses *recording* yaitu proses menyamakan volume sesuai dengan standard *broadcast* internasional.

Semua proses pengelolaan data penyewaan di *Yogis Music Studio* masih belum terkomputerisasi *(manual),* dimana data-data tersebut hanya ditulis di papan *white board* yang tersedia, penjadwalan pemesanan pun sering ada yang bentrok dan juga penumpukan pelanggan dalam 1 hari dan pembayarannya pun masih memakai kwitansi yang pada akhir bulan semua data tersebut disalin pada buku laporan bulanan dan diserahkan kepada pemilik studio, kemudian dalam pembuatan

laporan dibutuhkan waktu yang cukup lama karena harus mencari atau *Riview* format data, sering terjadinya kesalahan tidak adanya data yang dibutuhkan karena data hilang atau rusak, kemudian dari pihak petugas studio sering ada kecurangan memanipulasi data dalam pembuatan laporan bulanan yang berdampak kerugian sangat besar bagi pemilik studio recording tersebut.

Hal ini tidak boleh dibiarkan terus-menerus, karena dapat menyebabkan ketidak nyamanan terhadap pelanggan dan juga semua permasalahan yang terjadi di *Yogis Music Studio* ini menghambat proses bisnis yang berjalan sehingga kurang bisa mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada masa sekarang kemajuan teknologi berlangsung dengan sangat pesat. Kondisi ini menjadikan kebutuhan manusia dapat diringankan dengan menggunakan peralatan teknologi. Dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi cenderung untuk menggunakan peralatan modern. Salah satu peralatan modern yang sedang berperan dalam menghasilkan informasi sekarang ini adalah komputer. Komputer sebagai sarana informasi yang sangat baik digunakan untuk pengolahan data. Dengan adanya komputer sebagai alat pengolah data dapat membantu manusia dalam kegiatannya. Pada saat ini bisa dikatakan komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dibutuhkan manusia. Walau demikian komputer tidak dapat bekerja tanpa adanya campur tangan manusia, karena komputer hanya merupakan alatbantu yang dapat menghasilkan informasi dengan pengendalian manusia.

Penggunaan komputer terutama dalam suatu sistem informasi penyewaan menjadi suatu alat pemecahan masalah yang dapat memberikan manfaat, baik

dalam ketelitian, keamanan, kemudahan, penyampaian informasi, maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, akurat, tepat waktu, dan lengkap tanpa harus melalui proses pencatatan secara berulang-ulang, dan pembuatan laporan penyewaan lebih mudah dalam pengerjaanya.

Untuk membantu proses bisnis penyewaan studio musik di *Yogis Musik Studio* diperlukan suatu aplikasi yang mampu membantu proses pengolahan data penyewaan agar data yang dihasilkan lebih akurat, selain itu juga waktu yang digunakkan dalam pengolahan data penyewaan lebih cepat. Penyimpanan data secara komputerisasi juga dapat mengurangi kemungkinan rusaknya data-data penyewaan, tidak ada lagi pemalsuan data laporan dan transaksi.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan sistem informasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data transaksi, data penyewa, data sewa, perawatan alat-alat *recording* dan juga laporan. Oleh karena itu penulis mengambil judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN STUDIO RECORDING DI *YOGIS MUSIC STUDIO***"

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Sering terjadinya kesalahan atau kekeliruan dalam mencari *shift demo track, demo live, mixing* atau *mastering* yang kosong ketika pelanggan akan menyewa jasa *recording, mixing* atau *mastering.*
2. Kurang lengkapnya data penjadwalan petugas yang ditulis di papan tulis sehingga petugas *recording, mixing* atau *mastering* susah mendapatkan informasi tentang penjadwalan yang harus ditangani setiap petugas tersebut.
3. Kesulitan pembuatan laporan penyewaan jasa *recording, mixing* dan *mastering* sehingga berdampak tidak jelasnya rincian pendapatan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini mendapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui sistem informasi penyewaan studio *recording* yang berjalan di *Yogis Music Studio*.
2. Bagaimana membangun perancangan sistem informasi penyewaan yang dapat mendukung dalam pembuatan laporan transaksi pemesanan studio *recording* di *Yogis Music Studio*.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan studio *recording* yang diusulkan di *Yogis Music Studio*.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio *recording* yang diusulkan di *Yogis Music Studio*.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *desktop* penyewaan studio *recording* guna mendukung proses bisnis yang terjadi di *Yogis Music Studio*. Dan manfaat bagi petugas dan juga pemilik dari *Yogis Music Studio* setelah dibangunnya aplikasi penyewaan studio *recording* ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem penyewaan studio *recording* yang berjalan di *Yogis Music Studio*.
2. Untuk merancang sistem informasi penyewaan studio *recording* yang diusulkan di *Yogis Music.*
3. Untuk menguji sistem informasi penyewaan studio *recording* yang diusulkan di *Yogis Music Studio.*
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Yogis Music Studio.*

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menambah ilmu pengetahuan dari studi lapangan yang diamati dalam bidang penyewaan khususnya penyewaan studio *recording*.

2. Dapat menjadi perbandingan dengan hasil penelitian lainnya sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan lebih lanjut.
3. Dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori yang sudah didapatkan selama kuliah kedalam praktek dilapangan.
4. Peneliti bisa mengiimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama kuliah dengan kenyataan yang ada di lapangan.
5. Memberikan sumbangan penting dan memperluas ilmu kajian komputer menyangkut aplikasi penyewaan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Bagi *Yogis Music Studio*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan Sistem Informasi Penyewaan studio *recording* di *yogis music studio.*

1. Bagi Petugas *Yogis Music Studio*
    a. Memudahkan dalam proses pengelolaan data penyewaan *recording.*
    b. Mempersingkat waktu dalam pengelolaan data penyewaan *recording.*
2. Bagi Pemilik *Yogis Music Studio*
    a. Dengan akuratnya data penyewaan *recording* yang dihasilkan, akan lebih mengetahui kebutuhan konsumen.

b. Bisa lebih mudah mencapai tujuan perusahaan.

c. Mudah untuk mengontrol proses bisnis di *Yogis Music Studio.*

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah batasan pembahasan dari metode penelitian yang dibuat agar pembuatan Skripsi memiliki tujuan dan arah yang jelas. Oleh karena itu penyusun membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini difokuskan membahas data transaksi dan pengelolaan pada sistem penyewaan *recording, mixing, mastering* dan penjadwalan *recording* .
2. Transaksi bisa dilakukan *booking* dengan uang muka minimal 50% dari biaya sewa dan bisa pembayaran secara penuh.
3. Untuk *recording track*, dan *recording live* dalam 1hari hanya ada 1kali proses *recording*.
4. *User* yang dapat mengakses aplikasi ini adalah Operator *Recording*, *Mixing* dan *Mastering*, dan kasir

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di *Yogis Music Studio*, Jalan. Ir H. Juanda no 70C Panembong, 43251 Cianjur Jawa Barat

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	September 2016				Oktober 2016				November 2016				Desember 2016			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
2.	Analisis Sistem																
3.	Perencanaan Sistem																
4.	Pembuatan Sistem																
5.	Pengujian Sistem																
6.	Implementasi dan Pemeliharaan Sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi, waktu dan lokasi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan TA atau Skripsi, mencakup metode atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan tentang hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topic TA atau Skripsi berikut pemodelanya.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas proses pengembangan perangkat lunak dan hasil yang didapat pada tahap implementasi. Selain itu berisi rincian pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselasaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi