SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PENYEWAAN STUDIO PADA ESCAPE STUDIO BANDUNG

RIFKI FIRDAUS
Email : rifkifirdaus777@gmail.com
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

ABSTRACT

Escape Studios is a company engaged in the rental of studio music have been engaged in the area of Central bandung area and quite a lot of people who use the services of leasing there because the place that conveniently located in the city centre. Escape Studios has a constraint when booking the studio. The result could not make a reservation via telephone and consumers must come directly to give DP or pay it off if you want to booking the studio so less effective and efficient.

Research methods used in this study using the method of the approach to the object and method of the development of the prototype. Design research using the descriptive method. Method of data collection using the techniques of observation, documentation, and interviews. Tool design system used to describe the model systems including Use Case, Sequence Diagrams, Class Diagrams, Object Diagrams, Component Diagrams and Deployment Diagrams. Software in use including Xammp, PHP, Dreamweaver and also Google Chrom.

With the music studio rental information systems are expected to facilitate part partinvolved in doing data processing and scheduling can be integrated with each other, so that the existing problems can be resolved properly.

Keywords: Information System, Music Studio, Studio Rental, Music, Object Orientation

Pendahuluan

a. Latar Belakang

Kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan sistem informasi berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (retrieval) terhadap berbagai data. Didukung dengan perangkat lunak dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan.

Salah satu aspek dalam kehidupan keseharian yang dapat ditangani oleh teknologi komputer adalah masalah pemesanan, dalam kasus ini yaitu pembuatan sistem informasi pemesanan di Escape Studio Bandung berbasis website. Saat ini pemesanan studio music dibandung kerap kali dicari oleh orang, dikarenakan banyaknya studio yang sudah penuh dan sulitnya untuk mencari studio yang sedang kosong, sehingga sering kali orang menjadi malas untuk mencari info tentang ketersediaan jadwal yang diinginkan dan gagal untuk melakukan penyewaan di karenakan susah mencari studio, maka aplikasi ini sangat lah penting dan dapat memudahkan untuk orang yang ingin berkarya terutama terutama dibidang music.

Teknologi internet saat ini tidak hanya sekedar untuk saling berkomunikasi dan mencari informasi saja, tetapi teknologi internet kini telah berkembang menjadi lahan bisnis dan juga promosi penjualan yang bertujuan untuk memperluas jaringan pemasaran, dengan berbagai cara yang dapat dilakukan di dalam jaringan internet pemasaran dapat dilakukan dengan cara membuat blog ataupun website yang dimana memungkinkan seseorang untuk mengaksesnya kapanpun dan di manapun dengan menggunakan jaringan internet, dengan membuat website yang menarik dari tampilan dan mudah untuk di akses sehingga user diharapkan akan terus mengunjungi website yang berdampak untuk pendapatan perusahaan itu sendiri.

Bidang kesenian juga tentunya memerlukan suatu kemudahan untuk dapat mengakses tempat dari sebuah studio. Jarak yang jauh ataupun kesibukan yang kerja yang padat terkadang membuat orang terkendala dengan waktu untuk mengetahui jadwal studio yang memiliki jadwal yang kosong pada waktu dekat, dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi seperti internet, hal ini seharusnya tidak menjadi permasalahan untuk mengakses jadwal dari jarak yang sangat jauh sekalipun.

Proses pemesanan studio di Escape merupakan pekerjaan yang cukup sulit, khususnya di Bandung. Hal ini dikarenakan adanya beberapa factor-faktor yang harus diperhatikan, seperti banyaknya band-band yang ada di Bandung, sehingga penuh dan padatnya jadwal tempat untuk bermain kemungkinan adanya kesalahan dalam pencatatan pemesanan dikarenakan pemesanan yang banyak.

Pemesan atau pemakai Studio di Escape Music Studio kebanyakan berasal dari daerah kota Bandung tapi tidak jarang juga ada pemesan yang berasal dari luar kota yang kemungkinan orang dari luar kota sedang berkunjung ke Bandung dan ingin berlatih music melakukan pemesanan juga

Pemesanan Studio secara manual kerap kali memakan waktu yang cukup lama, hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yang harus diperhatikan,
yakni:

1. Jarak pemesan yang jauh dari tempat atau studio yang ingin di pesan.
2. Pesanan yang banyak dan bersamaan waktunya.
3. Adanya keterbatasan akan waktu.

Sistem pemesanan yang ada pada saat ini masih merupakan system pemesanan yang manual. Maksudnya manual adalah proses pemesanan studio musik dilakukan secara manual di mana orang harus datang ke studio dan memesannya. Penanganan sistem pemesanan pada proses ini kerap menimbulkan masalah, baik bagi pemesan, maupun pihak pengelola studio music tersebut.

Pemesanan membutuhkan waktu yang lama dikarenakan jarak yang ditempuh. Proses pemesanan studio yang lama sering membuat para pemesan menjadi malas untuk memesan studio dan juga dapat menyebabkan pemesan akan sulit datang lagi ke tempat itu di karenakan sulitnya mereka mendapatkan informasi tentang ketersediaan jadwal studio yang kosong, dan dapat membuat studio musik dengan pemesanan yang buruk gulung tikar atau tutup dikarenakan sedikitnya orang yang tertarik untuk bermain.

b. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun Identifikasi Masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Pemesanan Studio yang dilakukan masih secara manual.
2. Pemesan sering gagal bermain musik dikarenakan menghabiskan waktu di perjalanan untuk mencari studio yang kosong untuk jam yang diinginkan.

3. Kesibukan sehari – hari yang tidak memungkinkan untuk pemesan datang ke tempat lapangan untuk melakukan pemesanan.

Dari perincian masalah-masalah maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana sistem informasi pengolahan data pemesanan jasa yang sedang berjalan pada *Escape* Studio.
2. Bagaimana pembuatan sistem informasi pengolahan data pemesanan jasa pada *Escape* Studio yang dapat membantu kinerja perusahaan dalam meminimalisir kesalahan dalam pencatatan pemesanan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pengolahan data pemesanan jasa sewa studio pada Escape Studio.

c. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan pada *Escape* Studio Bandung.
2. Untuk merancang Sistem Informasi yang sedang berjalan pada Escape Studio Bandung.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap Sistem Informasi pemesanan pada Escape Studio Bandung.
4. Untuk mengimplementiasikan sistem informasi pengolahan data pemesanan jadwal sewa jasa pada Escape Studio Bandung.

d. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini menjelaskan tentang manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian dan bagi pihak-pihak yang akan diperoleh data dan informasinya dari hasil penelitian ini.

e. Pembatasan Masalah

1. Sistem Informasi yang dibangun meliputi pemesanan studio music.

2. Pembayaran yang dilakukan via transfer bank BCA, Mandiri dan BNI merupakan uang muka untuk melakukan penyewaan yaitu minimal sebesar Rp 50.000,00.
3. Sistem yang dirancang terdiri dari 3 level user, yaitu Pemilik, petugas dan pelanggan.
4. Tidak ada proses pembatalan pada sistem.
5. Konfirmasi hanya pemesana hanya melalui check box yang tersedia website, tidak melalui konfirmasi e-mail atau sms.
6. User yang bisa melakukan pemesanan adalah user yang sudah melakukan pendaftaran diwebsite tersebut.
7. Studio yang sudah dipesan dan apabila pelanggan tersebut telah melakukan pembayaran uang muka, maka studio yang telah dipesan tersebut tidak bias dilakukan pemesanan lagi.
8. Tidak ada sistem membership untuk pelanggan.

II. Kajian Pustaka

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sama halnya dengan teori Sistem informasi yang dikemukakan Edhy Sutanta, dimana beliau menyatakan bahwa sistem informasi merupakan sekumpulan elemen yang terdapat dalam sebuah sistem yang disatukan oleh satu pencapaian dan tujuan yang sama.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang merupakan dari proses kumpulan fakta yang di lihat, yang kemudian di catat dalam suatu data, kemudian data tersebut diolah menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Suatu kesepakatan atau persetujuan dimana pihak yang satu menyanggupkan dirinya untuk menyewakan jasa yang disewakan kepada pihak lain, agar pihak ini dapat menikmatinya dalam jangka waktu tertentu pula, yang mana pihak yang

belakang ini sanggup membayarnya. Jadi pengertian penyewaan adalah kesepakatan antara dua pihak, pihak pertama bersedia menyewakan kepada orang lain atau kepada pihak kedua untuk menikmati manfaat dari barang tersebut, dalam jangka waktu tertentu, pihak kedua memberikan sejumlah uang yang telah disepakati pula kepada pihak pertama sebagai penghargaan terhadap pemanfaatan objek tersebut

III. Objek dan Metode Penelitian

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis bertempat di Studio Escape (Bandung) yang bergerak dibidang penyewaan jasa sewa Studio. Untuk lebih jelas sejarah mengenai Studio Escape Bandung serta deskripsi kerja yang akan diteliti.

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai. Metode yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data adalah dengan metode deskriptif, sebagai upaya untuk mendapatkan gambaran dan penjelasan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak.

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu membuat gambaran dari objek yang diteliti secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang ada saat ini.

Data Deskriptif pada pada umumnya dikumpulkan dengan wawancara atau observasi, dimana metode tersebut dapat memberikan gambaran secara sistematis, akurat mengenai fakta dan sifat dari objek penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Studio Escape Bandung dan dengan studi pustaka, dimana data yang diteliti akan digunakan untuk Perancangan Sistem.

Hasil Penelitian

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan Prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, melihat pada kebutuhan fungsional. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan

pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (*Unified Modelling Language*).

Deskripsi: Kurikulum membuka web dan memilih form login, setelah masuk admin memilih halaman admin dan masuk ke form Data kelas, kemudian admin membagi kelas dan walikelas kesetiap jurusan, kemudian di simpan di database lalu menampilkan hasil data pembagian kelas dan walikelas.

2. *Sequence* Diagram Nilai

Deskripsi: Guru membuka web dan memilih form login, setelah masuk admin memilih halaman admin dan masuk ke form Tambah Nilai, dan admin memilih kelas dan pelajaran, kemudian memilih siswa untuk mengisi data nilai siswa sesuai nama siswa dan NIS siswa dan menyimpannya kedalam database.

2. *Sequence* Diagram Penjadwalan

Deskripsi: admin kurikulum memilih menu pendaftaran dan membuat jadwal pelajaran sekolah.

Perancangan Data

Class diagram

Class diagram membantu dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu sistem. Selama proses analisa, *class* diagram memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem, selama tahap desain *class* diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat.

Objek Diagram

Object diagram menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Berikut *object diagram* dari sistem yang diusulkan

Component Diagram

Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem

yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component* diagram berikut :

Deployment diagram

Deployment view merupakan suatu tampilan atau pandangan/kinerja dari sebuah sistem yang baru sesuai dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan (interface) sebuah sistem yang akan digunakan secara langsung oleh pengguna, dan juga merupakan penggambaran interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam perancangan antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari menentukan rancangan input dan output pada setiap fungsi yang telah ditentukan.

Struktur menu

Struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan juga sebagai petunjuk dalam mengoperasikan sistem informasi akademik ini. Berikut ini adalah rancangan struktur menu di sistem informasi di SMK Futuuhiyah Cipanas :

Kasus dan hasil pengujian

Kasus dan hasil pengujian ditunjkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan baik atau tidak.

Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sample uji di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi akademik dapat berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhannya dan juga dapat menghasilkan output yang diharapkan.

Implementasi

Pada tahap ini akan diuraikan mengenai implementasi pada sistem informasi akademik di SMK Futuuhiyah. Implementasi sistem informasi ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk pembuatan antarmuka (*interface*) dan *MySQL* sebagai basis datanya.

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang

diharapkan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai Implementasi Perangkat Lunak, Implementasi Perangkat Keras, Implementasi Basis Data, Implementasi Antar Muka dan Implementasi Instalasi Program.

Implementasi perangkat lunak

Dalam implementasi perangkat lunak ini di bagi menjadi dua bagian yaitu

1. Implementasi perangkat lunak yang di gunakan oleh perancang sistem :
    a. Adobe Dreamweaver CS5
    b. Xampp
    c. Google Chrome
    d. Windows 10
2. Implementasi perangkat lunak yang di gunakan oleh pengguna sistem :
    a. Browser (semua jenis browser)
    b. Minimal Windows XP

Implementasi perangkat keras

Perangkat keras yang di gunakan oleh perancangan pengembangan sistem dan pengguna sistem yaitu sebagai berikut :

1. Pada sisi perancang sistem :
    a. Menggunakan laptop processor Intel Core i3 2.1 Ghz
    b. RAM 2GB
    c. Hardisk untuk penampungan data minimal 500GB
    d. Mouse
    e. LAN atau Modem
2. Pada sisi pengguna sistem di jelaskan perangkat keras yang di butuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi yaitu :
    a. Menggunakan processor minimal intel dual core 2.2 Ghz
    b. RAM minimal 1GB
    c. Mouse, Keyboard, dan monitor sebagai peralatan antar muka.
    d. ISP (Internet Service Provider)

Kesimpulan

Setelah melalui tahapan perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi sistem informasi penyewaan studio musik berbasis *web*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya aplikasi sistem berbasis web ini dapat memudahkan baik petugas, pemilik dan pelanggan untuk mengelola penyewaan studio musik seperti pencetakan bukti pembayaran, mempermudah dalam pencarian data, membuat laporan dan melakukan pemesanan.

Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Pada Escape Studio, bukanlah sebuah sistem sempurna yang dapat menangani semua permasalahan yang terjadi . Untuk menjadikan sebuah sistem mempunyai tingkat permasalahan yang sangat kecil, diperlukan pengembangan yang harus di terapkan pada sistem. Penulis mengajukan beberapa saran bagi pengembang dan pengguna, dengan dibangunnya sistem informasi ini. Adapun saran-saran tersebut adalah: Agar lebih simple dan efisien untuk digunakan sebaiknya Sistem Informasi Pemesanan Jasa Penyewaan Studio ini disajikan dalam bentuk berbasis Android. Untuk kedepannya, Sistem Informasi Pemesanan Jasa Penyewaan Studio diharapkan tidak hanya pada pemesanan Studio saja, melainkan ruang lingkup yang lebih besar lagi. Untuk kedepannya sistem menyediakan fasilitas pembatalan pemesanan.

Daftar Pustaka

Sholiq. “Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML”.Yogyakarta : Graha Ilmu. 2006

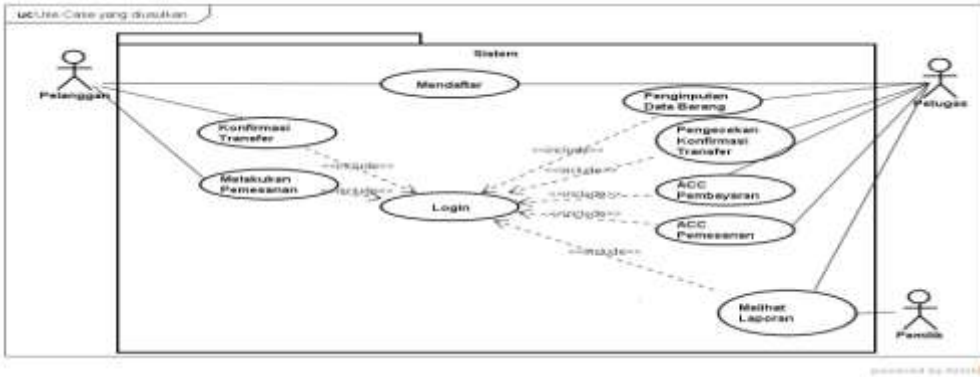
Laudon. Kenneth C., dan Laudon. Jane P., "Management Information System", 10th ed, Jakarta: Salemba Empat, 2007.

Jogiyanto, “Analisis dan Desain: Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis”, Yogyakarta : Andi Offset, 2005

Yakub, “Pengantar Sistem Informasi”, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012

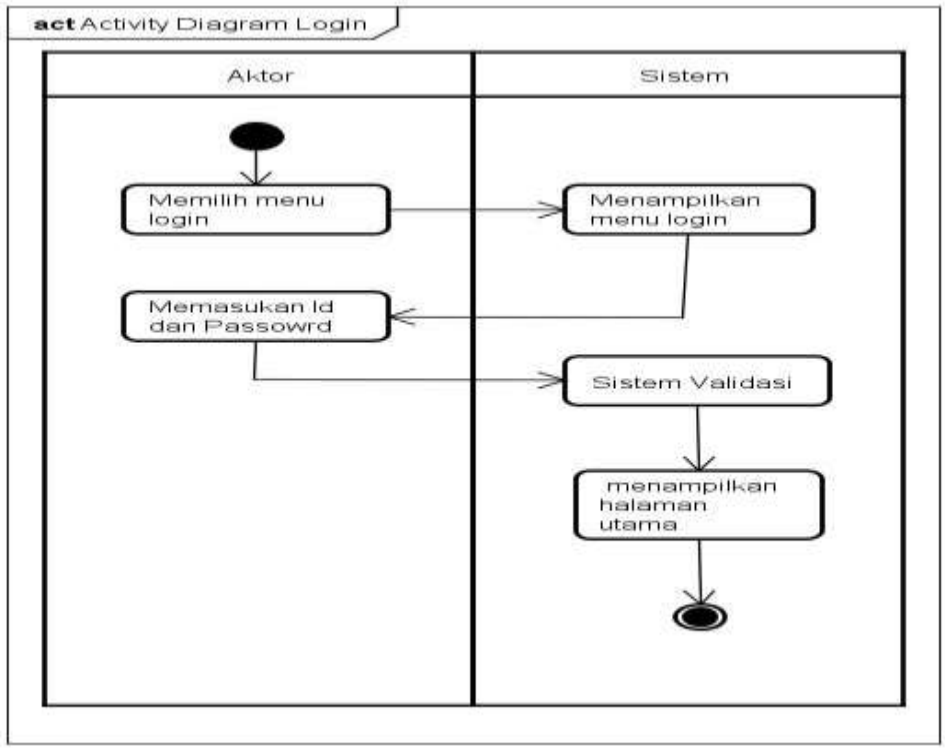
Al-Bahra bin Ladjamuddin.B, “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta:Graha Ilmu, 2005

https://id.wikipedia.org/wiki/Musik di akses 10 Januari 2017

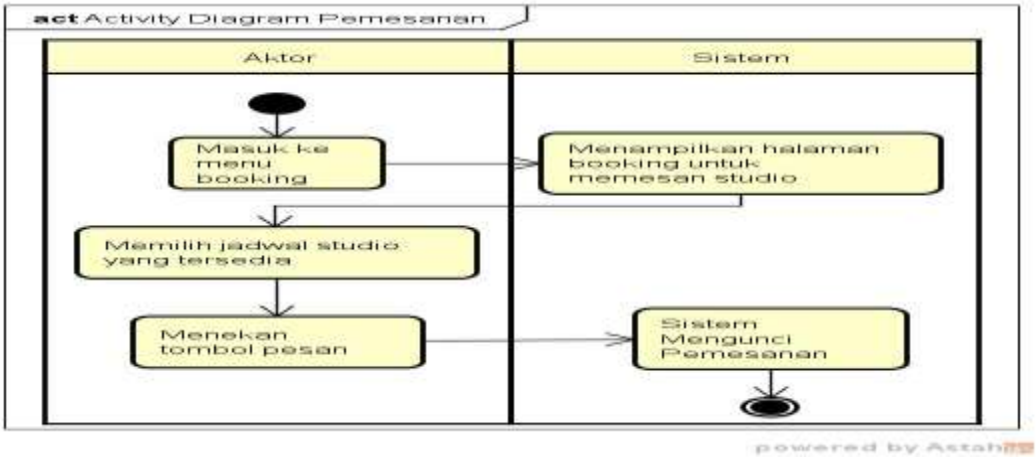


Use Case yang diusulkan

a. Activity Diagram Login

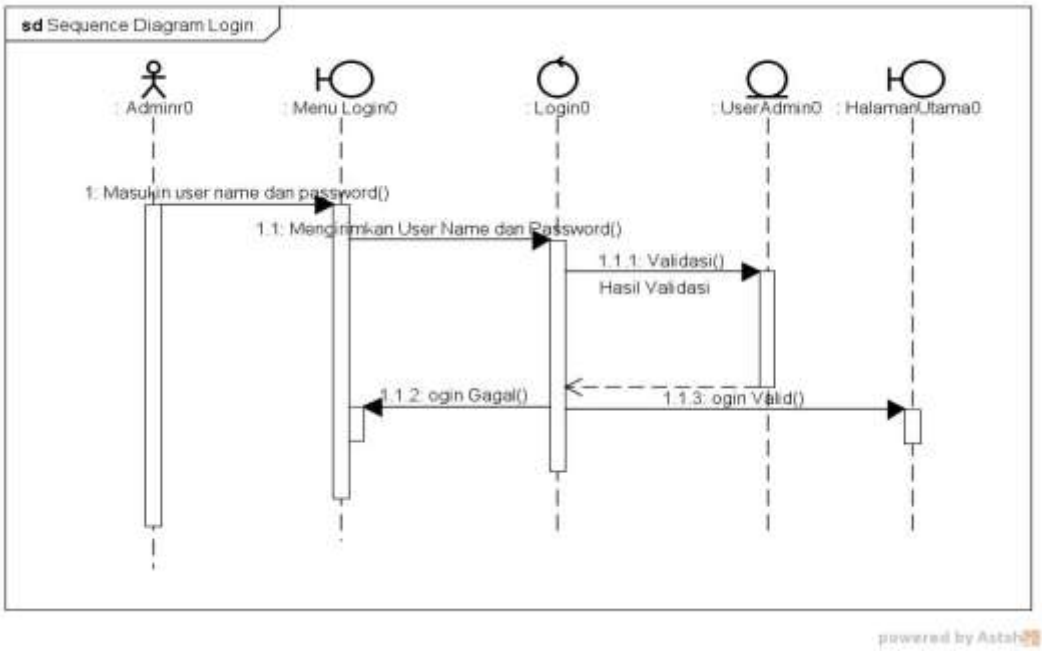


Activity Diagram Pemesanan

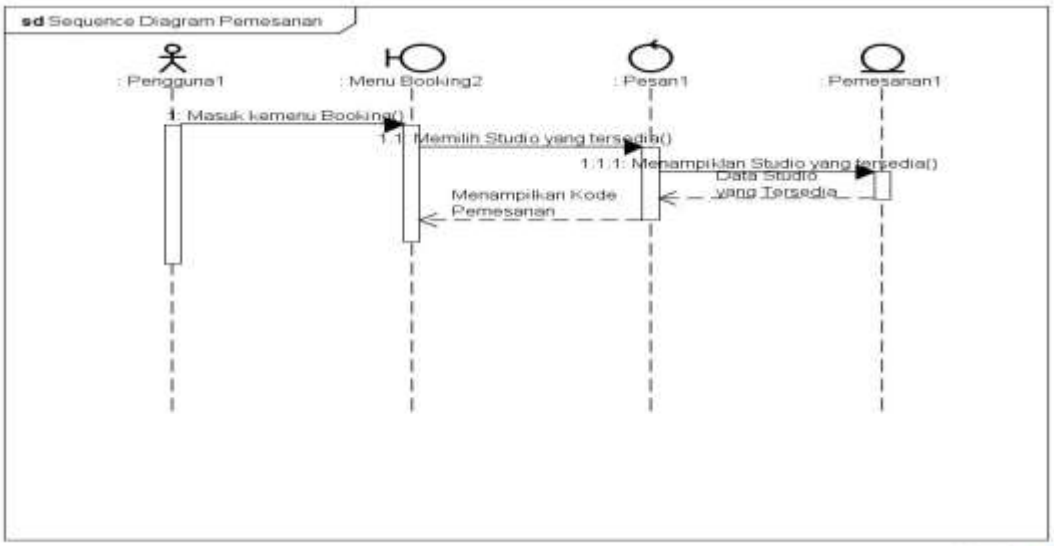


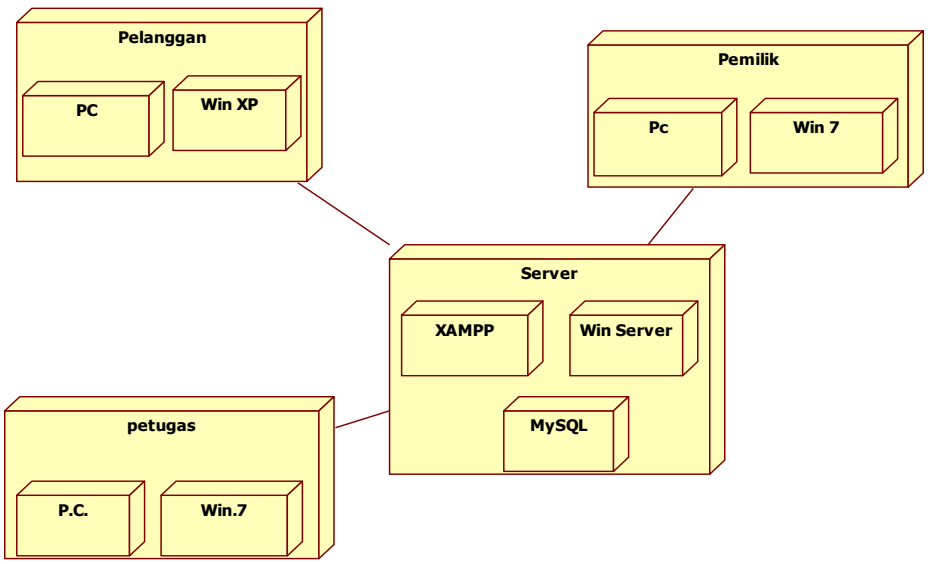
b. *Activity Diagram* Pengecekan Konfirmasi *Transfer*

1. *Sequence Diagram login*



2. *Sequence* Diagram Pemesanan


sd Sequence Diagram Pemesanan
: Pengguna1
: Menu Booking2
: Pesan1
: Pemesanan1
1: Masuk kemenu Booking()
1.1: Memilih Studio yang tersedia()
1.1.1: Menampilkan Studio yang tersedia()
Data Studio yang Tersedia
Menampilkan Kode Pemesanan

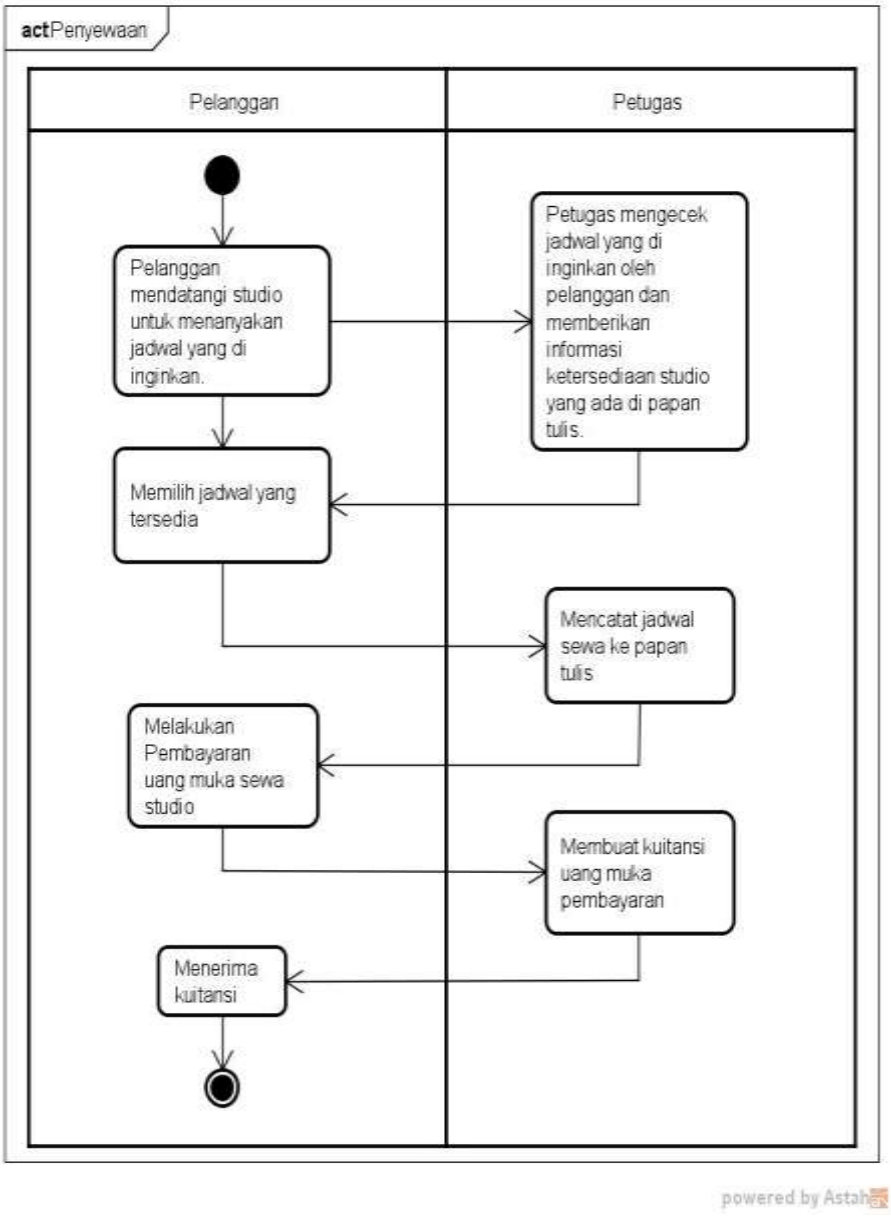

Pelanggan
PC
Win XP
Pemilik
Pc
Win 7
Server
XAMPP
Win Server
MySQL
petugas
P.C.
Win.7

No.	*Use Case*	Aktor	Definisi dan Deskripsi
1.	Mendaftar	Pelanggan dan Petugas	Definisi: Menginputkan data pelanggan dan petugas merupakan *use case* yang memodelkan aktifitas penginputan data pelanggan dan petugas. Deskripsi: *use case* menginputkan data pelanggan untuk dapat diakses oleh form pendaftaran. *Use case* menginputkan data petugas hanya dapat diakses oleh pemilik dan diakses oleh *form* data *user*. Dimana dalam *use case* ini dapat dilakukan berupa simpan data pelanggan dan petugas.
2.	Melakukan Pemesanan	Pelanggan	Definisi: Pelanggan dapat memilih jadwal yang tersedia pada *form booking*, jika telah sesuai dengan jadwal yang dipesan maka pelanggan pembayaran uang muka melalui rekening bank yang tersedia. Deskripsi *use case* memilih studio dan jadwal yang tersedia
3.	Konfirmasi Transfer	Pelanggan	Definisi: Pelanggan akan mendapatkan kode pemesenan dan melakukan konfirmasi transfer dengan membayar uang muka minimal sebesar Rp 50.000,00 melalui transfer antar Bank. Deskripsi: *use case* melakukan konfirmasi transfer dan melakukan pembayaran minimal Rp 50,000

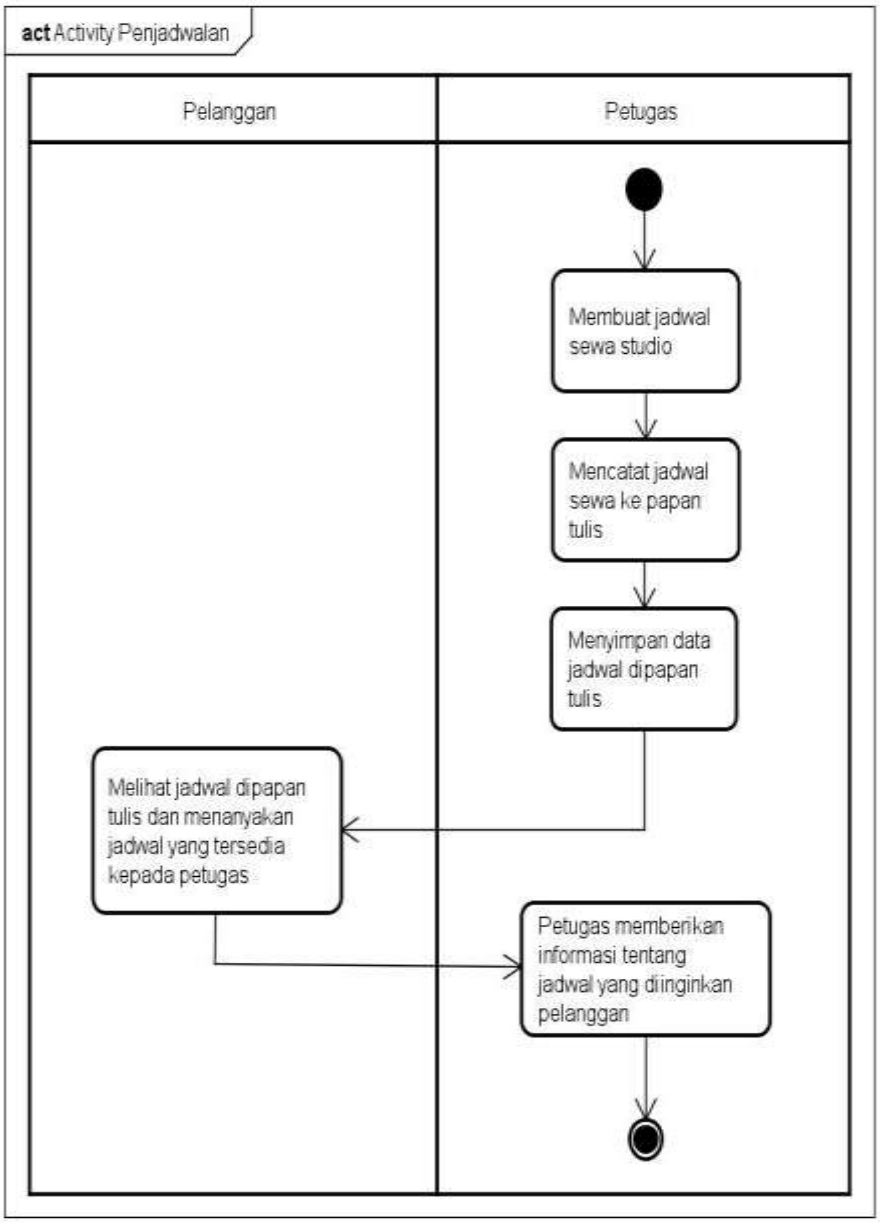
4.	Pengecekan Konfirmasi Transfer	Petugas	Definisi: Petugas melakukan pengecekan pemesanan jika pelanggan telah membayar uang muka penyewaan studio minimal Rp 50.000,00. Deskripsi *use case* Petugas melakukan pengecekan pada *form* konfirmasi transfer
5.	Verifikasi Pembayaran	Petugas	Definisi: Petugas melakukan verifikasi pembayaran apabila pelanggan telah melakukan pelunasan pembayaran sewa studio. Deskripsi *use case* petugas melakukan pada *form* pelunasan.
6.	Verifikasi Pemesanan	Petugas	Definisi: Petugas melakukan verifikasi pemesanan apabila pelanggan telah melakukan pembayaran uang muka minimal sebesara Rp 50.000,00 Deskripsi *use case* petugas melakukan pada form konfirmasi transfer
7	Penginputan Data Barang	Petugas	Definisi: Petugas melakukan penginputan data barang yang terdiri dari senar gitar, pick gitar dan stick drum. Deskripsi: *use case* petugas melakukan pada form alat musik

8.	Melihat Laporan	Pemilik	Definisi: Petugas melakukan pengecekan laporan Deskripsi *use case* pemilik melakukan pada form laporan.

Activity Diagram Sistem Penyewaan Yang Sedang Berjalan



.*Activity* Diagram Sistem Penjadwalan Yang Sedang Berjalan



powered by Astah

Activity Diagram Sistem LaporanYang Sedang Berjalan

