BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

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.

Berdasarkan analisis di atas maka penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan adanya sistem informasi pemesanan, maka penulis tertarik untuk mengambil judul "**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA**

PENYEWAAN STUDIO PADA ESCAPE STUDIO BANDUNG BERBASIS WEB".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah yang menjadi dasar penilitian ini.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Masalah diantaranya sebagai berikut:

a. Pemesanan Studio yang dilakukan masih secara manual.
b. Pemesan sering gagal bermain musik dikarenakan menghabiskan waktu di perjalanan untuk mencari studio yang kosong untuk jam yang diinginkan.
c. Kesibukan sehari – hari yang tidak memungkinkan untuk pemesan datang ke tempat lapangan untuk melakukan pemesanan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah yang terjadi di *Escape* Studio meliput:

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.

4. Bagaimana implementasi sistem informasi pengolahan data pemesanan jasa sewa studio pada Escape Studio.
5. Bagaimana mengatasi cara pemesanan tanpa harus datang langsung ke studio.
6. Bagaimana mengatasi masalah pelanggan untuk melihat jadwal yang tersedia tanpa harus mendatangi studio music tersebut.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem informasi tentang pengolahan data pemesanan jasa sewa studio pada Escape Studio, sehingga membantu kelancaran aktifitas perusahaan dan *customer* dalam melakukan pemesanan jasa yang tersedia.

1.3.2. 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.

1.4. 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, adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Escape Studio

   Mempermudah proses pemesanan Studio music sehingga mengurangi kesalahan dalam melakukan proses pemesanan Studio musik serta dengan meminimalisirkan waktu yang ada yang dulunya memakan waktu lama dalam proses pemesanan dan dengan adanya sistem informasi pemesanan Studio Musik berbasis website ini pihak Escape Studio Bandung dapat wewujudkan pemesanan secara tepat pada cepat untuk pelanggan.

2. Pelanggan

   Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu *user* agar dapat melakukan pemesanan dan penjadwalan sewa jasa di Escape Studio menjadi lebih mudah.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Pengembang Ilmu

   Sebagai sumbangan informasi bagi pembangunan ilmu dalam bidang manajemen informatika, terkait dengan sistem informasi pengolahan data pemesanan jasa sewa studio musik.

2. Peneliti

   Diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dalam bidang pengolahan data dalam bidang dan masalah yang sama.

3. Penulis

   Mengimplementasikan hasil dari pembelajaran dan teori yang diperoleh selama masa perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah berisi batasan pembahas masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Masalah yang akan dibahas pada penelitian dibatasi seputar hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas laporan keuangan dan perhitungan pemesanan sewa studio, antara lain :

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.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut ini adalah lokasi dan waktu penelitian :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada perusahaan Escape Studio yang terletak di Jl.Jendral Ahmad Yani Segitiga Mas Kosambi No.98 Bandung.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2016															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan																
2.	Analisis Sistem																
3.	Perancangan																
4.	Coding																
5.	Testing																
6.	Pembangunan																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dimaksudkan agar proses dokumentasi laporan terstruktur dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh pihak yang akan mempergunakanya. Sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri atas lima (5) bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang digunakan pada pembuatan aplikasi dan laporan skripsi.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang objek penelitian yaitu Escape Studio dan metode penelitian yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan perancangan sistem, implementasi program aplikasi dan hasil output aplikasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Mengemukakan beberapa simpulan dan saran dari penyusun untuk pengembangan program selanjutnya.