BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Musik merupakan salah satu kebutuhan dan hiburan untuk setiap pengguna musik. Seiring berkembangnya musikalitas dan juga dunia hiburan khususnya di jalur musik banyak juga orang yang menjadikan musik sebagai sumber penghasilan. Studio merupakan usaha yang bisa dilakukan. Kegiatan studio bisa merupakan penyewaan alat – alat musik. Hal ini dilakukan untuk meluangkan kreatifitas pengguna musik.

Komputer merupakan kumpulan alat elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang bekerja sama untuk mempermudah sistem kerja. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan pembuatan laporan maupun pencarian data secara cepat dan menjadi lebih mudah.

Internet merupakan singkatan dari *interconnected networking* yang berarti jaringan komunikasi global yang terbuka menghubungkan miliaran jaringan komputer dari satu komputer ke komputer lainnya. Internet membantu untuk mencari informasi, menambah wawasan, berinteraksi dan berkomunikasi.

Seiring dengan berkembangnya perusahaan jasa, banyak sekali pesaing - pesaing dibidang usaha yang sama seperti jasa sewa studio. *Blast Blues Music* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyewaan studio dan alat musik. *Hardware* yang ada di studio memiliki sebuah laptop, *mixer* dan *modem*. *Sofware* yang digunakan masih *branded* dari laptopnya sendiri seperti *microsoft office, google chrome, mozilla firefox.*.

Proses pelayanan penyewaan untuk rental latihan dan alat musik masih menggunakan manual. Manual yang dilakukan masih dengan buku catatan. Salah satu contoh, masalah *booking* yang tidak tercatatat pada buku pesanan. Untuk pemesanan studio dan alat musik, calon penyewa bertemu dengan *administrator* atau melalui telepon, pembayaran dilakukan dengan cara penyewa bertemu dengan kasir. Jika alat musik ada kerusakan maka, calon penyewa akan langsung menemui *owner* nya. Promosi lagu juga masih menggunakan poster sehingga lagu jarang didengar oleh pengguna lain.

Permasalahan – permasalahan yang dipaparkan di atas perlu diselesaikan dengan bantuan sistem. Sistem yang dikembangkan adalah "***E-RENT* SEBAGAI FASILITAS PENYEWAAN STUDIO BAND BERBASIS WEB PADA *BLAST BLUES* MUSIK STUDIO**"

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah, peneliti maka dilakukan penilitian ke *Blast Blues Music* Studio, sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Pada saat melakukan booking, penyewa harus mendatangi langsung ke pihak studio untuk melakukan booking. Oleh karena itu, bagi penyewa yang jaraknya jauh ke studio dikhawatirkan memperhambat proses booking sehingga membuat penyewa membatalkan booking yang akan di sewa.
2. Untuk mengetahui jadwal yang telah dibooking, penyewa harus mendatangi langsung ke studio. Dikhawatirkan pada saat penyewa ingin melakukan booking dengan jadwal yang telah ditentukan penyewa, akan tetapi jadwal tersebut telah dibooking oleh penyewa lain. Oleh karena itu, dikhawatirkan memperhambat proses penyewaan.
3. Proses perhitungan pun masih menggunakan alat hitung yang standar seperti kalkulator, dengan cara membuat laporan pembukuan pada buku besar yang beresiko terjadi kesalahan perhitungan pada saat pembuatan laporan bulanan.

4. Pada saat laporan yang belum diacatat sangat banyak, pengelola dikhawatirkan kewalahan dalam mencatat laporan sehingga laporan tidak dicatat dengan benar.

1.2.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sistem informasi penyewaan studio yang berjalan di *Blast Blues Music* Studio.
2. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.
3. Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan yang diusulkan di *Blast Blues Music Studio*.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi penyewaan studio berbasis *website* guna mendukung proses bisnis yang ada di *Blast Blues Music* Studio dan bermanfaat bagi penjaga, pengguna jasa dan juga pemilik *dari Blast Blues Music* Studio setelah dibangunnya aplikasi penyewaan studio musik ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Mengetahui sistem penyewaan studio yang sedang berjalan *di Blast Blues Music* Studio.
2. Merancang sistem informasi sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio,
3. Menguji sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* studio.
4. Mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada *blast blues music* studio sebagai referensi, usulan dalam penyelesaian masalah yang ada. Selama itu juga dapat menjadi referensi bagi pihak yang melakukan penelitian yang sejenis

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat dan meningkatkan performansi usaha yang telah ada sebelumnya, sehingga nantinya penelitian ini dapat memberikan informasi secara akurat dan tepat waktu.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian yaitu :

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis sendiri khusunya dalam menambah dan memperkaya wawasan didalam teori maupun praktek.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi ataupun acuan yang berguna bagi pendidikan dan penelitian selanjutnya.
3. Bagi perkembangan teknologi, diharapkan dapat menjadi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi

1.5. Batasan Masalah

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

1. *E-rent* membahas pada sistem rental studio musik, sistem penyewaan alat musik, pendataan transaksi serta laporan.
2. Penyewaan untuk alat musik bisa per alat musik dan juga bisa per paket.
3. Proses untuk mengetahui sewa latihan dan sewa alat, penyewa bisa mengecek pada website dengan cara harus log in terlebih dahulu.
4. Transaksi untuk booking dapat dilakukan dengan membayar minimal 50% atau bisa dengan secara penuh.
5. Laporan yang dicetak meliputi hasil dari data penyewaan yang telah dibooking.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di usaha *Blast Blues Music* Studio Bandung yang berlokasi di Jalan Kali Cipamokolan No 1 Rt 1 Rw 1, Soekarno Hatta, Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegunaan Penelitian	Tahun 2017				Tahun 2018
		Bulan				
		September	Oktober	November	Desember	Januari
1.	Identifikasi Kebutuhan					
	Observasi					
	Wawancara					
2.	Membuat Prototype					
	Perancangan Prosedur					
	Perancangan Diagram					
	Perancangan Program					
3.	Menguji Prototype					
4.	Memperbaiki Prototype					
5.	Mengembangkan Versi Produk					

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta penutup.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latarbelakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan masalah dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu dan jadwal penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan singkat tentang konsep – konsep yang mendukung dalam pengembangan sistem, meliputi konsep dasar, model proses perangkat lunak, basis data, perangkat lunak pembangunan sistem, serta mengenai sistem penyedia jasa sewa studio.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang objek penelitian di Blast Blues Music Studio, metode penelitian yang digunakan, pendekatan dan pengembangan sistem yang dipakai, perancagan perangkat lunak, analisis sistem yang berjalan pada perusahan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai setiap tahapan dan proses dari perancangan perangkat lunak, perancangan sistem yang diusulkan, basis data, antar muka, arsitektur jaringan, dan implementasi pada sistem yang dibuat serta pengujian terhadap sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang tahapan tentang kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibangun dan saran – saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.