E-RENT SEBAGAI FASILITAS PENYEWAAN STUDIO BERBASIS WEB PADA BLAST BLUES MUSIK STUDIO

E-RENT AS WEB BASED STUDIO RENTAL LEASING IN BLAST BLUES MUSIK STUDIO

M Reza Fahlevi[1], Agus Nursikuwagus[2]

Universitas Komputer Indonesia, Sistem Informasi

Jln. Dipatiukur 112-114 Bandung

Email : rmuhammad212@gmail.com, agus235032@gmail.com

Abstrak - Musik merupakan kebutuhan sehari-hari bagi pengguna musik. Bagi pecinta musik, mendengarkan musik bisa dimana saja, baik itu di radio, di tv, di kamar, saat dalam perjalanan, saat latihan di studio musik dan sebagainya. Bagi pengguna musik, untuk latihan bermusik sering dilakukan di studio. Pada latihan di studio, maka pengguna musik harus menyewa studio untuk ber-musik. Musik bisa dijadikan dalam hal berbisnis. Pada perusahaan studio blast blues, blast blues menyediakan penyewaan studio dan alat musik. Akan tetapi studio blast blues masih memiliki kekurangan seperti proses pelayanan penyewaan untuk rental latihan dan alat musik masih menggunakan manual. Manual yang dilakukan seperti booking dan transaksi masih dengan cara datang langsung atau melalui via telepon. Dari permasalahan ini, maka dilakukan implementasi untuk membangun sistem informasi website yang bertujuan untuk memperlancar penyewa dan pemilik studio dalam melakukan booking dan transaksi transaksi. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode prototype agar penerapan dari sistem menjadi lebih efektif untuk dilakukan.

Kata Kunci: E-Rent, Penyewaan,Web, Prototype

Abstract - *Music is a daily necessity for music users. For music lovers, listening to music can be anywhere, be it on the radio, on tv, in the room, while on the go, while training in music studio and so on. For music users, for musical practice is often done in the studio. In studio practice, music users have to rent a studio for music. Music can be made in terms of doing business. In the blast blues studio, blast blues provide studio rentals and musical instruments. However, blast blues studios still have disadvantages such as the rental service process for training rentals and musical instruments still use the manual. Manuals conducted such as bookings and transactions are still by way of coming directly or via via phone. From these problems, then implemented to build website information system that aims to facilitate tenants and studio owners in booking and transaction transactions. Research conducted using prototype method for the application of the system becomes more effective to do.*

Keywords: E-Rent, Rent, Web, Prototype

I. PENDAHULUAN

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.

Penelitian yang dilakukan oleh (Arief Rahadian Somatri, tahun 2017) bahwa Penyewaan studio musik berbasis web yang bertujuan untuk menguji sistem dan mengimplemenetasikan sistem informasi penyewaan dan pendjadwalan studio berbasis *web*. [1]

Penelitian yang dilakukan oleh (Indra Arief Nurrahman, tahun 2016) penyewaan studio musik berbasis web bertujuan untuk membuat perancangan sistem yang ada pada studio dan membuat sistem pembayaran yang lebih akurat. [2]

Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Iim Ibrahim, tahun 2013) bahwa penyewaan studio music berbasis web bertujuan untuk membantu proses kerja karyawan dalam melayani setiap pelanggan. [3]

Penelitian yang dilakukan oleh (Bayu Andhika Putra, tahun 2015) penyewaan studio musik berbasis web bertujuan untuk membantu konsumen proses pendjadwalan sewa studio yang masih lambat dan membantu proses kerja karyawan dalam melakukan pencatatan sewa studio. [4]

Penelitian yang dilakukan oleh (Debi Artsianti, tahun 2016) bahwa penyewaan studio musik berbasis web bertujuan untuk membuat laporan menjadi lebih akurat dan tidak terjadi keterlambatan proses pengolahan data studio. [5]

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

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. 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 akan memperhambat proses penyewaan. 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. 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

Identifikasi yang didasarkan pada masalah yang telah diketahui, maka mendapatkan perumusan masalah yaitu Bagaimana sistem informasi penyewaan studio yang berjalan di *Blast Blues Music* Studio. Bagaimana merancang sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.Bagaimana menguji sistem informasi penyewaan yang diusulkan di *Blast Blues Music Studio*. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari permasalahan penelitian di Blast Blues Studio yaitu :

1.3.1. Maksud Penelitian

Penelitian dengan maksud ini adalah aplikasi yang membangun 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

Rumusan yang didasarkan di atas, ini menunjukkan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sistem penyewaan studio yang sedang berjalan *di Blast Blues Music* Studio. Merancang sistem informasi sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio, Menguji sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* studio.Mengimplementasikan sistem informasi penyewaan studio yang diusulkan di *Blast Blues Music* Studio.

II. LANDASAN TEORI

2.1 *E-Rent*

E-Rent adalah melakukan proses dari konsumen untuk menyewa produk dari perusahaan dengan elektronik seperti komputer sebagai perantara transaksi bisnis. [6]

2.2 Penyewaan

Penyewaan adalah . [6]

2.3 Use case

Use case adalah interaksi dari beberapa aktor untuk membuat sistem informasi dengan tujuan tertentu. [7]

2.4 Class diagram

Class diagram ialah membangun sistem yang digambarkan dari pendefinisan struktur dan kelas-kelas yang telah dibuat. [7]

2.5 Object diagram

Object diagram adalah penamaan objek dalam sistem jalannya objek dari struktur dan segi.[7]

2.6 Component diagram

Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan skomponen dalam sebuah sistem. [7]

III. METODE PENELITIAN

Dasarnya metode penelitian merupakan untuk mendapatkan data secara ilmiah, cara tersebut meliputi kegiatan mencari data, mencatat data, merumuskan dan menganalisis data sampai penyusunan laporan berdasarkan fakta. Berikut paparan metode penelitian yang digunakan.

3.1 Sumber Data Sekunder

Data primer adalah mendapatkan secara langsung data dari objek yang sedang diteliti yaitu *Blast Blues Studio* dengan cara wawancara dan observasi.

Metode pengumpulan data menggunakan beberapa teknik sebagai berikut :

1. Observasi

   Penelitian yang diadakan dari pengumpulan data ke Blast Blues studio.

2. Wawancara

   Melakukan tanya jawab secara langsung kepada pemilik perusahaan untuk mendapatkan data yang ada di perusahaan mengenai permasalahan yang dibahas yaitu tentang pendjadwalan, penyewaan dan pembayaran yang sedang berjalan.

3.2. Sumber Data Sekunder

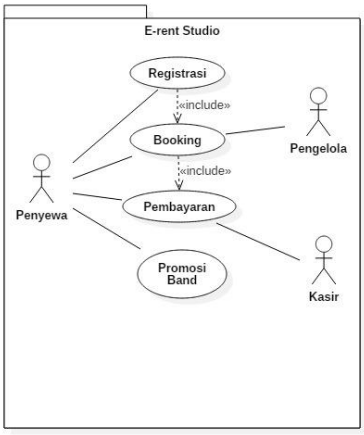
Data yang diperoleh dari sumber lain untuk menyepurnakan data sebelumnya seperti data primer. Data yang didapatkan bisa didapatkan dari referensi-referensi yang telah ada.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hasil pada system yang telah diuji, informasi laporan booking yang telah didapat masih belum terkomputerisasi atau masih manal sehingga memperlambat proses transaksi. Dengan adanya *website*, maka terhambatnya proses transaksi menjadi lebih lancar dan akurat..

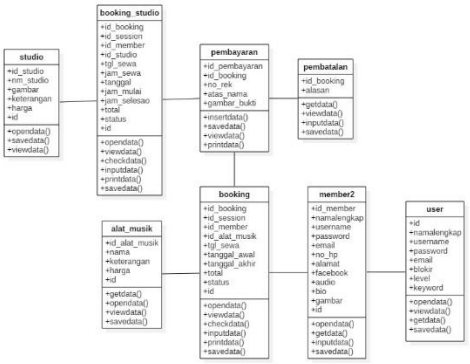
4.1. Pendekatan Objek

1. Use case diagram yang diusulkan



Gambar 4.1 Use case diagram yang diusulkan

2. Class diagram yang diusulkan



Gambar 4.2 Class diagram yang diusulkan

4.2. Implementasi

Sistem informasi dalam pemograman yang telah dibuat yang telah diterapkan dengan baik yaitu implementasi. Oleh hal itu, dapat diketahui hasil *e-rent* musik studio musik berjalan dengan baik.

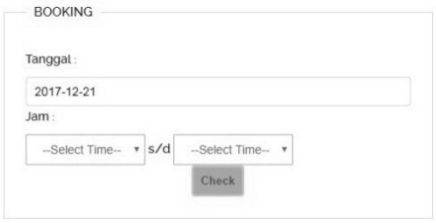
4.2.1 Implementasi Perangkat Lunak

Software yang mendukung untuk menggunakan implementasi sistem informasi yaitu sistem operasi minimum menggunakan windows 7. XAMPP v3.0.12 digunakan sebagai localserver. MySQL digunakan sebagai database.

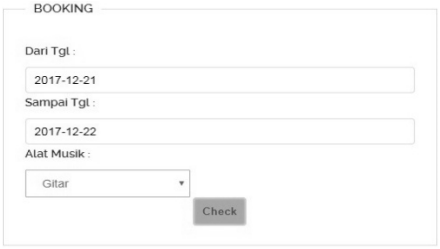
4.2.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan harus terpenuhi untuk dapat menjalankan sistem aplikasi ini, yaitu, rekomendasi minimum processor menggunakan intel i3.Hardisk minimum 250GB.Memory(RAM) minimum 2GB.VGA Card minimum Intel HD Graphic.Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai peralatan antarmuka.Media percetakan menggunakan printer.Modem yang akang digunakan untuk mengakses internet.

4.2.3 Implementasi Antarmuka



Gambar 4.5 Booking Studio



Gambar 4.6 Booking Alat



Gambar 4.7 Promosi Band



Gambar 4.8 Promosi Band



Gambar 4.8 Pembatalan



Gambar 4.8 *Gallery* studio

4.3. Pengujian

Pengujian terhadap sistem merupakan tahapan untuk menguji ketangguhan dari sebuah sistem yang telah dibuat, dengan tujuan untuk menemukan kekurangan pada sistem, dan apakah sistem tersebut sudah sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.

4.4. Kesimpulan Hasil Yang Telah Diuji.

Hasil pengujian yang didasarkan bahwa dapat bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana semestinya.

V. KESIMPULAN

Hasil dari pembahasan yang telah diuraikan yang di rancang pada E-rent Blast Blues musik studio, maka dapat disimpulkan yaitu, Dengan adanya e-rent musik studio dapat memudahkan pengelola dalam hal mengelola data penyewaan dengan menggunakan database MySql. Dengan adanya e-rent musik studio dapat mempermudah penyewa dalam melakukan booking studio dan booking alat musik. Dengan adanya e-rent musik studio mempermudah penyewa untuk mempromosikan band dan lagu indie yang telah dimiliki penyewa. Adapun saran untuk e-rent musik studio yaitu, Diharapkan dengan adanya aplikasi e-rent musik studio ini dapat dimanfaatkan oleh pengguna studio semaksimal mungkin.Diharapkan dapat membahas mengenai data yang keanggotaannya sudah tidak aktif. Diharapkan selalu update alat yang akan di sewa jika alat diganti.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rahadian, Arief, "Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Pada Pieces Studio Berbasis Web", S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung 2017.

[2] Nurrahman Arief, Indra, "Sistem Informasi Penyewaan dan Pendjadwalan Studio Musik Pada Denio Music", S.Kom., Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung 2016.

[3] Ibrahim Iim, Muhammad, "Sistem Informasi Penyewaan Dan Pendjadwalan Studio Musik Pada Trumph Studio Musik" S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung 2013.

[4] Putra Andhika, Bayu, "Sistem Informasi Studio Musik Pada Studio 71 Karawang" S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung 2015.

[5] Artsianti, Debi, "Sistem Informasi Perancangan Penyewaan Studio Recording di Soul Music Recording Studio" A.Md., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung 2016.

[6] Sadono Sukirno, 2003 "Pengantar Teori Ekonomi", Jakarta. PT. Salemba Empat.

[7] Rossa A.S, M Shalahhuddin, " Rekayasa perangkat Lunak Terstruktur Dan Objek", 4th ed, Bandung : Informatika Bandung, 2016.