

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini industri dalam bidang musik mengalami perkembangan yang cukup baik, hal ini dapat kita lihat dari banyaknya para pelaku usaha di Indonesia yang memiliki usaha dalam bidang penyewaan studio musik dan rekaman. Studio musik ini selalu ramai digandrungi oleh para kalangan remaja hingga dewasa, karena dapat membantu dalam berkarya di bidang musik dan menyediakan tempat serta seperangkat alat musik yang cukup lengkap untuk bermain musik. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi di dalam industri musik adalah tersedianya layanan penyewaan studio musik yang berbasis *web*. Layanan penyewaan studio musik berbasis web ini merupakan sarana untuk menjembatani, mengelola dan melakukan penyewaan studio antara pihak studio dan pelanggan secara *online*. Hal yang seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pelaku bisnis yang memiliki usaha dalam bidang penyewaan studio musik.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan kepada pelanggan studio musik, dari 52 responden yang berpartisipasi, hasil dari rata – rata tingkat kesulitan dalam melakukan penyewaan studio musik dari nilai 1 sampai 10, (1 = sangat mudah, 10 = sangat sulit) adalah berada pada nilai tujuh (7) dengan persentase sebesar 34,6%, nilai enam (6) dengan persentase sebesar 21,2%, dan nilai lima (5) dengan persentase sebesar 21,2%. Hal ini menandakan bahwa tingkat kesulitan dalam sistem penyewaan studio musik yang sedang berjalan relatif cukup menyulitkan para responden atau pelanggan studio dalam melakukan penyewaan studio musik, dikarenakan ketika pelanggan menyewa studio musik diharuskan datang ke studio untuk melakukan penyewaan dan jarak tempuh studio berada cukup jauh dari kediaman pelanggan sehingga membutuhkan waktu tempuh yang lama dalam perjalanan menuju studio.

Dan berdasarkan hasil survei yang dilakukan dari 52 responden, mengenai seberapa perlukah pembangunan aplikasi penyewaan studio musik dan rekaman berbasis web adalah hasil rata – rata responden yang menjawab sangat perlu sebesar 53,8%, perlu sebesar 40,4%, tidak perlu sebesar 3,8%, dan sangat tidak perlu sebesar 1,9%.

Oleh karena itu untuk mempermudah pihak studio dalam mengelola data studio dan rekaman serta mempermudah pelanggan dalam melakukan proses penyewaan studio musik, studio rekaman, dan alat musik diperlukan adanya suatu aplikasi yang dapat membantu dalam mempermudah proses penyewaan tersebut. Pada saat ini sudah banyak studio musik yang menggunakan aplikasi penyewaan studio musik berbasis web untuk mempermudah proses penyewaan dan mengelola studionya tersebut, namun pada aplikasi studio yang telah ada itu masih jarang terdapat sistem yang menawarkan menu penyewaan ruang rekaman dan penyewaan alat musik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana cara menyediakan wadah bagi komunitas musik dalam melakukan transaksi penyewaan studio musik, penyewaan studio rekaman, penyewaan alat musik?
2. Bagaimana cara memberitahu informasi jadwal yang kosong, memberitahu konfirmasi penyewaan kepada pelanggan, dan spesifikasi alat musik kepada pelanggan?
3. Bagaimana cara membangun sistem transaksi penyewaan studio, penyewaan alat musik dan rekaman?

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi yang memiliki fitur transaksi penyewaan studio, penyewaan alat musik, dan penyewaan studio rekaman.
2. Menyediakan fitur informasi jadwal ruangan studio yang kosong, menyediakan layanan *sms gateway* untuk sarana konfirmasi pemberitahuan penyewaan dan spesifikasi alat musik kepada pelanggan.
3. Menyediakan fitur form penyewaan studio, penyewaan alat musik dan rekaman agar dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses - proses transaksi penyewaan tersebut.

1.4 Batasan Masalah

Dalam melakukan perencanaan untuk membangun suatu sistem diperlukan pembatasan masalah, sehingga dapat diketahui ruang lingkup sistem yang akan dibangun. Ruang lingkup atau batasan masalah dari sistem yang akan dibangun yaitu :

1. Aplikasi yang telah dibangun sebagai wadah untuk pihak studio dan pelanggan dalam menjembatani transaksi penyewaan secara *online*.
2. Pembuatan aplikasi hanya sampai pada tahap pengujian.
3. Pihak studio dan pelanggan diharuskan daftar member.
4. Aplikasi yang dibangun hanya menangani penyewaan studio musik, penyewaan studio rekaman dan alat musik secara online.
5. Aplikasi yang dibangun tidak menangani proses pembayaran pelunasan.
6. Aplikasi tidak menangani proses pembatalan penyewaan .
7. Aplikasi tidak menangani proses pembayaran antara pihak *payment gateway* dan admin aplikasi.

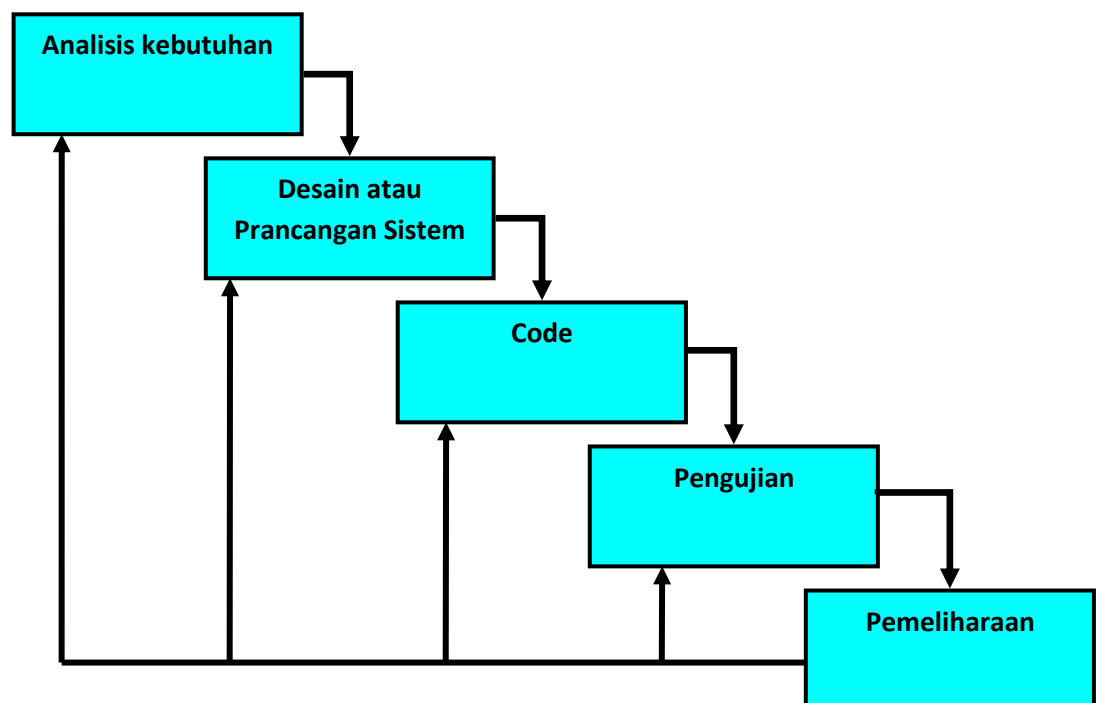
1.5 Definisi Operasional

Sistem Informasi penyewaan studio, alat musik dan rekaman berbasis web ini adalah aplikasi yang berfungsi sebagai wadah atau tempat yang disediakan oleh pemilik aplikasi untuk pemilik studio dan pelanggan dalam menjembatani transaksi penyewaan ruangan studio, ruangan rekaman, dan alat musik secara *online* yang dapat membantu dalam mengelola data studio, mengelola data penyewaan, mengelola data ruangan dan jadwal studio serta mengelola alat musik yang meliputi pendataan pelanggan yang akan melakukan penyewaan ruangan studio, penyewaan alat musik, penyewaan ruang rekaman, dan pembuatan laporan. Selain itu, aplikasi ini dapat memberitahu informasi tentang jadwal studio yang kosong dan spesifikasi alat musik kepada pelanggan yang akan melakukan penyewaan ruangan studio, alat musik dan ruangan rekaman studio.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah metode *waterfall* yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun *software* atau perangkat lunak. Model ini mengusulkan proses-proses dasar yang mulai pada tingkat kemajuan sistem seperti

1. Melakukan wawancara dengan pihak studio dan pihak lain yang berhubungan dengan proyek akhir ini.
2. Mengamati sistem penyewaan yang sedang berjalan dan sistem pembuatan laporan yang sedang berjalan serta menganalisa fungsi-fungsi yang ada.
3. Mengumpulkan data dari pihak yang terkait yaitu pihak studio dan pelanggan dan menyimpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek akhir.
4. Melakukan perancangan sistem dan menerapkannya kedalam diagram aktivitas.



Gambar 1.1 Metode Waterfall [10]

1.6.1 Analisis Kebutuhan

Pada proses ini dilakukan pengumpulan kebutuhan data secara lengkap khususnya pada aplikasi studio musik yang akan dibangun, seperti mengidentifikasi kebutuhan data dengan membuat kuesioner untuk pelanggan dan pihak studio.

1.6.2 Desain Atau Perancangan Sistem

Tahapan desain dan perancangan sistem dibutuhkan rancangan yang baik. Pada tahapan ini berkaitan dengan perancangan aplikasi, struktur basis data serta desain antarmuka. Bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam membangun aplikasi

ini adalah PHP, HTML, dan CSS. Selain itu struktur basis data akan menggunakan MySQL serta desain antarmuka menggunakan Balsamiq *MockUp*.

1.6.3 Code

Pada tahapan ini, desain akan diterjemahkan dalam bentuk bahasa mesin atau *coding* yang bisa di baca oleh mesin. Jika tahapan desain dapat dilakukan dengan baik, maka tahapan pembuatan *code* dapat diselesaikan secara baik. Tahap ini adalah implementasi dari tahap desain yang akan dikerjakan oleh seorang *programmer*.

1.6.4 Pengujian

Proses pengujian bertujuan untuk memastikan bahwa semua pernyataan seperti fungsionalitas, data dan kebutuhan antar muka atau *interface* dari tahap sebelumnya telah diuji. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencari kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang berupa data akan menghasilkan hasil yang akurat sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

1.6.5 Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah ditujukan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan itu bisa karena pelanggan membutuhkan fungsionalitas yang baru. Maka dari itu pemeliharaan dan pengembangan perangkat lunak diperlukan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek akhir yaitu ;

Tabel 1.1 jadwal pengerjaan

No	Kegiatan	Tahun 2016								Tahun 2017											
		BULAN																			
		November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																				
2	Desain atau perancangan sistem																				
3	Code																				
4	Pengujian																				
5	Dokumentasi																				