

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini usaha dibidang penyewaan studio musik mengalami perkembangan yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya bidang usaha rental studio musik bermunculan baik di kota maupun di desa. Inilah salah satu bukti berkembangnya industri musik di Indonesia dan juga tidak sedikit masyarakat Indonesia yang ingin menyalurkan bakatnya di bidang musik. “Seiring berkembangnya musikalitas dan juga dunia hiburan khususnya di jalur musik banyak juga orang yang menjadikan musik sebagai hobi dan ada pula orang yang menjadikan musik sebagai sumber penghasilan. membuka usaha penyewaan studio musik sangat baik dan berpotensi cukup bagus untuk setiap manusia yang akan menuangkan kreatifitasnya terutama di jalur musik.”(Somantri, 2016) Seperti halnya studio musik ini, maka dengan adanya *website* diharapkan dapat lebih membantu dalam memasarkan atau mempublikasikan tentang rental musik studio, terutama dalam hal pengolahan data teknologi informasi di dalam penyewaan jasa rental harus disusun rapi dan baik dari suatu sistem yang mudah diakses dan digunakan oleh pengguna atau *user*. menurut Eka Pratama (2014:10) “Sistem Informasi merupakan bagian dari empat bagian. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*Hardware*), infrastruktur dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih”.

Begitu juga dalam promosinya membutuhkan banyak informasi atau menginformasikan segala sesuatu tentang rental studio yang perlu masyarakat ketahui sebagai salah satu cara untuk memajukan usaha. Serta cara *booking*, cara melihat status studio yang akan disewa, tanpa harus datang ketempat. “Sewa-menyewa adalah suatu kondensus ketika perjanjian sewa-menyewa sudah sah dan mengikat pada detik tercapainya sepakat mengenai unsur-unsur pokoknya, yaitu barang dan harga.”(Somantri, 2016).

Oleh karena itu, Studio Musik ini memberikan informasi tentang musik studio, pembokingan, dan jadwal studio. Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat suatu sistem yang berisikan informasi yang dapat mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi tentang studio musik.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin disampaikan penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bisa mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang studio musik
2. Memudahkan pelanggan untuk melakukan penyewaan studio berdasarkan kriteria yang di cari atau yang di inginkan.
3. Mengoptimasi segala proses yang diperlukan dalam pengelolaan sebuah usaha.

Adapun Manfaat dari penulisan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh AMIK Bina Sarana Informatika adalah:

1. Manfaat untuk penulis

Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Diploma Tiga (D. III) Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen dan Komputer Bina Sarana informatika (AMIK BSI).

2. Manfaat untuk pengusaha

a. Menghasilkan suatu sistem informasi yang cepat dan tepat dalam membantu dan memudahkan proses *booking* studio

b. Memudahkan pengusaha studio musik agar bisa mempromosikan usahanya dan meningkatkan pendapatannya

3. Manfaat untuk pelanggan

Dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari studio musik dalam satu *web*.

1.3. Metode Penelitian

Menurut Sukanto dan M.Shalahuddin (2014:28) "Model SLDC air terjun (*waterfall*) juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)". Berikut adalah gambar model air terjun :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirmkan ke *user*

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam melakukan data dalam pembuatan TA adalah:

1. Observasi

Melakukan observasi langsung ke tempat studio musik Reihan dengan mengamati sistem yang sedang berjalan .

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Bpk.Rohmat sebagai *owner* dari studio musik Reihan dan karyawan nya secara langsung.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian dengan cara membaca buku yang berkaitan dengan masalah dalam pembahasan penulisan judul Tugas Akhir ini.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penulisan Tugas Akhir ini membahas tentang informasi rental studio musik, yang dimulai dari proses input data member, input data studio, input data *booking*. Admin dapat mengelola halaman studio, mengelola status *booking*, melakukan konfirmasi, dan melihat daftar *booking*. *User* hanya dapat melihat halaman studio, melakukan *booking*, *upload* konfirmasi, dan melihat daftar *booking*.