

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rockstar Studio merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam sektor jasa recording dan penyewaan studio musik. Studio Rockstar salah satu tempat rental alat musik yang terkenal di Yogyakarta. Banyak sekali band-band sukses di jogja yang lahir dari studio ini.

Studio Rockstar menyediakan tempat latihan dengan fasilitas yang memuaskan dengan alat-alat band yang bagus. Selain sebagai tempat latihan band di studio rockstar juga menyediakan tempat recording dan cafe tempat bersantai saat sebelum atau sesudah latihan. Tetapi pada skripsi ini penulis akan mengambil salah satu masalah yaitu tentang perancangan sistem administrasi pada penyewaan studio di rockstar.

Komputer merupakan alat yang paling tepat untuk membantu dalam proses perhitungan dan berfungsi mempercepat proses kerja. Oleh karena itu, komputer mempunyai andil yang besar dalam suatu proses kegiatan usaha. Kegiatan administrasi dalam suatu organisasi perusahaan atau instansi mempunyai pengaruh yang sangat besar sekali terhadap sukses tidaknya suatu organisasi perusahaan atau instansi, artinya suatu sistem administrasi dapat menentukan tingkat efisiensi dan efektifnya suatu organisasi perusahaan atau instansi. Kegiatan administrasi sudah sangat pesat perkembangannya, yang diikuti dengan berkembangnya peralatan-peralatan elektronik seperti : komputer dan mengakibatkan banyak perubahan yang terjadi di bidang pengolahan data.

Penulis mengamati bahwa kegiatan pada usaha penyewaan studio musik di Rockstar Studio ini tidak terkomputerisasi yang masih menggunakan alat yang manual dalam melakukan administrasi penyewaan studio, sehingga sering menimbulkan masalah seperti keterlambatan informasi yang dihasilkan terutama laporan yang diperlukan dan pencatatan data yang berulang-ulang kali sehingga tidak efisien. Dengan adanya sistem komputerisasi ini dapat diharapkan meningkatkan mutu pelayanan dan dapat memudahkan segala kegiatan di dalam penyewaan studio musik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dapat diambil rumusan dari permasalahan yang terjadi adalah bagaimana membangun Sistem Administrasi penyewaan studio musik untuk meningkatkan layanan pada studio musik di Rockstar Studio.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak terlalu luas maka diperlukan pembatasan masalah, diantaranya:

1. Untuk aplikasi implementasi akan dibuat dalam bentuk aplikasi yaitu aplikasi desktop. Aplikasi desktop akan dibuat menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan difungsikan sebagai:
  - a. Pengolahan data member, karyawan, shift serta harga.
  - b. Pengolahan data penyewaan dan verifikasi penyewaan.
  - c. Penjadwalan studio dari transaksi penyewaan.
  - d. Pengolahan laporan karyawan, member dan penyewaan.

## 1.4 Maksud & Tujuan

Maksud dan tujuan yang dapat diambil dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1.4.1 Maksud penulisan

#### 1. Bagi Penulis

Selain untuk menerapkan teori-teori yang sudah didapatkan selama kuliah terhadap masalah-masalah yang ada dilapangan juga sebagai latihan dalam mencari solusi dari suatu permasalahan, dan juga menambah wawasan dalam membangun aplikasi dekstop.

#### 2. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil dari penyusunan skripsi ini diharapkan berguna bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu sebagai referensi bagi pihak yang berkepentingan dan menambah koleksi bacaan ilmiah pada perpustakaan.

#### 3. Bagi Instansi

Sebagai bahan pertimbangan yang dapat dipergunakan oleh Rockstar Studio untuk mengadakan perubahan dari sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Serta untuk mengantisipasi permasalahan yang terjadi sekarang maupun untuk masa yang akan datang.

### 1.4.2 Tujuan penulisan

Adapun tujuan penulis dalam menyusun studi kajian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Tujuan institusional

Memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Strata-1, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.

#### 2. Tujuan pokok

Adapun tujuan pokok dari skripsi ini adalah merancang sistem administrasi penyewaan studio musik yang dapat membantu dalam melakukan transaksi penyewaan di Rockstar Studio.

## 1.5 Langkah Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Cara metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang tersedia dan sumber-sumber buku yang ada kaitannya tentang penulisan laporan penelitian ini.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Metode dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan yaitu pada Studio Rockstar.

3. Pengumpulan Data Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa:

- a. Wawancara (*Interview*)

Yaitu dilaksanakan dengan mengadakan pertanyaan langsung kepada pihak terkait guna mendapatkan informasi terhadap fokus masalah yang dihadapi, dalam hal ini dengan pihak pemilik Studio Rockstar.

- b. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk mengamati secara dekat masalah yang dihadapi dan melakukan pencatatan-pencatatan terhadap temuan secara khusus.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan adalah menggunakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*). Beberapa tahap yang ada pada SDLC yaitu:

1. *Planning* yaitu untuk menentukan spesifikasi kebutuhan pada Studio Rockstar dan bagaimana sistem yang akan dibuat dapat membantu menyelesaikan masalah pelaporan keuangan dan persewaan studio.
2. Analisa yaitu menganalisa permasalahan yang ada melalui bagan alir dokumen yang sedang berjalan pada Studio Rockstar, membuat diagram alir data, ERD, kamus data dan desain database berdasarkan pada faktor-faktor, serta laporan keuangan, yang dibuat oleh Studio Rockstar saat ini.
3. Implementasi yaitu prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen yang disetujui dan menguji, menginstal, serta mulai menggunakan sistem baru pada Studio Rockstar.
4. Pemeliharaan yaitu memantau sistem yang telah dibuat pada Studio Rockstar, untuk memastikan apakah sistem tersebut sudah berjalan dengan baik.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini menjelaskan tentang hal-hal yang diuraikan pada masing-masing bab dari penulisan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, langkah penelitian serta yang dipergunakan dalam penulisan skripsi ini.



**BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang sekilas teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem informasi administrasi pada studio musik.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum dari objek penelitian, analisis pada sistem lama yang meliputi prosedur penyewaan dan persyaratan administrasi penyewa, analisis kelemahan system lama, analisis kebutuhan system serta analisis kelayakan system.

**BAB IV : IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini penjelasan akan mengacu pada pembangunan sebuah aplikasi yaitu sebagai wujud dari perancangan sistem. Implementasi ini bergantung pada hasil analisa yaitu pada bab sebelumnya.

**BAB V : PENUTUP**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penulisan skripsi ini yaitu tentang perancangan sistem administrasi penyewaan studio musik di rockstar studio