

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era teknologi yang semakin maju, informasi telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam berbagai bidang. Hal ini disebabkan karena teknologi memberikan banyak kemudahan bagi pengguna informasi. Salah satunya di bidang jasa, penggunaan teknologi khususnya teknologi internet sangat dibutuhkan untuk memberikan informasi menjadi cepat, tepat, sehingga dalam hal ini akan memudahkan manajer untuk mengembangkan usahanya.

CV. Sido Rukun Gunungkidul adalah sebuah perusahaan jasa. Salah satunya yaitu bergerak di bidang hiburan atau *entertainment*. Divisi yang menangani bidang tersebut yaitu SRGK *Entertainment*. SRGK kepanjangan dari Sido Rukun Gunungkidul yang merupakan manajemen Artis Dhimas Tedjo. Artis tersebut tidak ditangani oleh *major label* yaitu perusahaan musik yang besar dalam mengelola rekaman, penjualan, termasuk promosi dan perlindungan hak cipta. Klien sangat kesulitan untuk mendapatkan nomer telepon manajemen untuk transaksi *booking* artis, selama ini transaksi sering terjadi melalui perantara jasa tata rias pengantin maupun perorangan. Sehingga banyak muncul anggapan dari klien bahwa hal ini sudah melewati jasa perantara.

Sistem pengolahan data yaitu penjualan produk dan pencatatan jadwal artis yang terdapat pada CV. Sido Rukun Gunungkidul masih dilakukan secara manual. Khusus untuk pencatatan transaksi *booking* artis terdapat dua cara yang berbeda

yaitu adanya penerimaan transaksi melalui pihak artis dan pihak manajemen (manajer), sehingga sering terjadi transaksi ganda dengan klien lain yang menyebabkan bisa menunda proses dalam pengambilan keputusan transaksi *booking* artis.

Dari permasalahan tersebut, melihat penggunaan media internet yang cukup tinggi di Indonesia, maka penulis memberikan pemecahan masalah dengan membuat *website official* manajemen artis yang terkomputerisasi agar data terpusat pada satu *database* meskipun penerimaan pesanan dilakukan pada dua tempat yang berbeda. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam membuat keputusan secara cepat dan dapat menciptakan strategi promosi yang baik untuk menjual dan memperkenalkan karya-karyanya agar tetap dapat didengar dan dinikmati oleh penikmat musik di tanah air.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dirumuskan suatu permasalahan, yaitu:

“Bagaimana merancang sebuah *website* sebagai media informasi dan promosi pada CV. Sido Rukun Gunungkidul.”

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, agar tidak terjadi perluasan masalah yang akan dibahas, maka ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem dapat melakukan pengolahan data *admin, profil, berita, gallery, event, album, lagu, merchandise, member, pesanan produk, booking artis, konfirmasi bayar dan kontak manajemen.*
- b. Sistem dapat memberikan hak akses pada *user admin.*
- c. *Website* ini hanya melayani proses pesanan dari penjualan *merchandise dan booking artis.*
- d. Melalui *fitur event* memudahkan untuk proses *booking artis.*
- e. Pengunjung dapat mengunduh lagu dan melakukan komunikasi dengan *admin* melalui data kontak.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merancang *website official* manajemen artis Dhimas Tedjo pada CV. Sido Rukun Gunungkidul sebagai media informasi dan promosi dalam proses *booking artis* dan pemasaran produk dan jasa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Untuk CV. Sido Rukun Gunungkidul**

Manfaat untuk CV. Sido Rukun Gunungkidul yaitu diharapkan dapat membantu untuk memperluas promosi dalam pemasaran.

##### **2. Untuk Peneliti**

- a. Mengimplementasikan ilmu di bidang *web programming* yang pernah diperoleh saat proses perkuliahan.

- b. Manfaat untuk peneliti yaitu untuk membantu memperoleh gelar sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### 3. Untuk Universitas AMIKOM Yogyakarta

Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi untuk referensi penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan berbagai macam data yang diperlukan untuk menunjang penulisan skripsi ini. Sedangkan untuk merancang sistem, metode penelitian yang digunakan peneliti meliputi dua bagian pokok yaitu metode analisis dan perancangan.

##### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan sebagai dasar penyusunan naskah serta sebagai dasar analisis dan perancangan sistem.

###### a. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian CV. Sido Rukun Gunungkidul.

###### b. Wawancara

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan objek. Wawancara digunakan agar dapat secara langsung mengerti kebutuhan objek secara detail dan akurat. Pada saat penelitian, wawancara

dilakukan secara langsung terhadap manajemen CV. Sido Rukun Gunungkidul.

### c. **Kepustakaan**

Metode Kepustakaan dilakukan menggunakan berbagai buku dan karya ilmiah yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode analisis PIECES yang meliputi PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency, dan services*).

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Karena peneliti menggunakan bahasa pemrograman yang mendukung konsep OOP (*Object Oriented Programming*), maka metode perancangan sistem yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*). Beberapa diagram UML yang digunakan peneliti dalam penyusunan skripsi ini adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* dan *Deployment Diagram*. Serta menggunakan perancangan *database* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Peneliti menggunakan metodologi SDLC (*System Development Life Cycle*) model *Waterfall* (Roger S. Pressman) atau "*Classic Life Cycle*" dalam pengembangan sistem. Model *Waterfall* sendiri terdiri dari enam tahapan, yaitu:

##### **1.6.4.1 System / Information Engineering and Modeling.**

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

#### **1.6.4.2 Software Requirements Analysis**

Dimulai dengan pencarian kebutuhan dan difokuskan pada *software* untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat.

#### **1.6.4.3 Design**

Pada tahapan ini peneliti mengubah kebutuhan-kebutuhan yang telah ditentukan menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" sebelum tahap implementasi.

#### **1.6.4.4 Coding**

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, maka desain harus diubah bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman.

#### **1.6.4.5 Testing and Integration**

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba sistem guna memastikan bahwa fungsi-fungsi program yang dibuat dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

#### **1.6.4.6 Operating and Maintenance**

Pada tahapan ini, peneliti menjalankan *operating and maintenance*, guna kelancaran sistem selama dibutuhkan oleh objek.

### **1.6.5 Metode Testing**

Metode yang digunakan penulis untuk pengujian sistem informasi tersebut adalah metode *black-box testing* dan *white-box testing*. Cara pengujian yang dilakukan *black-box testing* dengan menjalankan modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Sedangkan *white-box testing* cara pengujian dengan melihat kedalaman modul untuk meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab yang terdiri dari:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran secara garis besar mengenai isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah penulisan skripsi, batasan ruang lingkup yang dibahas, tujuan dan manfaat yang didapat, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori – teori yang digunakan terkait dengan pembahasan skripsi ini. Teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini diperoleh dengan melakukan studi pustaka dari berbagai sumber dan buku referensi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini berisi tentang menjelaskan gambaran umum mengenai objek yaitu CV. Sido Rukun Gunungkidul, analisis permasalahan yang dihadapi dan pemecahan masalah. Selain itu, dalam bab ini juga berisi mengenai perancangan sistem yang akan dibangun guna menyelesaikan masalah.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini diuraikan mengenai hasil implementasi sistem yang telah dibangun pada objek penelitian berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang ada dalam bab sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya mengenai perancangan sistem baru yang dibuat dan saran yang dapat dijadikan masukan bagi objek untuk kedepannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

