

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi yang disajikanpun beraneka ragam sesuai dengan keinginan para *user*. Komputer menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan kehidupan manusia, hampir semua aspek kehidupan manusia bersinggungan dengan teknologi komputer. Dengan peranannya untuk membantu *user* mencapai suatu tujuan, komputer dapat menjalankan berbagai aplikasi dengan tujuan yang berbeda-beda. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat inilah pelaku bisnis maupun masyarakat luas dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang kelancaran dalam menjalankan aktivitas.

Salah satu hasil kemajuan teknologi yang sangat umum diketahui oleh masyarakat adalah internet. Bisa dikatakan internet adalah penemuan yang sangat berpengaruh di dunia saat ini. Dengan adanya internet maka kita dapat memperoleh berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Manusia akan lebih mudah dalam berkomunikasi dan bisa saling bertukar informasi pada saat itu juga. Dengan jangkauannya yang sangat luas hingga hampir seluruh penjuru dunia dapat mengaksesnya, membuat internet menjadi sebuah solusi yang tepat untuk dipilih sebagai media promosi dan informasi yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang jasa. Semakin banyaknya pelaku bisnis dalam bidang

jasa dan masuknya teknologi internet sebagai sarana untuk memperluas promosi dan informasi, menyebabkan persaingan dalam bisnis ini semakin ketat.

Mercury Studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan studio musik dan juga alat-alat musik. Pada Mercury Studio juga melayani jasa servis alat musik serta kursus alat musik gitar. Namun dalam proses penyewaan, pengelolaan data, dan penjadwalan masih menggunakan sistem manual, dimana disetiap terjadi transaksi pengelola studio melakukan pencatatan manual pada buku atau selemba kertas. Dengan banyaknya jumlah transaksi setiap harinya maka akan semakin banyak pula data transaksi yang harus dicatat, sehingga ditemui terjadi kesalahan, kehilangan data-data secara tidak sengaja, maupun jadwal yang berbenturan. Dikarenakan alasan tersebut dan terlalu memakan banyak waktu serta tenaga dari pihak pengelola studio mengakibatkan tidak adanya pembukuan yang dilakukan oleh Mercury Studio dalam periode tertentu, sehingga untung rugi, pendapatan maupun daftar *member* menjadi tidak jelas, hanya sebatas perkiraan.

Dalam menangani suatu kegiatan transaksi penyewaan, konsumen harus datang ketempat atau dapat melalui *via* telepon. Pada pemesanan sewa menggunakan telepon, sering terjadi keterlambatan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan sehingga membutuhkan waktu yang lebih untuk memperoleh informasi mengenai alat atau penjadwalan studio yang belum disewa. Terlebih untuk menghindari penumpukan penjadwalan, konsumen yang sudah melakukan pemesanan menggunakan telepon diharuskan datang maksimal 15 menit sebelumnya untuk melakukan pembayaran, jika tidak maka akan dianggap batal

sehingga alat atau penjadwalan studio yang sudah terpesan bisa dipesan lagi oleh orang lain.

Sejauh ini Mercury Studio sudah berjalan selama kurang lebih 5 tahun dengan berbagai inovasi yang telah dilakukan. Mercury Studio belum mempunyai media untuk menyajikan informasi mengenai usahanya, hanya sebatas brosur dan tidak berkala. Penyampaian yang hanya dilakukan dari mulut ke mulut serta brosur membuat informasi yang dihasilkan menjadi kurang akurat, kurang lengkap dan bisa tidak tepat sasaran apabila jatuh ke tangan orang yang tidak membutuhkannya. Hal tersebut menimbulkan kesulitan bagi konsumen untuk memperoleh informasi yang ia butuhkan, sehingga dengan demikian konsumen pun diharuskan untuk selalu bertanya kepada pihak pengelola studio untuk menanyakan informasi terkait bisnis ini. Dengan banyaknya fasilitas dan untuk memajukan studio musik ini pemilik menginginkan adanya suatu wadah guna mempermudah konsumen dan masyarakat luas untuk dapat mengakses informasi mengenai Mercury Studio, sehingga bisnis pada studio ini akan lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sistem penyewaan *online* yang dapat membantu Mercury Studio dalam proses penyewaan baik dalam penjadwalan sewa studio maupun penyewaan peralatan, pengolahan data transaksi, data penyewa, pembuatan laporan, dan mempromosikan perusahaan ke masyarakat luas. Yang akan diwujudkan dengan melakukan penelitian sekaligus mengangkat topik ini sebagai bahan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Penyewaan *Online* pada Mercury Studio”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diambil permasalahan yaitu “Bagaimana agar promosi, penyewaan, pengolahan data transaksi, dan pembuatan laporan transaksi pada Mercury Studio dapat tersaji dengan cepat dan tepat dengan menggunakan website?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Perlu dibuat suatu batasan masalah untuk menganalisis penelitian ini agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalah tersebut diantaranya:

1. Sumber data diambil dari Mercury Studio.
2. Sistem yang dibuat yaitu sistem informasi berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*-nya.
3. Pembayaran menggunakan rekening bank atau bisa dengan datang langsung ketempat.
4. Pembatalan penyewaan dilakukan apabila konsumen tidak melakukan pembayaran pada waktu yang telah ditentukan yaitu 15 menit dari awal proses pemesanan atau *booking*. Apabila konsumen telah melakukan penyewaan dan telah membayar maka uang tidak bisa dikembalikan.
5. Pada penyewaan studio musik dihitung per *shif* yaitu 2 jam, sedangkan pada penyewaan alat dihitung per tanggal penyewaan.
6. Pada penyewaan studio untuk latihan (*rehearsal*) jumlah *shif* setiap harinya tidak selalu *full* tergantung dari pemilik studio dalam menyewakannya.



7. Perancangan sistem ini hanya membahas tentang pengolahan data pengguna, pengolahan informasi pelayanan, pengolahan data sewa, dan pengolahan persewaan yang dimulai dari pengunjung mendaftar, proses penyewaan, konfirmasi pembayaran, serta pembuatan laporan yang berupa laporan daftar *member* dan laporan pendapatan.
8. Alat musik atau sewa studio yang sudah terpesan tidak bisa lagi di pesan oleh orang lain.
9. Hari dan waktu penyewaan yang tersedia pada Mercury Studio adalah setiap hari pukul 09.00-23.00 WIB.
10. Konsumen yang sudah melakukan pemesanan dan ingin bayar ditempat harus datang maksimal 15 menit sebelumnya untuk melakukan pembayaran, jika tidak maka pesanan akan dianggap batal.

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

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang website sebagai media promosi dan penyewaan *online* pada Mercury Studio.

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan di bahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Melihat secara langsung, mencermati, dan mengamati proses maupun keadaan yang terjadi pada objek penelitian Mercury Studio.

2. Wawancara

Mengumpulkan data dengan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang bisa didapat dari buku-buku penelitian yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan referensi.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari Mercury Studio antara lain sebagai berikut:

1. Menganalisa permasalahan yang terjadi pada objek penelitian dengan menggunakan analisis PIECES.
2. Menganalisa kebutuhan sistem secara fungsional.
3. Menganalisa kebutuhan sistem secara non-fungsional.
4. Menganalisa kelayakan sistem.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Setelah melakukan analisis terhadap sistem, maka perancangan dapat dilakukan sebagai berikut:

### 1. Perancangan Proses

Menggunakan permodelan fisik (*physical model*) dengan membuat *flowchart* dan permodelan logik (*logical model*) dengan membuat *context diagram* serta *data flow diagram* (DFD).

### 2. Perancangan Basis Data

Menggunakan teknik *entity relationship diagram* (ERD) untuk menghasilkan tabel-tabel dalam basis data.

### 3. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Dalam membuat sistem informasi berbasis website pada Mercury Studio, tampilan antarmuka dibuat semudah mungkin untuk dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna, antarmuka merupakan sarana bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.

#### 1.5.4 Metode *Testing*

Untuk memastikan sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka penulis menggunakan dua jenis pengujian sistem, yaitu *white box testing* dan *black box testing*.

#### 1.5.5 Metode Implementasi

Setelah selesai melewati tahap pengujian sistem maka perancangan sistem yang telah dilakukan diimplementasikan ke dalam sebuah program yang dapat digunakan.

## **1.6 Sistem Penulisan**

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dengan format sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran secara detail dan mempunyai hubungan dalam perancangan program atau aplikasi.

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

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

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

Pada bab ini akan membahas mengenai bagaimana program berfungsi atau digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian mulai dari tahapan



pembuatan basis data, koneksi basis data, implementasi antarmuka, hasil uji coba sistem, dan pemeliharaan sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil keseluruhan laporan yang ditulis dan saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut untuk kedepannya.

