

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Suatu alunan nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama yang harmonis ketika didengarkan. Menikmati hasil karya musik merupakan kegemaran penulis sejak dulu, selain memiliki kepuasan tersendiri, musik dinilai dapat membangkitkan semangat, inspirasi dan motivasi terhadap kehidupan. Layaknya karya seni, musik merupakan salah satu media dalam menyampaikan berbagai nilai makna didalamnya, ada yang berbicara tentang suasana hati juga aspirasi. Semua itu berasal dari idealisme figur dibalik proses penciptaannya.

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui Internet. Dengan jaringan yang global, Internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media Internet ini dalam kehidupan. Saat ini Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan Internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara pemesanan konvensional seperti pertemuan

empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Sebagai contoh di CHARLIE STUDIO MUSIK DAN RECORDING masih menggunakan cara manual untuk melakukan pengaturan penjadwalan dan pemesanan studio. Untuk itu dalam skripsi ini akan membuat sistem berbasis web untuk menangani masalah pemesanan studio dan pengaturan penjadwalan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola studio melakukan pendataan. Di samping itu, pihak customer atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan pada skripsi ini adalah bagaimana membuat sistem berbasis web untuk pemesanan penggunaan studio musik.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan Batasan atas subjek yang tercakup dalam penelitian ini. Adapun ruang lingkup yang sebagaimana membatasi keluasan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Pemesanan studio harus melakukan pembayaran minimal 40% harga sewa dan dapat dilunasi pada jadwal yang telah dipesan.
2. Konfirmasi pembayaran di lakukan maksimal 4 jam setelah pelanggan melakukan pemesanan.
3. Pemesanan akan dijadwalkan sesuai tanggal dan jam yang telah dipilih

setelah dilakukan konfirmasi pembayaran.

4. Pelanggan mendapatkan laporan atas pemesanan studio yang telah dibayar berupa tanggal, jam dan informasi studio yang telah dipesan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Adapun tujuan penelitian yang telah dirancang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat system yang dapat digunakan untuk melakukan pemesanan studio di Charlie Studio Musik
2. Menjadwalkan penyewaan studio musik.
3. Memberikan informasi kepada pelanggan yang hendak melakukan pemesanan studio musik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menambah pengetahuan tentang sistem informasi yang di manfaatkan untuk pengelolaan pemesanan studio musik.
2. Menerapkan pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah ke lingkungan luar.
3. Membantu pihak pengelola studio musik dalam hal pengarsipan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bagian ini yang menguraikan secara garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang di teliti dan perbandingan aplikasi atau karya ilmiah yang pernah dibuat sebelumnya.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan secara lengkap, setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian terdiri dari analisis kebutuhan yang digunakan, pemodelan dan perancangan tampilan awal.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bagian ini menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen/tools/bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang menjawab tentang masalah keunggulan dan kelemahan sistem mengacu pada produk lain serta berisi alternatif pengembang sistem lebih lanjut.