

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi mengalami kemajuan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang canggih. Pemanfaatan teknologi dalam bidang usaha tidak hanya mendukung proses bisnisnya saja tetapi juga sangat berpengaruh terhadap keuntungan yang diperoleh bidang usaha. Hal ini juga membuat para pemilik bidang usaha berlomba-lomba dalam mengembangkan kinerja bidang usaha mereka dengan menanamkan dan menggunakan teknologi dalam bisnis mereka. Tidak hanya sampai disitu, para pengguna teknologi pun selalu berusaha memperhatikan pengembangan teknologi yang ada demi peningkatan keberhasilan bisnis mereka. Oleh karenanya banyak bidang usaha yang ingin menerapkan teknologi pada setiap aspek dan proses bisnisnya.

Pada Teras Studio merupakan studio yang sangat dipercaya di Kota Jambi dalam menangani sound record penyanyi-penyanyi asal jambi serta iklan-iklan layanan masyarakat yang membutuhkan tempat rekaman, studio ini memiliki 4 (empat) room/ruangan untuk rekaman dan beberapa ruangan untuk rental musik dengan fasilitas alat-alat musik yang lengkap dan berkualitas, tetapi pada Teras Studio masih menggunakan sistem transaksi yang manual dengan masih mencatat semua data transaksi yang dilakukan didalam proses bisnisnya. Padahal dalam bidang penyedia jasa yang melakukan transaksi pembayaran tidak lepas dari

sistem komputer. Hampir sebagian besar proses bisnis bidang usaha sudah menggunakan komputer, karena dengan menggunakan sistem komputer pengguna atau pengelola dapat lebih mudah dalam menjalankan proses bisnisnya.

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Teras Studio dalam hal membangun suatu aplikasi yang dapat melakukan transaksi pembayaran dan mendata penyewaan ruangan musik yang di tuangkan dalam bentuk tugas akhir skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Transaksi Pembayaran Sound Record dan Sewa Studio pada Teras Studio Jambi”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian adalah bagaimana merancang aplikasi transaksi pembayaran sound record dan sewa studio yang bermanfaat bagi Teras Studio Jambi dengan menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

1.3 BATASAN MASALAH

Dari rumusan masalah di atas penulis menentukan batasan masalah penelitian yaitu :

1. Pada aplikasi pengolahan data rekaman dan transaksi terdiri dari menu-menu yang meliputi login admin, halaman utama, menu

informasi harga studio, menu informasi promo, menu data pelanggan, menu transaksi sound record dan rental studio, laporan bulanan seluruh transaksi, pencarian data transaksi, dan pengaturan admin.

2. Aplikasi transaksi pembayaran sound record dan sewa studio pada Teras Studio menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
3. Aplikasi transaksi pembayaran sound record dan sewa studio pada Teras Studio menggunakan Dreamweaver CS5.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui sistem pembayaran sewa tempat rekaman dan transaksi penyewaan rental musik pada Teras Studio, kemudian mengevaluasi dan menemukan kendala dan kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.
2. Merancang sebuah aplikasi pembayaran dan laporan untuk dapat diimplementasikan menjadi suatu bentuk aplikasi yang terstruktur dan mudah dalam proses pencarian serta rekapitulasi laporan bulanan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat membantu admin atau kasir pada Teras Studio dalam proses entry data pelanggan, data sewa ruangan rekaman, rental music, mengetahui banyaknya proses rekaman yang terjadi dalam sebulan terakhir, dan pencarian data transaksi yang cepat dan mudah, serta dalam hal pembuatan laporan transaksi sewa ruangan rekaman.
2. Dapat membantu pimpinan dalam menganalisa laporan transaksi yang berguna untuk mengetahui banyaknya *income* atau pemasukan pada Teras Studio.
3. Penulis dapat belajar menganalisa mulai dari perancangan sampai mengimplementasikan suatu bentuk program aplikasi yang dapat diterapkan keberbagai bidang sesuai kebutuhan dengan menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menunjang penulisan dan penelitian untuk memberikan sekilas gambaran mengenai topik masalah yang akan dibahas pengertian tentang perancangan, *aplikasi*, transaksi, pembayaran, database, *website*, MySQL, dan PHP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang di gunakan, serta alat bantu (*tools*) yang di gunakan dalam Aplikasi *transaksi pembayaran* ini, baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dan penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang di peroleh dan membahas masalah-masalah yang diajukan. Bab ini juga mengemukakan tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang di lakukan oleh penulis, serta rancangan perangkat lunak.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem yang baru, cara menjalankannya dan analisa hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini di uraikan tentang kesimpulan pembahasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya saran yang dapat membantu *customer* dalam menggunakan program berbasis *website* ini nantinya, serta saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.