

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latarbelakang

Mustika kamal adalah tempat persewaan alat musik dan sound system yang didirikan pada tahun 1998 yang awalnya hanya menyewakan alat musik saja dan sekarang menyediakan alat musik yang dilengkapi dengan peralatan sound system. dan Sistem yang digunakan dalam hal transaksi masih manual, yaitu calon pelanggan datang ketempat persewaan mustika kamal dan melihat data peralatan alat dan sound system. Sehingga memperlambat jalannya transaksi akibat jarak yang harus ditempuh oleh pelanggan.

Dalam tugas akhir ini penulis berminat untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan oleh calon pelanggan maupun pihak mustika kamal untuk melakukan transaksi persewaan alat musik dan sound sytem secara online.

Sehubungan dengan job yang padat dan jauhnya lokasi yang sering ditempuh maka aplikasi yang berjudul persewaan alat musik dan sound system mustika kamal dapat mempermudah pelanggan dalam hal transaksi.

1.2 RumusanMasalah

Bagaimana Membuat system informasi persewaan alat musik dan sound system berbasis web

1.3 Batasan Masalah

Agar system informasi Persewaan alat music dan sound system dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka system ini saya batasi sebagai berikut :

1. System informasi berbasis web
2. Aplikasi ini di tawarkan pada studi kasus di Mustika Kamal
3. Aplikasi ini tidak menangani keuangan

1.4 TujuanPenelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Memudahkan konsumen pelanggan dalam melakukan transaksi persewaan alat musik dan sound system
2. Memudahkan karyawan dalam pembukuan laporan hasil transaksi persewaan

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Agar dalam penelitian nantinya dapat diperoleh data-data yang memiliki relevansi pada kasus yang dibahas penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik-teknik tersebut diantaranya: *Metode Observasi*, *Metode Wawancara*,

2. Metode Pengembangan Sistem

- Analisis Sistem bertujuan menghasilkan arsitektur dan spesifikasi
- Desain database Desain *database* digunakan untuk mengetahui komponen tabel maupun data yang ada dalam suatu *database* yang nantinya dijadikan suatu tempat penyimpanan data
- Implementasi Sistem yang sudah siap akan dilakukan pada tahap ini, dengan kriteria program mudah dalam penggunaan data program dapat dengan mudah dipahami oleh bagian perencanaan. Pada tahap itu perlu uji coba mengenai pemakaian program pada bagian perencanaan.

(halaman ini sengaja dikosongkan)