

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

OMT Musik Studio merupakan salah satu tempat penyewaan studio musik yang beralamat di Desa Kuanyar Gg. Krajan IV, Kauman, Kec. Mayong, Jepara. OMT Musik tidak hanya menyediakan tempat untuk para musisi latihan namun juga menyewakan alat – alat seperti dari mulai gitar, drum, bass dan sampai full satu band untuk acara festival – festival musik, wedding dan lain - lain. Disana juga terdapat kedai yang menyediakan berbagai macam menu dari makanan dan minuman khususnya kopi serta non kopi, jadi pengunjung yang datang tidak hanya para anak band atau musisi saja. Selain itu di OMT Musik juga terdapat klinik musik atau bisa disebut sharing session oleh musisi yang sudah senior tentunya. OMT Musik juga memiliki komunitas bernama omt music community yang sering mengadakan acara festival musik yang mana menjadi tempat kami anak komunitas omt tentunya untuk saling menghasilkan karya atau sekedar menjaga tali silaturahmi antar band khususnya di wilayah Jepara dan Kudus. Banyaknya acara festival musik didalam maupun di luar komunitas tentunya membuat studio latihan menjadi ramai pengunjung bahkan sampai penuh yang tidak jarang terjadi bentrok jam antara *customer* satu dengan yang lainnya.

Masalah di OMT Musik yang diangkat penulis ialah cara melakukan *booking* studio yang dirasa kurang efektif, seperti datang langsung ke studio atau melalui *WhatsApp* pemilik atau penjaga studio yang tidak jarang terjadi miskomunikasi atau pesan tertimbun oleh pesan lainnya antara pemilik dan penjaga studio di OMT Musik, sehingga mengakibatkan beberapa masalah seperti jam *bookingnya* yang terkadang bentrok atau bertabrakan dengan jam *booking* lainnya sehingga menyebabkan proses pemesanan atau *booking* studio yang menjadi kurang efektif.

Dengan melihat permasalahan di atas maka peneliti mengangkat judul “Aplikasi Studio Musik Berbasis *QR Code* (Studi Kasus : OMT Musik Studio)”. Dari judul tersebut diharapkan terciptanya sebuah Aplikasi Studio Musik Berbasis *QR Code* untuk memudahkan dalam melakukan *booking* studio latihan serta manajemen di OMT Studio Musik.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi booking untuk studio musik di OMT Musik Studio?.
2. Bagaimana caranya agar aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan efektif untuk pemilik maupun *customer* atau langganan di OMT Musik Studio?.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan sebagai berikut:

1. Sistem ini dibangun dan dikembangkan hanya pada *platform* web di OMT Musik Studio.
2. Hanya fokus membangun sistem *booking* studio di OMT Musik Studio.
3. Hak akses dimiliki *admin* dan *customer* OMT Musik Studio.
4. *Customer* tidak dapat mengakses tampilan *Admin* OMT Musik Studio.
5. Sistem dibuat menggunakan *text editor Visual Studio Code* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* di OMT Musik Studio.
6. Sistem dibuat menggunakan *framework CodeIgniter 3*.
7. Sistem belum bisa terintegrasi dengan studio musik, hanya untuk melakukan *booking* di OMT Musik Studio.
8. *Qr code* digunakan untuk proses validasi pemesanan studio di OMT Musik Studio.

1.4. Tujuan

Tujuan dibangunnya Aplikasi Studio Musik Berbasis *QR Code* ini ialah :

1. Memudahkan *customer* dalam melakukan *booking* studio musik dan mendapat *QR Code* sebagai bukti telah melakukan *booking* di OMT Musik Studio.
2. Memudahkan pemilik dalam mengelola data studio musik agar tidak terjadi miss antara jam yang satu dengan yang lainnya di OMT Musik Studio.

1.5. Manfaat

Dari tujuan yang telah dijelaskan diatas maka terdapatlah manfaat sebagai berikut :

1. Pemilik studio dapat mengelola data studio dengan mudah dan efektif.
2. *Customer* dapat memesan atau membooking studio tanpa harus khawatir jamnya akan bentrok dengan customer yang lain.