

Sistem Penyewaan Studio Dubbing Berbasis WEB pada Studio El Toro di Jakarta Selatan

Ervin Dwi Yandika¹, Nia Janiati²

^{1,2} Fakultas Komputer IBN

Jl. D.I. Mayjend Pandjaitan kav 24 by pass Jaktim INDONESIA

¹ervindwiandika@gmail.com

²niajaniati@yahoo.com

Intisari—Studio El Toro merupakan salah satu usaha bisnis yang bergerak dalam bidang perfilman sulih suara yang di mana sering membuat rekaman penyulihan suara untuk film tv lokal, film tv berbayar, dokumentasi, animasi lokal, dan sebagainya. Sering kali catatan penyewaan studio dubbing El Toro teracak dengan dokumen lain yang membuat petugas kerepotan mencari data tersebut dan kehilangan data. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pada paper ini membahas mengenai sistem penyewaan studio dubbing berbasis web pada studio El Toro di Jakarta Selatan.

Kata kunci— Web, El Toro, Studio Dubbing, Mockup, Sistem Penyewaan Online

Abstract— Studio El Toro is one of the business enterprises engaged in voiceover films which often makes sound restoration recordings for local tv films, pay tv films, documentation, local animation, and so on. Often times, the records of El Toro dubbing studio rental were scrambled with other documents which made it inconvenient for officers to find the data and lose data. Based on these problems, this paper discusses the web-based dubbing studio rental system at the El Toro studio in South Jakarta.

Keywords— Web, El Toro, Dubbing Studio, Mockup, Online Rental System

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu sistem penyewaan *online* merupakan sistem penyewaan di mana setiap pelanggan tidak perlu datang langsung ke lokasi tempat penyewaan untuk bisa melakukan penyewaan yang mereka inginkan. Pelanggan cukup melakukan aktivitas penyewaannya melalui *website*. Saat ini, sistem laporan jadwal penyewaan studio dubbing El Toro masih disampaikan dalam bentuk buku dan seluruh kegiatan penyewaan yang dilakukan masih secara manual.

Setiap orang yang ingin menyewa studio dubbing El Toro harus datang langsung, sehingga orang-orang yang alamatnya jauh pasti akan mengalami kesulitan tersendiri dalam mengatur waktu, terlebih lagi apabila pelanggan tersebut memiliki kesibukan yang padat.

Studio El Toro merupakan salah satu usaha bisnis yang bergerak dalam bidang perfilman sulih suara yang di mana sering membuat rekaman penyulihan suara untuk film tv lokal, film tv berbayar, dokumentasi, animasi lokal, dan sebagainya. Sering kali catatan penyewaan studio dubbing El Toro teracak dengan dokumen lain yang membuat petugas kerepotan mencari data tersebut dan kehilangan data.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pada paper ini membahas mengenai sistem penyewaan studio dubbing berbasis web pada studio El Toro di Jakarta Selatan.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maksud dari pembuatan paper ini adalah sistem pemesanan studio El Toro

berbasis web di Jakarta Selatan. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu:

- Penyimpanan data terkomputerisasi supaya menghindari kehilangan data.
- Membangun sistem untuk memudahkan proses transaksi penyewaan studio.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Jugiyanto, 2005 [12].

2.2 Pengertian Penyewaan

Penyewaan berasal dari kata dasar Sewa yang mendapat tambahan kata yang ber-imbuan *Pe* dan akhiran *an*, yaitu suatu kegiatan yang melayani jasa peminjaman dengan tidak mengabaikan suatu ketentuan atau kesepakatan dan syarat – syarat yang berlaku didalam organisasi tersebut guna mencapai satu tujuan bersama. Keanekaragaman barang dan jasa yang dapat disewakan tergantung dari kebutuhan pemakai jasa sewa dan stok barang sewaan yang dimiliki oleh pemilik. Salah satu tipe dari transaksi penyewaan yang umum dilakukan adalah suatu penyewaan yang terdapat pada studio musik yaitu penyewaan ruangan studio musik, ruangan studio rekaman dan alat music. Saefulloh, 2017 [6].

2.3 Pengertian Studio

Studio adalah suatu tempat di mana seorang seniman bekerja. Studio bisa digunakan untuk banyak hal, seperti membuat foto, film, acara TV, kartun, atau musik. Kata ini berasal dari bahasa Latin *studium*, yang berarti amat menginginkan sesuatu. Michael Friel, 2010 [7].

2.4 Pengertian Dubbing

Dubbing atau sulih suara adalah bagian dari berkesenian terhadap media ekspresi Audio Visual. Di mana lebih berolah vokal dalam bermain drama. Hal ini menunjukkan bahwa bermain drama dengan cara mengalih bahasa untuk media film tetap berperan penting dalam berkesenian. Abbas Abduh, 2009 [8].

2.5 Bahasa Pemrograman

2.5.1) *Hypertext Markup Language*: HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (request-respon). Rosa, A.S dan M. Shalahuddin, 2016 [9].

2.5.2) *Hypertext Preprocessor*: PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Fungsi PHP itu sendiri digunakan sebagai parsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke halaman web browser.

2.5.3) *CSS (Cascading Style Sheet)* : CSS adalah bahasa pengkodean yang digunakan untuk menata gaya tampilan halaman web agar lebih cantik dan indah saat ditampilkan di web browser.

2.6 Basis Data

2.6.1) *MySQL* :MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web”. Fungsinya untuk koneksi ke server database menggunakan pola yang sama yaitu server, port, user, password.

2.6.2) *XAMPP* : XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL di komputer lokal.

2.6.3) *PHPMyAdmin* : *PhpMyAdmin* adalah aplikasi GUI berbasis web yang digunakan untuk mengelola database MySQL. *PhpMyAdmin* juga merupakan aplikasi Open Source yang dapat diakses melalui localhost setelah mengaktifkan Apache dan MySQL di XAMPP Control Panel. Budi Raharjo, 2012 [11].

2.7 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara ilmiah mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

2.7.1) *Action Research*: *Action research* atau penelitian tindakan merupakan langkah-langkah nyata dalam mencari cara yang paling cocok untuk memperbaiki keadaan lingkungan, dan meningkatkan pemahaman terhadap keadaan atau lingkungan tersebut. R. Mc Taggart, 1991 [5].

2.8 Model Analisis Sistem Terstruktur

Salah satu pendekatan yang digunakan dalam suatu analisis dan desain adalah pendekatan terstruktur. Suatu pendekatan yang bekerja dari sudut pandang yang lebih tinggi menuju tingkat lebih rendah yang lebih rinci, dimana keinginan pemakai di sajikan dalam diagram aliran data. Dini Hamidin, [3]. Beberapa alat bantu yang di gunakan dalam analisis dan desain terstruktur antara lain:

2.8.1) *Flowchart*: *Flowchart* adalah suatu urutan prosedur dari suatu program yang menjelaskan langkah-langkah dan urutan suatu program dengan cara menggambarkan secara grafik. *Flowchart* ini mempunyai sisi positif diantaranya dapat menolong seorang analisis dan programmer untuk memecahkan sebuah permasalahan kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan memberikan pertolongan dengan alternatif-alternatif lain dalam pengoperasiannya. Durahim, 2018 [2].

2.8.2) *Use case Diagram* *Use case diagram* yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

2.8.3) *Activity Diagram* : *Activity diagram* atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

2.8.4) *ERD (Entity Relationship Diagram)*: *ERD* merupakan penggambaran hubungan antara beberapa entity yang digunakan untuk merancang database yang akan diperlukan. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan teridentifikasi di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Debi Artsianti, 2016 [4].

2.9 Mockup

Mockup adalah sebuah media visual atau preview dari sebuah konsep desain “datar” yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat tampak atau menyerupai wujud nyata, *mockup* dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain bagaimana konsep itu terlihat nantinya jika sudah diaplikasikan menjadi benda nyata apakah terlihat bagus atau kurang sesuai.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang penulis ambil adalah non-eksperimental merupakan tipe penelitian yang dilakukan dalam mengambil data-data yang sudah ada dari penelitian orang lain atau data-data terdahulu.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yaitu suatu tindakan peneliti dalam mencari variabel yang dapat diukur atau tidak dapat diukur. Jenis penelitian yang penulis ambil adalah kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah variabel atau nilai subjek menurut apa adanya dan tidak dapat diukur, tanpa ada manipulasi peneliti. Brotowidjojo, 2009 [10].

3.3 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan penulis adalah *action research*.

3.4 Metode Penelitian

a.) Metode Observasi: Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap transaksi yang terjadi sehingga dapat sekaligus melakukan identifikasi permasalahan yang ditemui langsung oleh penulis.

b.) Metode Wawancara: Wawancara yaitu melakukan tanya jawab kepada pihak-pihak yang bersangkutan seperti pegawai, pimpinan dari objek penelitian.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan ialah metode Waterfall dengan menggunakan metode ini proses menjadi lebih teratur dari satu tahap ke tahap yang selanjutnya. Danang Pramono, 2007 [1]. Berikut ini akan diuraikan tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode Waterfall, yaitu:

a. Analisis

Tahapan analisis dilakukan menganalisa proses bisnis yang sedang berlangsung dan menggali kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun. Pemodelan proses bisnis dilakukan dengan menggunakan bantuan BPMN dan kebutuhan fungsional sistem digambarkan dengan diagram UML.

b. Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan arsitektur aplikasi, rancangan data dan antarmuka pengguna sistem. Perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsional yang berhasil digali.

c. Pengkodean

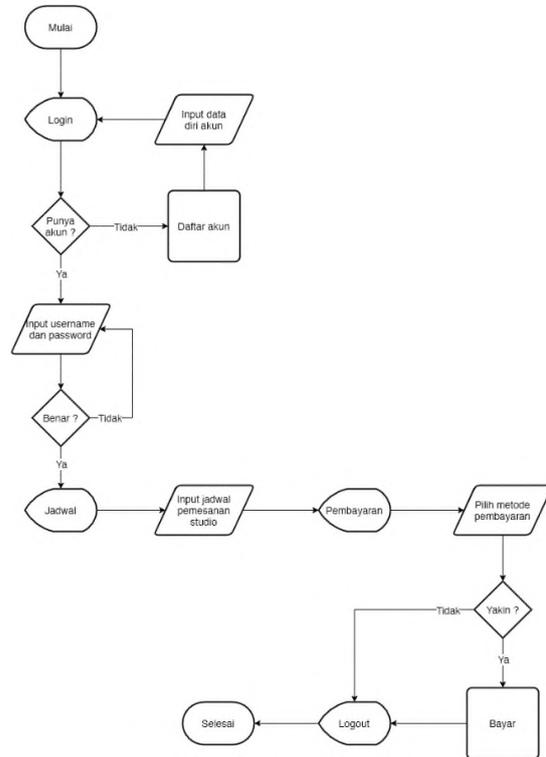
Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini merupakan untuk mewujudkan rancangan yang berhasil dibuat menjadi kode program.

d. Pengujian

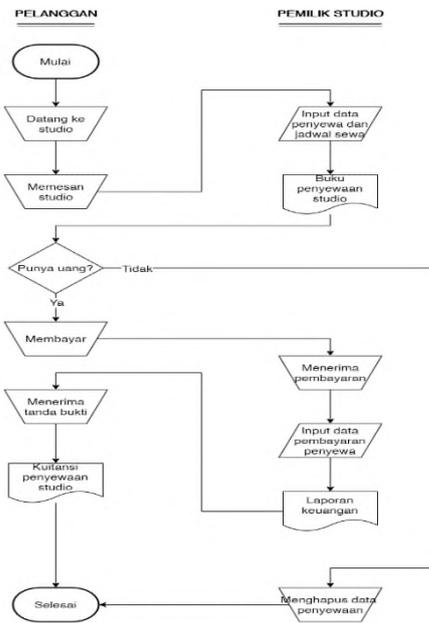
Pengujian dilakukan untuk memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode blackbox testing.

3.6 Flowchart

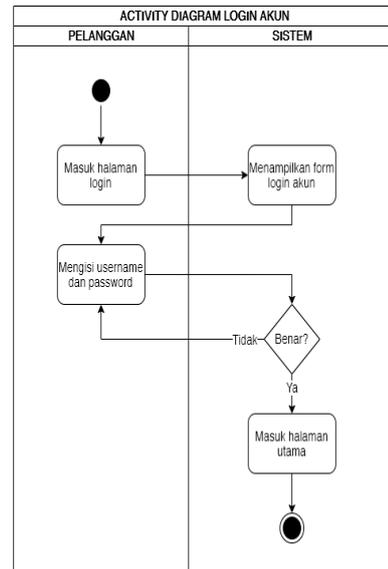
Dalam pembuatan aplikasi dibutuhkan Flowchart untuk mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi yang dibuat.



Gambar 1. Flowchart Penyewaan Studio Dubbing Sebelum Menggunakan Sistem



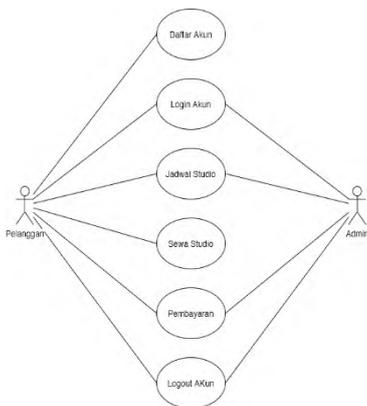
Gambar 2. Flowchart Penyewaan Studio Dubbing Menggunakan Sistem



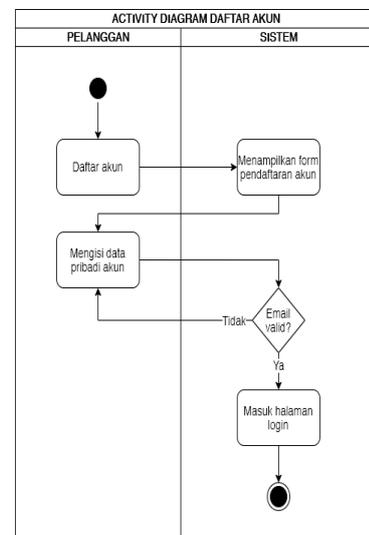
Gambar 4. Activity Diagram Login Akun Pelanggan

IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Use Case Diagram

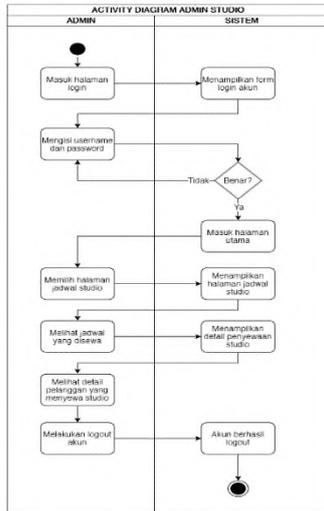


Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Penyewaan Studio Dubbing



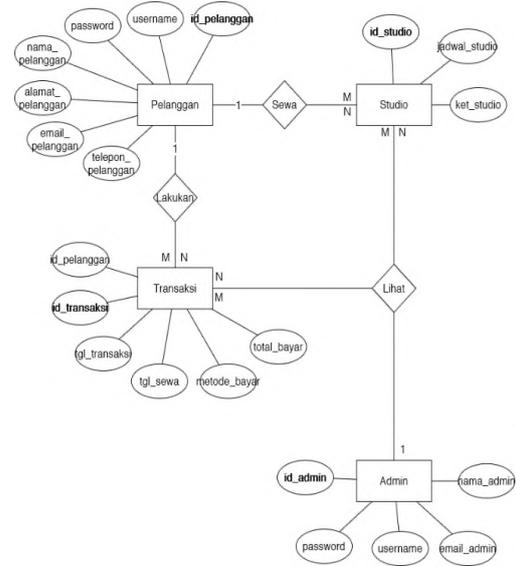
Gambar 5. Activity Diagram Daftar Akun Pelanggan

4.2 Activity Diagram

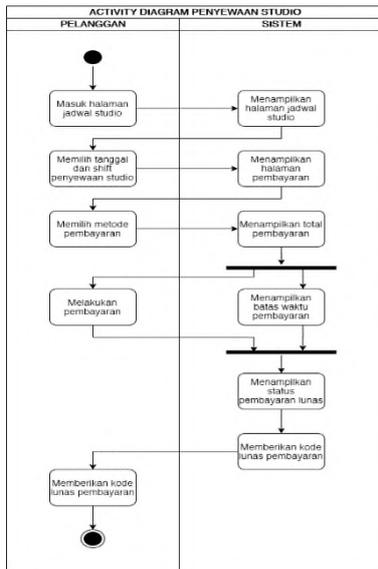


Gambar 6. Activity Diagram Admin Studio

4.3 Entity Relationship Diagram

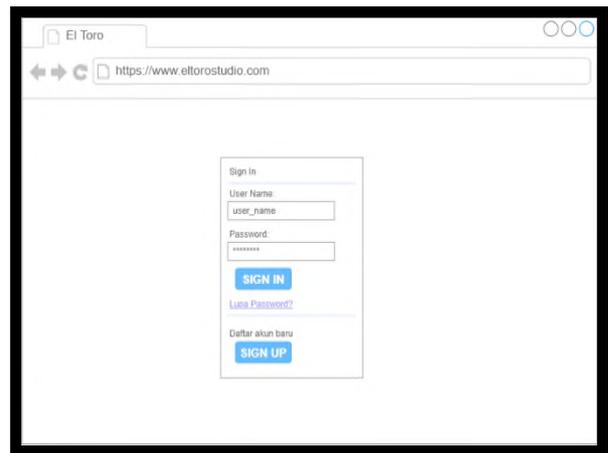


Gambar 8. Activity Diagram Admin Studio

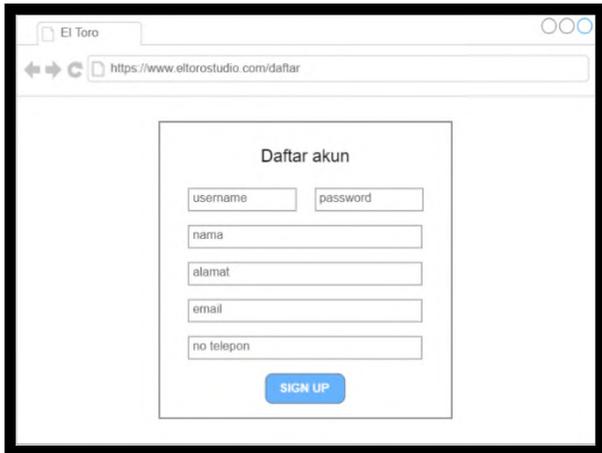


Gambar 7. Activity Diagram Penyewaan Studio

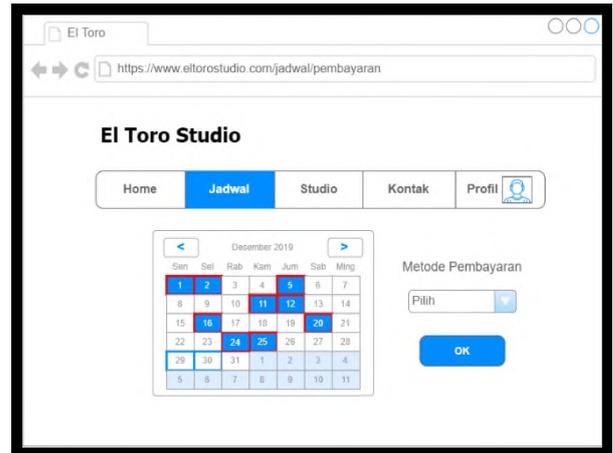
4.4 Mockup



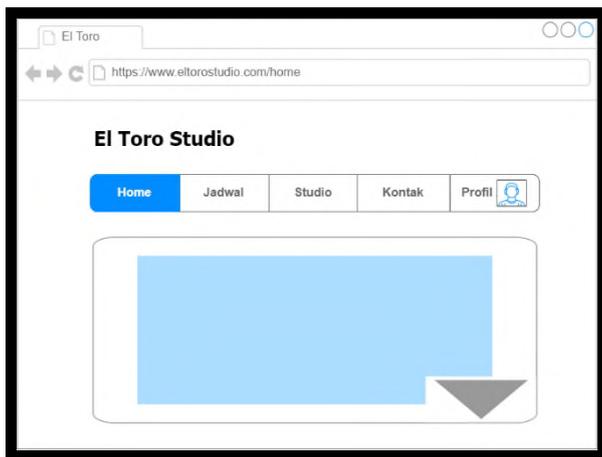
Gambar 9. Mockup Halaman Login



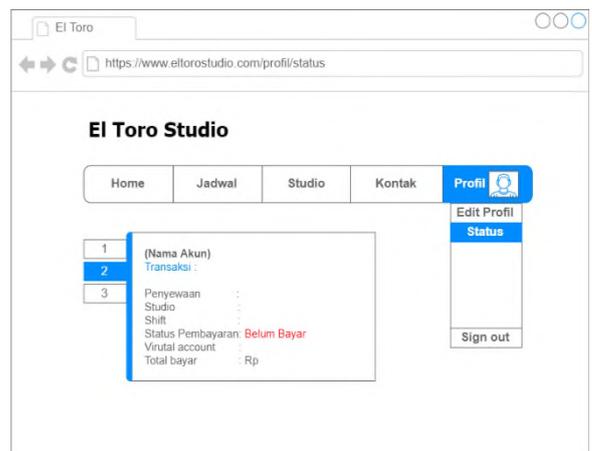
Gambar 10. Mockup Halaman Daftar Akun Pelanggan



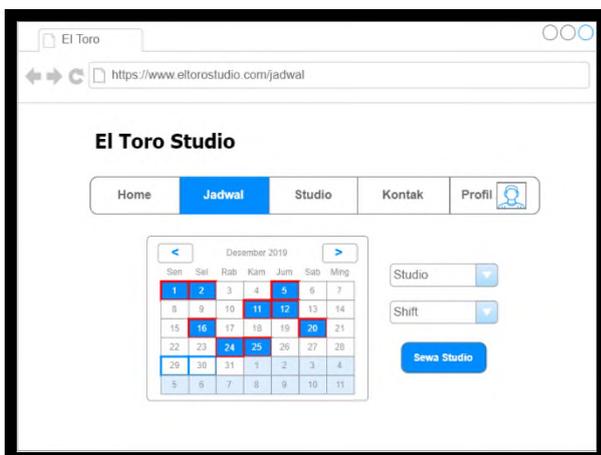
Gambar 13. Mockup Halaman Pembayaran Studio Dubbing



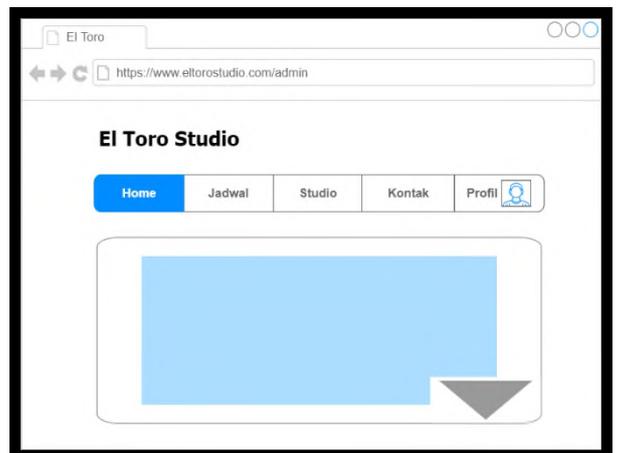
Gambar 11. Mockup Halaman Utama



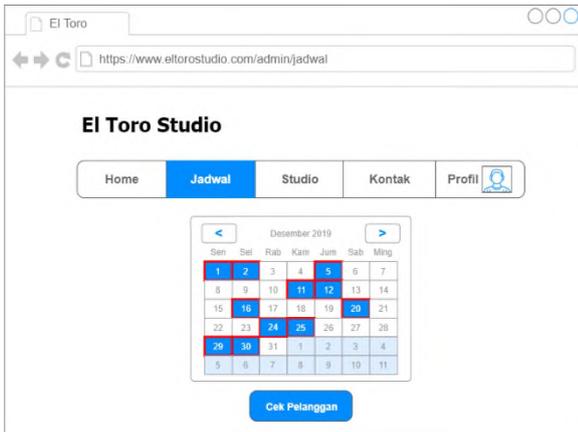
Gambar 14. Mockup Halaman Status Pelanggan Menyewa Studio Dubbing



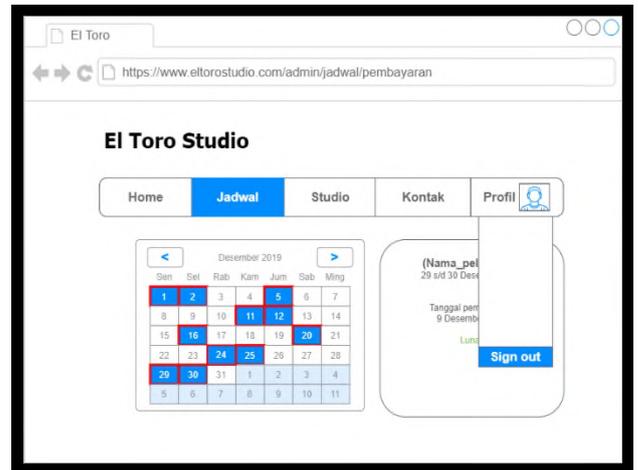
Gambar 12. Mockup Halaman Jadwal Penyewaan Studio Dubbing



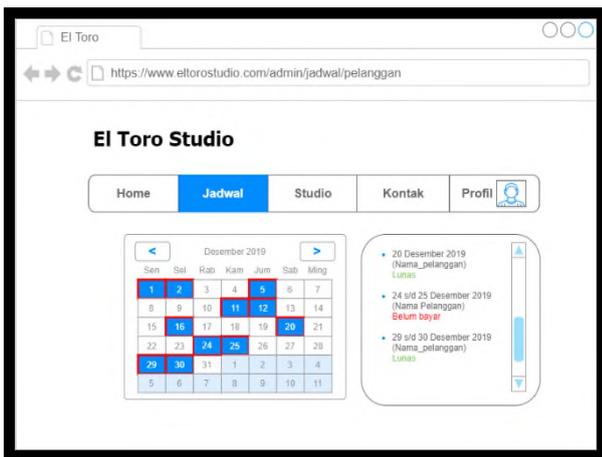
Gambar 15. Mockup Halaman Utama Admin



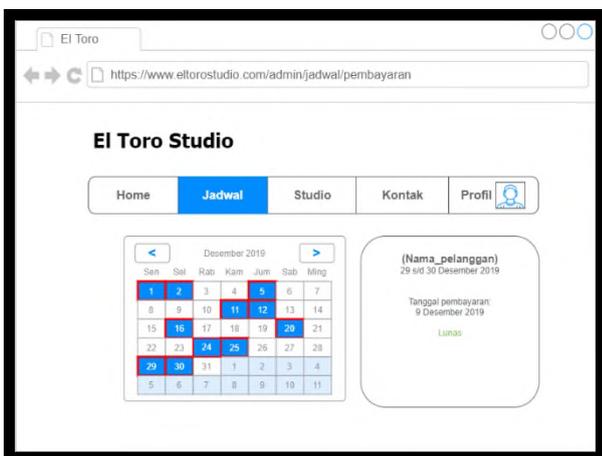
Gambar 16. Mockup Halaman Admin Cek Jadwal Pelanggan



Gambar 18. Mockup Halaman Admin Cek Detail Pelanggan



Gambar 17. Mockup Halaman Admin Cek Status Pembayaran Pelanggan



Gambar 18. Mockup Halaman Admin Cek Detail Pelanggan

V. KESIMPULAN

Sistem yang dirancang berbasis web dengan bahasa pemrograman HTML 5 dan PHP, dengan adanya Sistem Penyewaan Studio Dubbing Berbasis Web pada Studio El Toro di Jakarta Selatan ini dapat memberikan kemudahan pelanggan dalam menyewa studio tanpa perlu datang langsung ke studio, serta pemilik studio tidak perlu kehilangan laporan penyewaan karena data sudah terkomputerisasi. Sistem ini dapat dikembangkan ke dalam aplikasi android supaya pelanggan tidak perlu repot-repot membuka website lewat laptop atau komputer jadi pelanggan bisa menyewa studio lewat ponsel pintar kapan saja dan di mana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman, para dosen, segenap staff dan semua pihak yang telah memberi dukungan moril dan materil pada penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Pramono Sakti, Danang. 2007. "Sistem Informasi Pemesanan Studio Musik Menggunakan Visual Basic 6.0 dan SQL Server7.0". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- [2] Durahim. 2018. "Sistem Informasi Penyewaan Studio Musik Berbasis Web Pada Bravo Musik Studio". Jakarta: STMIK Nusa Mandiri.
- [3] Hamidin, Dini. dkk. 2017. "Aplikasi Penyewaan Studio Band A45 Sumedang Berbasis Web". Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- [4] Artsianti, Debi. 2016. "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Studio Recording di Soul Music Recording Studio". Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- [5] Mc Taggart, R. 1991. "Action Research: A Short Modern History". Melbourne: Geelong Deaking University.
- [6] Saefulloh, Randy Maulana. 2017. "Pembangunan Aplikasi Penyewaan Studio Musik Rekaman Berbasis Web". Bandung: Universitas Telkom.
- [7] Friel, Michael. 2010. "Still Life Painting Atelier: An Introduction to Oil Painting". New York: Watson-Guptill.
- [8] Abduh, Abbas. 2009. Pengaruh Penggunaan "Dubbing" Bahasa Suroboyoan dalam Film Suroboyoan di JTv Terhadap Minat Menonton Masyarakat Surabaya. Bandung: Universitas Tridharma.
- [9] A.S, Rosa, dan M. Shalahuddin. 2016. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek". Bandung: Informatika Bandung.
- [10] Brotowidjoyo, Mukayat D. "Metodologi Penelitian dan Penulisan Karangan Ilmiah". Yogyakarta: Liberty Yogyakarta, 1992.
- [11] Raharjo, Budi dkk. (2014). "Modul Pemrograman Web HTML, PHP, dan MySQL". Bandung: Modula.
- [12] H, Jogiyanto. 2005. "Analisa dan Desain Sistem Informasi". Yogyakarta: Andi Offset.