

PROGRAM APLIKASI JASA PENYEWAAN ORGEN TUNGGAL ALENKA MUSIK MENGGUNAKAN VISUAL BASIC

Nurmansyah¹, Nur Aminudin²

*Jurusan Sistem Informasi (STMIK) Pringsewu Lampung
Jl. Wismarini No.09 Pringsewu Lampung
Tep/Fax. (0729) 22240, website : www.stmikpringsewu.ac.id
Email: syahn775@gmail.com*

ABSTRAK

Musik merupakan suara yang dihasilkan dari suatu alat musik seperti seruling, gendang dan organ tunggal sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan suara yang menghasilkan irama. Salah satu alat musik yang menghasilkan irama yaitu organ tunggal. Group musik organ tunggal Alenka saat ini belum menggunakan aplikasi penyewaan. Penyewaan orge tunggal pada Alenka Music masih menggunakan sistem manual sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam penyewaan organ tunggal. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0. Dengan adanya aplikasi penyewaan pada Alenka Music diharapkan dapat membantu proses dalam penyewaan organ tunggal Alenka Musik.

Keyword: *Aplikasi Jasa Penyewaan, Organ Tunggal, VB*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat sekarang ini telah mengubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan. Dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang. Komputer saat ini menjadi salah satu perangkat yang keberadaannya sangat berguna bagi masyarakat. Komputer dapat membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai macam pekerjaan dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga dapat mengurangi kesalahan yang timbul bila dilakukan dengan pekerjaan yang dilakukan secara manual. Selain itu, dilihat dari segi efisiensinya komputer juga dapat menghemat waktu dan juga biaya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, kebutuhan akan informasi pun sangat diperlukan, sehingga mempermudah *user* dalam melakukan pencarian data ataupun menangani berbagai masalah yang terjadi.

Organ tunggal merupakan suatu group alat musik yang sering disewa bagi orang-orang yang ingin menggelar suatu acara pernikahan, syukuran kelahiran ataupun khitanan. Untuk memberikan layanan yang optimal serta memuaskan, dibutuhkan suatu kerjasama yang saling kondusif diberbagai bidang. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka berbagai perusahaan yang mengelola group organ tunggal tersebut membutuhkan suatu sistem yang memudahkan mereka untuk melihat kesiapan group yang akan digunakan untuk

menggelar suatu acara pernikahan, syukuran kelahiran ataupun khitanan.

Alenka Musik yang beralamat di Jl. Satria Pringsewu merupakan salah satu group musik yang mengelola penyewaan organ tunggal. Pada Alenka Musik ini masih menggunakan cara manual untuk penyewaan organ tunggal. Penyewaan organ tunggal masih secara manual, yaitu pembokingan dilakukan secara langsung menemui pimpinan dan mengisi formulir pemesanan, kemudian membayar pelunasan atau dibayar 50% tanda jadi menyewa organ tunggal dan harus menunjukkan KTP, kemudian petugas mengetiknya menggunakan *Microsoft word*. Sehingga tingkat kesalahan dalam mencari informasi serta mendata status penyewaan organ tunggal masih tinggi sekali.

Hal ini dapat membuat sistem penyewaan oren tunggal menjadi tidak terstruktur dan tidak terkendali dengan baik. Dari uraian diatas, maka penulis membuat aplikasi untuk mengelola penyewaan organ tunggal pada Alenka Musik. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman *Visual Basic 6.0*, yang diharapkan banyak manfaat bagi para penggunanya. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menyusun jurnal dengan judul “Program Aplikasi Jasa Penyewaan Organ Tunggal Alenka Musik Menggunakan Visual Basic.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat aplikasi jasa penyewaan organ tunggal Alenka Musik?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat aplikasi jasa penyewaan organ tunggal pada Alenka Musik.
2. Memudahkan karyawan dalam jasa penyewaan organ tunggal Alenka Musik.

1.4. Kegunaan

Kegunaan yang didapat dalam aplikasi penyewaan ini antara lain:

1. Aplikasi yang dirancang dapat digunakan dalam membuat laporan jasa penyewaan.
2. Aplikasi digunakan dalam menentukan harga sewa organ tunggal Alenka Musik.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi

Nugroho (2010:25) mengatakan, “aplikasi adalah aplikasi yang berdiri sendiri untuk memecahkan masalah bisnis yang spesifik. Dalam hal aplikasi pemrosesan bisnis konvensional, *software* aplikasi digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis dalam waktu nyata.”

Hendrayudi (2008:194) mengatakan, “aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu.”

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan pengertian aplikasi adalah suatu program komputer yang digunakan untuk mempermudah pengerjaan dan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2. Jasa Penyewaan

Norman (2012: 3) mengatakan, “jasa adalah suatu tindakan dan interaksi yang berupa kontak sosial antara produsen dengan konsumen yang lebih dari sekedar hasil suatu yang tidak terhalang.”

Poerwodarminto (2012: 534) mengatakan, “sewa adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang.”

Santoso (2012: 526) mengatakan, “sewa adalah pemakaian, peminjaman sesuatu dengan membayar uang, yang boleh dipakai.”

Penyewaan adalah sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain.”Barang yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam. Rumah umumnya disewa dalam satuan tahun, mobil dalam satuan hari, permainan komputer seperti PlayStation disewa dalam satuan jam. Begitu pula dengan alat organ tunggal disewa berdasarkan satuan jam.

2.3. Organ Tunggal Alenka Musik

Organ Alenka Musik merupakan group musik yang beralamat di Jln. Satria Pringsewu. Group musik sering sekali disewa pada acara pernikahan, syukuran kelahiran dan khitanan. Group sudah banyak dikenal oleh masyarakat Pringsewu, namun dalam melakukan transaksi penyewaan masih secara manual sehingga terkadang ada kesalahan dalam perhitungan pemasukan. Hal ini menyebabkan penulis ingin merancang suatu aplikasi yang dapat mengatasi masalah tersebut.

2.4. Microsoft Visual Basic 6.0

Program Microsoft Visual Basic merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi (*High Level Language*). Microsoft Visual Basic juga merupakan bahasa pemrograman *Object Oriented Programming* (OOP), yaitu pemrograman berorientasi pada objek. Microsoft Visual Basic memiliki beberapa versi yaitu Microsoft Visual Basic 3.0, Microsoft Visual Basic 5.0, Microsoft Visual Basic Versi 6.0, VB. Net. Dan mungkin akan berkembang lagi dengan berbagai versi dan semakin sempurna dalam penggunaannya.

Kusrini (2007:171) mengatakan, “Visual Basic adalah salah satu bahasa pemrograman komputer”. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Visual Basic merupakan salah satu *development tool*, yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi windows.

Suhata, (2005:3) mengatakan, “Visual Basic 6.0 merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk menyusun dan membuat program aplikasi pada lingkungan sistem operasi windows”. Program aplikasi dapat berupa program database, program grafis, dan lain sebagainya. Di dalam visual basic 6.0 sudah terdapat komponen-komponen yang sangat membantu pembuatan program aplikasi.

Adapun alasan penulis menggunakan pemrograman Visual Basic Versi 6.0 yaitu antara lain :

- a. Bahasa pemrograman ini berbasis *Windows* sehingga seorang programmer dapat membuat penampilan semenarik mungkin.
- b. Program ini sangat *User Friendly*.
- c. Mudah dalam penanganan database serta mudah dalam pembuatan laporan.
- d. Cara penggunaan program ini cukup mudah bagi seorang programmer masih pemula.

3. METODE PENELITIAN

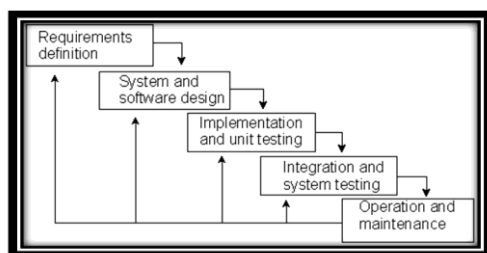
3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.
2. Wawancara
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Wawancara pada penelitian sampel besar biasanya hanya dilakukan sebagai studi pendahuluan karena tidak mungkin menggunakan wawancara pada 1000 responden, sedangkan pada sampel kecil teknik wawancara dapat diterapkan sebagai teknik pengumpul data (umumnya penelitian kualitatif)
3. Dokumen
Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

3.2. Model Perancangan

Pada pembuatan aplikasi penyewaan ini peneliti menggunakan *System Development Life Cycle* dengan permodelan *waterfall*. Model *waterfall* melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis and Definition*
Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis, dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap untuk digunakan pada tahap selanjutnya. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi.



Gambar 3.1. Pemodelan *Waterfall*

2. *System Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation Unit Testing*

Dalam tahap ini desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

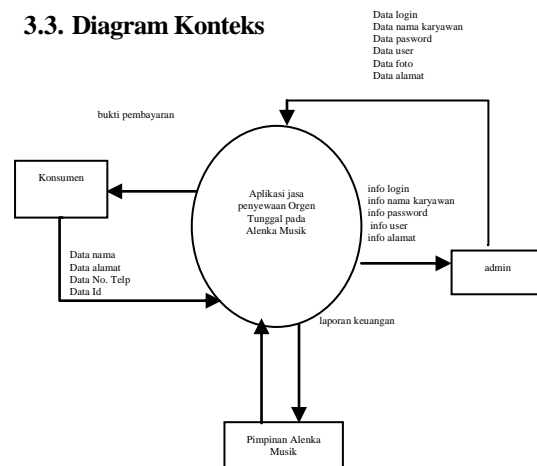
4. *Integration and System Testing*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat, dan dilakukan pengujian secara keseluruhan (*system testing*), ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

5. *Operation and Maintenance*

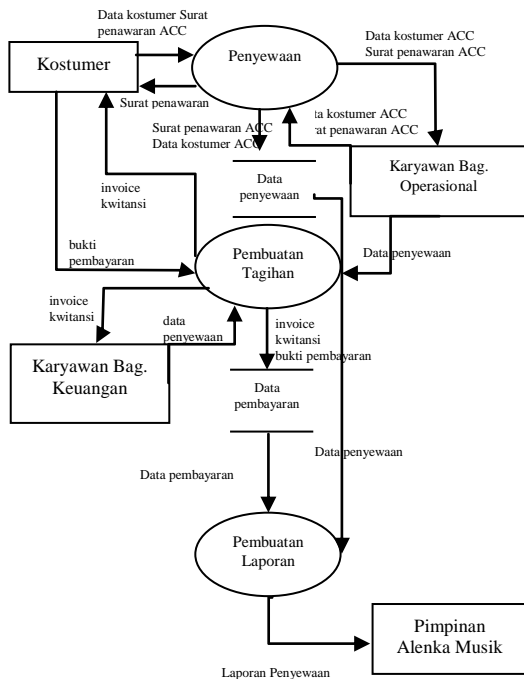
Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. Mengoperasikan program dilingkungannya, dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

3.3. Diagram Konteks



Gambar 3.2. Diagram Konteks

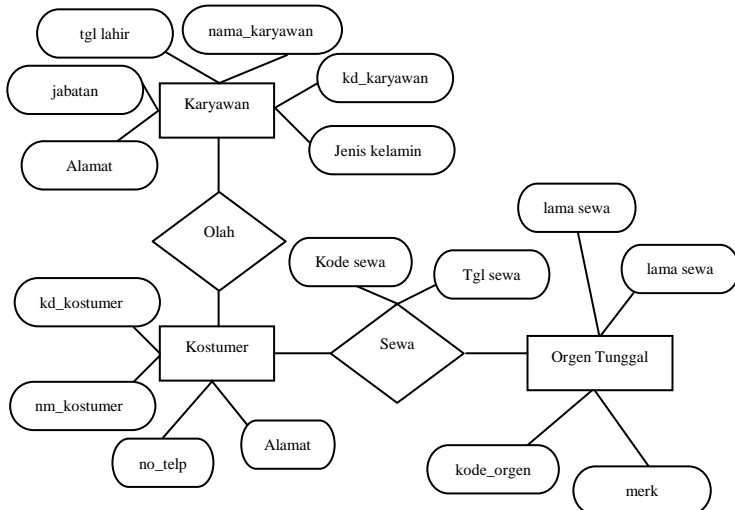
3.4. Diagram Flow Data



Gambar 3.3 DFD Level 0

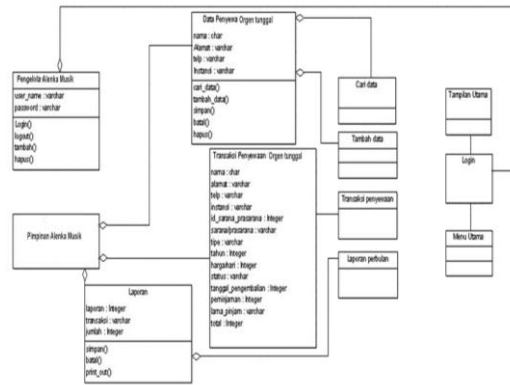
3.5. Perancangan ERD

Alat pemodelan ini digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas yang terjadi, berisi komponen-komponen entitas, dan *relationship*, yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari sebagian dunia nyata. ERD dari Aplikasi Karyawan sebagai berikut:



Gambar 3.4. Entity Relation Diagram

3.6. Relasi Antar Tabel



Gambar 3.5. Relasi Antar Tabel

4. PEMBAHASAN

4.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan dapat dilihat pada tabel. Tabel 4.1. Perangkat Keras Minimum Yang Digunakan

Perangkat	Server	Client
Processor	Kecepatan 800 MHz	Kecepatan 500 MHz
RAM	1 GHz	512 MHz
Harddisk	80 Gb	80 Gb
Monitor	Resolusi 1024 x 768	Resolusi 1024 x 768
VGA	128 Mb	128 Mb
Lan Card	10/100 Mbps	10/100 Mbps

4.2. Perangkat Lunak

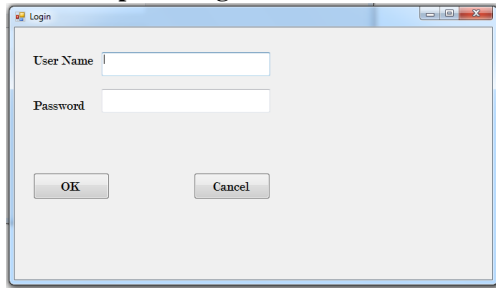
Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.2 Perangkat Lunak Minimum yang digunakan

Perangkat Lunak	Keterangan
Sistem Operasi	Windows XP Profesional SP III
Bahasa Pemrograman	PHP 5.2.6
Web Server	XAMPP version 2.3
Database Server	MySQL 5.0.51b
Web Browser	Mozilla firefox 4.0 Beta 2
Program	Microsoft visual basic

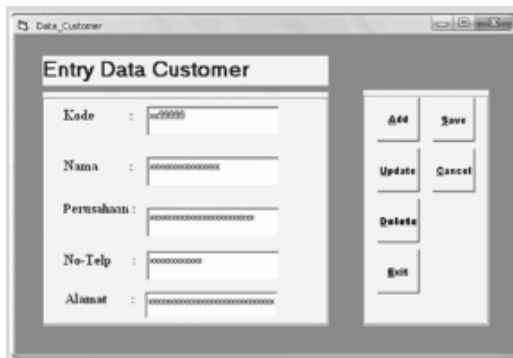
4.3. Implementasi

4.3.1. Tampilan Login



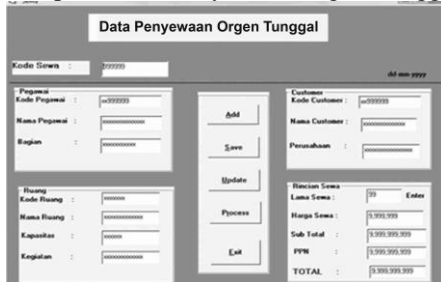
Gambar 4.1. Menu Login

4.3.3. Form Entry Data Costumer



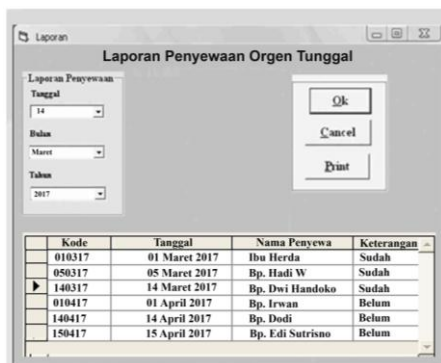
Gambar 4.2. Entry Data Costumer

4. Tampilan Data Penyewaan Orgen Tunggal



Gambar 4.3. Tampilan Data Penyewaan Orgen Tunggal

5. Tampilan Laporan Penyewaan Orgen Tunggal



Gambar 4.4. Laporan Penyewaan Orgen Tunggal

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa: aplikasi yang dibangun dapat membantu Alenka Musik dalam membuat laporan penyewaan Orgen Tunggal dan aplikasi yang dibangun menggunakan visual basic 6.0.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, hal yang diharapkan ke depan adalah agar aplikasi ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan pengolahan data yang lebih besar dan luas sehingga aplikasi ini benar-benar dapat digunakan sebagai penghasil data dan informasi yang lebih akurat dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendrayudi. 2008. *Aplikasi Penyewaan Ruang PT. Simearu Indonesia Raya dengan Visual Basic 6.0*. Universitas Gunadarma
- Kusrini. 2007. *Perancangan Aplikasi Penyewaan Gedung Menggunakan Pemrograman Visual Basic 6.0*. Medan
- Norman. 2012. *Aplikasi Penyewaan Gedung Serbaguna di PT. Pertamina (Persero) MOR II Palembang*. Palembang
- Nugroho. 2010. *Sistem Informasi Majamen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Poerwodarminto. 2012. *Apresiasi Masyarakat dalam Pertunjukan Orgen Tunggal di Kemandirian Anding Kabupaten Lima Puluh Kota*. Universitas Negeri Padang
- Santoso. 2012. *Persepsi Masyarakat Terhadap Pertunjukan Orgen Tunggal Malam Hari dalam Acara Pernikahan di Tebo*. Universitas Negeri Padang
- Suhata. 2005. *Pemrograman Visual Basic 6.0*. Yogyakarta.