

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem Informasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat besar akan kemajuan dunia. Sistem Informasi adalah kumpulan perangkat keras, perangkat lunak, database, telekomunikasi, manusia dan prosedur yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna (Destiningrum, 2017). Perkembangan teknologi dari masa kemasa terus berkembang kearah yang lebih canggih, perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Dengan adanya teknologi, informasi sangat mudah diakses dan didapat. Berbagai macam sistem informasi dibuat guna mempermudah dalam mendapatkannya dan mengoperasikannya, salah satunya dengan menggunakan web. Dimana kita dapat mengoperasikannya dikomputer dan mampu memanipulasi data dengan mudah serta dapat membantu pekerjaan manusia terkait hal yang dibutuhkan misalnya pada *Rotch Entertainment*.

Rotch Entertainment merupakan sebuah induk perusahaan yang bergerak pada *production house* dan *agency* model. *Production house* ini bergerak pada bidang jasa *creative, branding, iklan, film, videography, photography, dan event organizer* yang bernama *Rotch Creative.id*. Sedangkan *agency* model bergerak pada bidang *modelling school, acting, dancer, singing*. dan agen model secara komersil. Secara umum *modelling school* lebih bergerak dengan sekolah model yang fokus untuk mendidik calon model dari umur 5(lima) tahun sampai 30 tahun, sehingga model siap berkarir di industri entertain. Dan bidang seperti *acting*,

dancer, singing juga dilatih dari dasar sehingga anak didik terlatih dan kompeten di bidang pilihannya.

Untuk itu perlunya sistem informasi untuk mempermudah layanan kepada calon *customer*, sehingga dapat mempermudah pendaftaran calon calon model peserta didik. Dan juga seluruh data model dapat diinput dan dicek sesuai dengan kebutuhan manajemen. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Rotch Entertainment membutuhkan sebuah sistem informasi implementasi, dimana sistem tersebut mampu membantu dan mempermudah calon model dan client dalam melakukan pendaftaran serta permasalahan yang ada.

Dengan pertimbangan tersebut dan pribadi penulis yang ingin menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dikampus maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem informasi yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PENDAFTARAN MODEL PADA AGENCY ROTCH ENTERTAINMENT MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DAN DATA BASE MYSQL”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa masalah:

1. Bagaimana merancang suatu sistem informasi penerimaan pendaftaran model pada *Agency Rotch Entertainment* untuk membantu admin dan calon model dalam proses pendaftaran?

2. Bagaimana dampak dari perancangan sistem informasi penerimaan pendaftaran model pada *Agency Rotch Entertainment* dalam mengelola data calon pendaftar yang akan dikelola oleh admin?

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari maksud penelitian, maka perlu adanya batasan masalah:

1. Sistem yang dibangun hanya membahas mengenai pendaftaran model pada *Agency Rotch Entertainment*.
2. Pengolahan data calon model dan laporan dilakukan agar data yang didapat bisa lebih efektif dan spesifik.
3. Studi kasus dilakukan di *Rotch Entertainment*.

1.4. HIPOTESA

Hipotesa adalah dugaan sementara atau pemecahan masalah yang bersifat sementara dimana akan dibuktikan dengan hasil penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan perumusan masalah diatas, penulis membuat hipotesa, yaitu:

1. Diharapkan dengan diterapkannya sistem informasi penerimaan pendaftaran model pada *Agency Rotch Entertainment* yang diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan didukung dengan data base MySQL dapat membantu admin dan calon model dalam proses pendaftaran.
2. Diharapkan dengan diterapkannya sistem informasi penerimaan pendaftaran model pada *Agency Rotch Entertainment* yang diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan didukung dengan data base

MySQL berdampak pada pengelolaan data calon pendaftar dapat dilakukan secara cepat, tepat dan akurat.

1.5. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu admin dan calon model di Rotch Entertainment dalam proses pendaftaran.
2. Merancang dan menguji sistem informasi ini menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database Mysql*.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Instansi

Sebagai bahan masukan dalam pengukuran kualitas data calon model terhadap ketepatan laporan pada Rotch Entertainment.

2. Manfaat Bagi Penulis

- a. Sebagai batu loncatan bagi penulis untuk menetapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang bermanfaat bagi instansi menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database Mysql*.
- b. Terimplementasinya pengetahuan yang didapat pada kampus sehingga dapat membantu pihak instansi dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah yang ada perihal pekerjaan khususnya pada pendaftaran calon model.
- c. Sebagai acuan bagi penulis dalam penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca dan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7. Tinjauan Umum

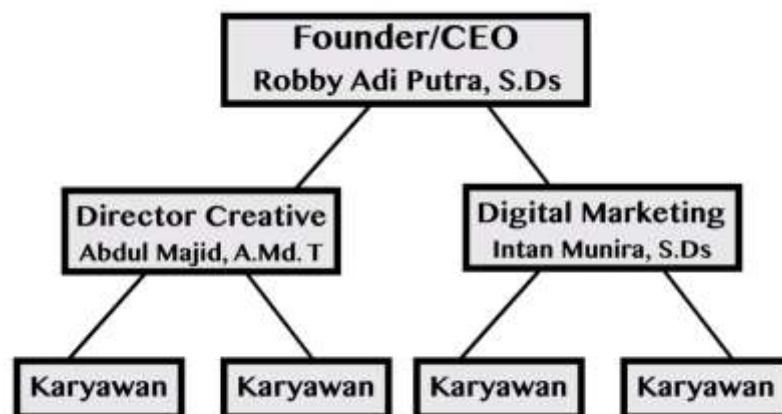
Biasa juga disebut literature, merupakan bagian yang sangat penting dari laporan penelitian, karena pada sub bab ini juga diungkapkan informasi mengenai tempat penelitian sehingga melandasi dilakukannya penelitian. Tinjauan umum dapat diartikan sebagai rangkaian yang meliputi informasi dari tempat penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.7.1. Sejarah Singkat Rotch Entertainment

Rotch Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di bidang rumah produksi film, digital marketing dan branding, Sedangkan agency adalah anak perusahaan dari *Rotch Entertainment* yang juga bergerak dalam bidang kreativitas milenial dalam bidang seni seperti Actor, model, dan influencer. Rotch Entertainment dibangun oleh Robby Adi Putra, S.Ds. Dimana perusahaan ini sudah berdiri sejak 3(tiga) tahun lalu dan sampai saat sekarang Rotch Entertainment sendiri bertujuan untuk menciptakan dan memproduksi segala aspek tentang digital creative, konten kreator dan branding serta melahirkan para generasi yang akan menjadi aset untuk sebuah perusahaan besar sakal nasional dan international.

1.7.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan-kegiatan berbeda yang dikoordinasikan. Dan selain itu struktur organisasi juga menunjukkan mengenai spesialisasi-spesialisasi dari pekerjaan, saluran perintah maupun penyampaian laporan. Adapun struktur organisasi Rotch Entertainment dapat dilihat pada Gambar 1.1.



(Sumber : Rotch Entertainment, 2022)

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Rotch Entertainment

1.7.3. Tugas dan Wewenang

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dijelaskan tugas dan wewenang masing-masing bagian:

1. Founder CEO

Orang yang pertama membantu berdirinya perusahaan ini dan bertanggung jawab atas modal awal untuk memulai bisnis

2. Director creative

Bertanggung jawab penuh atas hasil konsep creative yang diajukan oleh teamnya bertugas untuk, menerima dan membagi pekerjaan yang ada, memberikan saran serta membimbing team nya untuk mencapai kualitas yang diharapkan.

3. Digital marketing

Bertugas untuk menjangkau target pasar melalui platform media social. Seperti facebook, instagram, twiter, tiktok dan lain-lain.

Social media marketing juga memiliki peran untuk membangun brand awaremess produk atau jasa yang ditawarkan.