BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan berlangsung cepat tidak bisa kita pungkiri, di zaman serba teknologi ini banyak kebutuhan pekerjaan yang melibatkan teknologi informasi baik pada kebutuhan sehari-hari maupun pada kebutuhan operasional pekerjaan di perusahaan, instansi maupun organisasi lainnya. Banyak fasilitas-fasilitas yang timbul dari perkembangan teknologi informasi yang dapat menunjang pekerjaan dan bertujuan untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat. Banyak informasi yang mudah didapatkan lewat perkembangan teknologi informasi ini mulai dari internet, media social, bahkan aplikasi-aplikasi lainnya. Perusahaan maupun organisasi banyak berlomba memanfaatkan teknologi informasi dalam mereka memudahkan kinerja operasional perusahaan maupun organisasi baik dalam promosi usahanya agar masyarakat dapat mudah mendapatkan informasi tentang usaha dari perushaan atau organisasi. Pemanfaatan teknologi ini bisa dimanfaatkan oleh banyak perusahaan baik yang bergerak di bidang kuliner, pariwisata ataupun tempat hiburan untuk memudahkan dalam proses pembayaran, pemesanan bahkan promosi.

Ayu Ting ting Karaoke Keluarga Belitung adalah perusahaan yang bergerak di dalam bidang hiburan tarik suara dan kuliner, yaitu karaoke yang menyediakan tempat hiburan karaoke dan *movie* dengan kualitas audio terbaik di Belitung serta kuliner makanan dan minuman yang enak dengan dekorasi ruangan yang menarik

serta alat-alat dan pelayanan terbaik yang membuat konsumen yang datang ke tempat tersebut akan merasakan kenyamanan.

Dalam proses reservasi atau pemesanan pada perusahaan Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung masih dikatakan kurang dalam proses reservasi dan pemesanan yang menyebabkan konsumen tidak mengetahui pasti tentang *room* yang kosong atau tidak, karena dalam proses reservasi atau pemesanan konsumen diharuskan datang langsung ke tempat atau menanyakannya lewat telepon oleh sebab itu proses reservasinya masih dikatakan kurang baik, karena dengan proses itu seorang konsumen harus mengeluarkan waktu yang banyak dan tenaga yang lebih dikarenakan konsumen harus datang ke tempat tersebut dan juga ada kemungkinan *room* yang ada bisa saja penuh.

Dalam proses promosi juga perusahaan tersebut masih mengandalkan komunikasi antar orang yang sudah datang ke tempat tersebut yang memberikan informasi sebatas harga dan paket yang ada, tidak memberikan informasi atau gambaran tentang fasilitas-fasilitas yang ada di perusahaan yang bisa dilihat konsumen selain mereka harus datang ke tempat tersebut untuk melihat dan mengetahui *room* yang terjual dan belum serta mengetahui berbagai jenis *room* yang ada di perushaan tersebut. Informasi yang sedikit menyebabkan jangkauan informasi yang diterima hanya sebagian kecil yang mengetahuinya.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan dan pembahasan yang terjadi diatas, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam mencari solusi dalam permasalahan tersebut dan mengusulkan sebuah sistem informasi reservasi karaoke yang sudah di analisis dari pembahasan dan permasalahan yang ada. Oleh

sebab itu peneliti mengusulkan sistem informasi reservasi karaoke yang berjudul ”SISTEM INFORMASI RESERVASI *ROOM* KARAOKE *ONLINE* BERBASIS *WEB* PADA AYU TING TING KARAOKE KELUARGA BELITUNG”. Diharapkan dengan adanya sistem informasi tersebut peneliti berharap dapat memperbaiki dan mengatasi permasalahan yang ada di Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung dalam proses reservasi dan kualitas pelayanan yang lebih baik serta dapat bersaing dengan tempat usaha karaoke lainnya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi didapatkan identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pemberian informasi mengenai proses penjadwalan, pemesanan dan mengetahui tentang informasi *room* yang masih mengandalkan konsumen yang datang ke tempat menyebabkan terhambatnya pemberian informasi tentang perusahaan keapada konsumen.
2. Ketidakpastian informasi tentang *room* yang tersedia yang menyebabkan konsumen harus datang ke tempat untuk mengetahui *room* penuh atau tidak.

3. Dalam proses pemesanan dan pembayaran *room* yang masih manual yang menyebabkan konsumen harus datang ke tempat tersebut dan memakan waktu yang banyak dan tenaga yang lebih.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan informasi mengenai penjadwalan, harga dan fasilitas-fasilitas *room* yang ada di Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung?
2. Bagaimana memberikan informasi tentang *room* mana yang tersedia bagi konsumen yang ingin memesan *room* tersebut?
3. Bagaimana merancang sistem informasi reservasi *room* karaoke berbasis web yang dapat digunakan untuk melakukan registrasi, login, pemesanan *room* dan pembayaran pada Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung?
4. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat memberikan fasilitas promosi yang bisa diperbarui dengan mudah pada waktu yang Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung inginkan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis hendaknya mengetahui maksud dan tujuan penulis agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan terorganisir dengan baik dan benar. Adapun maksud dan tujuan penulis adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi reservasi *room* karaoke *online* dalam memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada di Ayu Ting ting Karaoke Keluarga Belitung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibuat yaitu:

1. Dapat membantu memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan *room* karaoke dan membantu perusahaan mengelolanya di web tersebut.
2. Dapat memberikan informasi mengenai penjadwalan, harga, jenis *room* dan fasilitas-fasilitas yang ada di perusahaan tersebut.
3. Dapat membantu konsumen dalam mengetahui informasi penjadwalan dan ketersediaan *room* yang ada.
4. Dapat membantu perusahaan dalam promosi dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam kegunaannya penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Berikut penjelasannya sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembang Ilmu

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan dan ilmu baik teori dan praktek, serta belajar menganalisan dan melatih daya pikir

dalam mengambil kesimpulan dalam permasalahan yang ada di dalam masalah tersebut.

2. Bagi Penelitian Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penerus atau para akademisi yang akan mengambil tugas akhir dengan tema yang sama dan bisa menjadi referensi serta bisa mengembangkan penelitian ini dikemudian hari.

3. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya ilmu dan wawasan pengetahuan baik teori dan praktek, serta belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan dan keputusan dalam permasalahan yang ada.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan penelitian dalam penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Perusahaan

Hasil dari pembuatan aplikasi sistem informasi reservasi karaoke ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang akan terkait dengan kondisi konsumen yang kesulian mendapatkan informasi mengenai fasilitas-fasilitas dan pemesanan pada perusahaan.

2. Bagi Konsumen

Hasil dari pembuatan aplikasi sistem informasi reservasi karaoke ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan kebutuhan konsumen dalam memperoleh informasi dan memudah konsumen dalam melakukan pemesanan.

1.5 Batasan Masalah

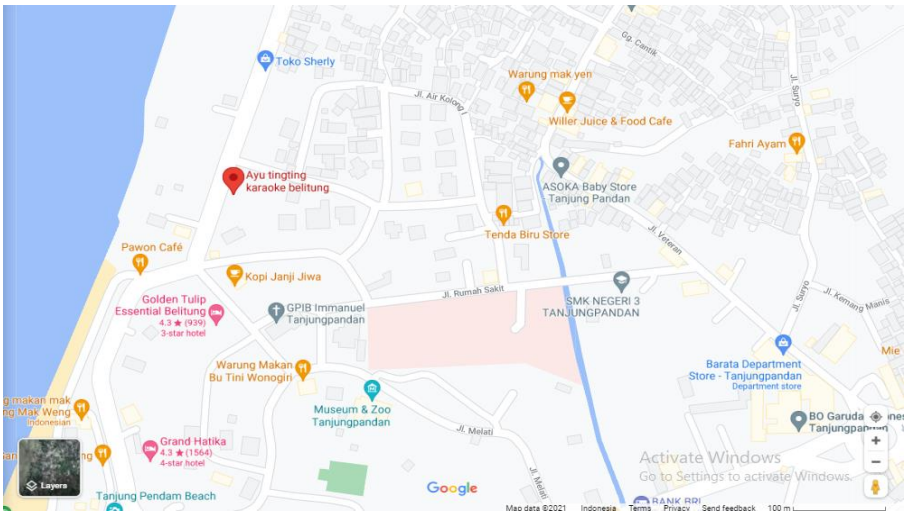
Dalam melakukan penelitian untuk mengakji suatu permasalahan diperlukannya pembatasan ruang lingkup penelitian yang dilakukan tujuannya untuk meminimalisir masalah yang ada, agar penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk itu penulis membatasi permasalahan pada perancangan aplikasi ini yaitu:

1. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan framework CodeIgniter.
2. Sistem informasi yang dibangun tentang reservasi pemesanan *room* karaoke yang meliputi pendaftaran atau registrasi, pemesanan dan pembayaran yang dapat dibayarkan melalui ATM non tunai dan transfer *mobile banking*.
3. konsumen harus mengisi form registrasi data diri seperti nama lengkap, nomor telepon, alamat rumah, *email* dan *password* (untuk keperluan *login website*).
4. Untuk pemesanan konsumen harus mengisi *room* apa yang ingin dipesan sesuai dengan kapasitas *room* serta mengisi jadwal jam *room* yang ingin di pesan.
5. Pemesanan *room* dilakukan paling lambat 4 jam sebelum *room* yang dipesan dimulai.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian untuk tugas akhir ini berlokasi pada instansi Ayu ting Ting Karaoke Keluarga Belitung dan beralamat di Jalan Patimura RT.01/RW.01 No. 5-7, Kelurahan Tanjungpendam, Kecamatan Tanjungpandan, Kabupaten Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Outlet Ayu Ting Ting Karaoke Keluarga Belitung

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	2021																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Mendengar Kebutuhan User																				

	A. Observasi																			
	B. Wawancara																			
	C. Menganalisa Kebutuhan																			
2.	Perancangan *Prototype Software*																			
	A. Perancangan Proses																			
	B. Perancangan Basis Data																			
	C. Perancangan Program																			
3.	Mengadakan Sistem Operasional																			
4.	Menguji Sistem Operasional																			
5.	Menentukan Sistem Operasional																			

Dari table diatas dapat dilihat tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mendengar Kebutuhan User
   a. Observasi
   b. Wawancara
   c. Menganalisa Kebutuhan
2. Perancangan *Prototype Software*
   a. Perancangan Proses
   b. Perancangan Basisdata
   c. Perancangan Program
3. Mangadakan Sistem Operasional

   Mengadakan sistem operasional dengan pengkodean perancangan baik *input* atau *output* kedalam bahasa pemrograman dan *database server.*
4. Pengujian Sistem

   Menguji sistem operasional yang dibuat mulai dari perancangan input, *Output* dan pengkodean menjadi sistem keseluruhan yang sudah berjalan dan bisa berfungsi dengan baik.
5. Menentukan sistem operasional

   Menentukan sistem dengan melakukan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas Akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasaan di masing-masing bab secara umum sebgai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat 7 sub bab yang menjelaskan tentang latar belakang diadakannya penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, Batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan yang terakhir sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya dan dijadikan sebagai referensi keilmuan dan agar penelitian yagn dilakukan saat ini terhindar dari plagiarisme.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian didalamnya menguraikan tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan serta struktur organisasinya. Yang kedua metode penelitian didalamnya menguraikan tentang metode pendekatan dan pengembangan sistem dan pengujian software. Dan ketiga membahas tentang Analisis sistem yang berjalan pada tempat penelitian saat ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab v ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan.