BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Berikut ini adalah gambaran umum dari perusahaan tempat penulis melaksanakan kegiatan penelitian, termasuk didalamnya sejarah singkat perusahaan, visi serta misi perusahaan, struktur organisasi serta deskripsi tugas.

Objek penelitian ini di ambil pada perusahaan Sakura Karaoke dengan objek penelitiannya yaitu mengenai sistem informasi reservasi berbasis web pada Sakura Karaoke.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

CV.Surya Sakura Jaya atau Sakura Karaoke merupakan perusahaan penyedia jasa hiburan yaitu karaoke yang beralamat di jalan Asia Afrika No.140, Sakura Karaoke mempunyai 4 Room standart 1 room vip dan 1 tempat hall yang mampu menampung maksimal 50 orang, Pada awalnya Sakura Karaoke hanya sebagai fasilitas hotel kumala. Seiring dengan berjalannya waktu Sakura karaoke juga di buka untuk umum dan memisahkan diri dengan management hotel kumala.

Persaingan yang semakin ketat diantara perusahaan jasa pelayanan dan tempat hiburan sekarang ini, memberikan motivasi kepada Sakura karaoke untuk mengembangkan usahanya dengan cara membangun room baru sebanyak 3 room yang saat ini masih dalam tahap pengerjaan.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi :

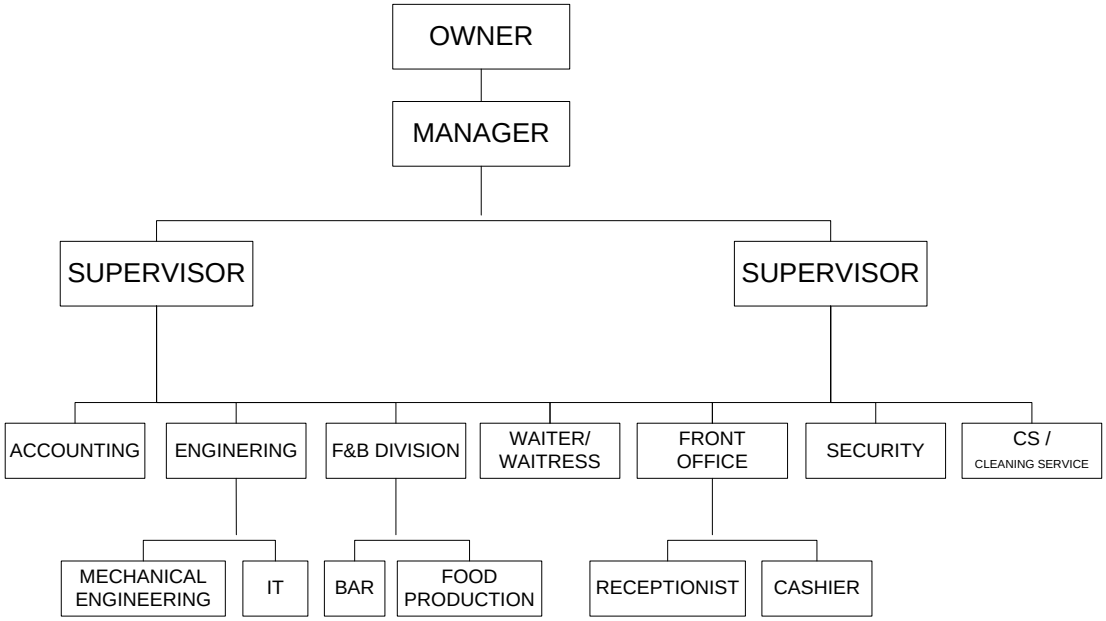
"Menjadi ciri khas kota bandung yang merupakan perusahaan penyedia jasa pelayanan dan hiburan yang menjunjung tinggi pelayanan kepada pelanggan sehingga menjadi nilai lebih untuk para turis lokal maupun internasional yang berkunjung ke kota Bandung serta menyuguhkan kepada Indonesia maupun dunia internasional keramahan bandung dengan cara Sakura tersendiri"

Misi :

Senantiasa bertekad memberikan pelayanan yang bermutu tinggi guna memenuhi harapan pelanggan melalui pengembangan sumber daya dan manajemen kelas dunia, Budaya organisasi Sakura Karaoke mengutamakan keyakinan dasar perusahaan yang terdiri dari :

1. Fokus terhadap pelanggan/tamu.
2. Kerja tim yang solid
3. Selalu menyuguhkan inovasi.
4. Komunikasi yang baik.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 *Struktur Organisasi Sakura Karaoke*

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Owner

Owner adalah pemilik perusahaan yang mempunyai tugas sebagai pemimpin perusahaan, mengontrol dan mengendalikan jalannya perusahaan serta mengambil keputusan dan kebijakan dalam perusahaan. Owner mempunyai fungsi :

1) Menetapkan kebijakan-kebijakan operasional perusahaan.
2) Mengendalikan jalannya perusahaan.
3) Mengatur dan menyelenggarakan rapat kerja serta memimpinnya.

2. Manager

Manager adalah seorang yang memiliki tanggungjawab yang besar untuk seluruh bagian pada suatu perusahaan atau organisasi yang dipimpinnya dan harus mempunyai wawasan yang luas. Tugas seorang Manager :

1) Melaksanakan kegiatan operasional kantor dan menjadi pengambil keputusan ketika owner sedang tidak berada di tempat.
2) Mengontrol operasional perusahaan.

3. Supervisor

Seorang supervisor adalah seseorang yang menangani orang-orang yang berada pada level operasional. Tugas seorang Supervisor :

1) Melakukan pertemuan dan mengumpulkan karyawansesuai dengan kebutuhan karyawan guna membicarakan kepentingan operasional dan tugas.
2) Memerintahkan kepada bawahan untuk melakukan suatu tugas tertentu atau sesuai dengan kesepakatan bersama.

4. Accounting

Bagian Accounting mempunyai tugas melakukan pengontrolan terhadap keuangan perusahaan.

5. Mechanical Engineering

Tugas Mechanical engineering adalah melakukan perawatan, perbaikan dan pengawasan listrik, air, gas dan alat-alat elektronik lainnya.

6. IT

Tugas IT adalah melakukan perawatan dan perbaikan semua komputer, jaringan komputer, dan mengawasi keamanan data yang berada di server.

7. Bar

Bagian Bar/Bartender bertugas mengatur stok minuman serta dia harus mampu menyediakan berbagai jenis minuman yang diracik seunik mungkin dari golongan minuman yang beralkohol (Cocktail) maupun yang non alkohol (Mocktail).

8. Food Production

Food Production bertugas untuk membuatkan atau menyediakan makanan-makanan yang di pesan oleh konsumen/tamu.

9. Cashier (Kasir)

Kasir bertanggung jawab untuk melakukan depositcas secara daily.Untuk itu, kasir harus mengecek ulang semua transaksi yg terjadi pada 1 hari itu.Sehingga jumlah uang cash yg diterima sesuai dengan jumlah laporan sustem dan barang yang di jual.

10. Receptionist

Tugas seorang Receptionist adalah

1) Mencatat dan memberikan informasi tentang perusahaan.
2) Mencatat data cekin dan cekout konsumen/tamu.
3) Menjawab telepon berkaitan dengan informasi terkait perusahaan.

4) Memberikan informasiakan lokasi tempat yang diminta kepada para tamu/konsumen.

11. Waitter/Waitress

Waiter/Waitress bertugas mengantarkan makanan dan minuman yang di pesan konsumen/tamu

12. Security

Security bertugas untuk mengamankan daerah operasional dan perusahaan.

13. CS/Housekeeping

CS/Housekeeping bertugas untuk menjaga dan membersihkan perusahaan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penilitian ini adalah metode deskriptif yaitu hasil penelitian yang dapat diambil kesimpulannya berdasarkan masalah yang ada dalam penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian deskriptif dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek atau obyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang terlihat.

Deskriptif hanya menggambarkan keadaan terhadap objek yang di teliti dan tanpa adanya pengujian hipotesis. Dengan penelitian deskriptif melalui pendekatan kasus, akan didapatkan suatu pemecahan masalah yang lebih terarah pada sasaran yang akan dicapai.

Penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Memahami kebutuhan user.

Yaitu menganalisis dan menentukan setiap kebutuhan yang diperlukan dalam membangun dan merancang sistem.

2. Mendeskripsikan kebutuhan user.

Mengidentifikasi setiap permasalahan yang muncul untuk dihasilkansebuah analisis penyelesaian permasalahan.Mengidentifikasi yaitudengan mengumpulkan setiap kebutuhan yang diperlukan danmenunjang terbentuknya penyelesaian permasalahan user.

3. Merancang prototipe.

Membuat sebuah model penyelesaian sebagai bahan pertimbangan darikebutuhan yang ingin dicapai oleh user.Model dapat dijadikan bentukpenyelesaian yang bisa dianalisis dan diperbaiki kembali untukmencapai keinginan user.

4. Mengevaluasi perancangan

Model penyelesaian yang telah dirancang, dilakukan kemudian akan dievaluasi oleh user untuk menentukan kekurangan dan kelemahan darisistem yang dirancang.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan data

Penelitian yang dilakukan membutuhkan suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data yang berkaitan. Metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber data primer (Observasi, wawancara)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observasi*)

   Observasi yaitu penulis dapat mengamati semua proses reservasi room di bagian receptionist yang kemudian diambil kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.

2. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak untuk memperoleh informasi tentang spesifikasi sistem informasi reservasi di sakura karaoke.Wawancara dilakukan pada bagian receptionist yang bertugas menerima telpon untuk reservasi room.

3.2.2.2 Sumber data Sekunder (dokumentasi)

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini didapat melalui dokumentasi dan studi pustaka.

1. Dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan dokumen-dokumen perusahaan yang mendukung penelitian baik itu jurnal perusahaan, profil perusahaan, dan sebagainya.

2. Studi Pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan membaca literatur-literatur di perpustakaan sebagai acuan untuk memperoleh informasi tentang materi-materi tentang sistem informasi reservasi.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Berikut akan dijelaskan mengenai metode pendekatan dan pengembangan sistem dibawah ini.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan terstruktur.Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

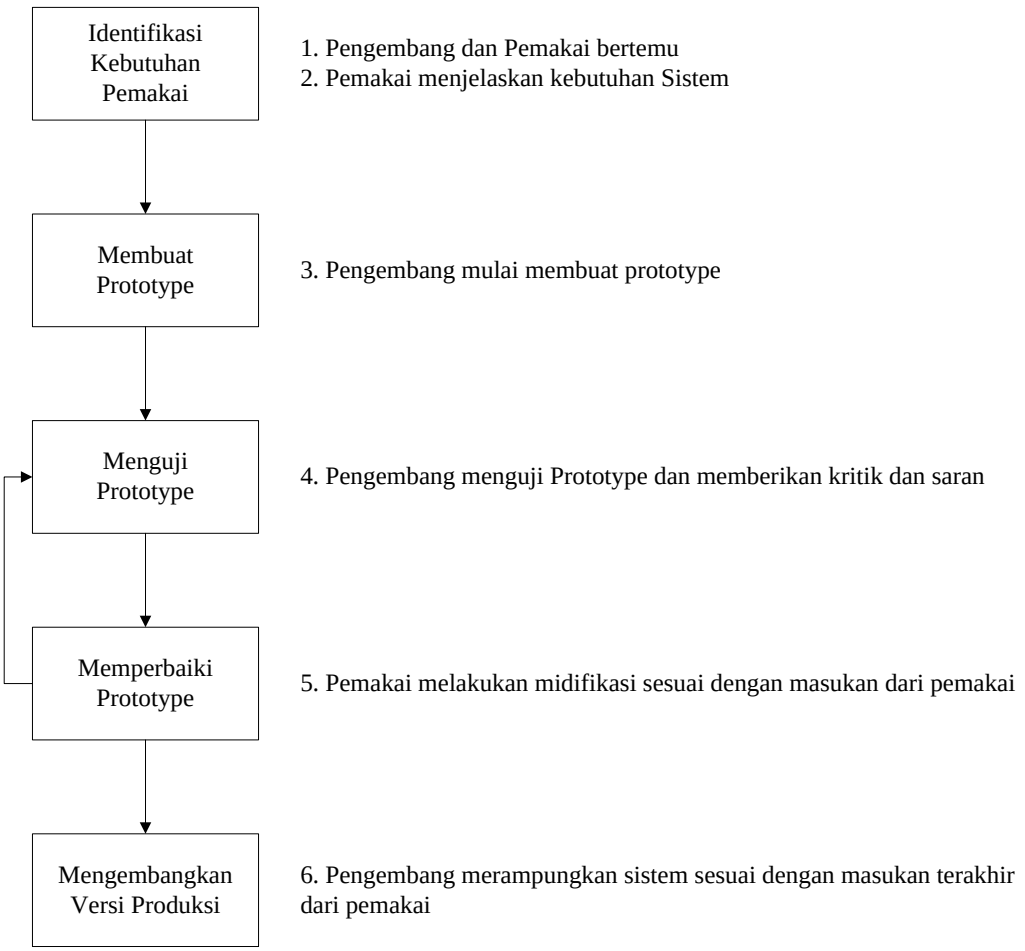
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem adalah Metode Prototype.Metode Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user). Dari pengertian metode prototype diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan prototype yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan perusahaan dan dapat diterima oleh user sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem

yang telah dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada user dan user diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan user, terutama bagi perusahaan sendiri.

Perubahan dan presentasi prototype ini dapat dilakukan berkali-kali sampai dicapai kesepakatan bentuk sistem informasi yang akan diterapkan.

Metode prototype dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan prototype yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan perubahan-perubahan yang terjadi dianggap dapat merupakan sebagian dari proses pengembangan itu sendiri.



Gambar 3.2 *Tahapan Pengembangan Prototype*

[Sumber : Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi,* Andi. Yogyakarta]

Keterangan Gambar :

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna

   Melakukan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan user dengan cara wawancara dengan tujuan memperoleh informasi apa yang diinginkan pengguna dari sistem yang akan di bangun.

2. Membuat sebuah *Prototype*

   Setelah memperoleh apa yang di inginkan oleh pengguna dan menganalisis sistem yang akan di bangun, lalu membuat sebuah *Prototype*.

3. Menguji *Prototype*

   Mendemonstrasikan prototype yang telah dibuat kepada pemakai, untuk mengetahui apakah prototype yang telah dibuat sudah sesuai dengan keinginan pemakai dan mengetahui apakah memberikan hasil yang memuaskan. Jika sesuai dan memberikan hasil yang memuaskan maka prototype akan digunakan (lanjut ke langkah 5).

4. Memperbaiki *Prototype*

   Jika Prototype belum memuaskan pemakai akan dilakukan kembali revisi dan kembali ke langkah 1,2 dan 3.

5. Menggunakan *Prototype*

   Menggunakan *Protype* yang telah diterima pada langkah ke-3.

Metode Pengembangan Prototype mempunyai kekurangan dan kelebihan, Berikut adalah kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan metode prototype :

1. Kelebihan
    1) User mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
    2) Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
    3) Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
    4) Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan

2. Kekurangan
    1) Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan user jenuh dan memberikan respon negatif.
    2) Apabila prototipe tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan prototype tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.
    3) Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototipe.
    4) Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama yaitu menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh konsumen, membangun dasar bagi pembuatan desain perangkat lunak, membatasi serangkaian persyaratan yang dapat divalidasi begitu perangkat lunak dibangun. Ada berbagai alat yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk melakukan kegiatan analisis dan perancangan sistem, diantaranya bagan arus dokumen, bagan arus olah dan diagram arus data.

1) Flow Map

Flowmap merupakan bagan yang menggambarkan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem dan menggambarkan aliran data atau dokumen dari satu entitas ke entitas lain.

Diagram aliran ini menelusur sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuan secara rinci, diagram aliran ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, tujuan digunakannya dokumen tersebut, dan lain-lain. Flowmap disebut juga bagan aliran formulir yang merupakan penunjukan arus dari laporan dan form termasuk tembusannya.

2) Diagram Konteks

Diagram kontek adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram kontek merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram kontek akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus – putus).Di

dalam diagram kontek hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram kontek.

3) Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan diagram yang mengunakan notasi-notasi atau simbol-simbol untuk mengambarkan sistem jaringan kerja antar fungsi-fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data.

Adapun yang digunakan dalam DFD adalah :

a. Kesatuan Luar (*External Entity*)

Kesatuan luar (external entity) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Suatu kesatuan luar dapat disimbolkan dengan suatu notasi persegi panjang atau suatu persegi panjang dengan sisi kiri dan atasnya berbentuk garis tebal.

b. Aliran Data

Aliran data di DFD diberikan simbol suatu panah. Aliran data ini mengalir diantara proses (process), simpanan data (data store) dan kesatuan luar (External entity). Aliran data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses

Suatu process adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu aliran data yang masuk ke dalam

proses untuk dihasilkan aliran data yang akan keluar dari proses. Suatu proses dapat disimbolkan dengan notasi lingkaran atau dengan simbol empat persegi panjang dengan sudut-sudut tumpul.

d. Penyimpanan Data (*Data Store*)

Penyimpan data (data store) merupakan penyimpan data yang dapat berupa :

a) Suatu file atau basis data di sistem komputer.
b) Suatu arsip atau catatan manual.
c) Suatu kotak tempat data di meja seseorang.
d) Suatu agenda atau buku.

Simpanan data di DFD dapat disimbolkan dengan sepasang garis horisontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya atau tanpa ditutup.

4) Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau field di dalam sistem.Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir disistem dengan lengkap.

Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir disistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan

untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan struktur data pada database.

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan agar kita membuat suatu basis data yang lengkap dan efisien.

Langkah - langkah dalam perancangan basis data, diantaranya :

a. Normalisasi

Dalam proses normalisasi, persyaratan sebuah tabel masih harus dipecah didasarkan adanya kesulitan kondisi pengorganisasian data seperti untuk menambah atau menyisipkan, menghapus atau mengubah, serta pembacaan data dari tabel tersebut. Bila masih ada kesulitan, maka tabel harus dipecah menjadi beberapa lagi, dan dilakukan peroses normalisasi kembali sampai diperoleh tabel yang optimal.

Tujuan normalisasi adalah :

a) Mengurangi keanekaragaman data.

b) Mengurangi terjadinya penyimpangan data.

c) Mengoptimalkan ruang penyimpanan data.

Bentuk normalisasi adalah :

a) Bentuk tidak normal

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak

lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatanganya.

b) Bentuk normalisasi I

Bentuk ini merupakan ciri yaitu setiap data dibentuk dalam flat file (file data atau rata), data dibentuk dalam satu record demi satu record dan nilai value fieldnya berupa atomic value, tidak hanya set atribut yang berulang-ulang atau atribut bernilai ganda (multi value).

c) Bentuk normalisasi II

Bentuk normalisasi tahap kedua mempunyai syarat, yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal satu.

d) Bentuk normalisasi III

Untuk menjadi bentuk normalisasi bentuk ketiga haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak hanya hubungan transitif, contoh pada tahap kedua sudah menjadi bentuk normal ketiga karena semua atribut tergantung pada primary key.

b. Tabel Relasi

Relasi tabel adalah asosiasi di antara dua tabel atau lebih dengan menggunakan atribut kunci sebagai penghubungnya.Atribut adalah properti atau ciri dari sebuah entitas atau objek, sedangkan kunci adalah suatu atribut yang mempunyai karakteristik yang unik dengan atribut lainnya pada sebuah entitas atau objek.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak menggunakan metode pengujian BlackBox.Pengujian BlackBox berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

1. Requirement Testing

Tampilan antar muka (interface) diuji cobakan untuk menjamin informasi yang masuk atau keluar telah tepat atau sesuai dengan yang diharapkan.Pertama kali yang diuji coba adalah tampilan antarmuka (interface) karena diperlukan untuk jalannya informasi atau data antar modul.

2. Design Test

Untuk mendemonstrasikan setiap fungsi dan mengecek apakah terjadi error atau tidak. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat yaitu functions, operations, external interfaces, external data dan information.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan–perbaikan. Tahap analisis merupakan tahapan yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan di tahapan ini, maka akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penulis akan membahas tentang analisis sistem informasi yang sedang berjalan pada Sakura Karaoke, Namun analisis yang dilakukan hanya terbatas pada pelayanan reservasi room saja.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan suatu bentuk analisis dengan cara mengumpulkan berbagai data yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti.

Dalam analisis dokumen ini, akan menghasilkan beberapa dokumen yang digunakan dalam proses reservasi Room. Adapun analisis dokumen yang berkaitan dengan proses reservasi pada Sakura Karaoke terdapat sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Registrasi
   Sumber : Receptionist
   Fungsi : Pencatatan data-data tamu/konsumen
   Periode Pembuatan : Di catat pada saat akan reservasi
   Item Data : Nama_lengkap, Alamat, telepon
2. Nama Dokumen : Pilihan Room Karaoke

Sumber : Tamu/Pelanggan

Fungsi : Mengetahui room yang akan di pilih

Periode Pembuatan : Di catat saat akan melakukan reservasi room

Item data :Nomor_urut, Penerima, tanggal_pesan, jam_pesan, tanggal_masuk_room, jam_masuk_room, durasi, Kode_room,

3. Nama Dokumen : Struk/Kwitansi pembayaran

   Sumber : Bagian Kasir

   Fungsi : Tanda Bukti Pembayaran

   Periode Pembuatan : Di catat saat akanTransaksi pembayaran

   Item data :Nomor_pemesan, Total_bayar, Tanggal_bayar, Jam_bayar

4. Nama Dokumen : Laporan Keuangan

   Sumber : Bagian Kasir

   Fungsi : Untuk mengetahui Keuangan/volume kunjungan tamu

   Periode Pembuatan : Akhir Bulan

   Item data : Nomor_pemesan, Nama_pemesan, Tanggal_pesan, Jam_pesan, Kode_room, Total_bayar

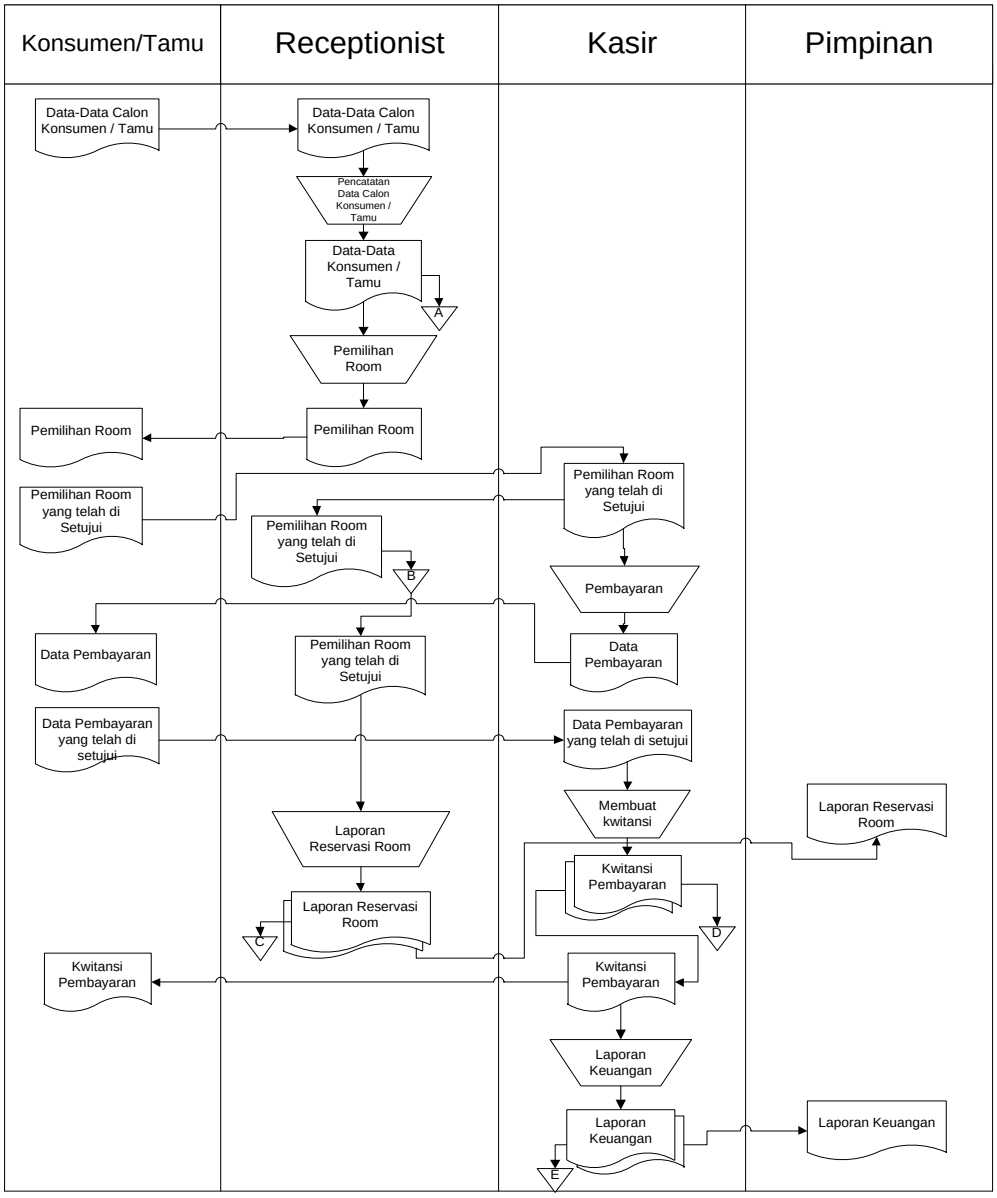
3.3.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Adapun analisis prosedur dari sistem reservasi room di sakura karaoke yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Bagian Receptionist mencatat data-data calon tamu.
2. Bagian Receptionist memberikan pilihan room yang sedang kosong kepada tamu, kemudian tamu memilih room yang diinginkan.
3. Setelah room yang diinginkan tamu di setujui, kemudian diberikan kepada bagian kasir untuk melakukan proses pembayaran dan kemudian kasir memberikan data reservasi kepada bagian receptionist lagi untuk di arsipkan dan di buatkan laporan reservasi room.
4. Bagian kasir akan memberikan rincian kepada tamu berapa jumlah total yang harus di bayar oleh tamu.
5. Setelah di setujui dan di bayar sesuai room yang dipilih oleh tamu maka akan di buatkan kwitansi pembayaran oleh bagian kasir sebanyak 2 rangkap di berikan kepada tamu 1 rangkap dan yang 1 rangkap akan di arsipkan oleh bagian kasir.
6. Setiap akhir bulan bagian receptionist dan bagian kasir akan membuat laporan untuk di berikan ke pimpinan.

3.3.2.1. Flow Map

Memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Dari sistem lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan untuk pengembangan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.



Gambar 3.3 *Flowmap Sistem yang Sedang Berjalan*

Keterangan :

A : Arsip data tamu

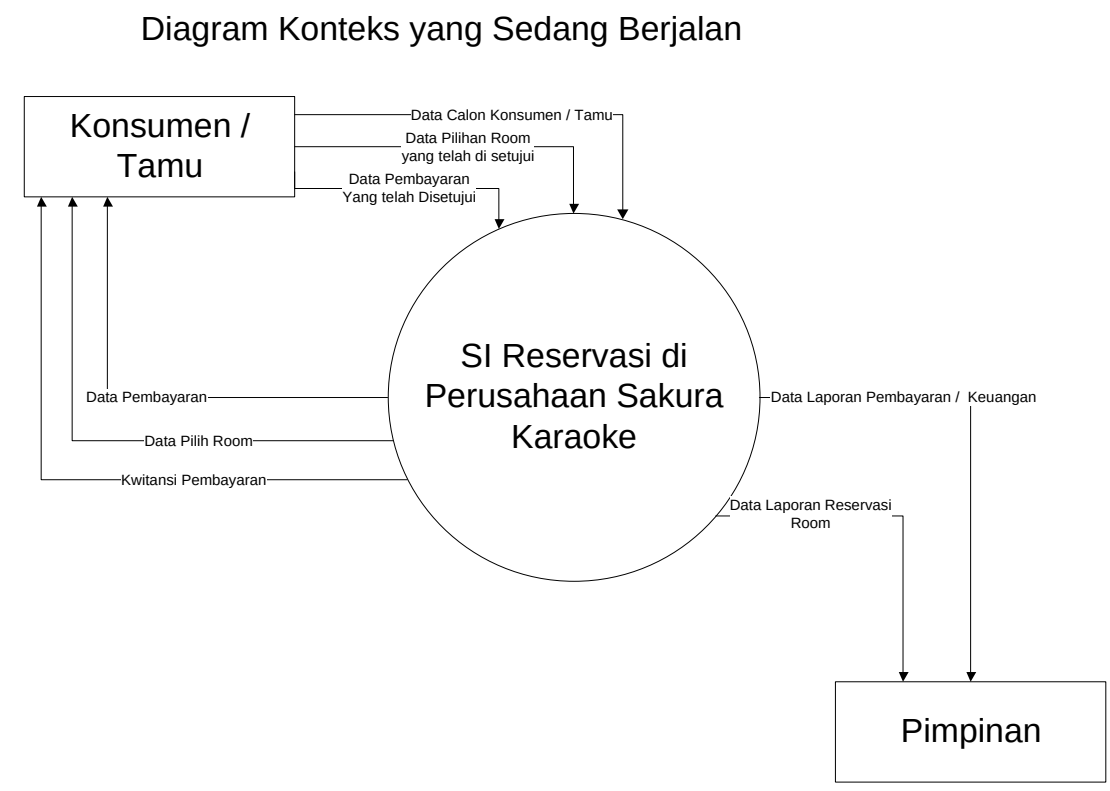
B : Arsip Pemilihan data room yang telah di setujui oleh tamu

C : Arsip Laporan reservasi ruangan

D : Arsip kwitansi pembayaran

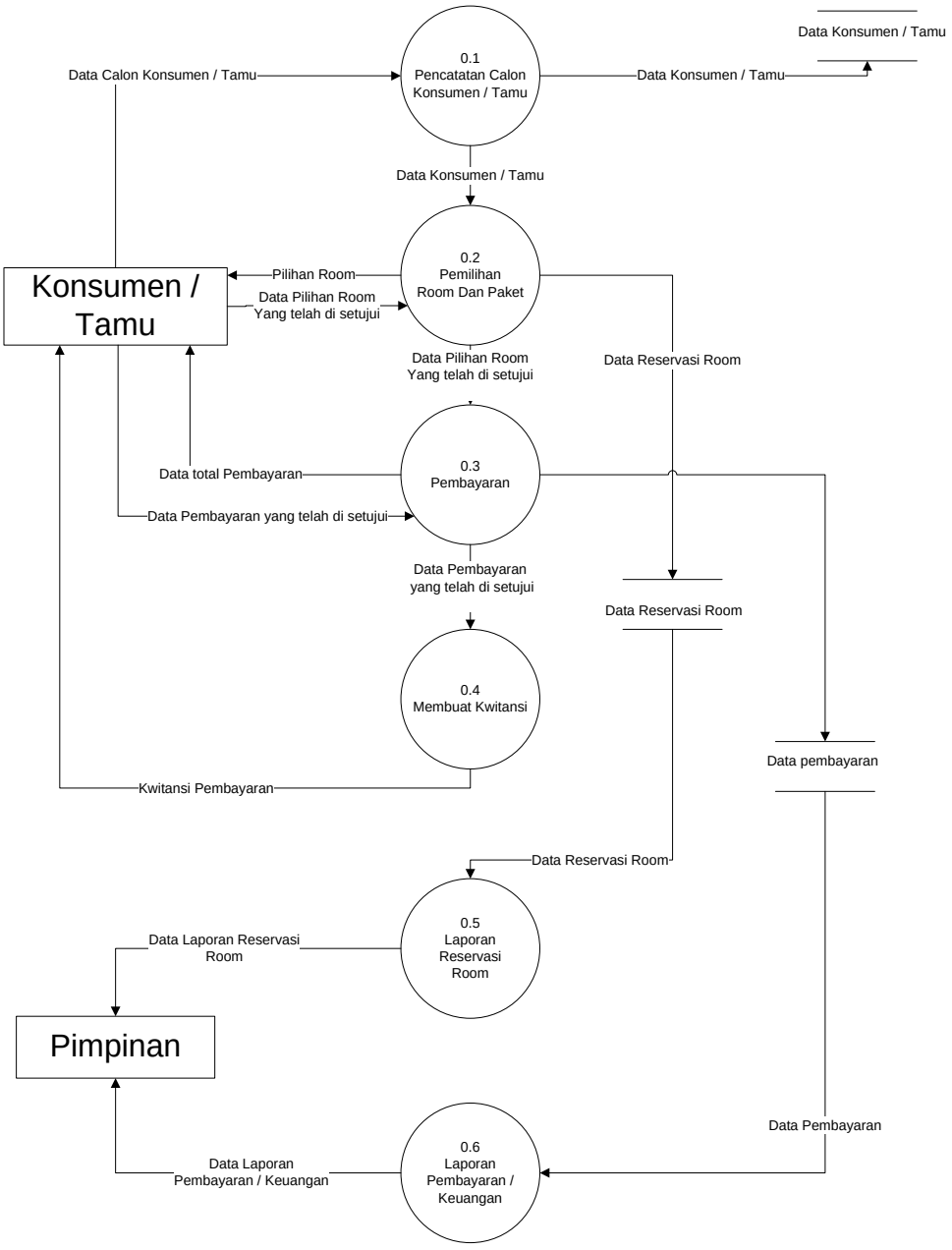
E : Arsip Laporan keuangan

3.3.2.2. Diagram Konteks



Gambar 3.4 *Diagram Konteks Sistem yang Sedang Berjalan*

3.3.2.3. Data Flow Diagram



Gambar 3.5 *Data Flow Diagram Sistem yang Sedang Berjalan*

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil evaluasi, Sakura Karaoke masih mengalami berbagai permasalahan dalam melakukan aktivitas Reservasi. Adapun masalah yang dihadapi pada sistem Reservasi yang sedang berjalan pada Sakura Karaoke adalah:

Tabel 3.1 *Evaluasi sistem yang berjalan*

No	Permasalahan	Bagian	Pemecahan Masalah
1	Sistem Reservasi masih belum optimal, dimana calon pengunjung/tamu harus reservasi melalui telepon atau datang langsung ke tempat	Receptionist	Dengan mengimplementasikan sistem aplikasi Reservasi berbasis web Reservasi Room Karaoke dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja Dengan media internet oleh customer.
2	Pencarian dan pengolahan data Reservasi masih memerlukan waktu yang cukup lama, disebabkan tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip yang berbentuk dokumen kertas	Receptionist	Bagaimana merancang sistem aplikasi Reservasi yang diusulkan untuk perusahaan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan jasa dengan berbasis website
3	Belum optimal nya dalam	Pemasaran	Dengan menggunakan sistem

	melakukan iklan atau media promosi		Reservasi berbasis web ini dapat membantu perusahaan dalam media promosi yang efektif dan efisien.