PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *RESERVASI* KARAOKE PADA PERUSAHAAN RANNING BERBASIS *WEBSITE*

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata satu)
Oleh :

RICKI RISTIAWAN FAUZI
NIM. 10511088

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2017

ABSTRAK

Perkembangan dibidang teknologi informasi membuat banyak perusahaan dibidang karaoke mulai mengembangkan sistem yang ada dengan menggunkan teknologi informasi. Ranning Karaoke merupakakan perusahaan yang bergerak dibidang usaha jasa yang menyediakan tempat karaoke. Salah satu layanan jasa yang ditawarkan oleh Ranning karaoke yaitu Reservasi ruangan karaoke. Permasalahan yang terjadi pada perusahaan Ranning karaoke masih menggunakan sistem manual belum adanya komputerisasi dimana tamu harus datang langsung ke ranning karaoke atau lewat telepon. Tujuan untuk memudahkan pengguna mendapatkan informasi mengenai Perusahaan Ranning Karaoke dan memudahkan tamu dalam melakukan reservasi melalui media internet.

Metode perancangan dan pembangunan sistem reservasi ruangan yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan tentang keadaan sebenarnya pada objek yang diteliti secara objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sumber data primer wawancara dan observasi dengan cara melihat dokumen-dokumen. Metode pendekatan yang digunakan terstruktur dan metode pengembangan sistem informasi reservasi berbasis web dibuat dengan menggunakan metode prototype. Alat bantu pengembangan sistem berupa flowmap, diagram konteks, dan Data Flow Diagram (DFD), kamus data dan Entity Relationship Diagram(ERD). Proses perancangan yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak, Adobe Photoshop CS5, PHP, Xampp dan web server, Sublime Text Editor dan database MySQL.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis menunjukan bahwa perancangan sistem informasi reservasi karaoke berbasis website ini dapat mengatasi salah satu permasalahan dalam hal reservasi dimana tamu untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai spesifikasi layanan reservasi ruangan karaoke yang mempermudah pelanggan dan dapat membantu loyaritas tamu. Dengan adanya aplikasi reservasi berbasis web ini diharapkan akan membantu kepada perusahaan ranning karaoke dan tamu dalam proses reservasi.

Kata kunci : Reservasi Karaoke, Sistem Informasi, Metode Prototype.

ABSTRACT

Developments in the field of information technology has made many companies in the field of karaoke started developing the existing system by using information technology. Karaoke Ranning company or Ranning merupakakan company engaged in the business services that provide karaoke. One of the services offered by Ranning karaoke is karaoke room reservations. The problems that occurred in the karaoke Ranning still using manual systems lack of computerization where guests should come directly to ranning karaoke or by telephone. Aim to facilitate users to obtain information about the Company Ranning Karaoke and allows guests to make reservations via the Internet.

Methods of designing and building the room reservation system used in the design of this system is a research method that aims to describe the actual state of the object under study objectively. Data collection techniques used is primary data source interview and observation by viewing documents. The method used is structured and information system development methods web-based reservation made using the method prototype. System development tools such as flow map, context diagrams, and Data Flow Diagrams (DFD), a data dictionary and Entity Relationship Diagram (ERD). Process design has been created using software, Adobe Photoshop CS5, PHP, Xampp and web server, Sublime Text Editor and MySQL database.

Results of research conducted by the authors showed that the design of information systems based karaoke reservation website can solve one of the problems in terms of the reservation where the guests to get precise information about the karaoke room reservation service specifications that make it easier and can help loyaritas guests. With the web-based reservation application is expected to help the company ranning karaoke and guests in the reservation process.

Keywords : Reservations Karaoke, Information Systems, MethodPrototype.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi semakin meluas seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan ketersediaan informasi yang cepat dan akurat. Teknologi informasi yang ada sudah mendukung teknologi web (online) dengan memanfaatkan jaringan internet secara luas digunakan oleh masyarakat untuk membantu penyampaian informasi yang cepat.

Perkembangan teknologi internet, menciptakan akses di setiap waktu dan tempat. Dengan adanya akses internet, mobilitas yang tinggi tidak menjadi penghalang lagi karena informasi dapat dijangkau kapan saja dan dimana saja. Kebutuhan akan akses internet sekarang ini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa terpisahkan dalam segala kegiatan yang dilakukan masyarakat luas. Hampir semua orang membutuhkan akses internet agar dapat meningkatkan efektifitas pekerjaan mereka.

Perusahaan Ranning yang bergerak dalam bidang *entertainment* yaitu karaoke yang akan memanfaatkan teknologi dalam halstrategi pemasaran dan iklannya, untuk itu dibutuhkan sebuah *website*secara *online* yang mampu memberikan informasi mengenai layanan maupun fasilitas kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Sebelumnya sistem informasi *reservasi* ini nantinya akan mempermudah pengunjung untuk memperoleh informasi maupun mendapatkan pelayanan, denganadanya *reservasi*berbasis *website* pelanggan bisa melakukan *reservasi* secara *online* maupun melihat fasilitas apa saja yang disediakan di Perusahaan Ranning tanpa harus mendatangi ke karaoke.

Permasalahan yang dialami Perusahaan Ranning Karaoke saat ini adalah kurang menyebarnya informasi yang diberikan kepada pengunjung karena informasi yang diberikan ranning karaoke hanya berupa *sms* maupun telepon atau datang langsung ke Perusahaan Ranning Karaoke, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh informasi mengenai Perusahaan Ranning Karaoke, sehingga tidak semua pengunjung bisa mendapatkan informasi tersebut.

Selain itu permasalahan muncul pada proses *booking*pemesanan *room* yang masih *manual* dan kurang efektif untuk melayani pengunjung,dimana proses *reservasi* dilakukan dengan mencatat data tamu dan data jam *booking room* dalam bentuk dokumen yang rentan mengalami kerusakan atau hilang.

Belum adanya jadwal status *room* pelanggan yang akan melakukan pemesanan ataupun menanyakan *room* yang kosong yang dapat dilihat dari manapun tanpa mengunjungiPerusahaan Ranning Karaoke, sehingga pegawai mengalami kesulitan dalam pengolahan *reservasi*, penjadwalan dan pembayaran sebab pegawai harus mencari kembali data konsumen yang telah dibuat sebelumnya.

Belum adanya potongan harga terhadap tamu yang menjadi pelanggan di Perusahaan Ranning Karaoke, sehingga Perusahaan Ranning Karaoke akan mengadakan potongan harga terhadap tamu yang mendaftar menjadi pelanggan dengan

cara membayar biaya sebesar Rp. 200.000 masa berlaku selama 1 bulan sehingga pelanggan mendapat potongan harga sebesar 15% setiap berkaraoke di Ranning Karaoke.

Proses pembuatan laporan yang terjadi di Perusahaan Ranning Karaoke saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan, seluruh bukti pembayaran transaksi setiap akhir bulan dikumpulkan dan dilakukan pencatatan kedalam buku besar untuk memudahkan pengolahan data transaksi, bagian *receptionist* dan bagian kasir akan membuat laporan untuk diberikan ke pemimpin , sehingga memakan waktu yang lama untuk melakukan pemesanan dan pembayaran, pelanggan masih kurang puas dengan pelayanan yang diberikan oleh Perusahaan Ranning, ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dengan perancangan sistem baru yang berbasis *website*.

Oleh karena hal tersebut, maka penulis ingin membuat suatu fasilitas tempat hiburan karaoke dan kemajuan teknologi ini, berkembangnya kemajuan teknologi ini Perusahaan Ranning Karaoke memerlukan sebuah perancangan sistem informasi *reservasi* untuk menginformasikan ranning karaoke untuk membuat sebuah *system* informasi *reservasi*karaoke pada Perusahaan Ranningdengan media internet agar dapat mengatasi kelemahan dan kekurangan dari system promosi dan *reservasi* yang sudah ada.

Untuk mengembangkan dan mengkuhkan eksitensi dari sebuah produk, dibutuhkan pula kinerja pihak terkait yang secara konstan akan terus membaik. Oleh karna itu, tujuan penulis akan merancang tentang*reservasi*berbasis *website*di Perusahaan Ranning Karaoke, yang di ajukan dalam skripsi ini dengan menetapkan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *RESERVASI* PADA PERUSAHAAN RANNING BERBASIS WEBSITE".**

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka dapat diidentifikasikan dan dirumuskan masalah-masalah yang ada di Ranning Karaoke.

Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dibahas di latar belakang di atas, salah satu contoh masalah yang terdapat di Ranning Karaoke saat ini adalah Tidak adanya Sistem Informasi yang di pakai dalam *Reservasi Online*. Identifikasi Masalah antara lain:

1. Belum adanya perancangan sistem informasi untuk menginformasikan perusahaan Ranning Karaoke karena informasi yang diberikan kepada pengunjung masih berupa sms maupun telepon atau datang langsung ke karaoke.
2. Pegawai mengalami kesulitan dalam mengolah data *booking*, tamu mengenai jadwal dan perubahan jam karaoke, sebab pegawai harus mencari kembali data tamu yang di buat sebelumnya.
3. Belum adanya potongan harga terhadap tamu yang menjadi pelanggan di Perusahaan Ranning Karaoke. Sehingga Perusahaan Ranning Karaoke akan mengadakan potongan harga terhadap tamu yang mendaftar menjadi pelanggan.
4. Proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di perusahaan Ranning Karaoke masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuaan.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian dalam latar belakang penelitian dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi *reservasi* yang sedang berjalan pada perusahaan ranning karaoke.
2. Bagaimana cara pemesanan *room* mengenai jadwal dan perubahan jam pada perusahaan ranningkaraoke.
3. Bagaimana perancangan sistem informasi terhadap tamu yang menjadi pelanggan Ranning Karaoke.
4. Bagaimana proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di perusahaan ranning karaoke.

Maksud dan Tujuan penelitian

Berikut dijelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan di Ranning Karaoke:

Maksud Penelitian

Berdasarkan maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi program *reservasi* karaoke yang lebih memadai, untuk menemukan kejelasan mengenai masalah yang diteliti serta merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* yang memuat metode tersebut agar dapat digunakan lebih cepat, efektif, dan efisien. Sedangkan tujuan dilaksanakannya skripsi adalah untuk membuat sistem informasi dan pemesanan secara *online* yang mudah sehingga dapat digunakan oleh admin untuk mengatasi kelemahan sistem manual yang digunakan saat ini dan meningkatkan pelayanan terhadap pengunjung, dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MY SQL* sehingga mempermudah proses penyebaran informasi maupun pemesanan.

Tujuan Penelitian

Tujuan dariperancangan sistem informasi reservasi karaoke adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisissistem informasi *reservasi* yang sedang berjalan di perusahaan ranning karaoke.
2. Untuk merancangsistem informasi *reservasi*di Raning Karaoke.
3. Untuk menguji sistem informasi *reservasi* di Raning Karaoke.
4. Untuk mengimplementasi sistem informasi *reservasi* di Ranning Karaoke.

Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dan pengalaman. Manfaat yang diperoleh dari penelitian terdiri dari beberapa kegunaan.

Kegunaan Akademis

Penelitian ini berguna dan memberikan manfaat, baik bagi Ranning Karaoke maupun bagi akademis lain, adapun kegunaan nya adalah:

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan Penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna dalam meningkatkan kualitas pelayanan *reservasi* karaoke pada perusahaan ranning.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indikator untuk mengambangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan *skill* dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap *skill* dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah perancangan sistem informasi ini menjadi terarah serta permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas maka batasan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Sistem yang akan di bangun berupa *website* untuk Perusahaan Ranning Karaoke yang berupa sistem *reservasionline* dan menyediakan informasi fasilitas-fasilitas yang di tawarkan.
2. Sistem informasi *reservasionline* ini, jika pihak tamu membatalkan maka uang yang telah ditransfer akan dipotong sebesar 50% dan cara pengambilannya harus mendatangi perusahaan ranning karaoke kalau tidak maka menjadi hak perusahaan ranning karaoke.
3. Sistem informasi *reservasi online* hanya menerima pembayaran *reservasi* karaoke melalui transfer seperti via ATM.
4. Konfirmasi dan pelunasan *room* hanya akan diproses berdasarkan kode *reservasi*. Memberikan hak akses yang berbeda antara admin dan tamu, pemakai sistem ini hanya dua yaitu pengunjung sebagai tamu yang kegiatanya melihat informasi dan melakukan pemesanan *room*, yang kedua adminsebagai pengelola *system*.

II. Kajian Pustaka

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Adithia Putra dengan judul ‘Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Dengan Studi Kasus Hotel Berbintang Di Kota Jambi’ bertujuan untuk mempermudah kinerja reservasi dan pihak manajemen hotel, sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih cepat dan dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang hotel, seperti alamat, nomor telepon, harga kamar, letak lokasi hotel sehingga memudahkan pelanggan apabila akan berkunjung ke Kota Jambi.

Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Adithia Putra adalah peneliti sama-sama melakukan perancangan suatu sistem informasi reservasi. Perbedaannya permasalahan yang terjadi dalam Studi Kasus Hotel

Berbintang Di Kota Jambi adalah tidak adanya pelanggan dan potongan harga terhadap tamu yang telah menjadi pelanggan. Sedangkan di dalam perusahaan Ranning Karaoke sudah adanya tamu menjadi pelanggan dan mendapatkan potongan harga sebesar 15% per jam.

Definisi Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu *system* yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem. Tujuan dariperancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada programmer dan ahli-ahli yang terlibat didalam.

Pengertian Sistem

Sistem mempunyai beberapa pengertian, tergantung dari sudut pandangmana kata tersebut didefinisikan. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan untuk mendefinisikan sistem yaitu:

1. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya, pendekatan prosedur adalah pendekatan yang menekankan pada konsep sistem berdasarkan prosedur-prosedur yang ada dalam sistem.
2. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen, yang artinya sistem itu didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu aturan tertentu.

Klasifikasi Sistem

Suatu sistem dapat diklasifikasikan menjadi :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah suatu sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam. Sedangkan sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machin.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu. Sistem tertentu adalah beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sedangkan sistem tak tentu adalah *system* yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probalitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh denngan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruhi dengan lingkungan luarnya.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasiyang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dan laporan-laporan yang diperlukan. [4]

Sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (Computer Based Information Systems atau CBIS).[5]

Pengertian *Reservasi*

Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuahproduk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebutnamun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi antara konsumen dan produsen agar kesepahaman mengenai produk dapat terwujud.
(http://www.scribd.com/doc/11320689/*Definisi-Reservasi*/ 17 Mei 2012)[6]

Pengertian Karaoke

Pengertian Karaoke adalah jenis hiburan dengan menyanyikan lagu-lagu populer dengan iringan musik yang telah direkam terlebih dahulu. Awalnya karaoke adalah sebuah gaya bernyanyi yang menjadi populer di Jepang pada 1970-an, dimana lagu-lagu yang direkam dengan dukungan penuh instrumentl tapi tanpa vokal (minus one), yang kemudian dapat ditambahkan vokal oleh siapa saja yang ingin melakukannya. Penyanyi amatir karaoke bernyanyi bersama dengan musik karaoke (biasanya lagu minus lead vocal) dengan menggunakan mikrofon dan sound sistem publik. Lyrics biasanya ditampilkan pada layar video, bersama dengan simbol bergerak, berubah warna, atau gambar video musik, untuk membimbing penyanyi. Di Asia, awalnya sebuah kotak karaoke adalah jenis yang paling populer sebagai tempat karaoke. Sebuah kotak karaoke adalah ruang yang berisi peralatan karaoke kecil atau menengah disewa oleh jam atau setengah jam, agar memberikan suasana yang lebih intim. Tempat karaoke jenis ini sering didedikasikan bisnis, beberapa dengan beberapa lantai dan berbagai fasilitas termasuk pelayanan makanan, beberapa hotel dan fasilitas bisnis kadang-kadang menyediakan kotak karaoke juga.
(http//www.http://www.lenterakecil.16mb.com/pengertian-umum-karaoke)[7]

Pengertian Member

Kata member yang bersumber dari internet mengandung arti anggota atau keanggotaan, kesimpulannya disini adalah anggota yang bersifat berlangganan dalam menggunakan jasa tempat karaoke.
(http://translate.google.com/#en|id|*member*/ 17 Mei 2012)[8]

Pengertian Sistem Informasi Reservasi

Berdasarkan Pengertian-pengertian dari beberapa ahli di atas disimpulkan bahwa Sistem Informasi Reservasi dapat

diartikan sebagai suatu permintaan akan pelayanan jasa, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak mengajukan permintaan, konfirmasi permintaan sampai permintaan akan pelayanan jasa dapat dipenuhi.
(http://cybercounselingstaincurup.blogspot.com/2010/05/*sistem-informasi)*[9]

Sistem Informasi *Reservasi* Karaoke Berbasis *Website*

Sebuah sistem yang pada dasarnya dibuat untuk pemenuhan kebutuhan bagi tamu untuk memesan ruangan yang menyediakan kebutuhan kebutuhan untuk bernyanyi (Karaoke) dan untuk memperoleh informasi fasilitas-fasilitas yang di tawarkan perusahaan tentang harga, special discount yang berlakudan lain sebagainya yang di lakukan secara online. [10]

Pengertian Website

Dalam bukunya Betha Sidik yang berjudul Pemrograman Web dengan PHP menjelaskan bahwa website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau sub domain, yang tempatnya berada didalamWorld WideWeb (WWW) di Internet.[9]

Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk,ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangatbesar. Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut.Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Jenis - Jenis *Website*

Dalam Pengembangannya *website* terbagi menjadi dua, yaitu :

1. *Website Statis*
   Website Statis adalah *website client side*, artinya *website* ini hanya berisiinformasi – informasi yang bagi pengguna *website*, bersifat satu arah dan belum mendukung untuk proses interaksi dan jual beli antara pengguna dan pemilik *website*.
2. *Website Dinamis*
   Website Dinamis adalah *website server side*, artinya *website* ini telahmenggunakan teknologi *server* dan diatur oleh seorang admin untuk mengolah *website* dan telah mendukung untuk melakukan interaksi dua arah dan proses transaksi.

MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (Relational Database Management System atau RDBMS), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL, dan sebagainya.MySQL AB menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia.

Berdasarkan produk dinyatakan bahwa di platform Web, dan baik untuk kategori open source maupun umum, MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer.Puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan MySQL bekerja siang malam memompa data bagi para pengunjungnya.

(http://akbarandrian.wordpress.com/2009/02/17/ MySQL/ 17 Mei 2012)[14]

PHP

Pemrograman Web dengan PHP menjelaskan bahwa PHP (akronim dari PHP *Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrogramman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis.

PHP dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web *browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis malakukannya Perusahaan Ranning Karaoke yang beralamat di Jl. Banjaran-Soreang No33 Kabupaten Bandung.

Perusahaan Ranning Karaoke belum memiliki media dalam mempromosikan pada tamu berupa *website* secara online. Maka penulis akan melakukan penelitian pada Perusahaan Ranning Karaoke ini untuk membangun sebuah *website* sebagai sarana informasi bagi tamu.

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.

Jenis dan Metode Pengumpulan data

Sumber data primer (Observasi, wawancara)

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

a. Pengamatan (*Observasi*)

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

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak untuk memperoleh informasi tentang spesifikasi sistem informasi *reservasi* di Perusahaan Ranning Karaoke. Wawancara dilakukan pada bagian *receptionist* yang bertugas menerima telepon untuk *reservasi room*.

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 perancangan sistem informasi *reservasi*.

Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

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.

Metode Pengembangan Sistem

Metode *Prototype* adalah metode pengembangan sistem yang akan di gunakan oleh penulis dalam pengembangan sistem. Model *Prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pemakai (*user*) mengenai hal teknis dan memperjelas speksifikasi kebutuhan yang diinginkan pemakai (*user*) kepada pengembang perangkat lunak.

Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya, yaitu :

1. FlowMap

Flowmap merupakan diagram alir yang menggambarkan pergerakan proses diantara unit kerja yang berbeda-beda, sekaligus menggambarkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi.

2. **Diagram Konteks**
   Diagram Konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluaran dari *system*. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.
3. ***Data Flow Diagram* (DFD)**
   Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tesebut dan iteraksi antar data yang disimpan dan prosesy yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkanpenimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukan hubungan anatara data pada sistem dan proses pada sistem.
4. **Kamus Data**
   Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau mengidentifikasian setiap *field* atau file di dalam sistem.
5. **Perancangan basis data**
   Metodologi perancangan basis data adalah kumpulan teknik terorganisasi untuk pembuatan rancangan basis data. Teknik terorganisasi ini merupakan kumpulan tahap-tahapan yang memiliki aturan-aturan terurut.

1) Normalisasi
   Normalisasi diartikan sebagai suatu teknik yang menstrukturkan data dalam cara-cara tertentu untuk mencegah timbulnya permasalahan pengolahan data dalam basis data. Permasalahan yang dimaksud adalah berkaitan dengan penyimpangan penyimpangan yang terjadi akibat adanya kerangkapan data dalam relasi dan inefisensi pengolahan.Bentuk normalisasi yang biasanya digunakan dalam normalisasi adalah bentuk:
   a. Bentuk normalisasi I/1-NF (*First Normal Form*)
      Suatu relasi memenuhi normal 1-NF jika setiap kolom bernilaitunggal untuk setiap barisnya.
   b. Bentuk normalisasi II/2-NF (*Second Normal Form*)
      Suatu relasi memenuhi normal 2-NF jika memenuhi 1-NF, dansetiap kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnyaterhadap kunci primer. Disebut tergantung sepenuhnya terhadapkunci primer jika suatu kolom selalu bernilai sama untuk nilaikunci yang sama.
   c. Bentuk normalisasi III/3-NF (*Third Normal Form*)

Suatu relasi memenuhi normal 3-NF jika relasi tersebutmemenuhi 2- NF, dan setiap kolom bukan kunci tidaktergantung secara fungsional kepada kolom bukan kunci yanglain dalam relasi tersebut. Dengan kata lainsetiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

2) Tabel Relasi

Dalam sebuah database, data tabel memiliki sebuah *field* yang memiliki nilai unik untuk setiap *field* baris.*Field* ini ditandai dengan icon bergambar kunci didepan namanya, baris baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain, salinan dari kunci primer didalam table-tabel yang lain disebut dengan kunci asing. Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik dan semua *field* yang bisa menjadi kunci asing yang membuat sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer. Pada relasi tabel terdapat 3 macam hubungan yaitu:

a. Relasi Satu ke Satu (*One To One Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu juga sebaliknya. Setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
b. Relasi Satu ke Banyak (*One to Many Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
c. Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many Relationship*)
   Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas.

Pengujian Software

Dalam kasus ini penulis menggunakan metode pengujian *blackbox*. Pengujian *blackbox* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancang data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
b. Kesalahan interface.

c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
d. Kesalahan kinerja.
e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Penulis menggunakan metode black box dalam pengujian perangkat lunak untuk pengembangan sistem informasi *Reservasi* ini.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat untuk mempersiapkan proses implementasi suatu sistem yang diinginkan oleh pengguna dan mengambarkan secara jelas tahapan yang diinginkan oleh pengguna dan perancangan sistem dilakukan jika tahap analisa sistem sudah selesai dilakukan. Menggambarkan aliran data serta transformasi yang dialami data tersebut dalam sistem sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan yaitu dengan menggunakan pendekatan terstruktur dalam penggambaranya proses yang akan berlangsung pada sistem yang diusulkan antara lain menggunakan Flowmap, Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD) dan Kamus Data yang diusulkan.

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Dalam Perancangan prosedur yang diusulkan dapat terlihat jelas dari gambaran flowmap, diagram konteks, Data Flow Diagram.Untuk mendapatkan visualisasi yang lebih jelas mengenai perancangan prosedur yang diusulkan, akan digambarkan flowmap, diagram konteks dan Data Flow Diagran Sistem *Reservasi* yang diusulkan pada Ranning Karaoke.

Flow Map yang diusulkan

Pada dasarnya flowmap sistem yang diusulkan tidak jauh berbeda dengan flowmap yang ada pada sistem yang berjalan. Perbedaan hanya terlihat pada terintegrasinya data dengan proses yang terkomputerasi. Dan nantinya akan lebih mempermudah proses pemesanan *room* karaoke

Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan case tool untuk menggambarkan desain proses disertai aliran data (data flow) yang digunakan dalam membangun sistem informasi. DFD menunjukan bagaimana arsitektur sistem informasi dibangun karena dapat menjadi panduan(*guide*) bagi *programmer* dalam membuat modul program. Oleh karena itu proses yang ada dalam DFD cendrung mengarah ke proses yang terjadi secara logik.

Kamus Data

Dalam perancangan sistem informasi reservasi, arus data yang mengalir di DFD sifatnya global. Kamus data berfungsi untuk menjelaskan arti dari aliran data dan penyimpanan dalam DFD, menjelaskan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran

dan enjelaskan komposisi penyimpanan data Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada pada DFD level 2 yang mana lebih menjelaskan data-data yang terdapat hanya pada internal entity-nya saja.

Perancangan Basis Data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis record yang mempunyai spesifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan record adalah kumpulan data yang berisikan field-field berbeda, jumlah record pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

1. Normalisasi
2. Relasi tabel
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Struktur file
5. Kodefikasi

Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan model relation untuk mengorganisasikan himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang tinggi. Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan dalam bentuk normal. Dengan normalisasi akan meminimalisasi penggolongan informasi dan memudahkan untuk mengindentifikasi entitas atau objek.

Relasi Tabel

Relasi antar tabel adalah suatu proses mengorganisasikan file untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang merupakan entity dan relasinya. Berfungsi mengakses data dan item sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen utama ERD adalah entitas, atribut dan relasi. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dapat dibedakan dari yang lain. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda.

Struktur file

Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem.

Kodefikasi

Sistem kodefikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan field-field dan tiap field-field kode mempunyai arti.

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disalin dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi criteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai.

Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

Perancangan Input

Perancangan *input* dalam proses Perancangan Sistem Informasi Reservasi di Ranning Karaoke sebagai berikut :

1. **Tampilan Admin**

   Tampilan admin merupakan tampilan awal pada saat admin akan masuk ke progam.

   a. Form Login Admin

   Halaman yang disediakan berupa tampilan login untuk admin apabila akan memasuki program.

   b. Form Awal Admin

   Halaman awal admin saat pertama kali masuk.

   c. From Validasi Reservasi Ranning Karaoke

   Halaman Validasi Reservasi

   d. Form Member List

   e. Form Validasi Check In/Out Ranning Karaoke

   f. Form Tipe Room

   g. From Tambah Room

   h. From Tambah Bank

   i. From Cetak Laporan Reservasi

2. Tampilan Pelanggan

Tampilan Tamu masuk merupakan tampilan awal pada saat tsmu masuk akan masuk ke progam.

a. Halaman Utama Pelanggan
b. Form Reservasi
c. Form Reservasi dan Data Reservasi Room
d. From Konfirmasi Reservasi
e. Halaman Konfirmasi Reservasi

Perancangan Output

Perancangan output ini digunakan untuk menampilkan dan menghasilkan suatu informasi baik itu pada tamu atau pun admin.

a. Laporan Bukti *Reservasi*
b. Laporan Transaksi *Reservasi*
c. Laporan Konfirmasi Pembayaran
d. Laporan *Reservasi* Perbulan

Perancangan Arsitektur Jaringan

Dalam pembuatan sistem informasi *reservasi* dibutuhkan suatu jaringan yang akan digunakan untuk mengakses Website *reservasi*. Jaringan yang digunakaan pada sistem ini adalah jaringan yang menggunakan internet, dimana semua orang dapat mengakses sistem yang dibuat ini, untuk dapat terhubung dengan sistem ini *user* harus memiliki layanan internet atau layanan data untuk dapat mengaksesnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya mengenai Perancangan Sistem Informasi *Reservasi* Karaoke Pada Perusahaan Ranning Berbasis *Website* dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan adanya perancangan sistem informasi *reservas*i karaoke pada perusahaan ranning berbasis *website* ini dapat membantu tamu untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, dan memudahkan tamu dalam melakukan proses reservasi.
2. Diharapkan dengan perancangan sistem informasi *reservasi* karaoke pada perusahaan ranning berbasis *website* ini dapat memudahkan para tamu yang ingin melakukan pemesanan ruangan, tidak perlu datang langsung ke ranning karaoke untuk pemesanan ruangan secara online.

3. Diharapkan dengan adanya perancangan sistem informasi *reservasi* karaoke pada perusahaan ranning berbasis *website* dapat dikenal luas dan dari pihak perusahaan itu sendiri akan lebih mudah dalam bpenyampaian informasi kepada tamu karaoke.

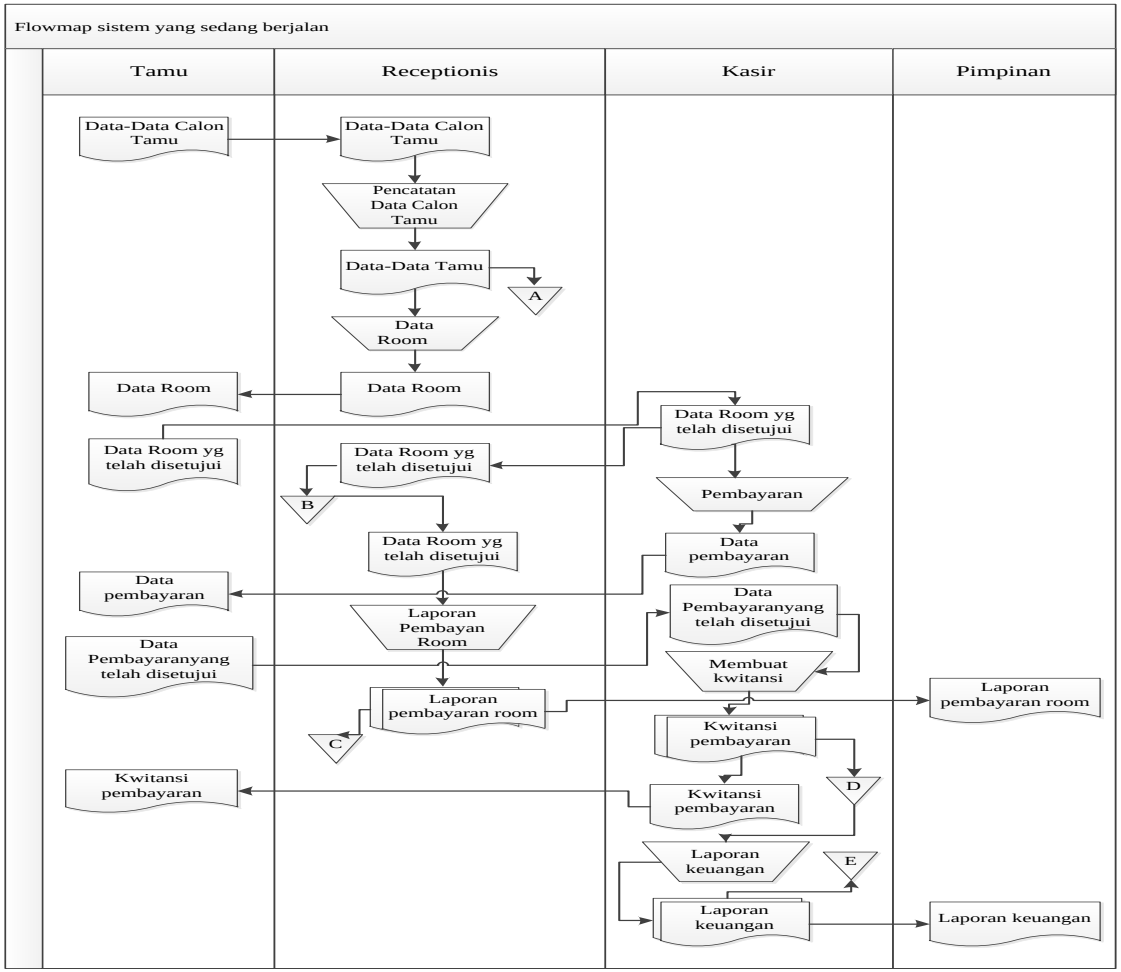
Saran

Penulis menyadari sistem informasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapaun saran yang ingin penulis berikan mengenai Perancangan Sistem Informasi *Reservasi* Karaoke ini sebagai berikut :

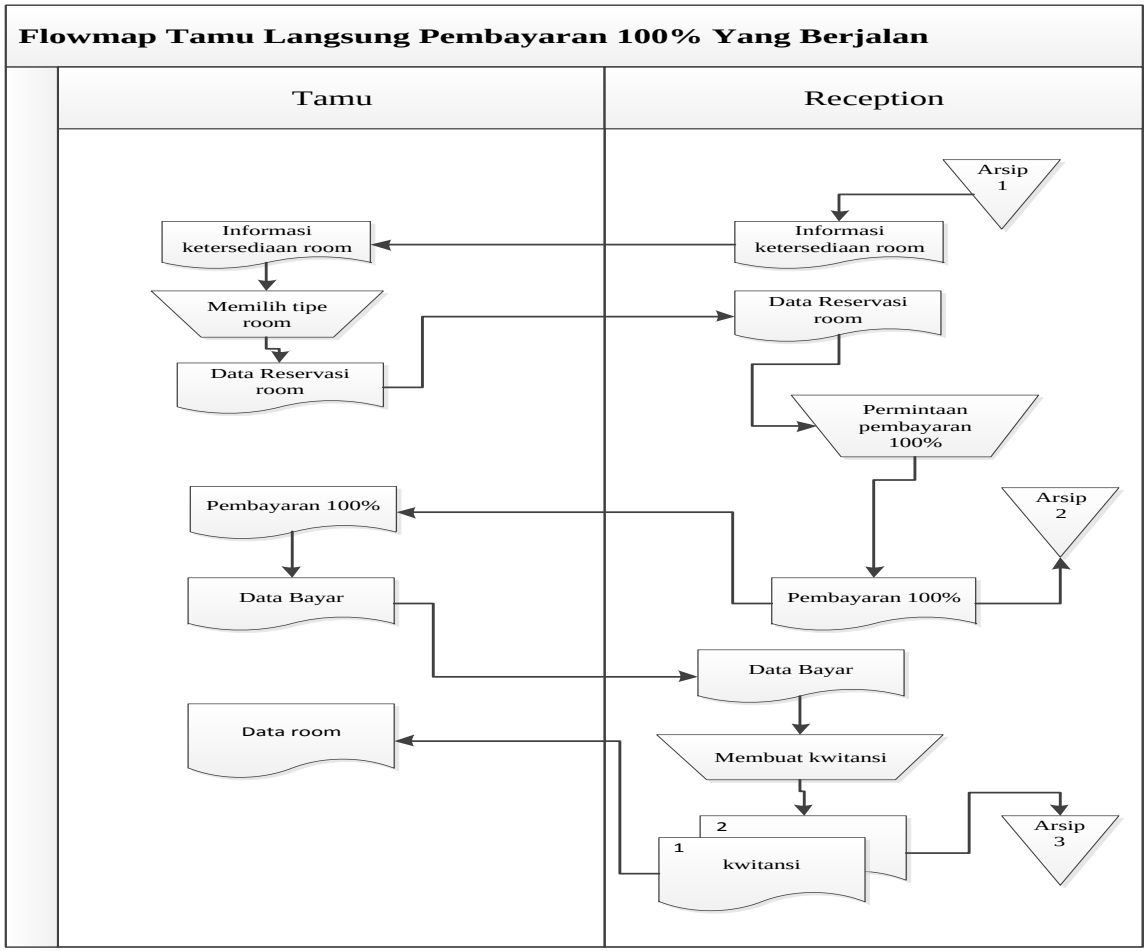
1. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan melakukan perawatan atau *maintenance* yang baik dan berkala agar *system* berjalan dengan baik.
2. Untuk peneliti selanjutnya agar diharapkan dapat mengembangkan sistem pembayaran yang terintegrasi langsung dengan kartu kredit ataupun pembayaran lainnnya.
3. Untuk pengembangan selanjutnya, perlu adanya penambahan fitur *Chatting* Interaktif antara bagian pegawai dan tamu.

DAFTAR PUSTAKA

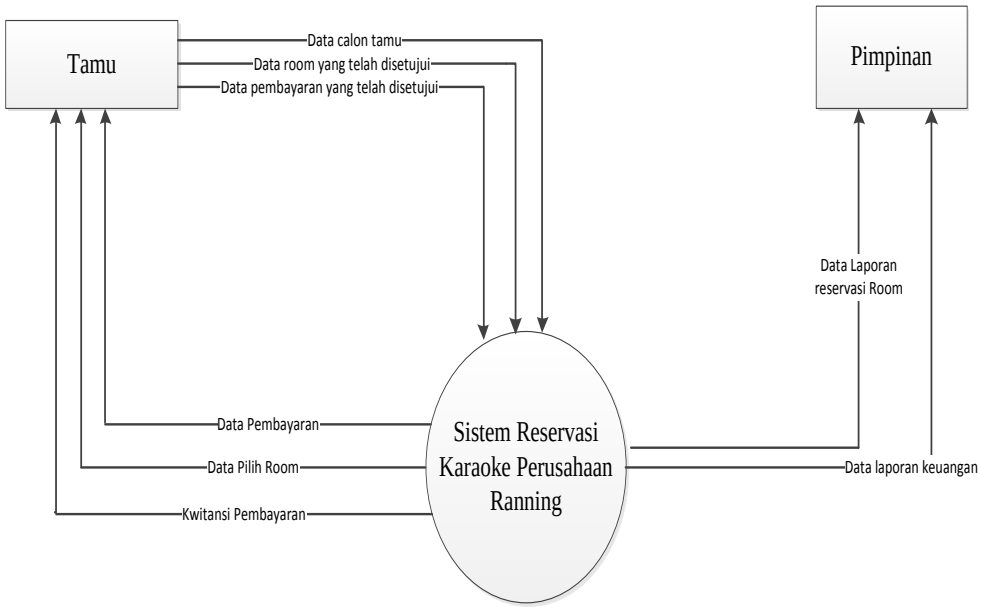
Hartono.Jogiyanto.“Definisi Sistem”, Yogyakarta :Andi Offset,2005.
Kadir. Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”, Yogjakarta : Andi Offset, 2009.
Stephen. Agustinus, “Pengertian Website dan Mengembangkan Website dengan Dreamweaver MX 2004”, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2005.
Zulkifli Amsyah.“Manajemen Sistam Informasi”,Yogjakarta : Andi Offset, 2001.
http://www.scribd.com/doc/11320689/*Definisi-Reservasi*/ 17 Mei 2012
http//www.http://www.lenterakecil.16mb.com/pengertian-umum-karaoke
http://translate.google.com/#en|id|*member*/ 17 Mei 2012
http://cuektuzz.wordpress.com/ *Data Flow Diagram*/ 17 Mei 2012
http://cuektuzz.wordpress.com/ *Diagram Konteks*/ 17 Mei 2012
http://cuektuzz.wordpress.com/ *ERD*/ 17 Mei 2012
http://cuektuzz.wordpress.com/ *Flowmap*/ 17 Mei 2012
Sidik. Betha. “Pemrograman Web dengan PHP”, Bandung : Informatika,2002.



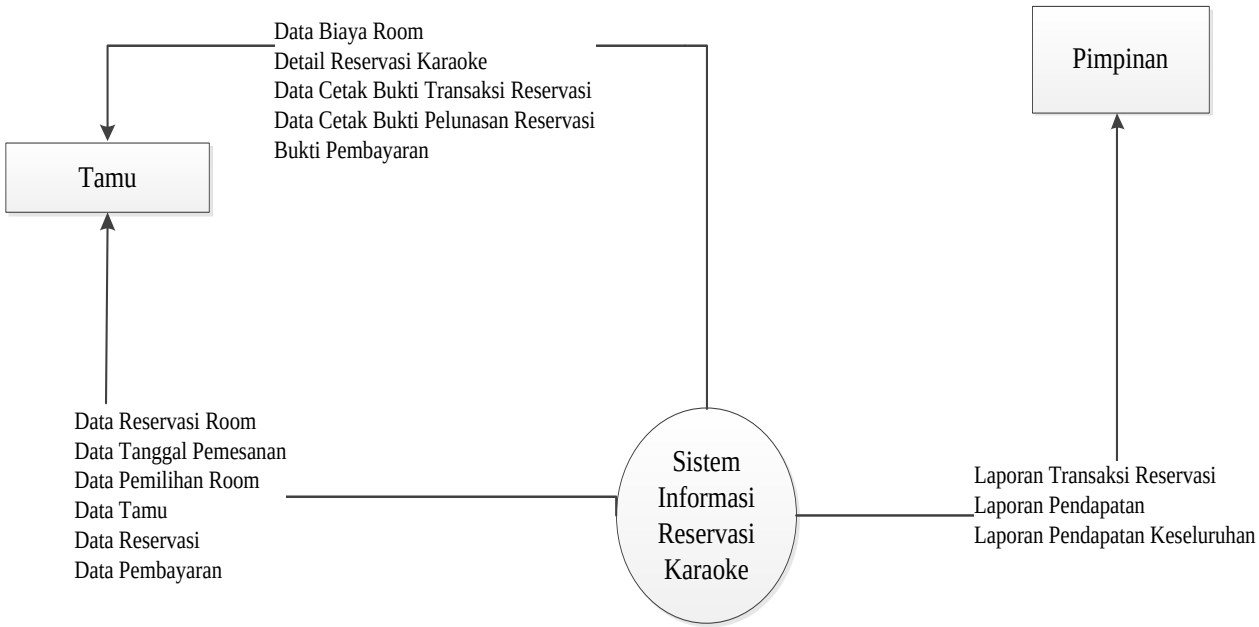
Gambar 3.3 : Flowmap Sistem yang Sedang Berjalan



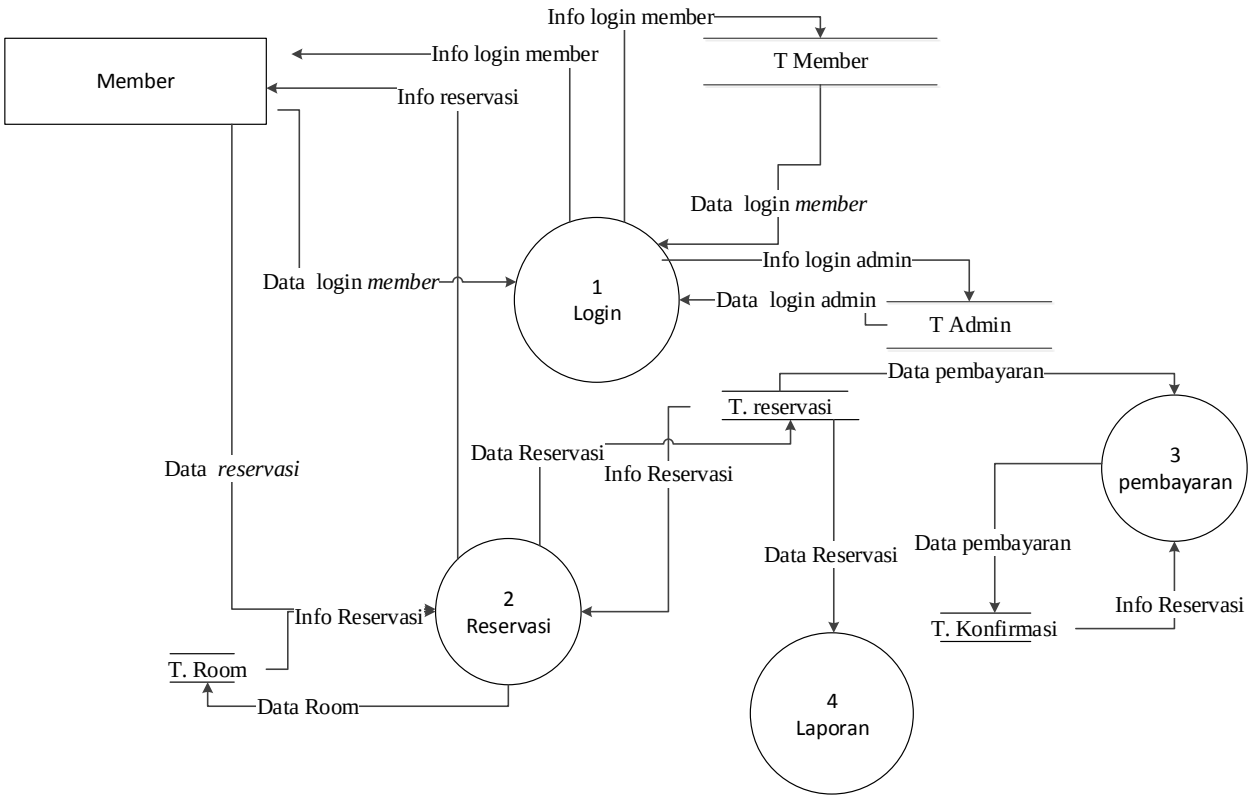
Gambar 3.4 : Flowmap reservasi Datang Langsung Pembayaran 100% Yang Berjalan



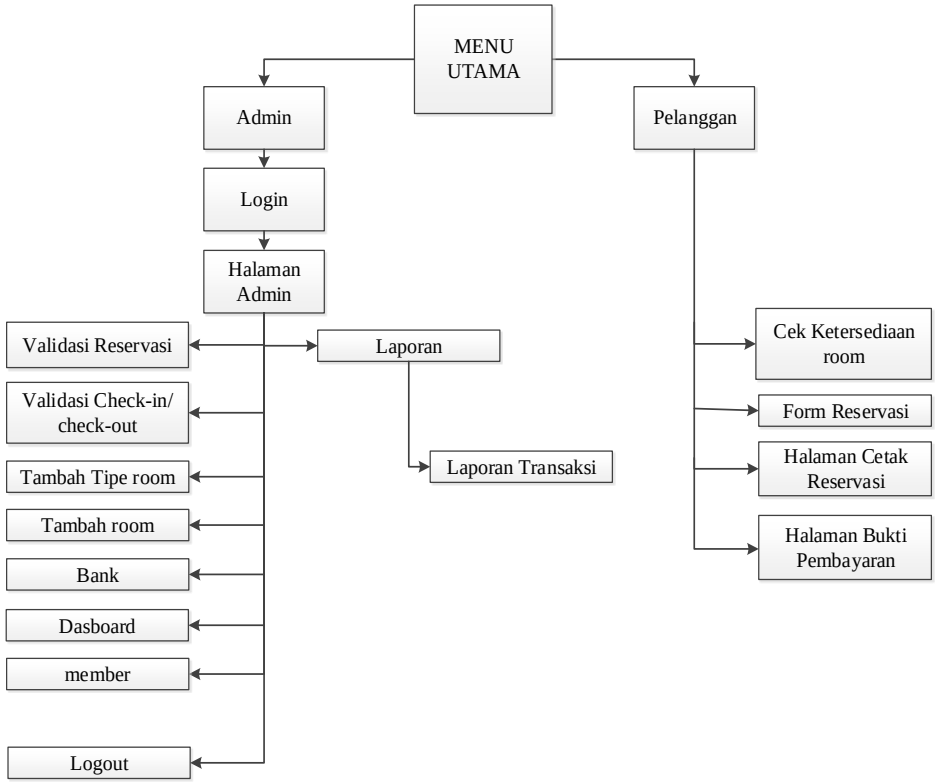
Gambar 3.5 : Diagram Konteks Sistem Informasi Yang Berjalan



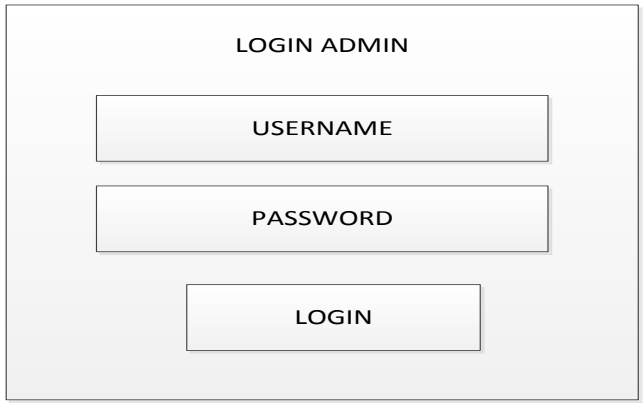
Gambar 4.1 : Diagram Konteks Yang Diusulkan



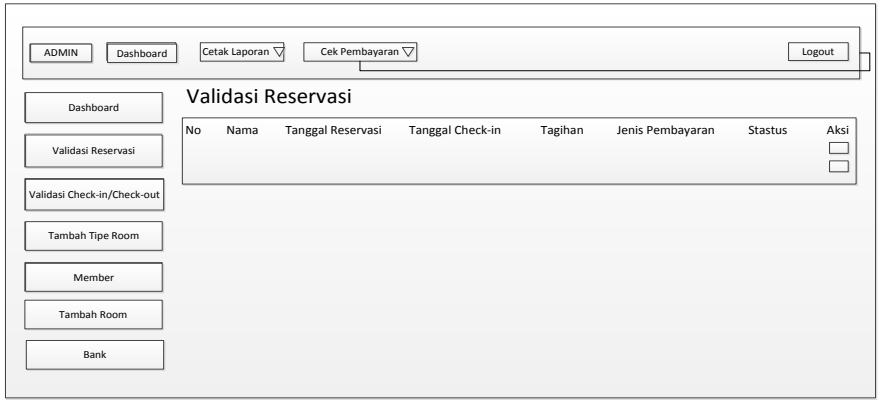
Gambar 4.2: Data Flow Diagram Yang Diusulkan



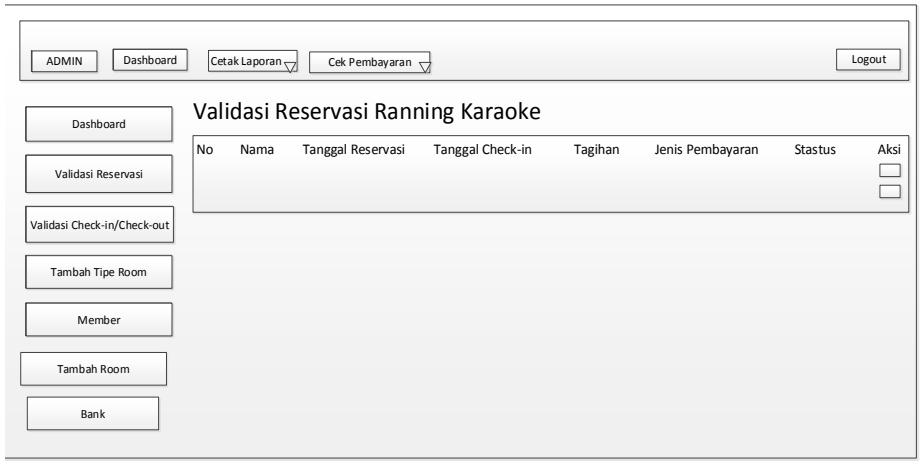
Gambar 4.5: Struktur Menu



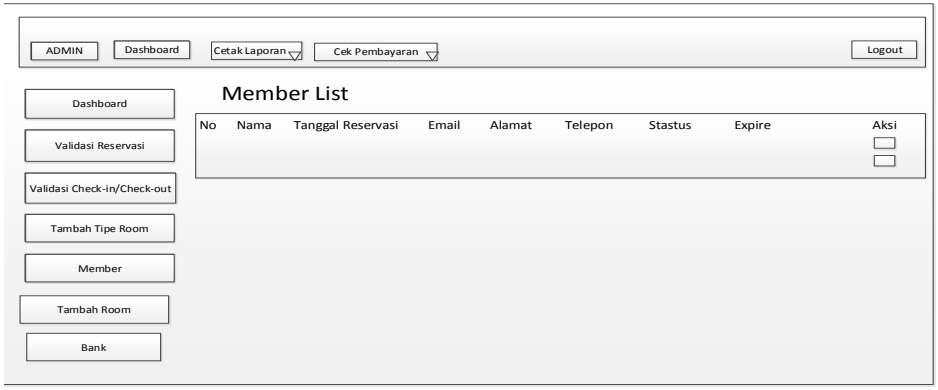
Gambar 4.6: Desain Login Admin



Gambar 4.7: Desain Halaman Utama Admin



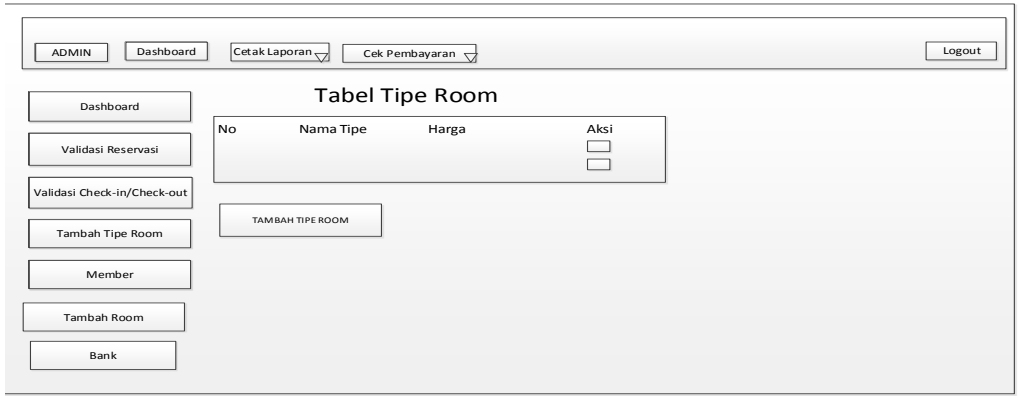
Gambar 4.8: Desain Halaman Validasi Reservasi



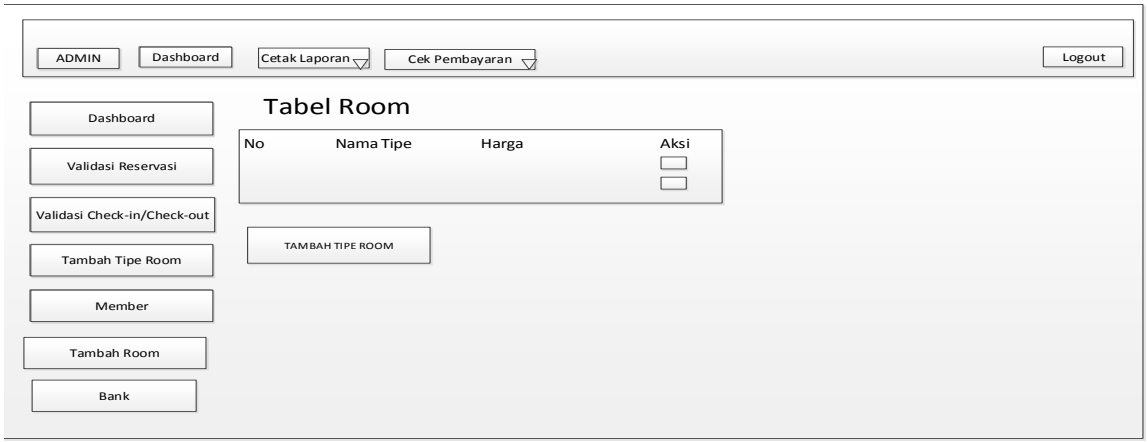
Gambar 4.9: Desain Halaman Member List



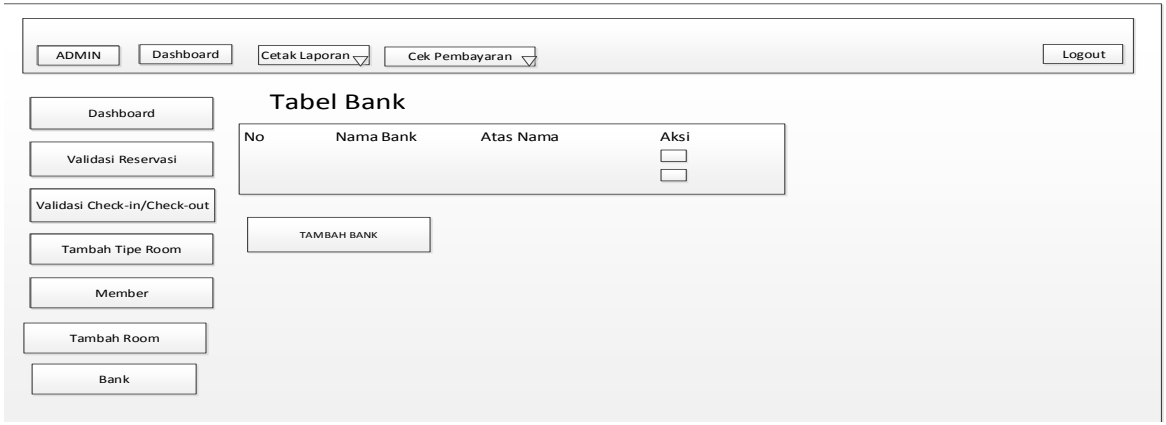
Gambar 4.10: Desain Halaman Validasi *Check In/Check-Out*



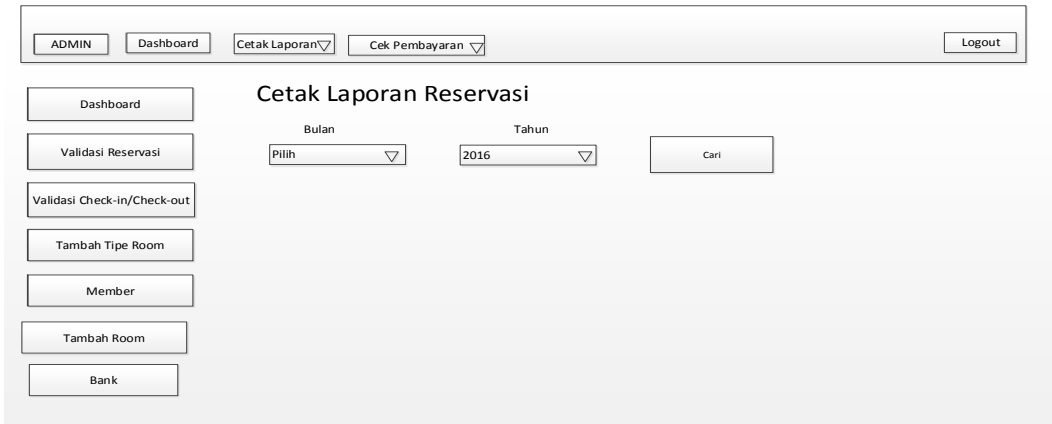
Gambar 4.11: Desain Halaman Tambah Tipe Room



Gambar 4.12: Desain Halaman Tambah Room



Gambar 4.13: Desain Halaman Bank



Gambar 4.14 : Desain Halaman Cetak Laporan Reservasi



Gambar 4.15: Desain Halaman Utama Reservasi



Gambar 4.20: Desain Bukti Reservasi



Gambar 4.21: Desain Laporan Laporan Transaksi Reservasi