BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

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

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

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan Ranning Karaoke

Sejarah Perusahaan Ranning Karaoke Berdasarkan peluang dan potensi yang ada diwilayah Kabupaten Bandung, pada tahun 2011 untuk membangun perusahaan yang beralamat di Jl Banjaran-Soreang No.33 Kabupaten Bandung tersebut itu muncul dan direalisasikan dengan pembangunan karaoke, merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang *entertain* atau hiburan dan perusahaan ini diberi nama Ranning Karaoke.

Perusahaan Ranning ini terbilang baru dalam hiburan karaoke di Kabupaten Bandung, pada awal berdirinya Ranning Karaoke ini hanya mempunyai 2*room* dan hanya menyediakan fasilitas sederhana seperti, tv, dvd, mic, sound system, meja, serta kursi. Seiring berjalannya waktu pengunjung ke Perusahaan Ranningsemakinbertambahdan pemilik Perusahaan Ranning Karaokeuntuk

mengembangkan usahanya kearah yang lebih maju dengan menambah jumlah *room*beserta penambahan fasilitas-fasilitas disetiap karaoke, pada saat ini Perusahaan Ranning memiliki 8*room*dengan rincian 7*room tipe*standar dan 1 *room tipemedium*hal ini menjadi tolak ukur bagi Perusahaan RanningKaraoke juga dikarenakan semakin hari masyarakat semakin membutuhkan sebuah hiburan mereka bisa melepas penat dan jenuh dengan bernyanyi bahkan berteriak sekeras-kerasnya

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi misi perusahaan merupakan suatu tujuan dan pedoman perusahaan agar lebih memotivasi kearah yang lebih baik lagi

3.1.2.1. Visi Perusahaan

Menjadikan Perusahaan Ranning sebagai tempat hiburan karaoke yang terbaik dan memberikan pelayanankeramahan dengan sopan santun dan beretika.kepada tamu yang berkunjung ke Perusahaan Ranning Karaoke khususnya.

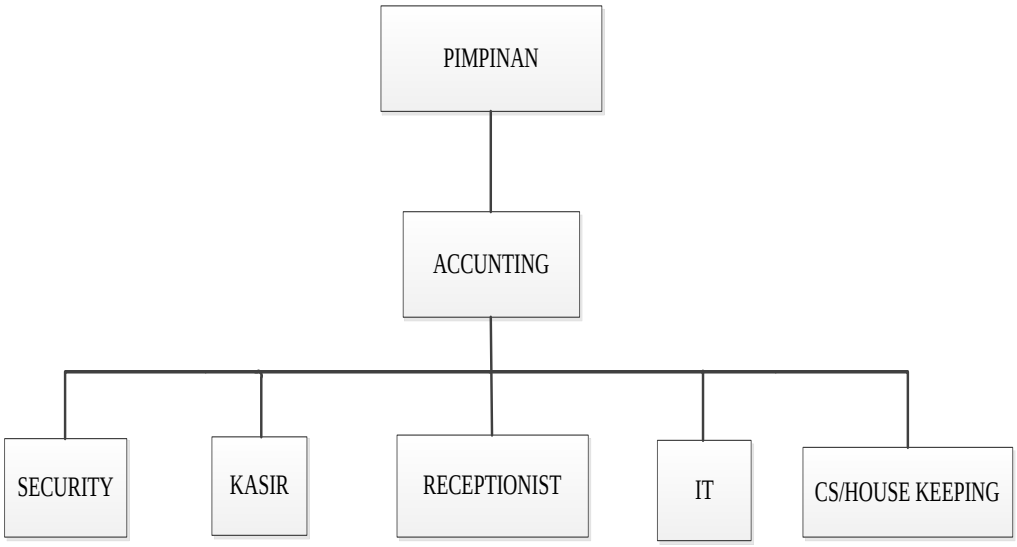
3.1.2.2. Misi Perusahaan

Memberikan pelayanan yang terbaik dari mulai reservasi sampai pelayanan keluhan konsumen untuk bahan evaluasi perusahaan dan memberikan rasa aman dan nyaman dalam hiburan karaoke agar para tamu merasa nyaman dan dapat kembali lagi mengunjungi Perusahaan Ranning Karaoke.Budaya organisasi Perusahaan Ranning Karaoke mengutamakan keyakinan perusahaan yang terdiri dari:

1. Fokus terhadap pelanggan/tamu.
2. Kerja sama yang baik.
3. Komunikasi yang terjalin baik.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan Ranning Karaoke merupakan suatu tempat hiburan yang berada di Kabupaten Bandung.Stuktur Organisasi Perusahaan Raning Karaoke dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan Raning Karaoke

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pimpinan

   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.

4) Memerintahkan kepada bawahan untuk melakukan suatu tugas tertentu atau sesuai dengan kesepakatan bersama.

2. *Accounting*

   Bagian *accounting* mempunyai tugas melakukan pengontrolan terhadap keuangan perusahaan.

3. IT

   Tugas IT adalah melakukan perawatan dan perbaikan semuakomputer, jaringan komputer, dan mengawasi keamanan data yang berada diserver.

4. *Cashier* (Kasir)

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

5. *Receptionist*

   Tugas seorang *Receptionist* adalah

   1) Mencatat dan memberikan informasi tentang perusahaan.
   2) Mencatat data masuk dan keluartamu.
   3) Menjawab telepon berkaitan dengan informasi tentangkaraoke.
   4) Memberikan informasiakan lokasi tempat yang diminta kepada paratamu.

6. CS/*Housekeeping*

   CS/*Housekeeping* bertugas untuk menjaga dan membersihkan perusahaan.

7. *Security*

Security bertugas untuk mengamankan daerah operasional dan perusahaan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan car 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, akandidapatkan suatu pemecahan masalah yang lebih terarah pada sasaran yang akan dicapai penelitian dilakukan dengan tahapan-tahapan yaitu sebagaiberikut:

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 untuk mencapai keinginan *user*.

4. Mengevaluasi perancangan

   Model penyelesaian yang telah dirancang, dilakukan kemudian akandievaluasi oleh user untuk menentukan kekurangan dan kelemahan dari system 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 yangdilakukan 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 denga 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 Perusahaan Ranning Karaoke. Wawancara dilakukan pada bagian *receptionist* yang bertugas menerima telepon untuk *reservasiroom*.

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 perancangan sistem informasi *reservasi*.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Berikut akandijelaskan 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.

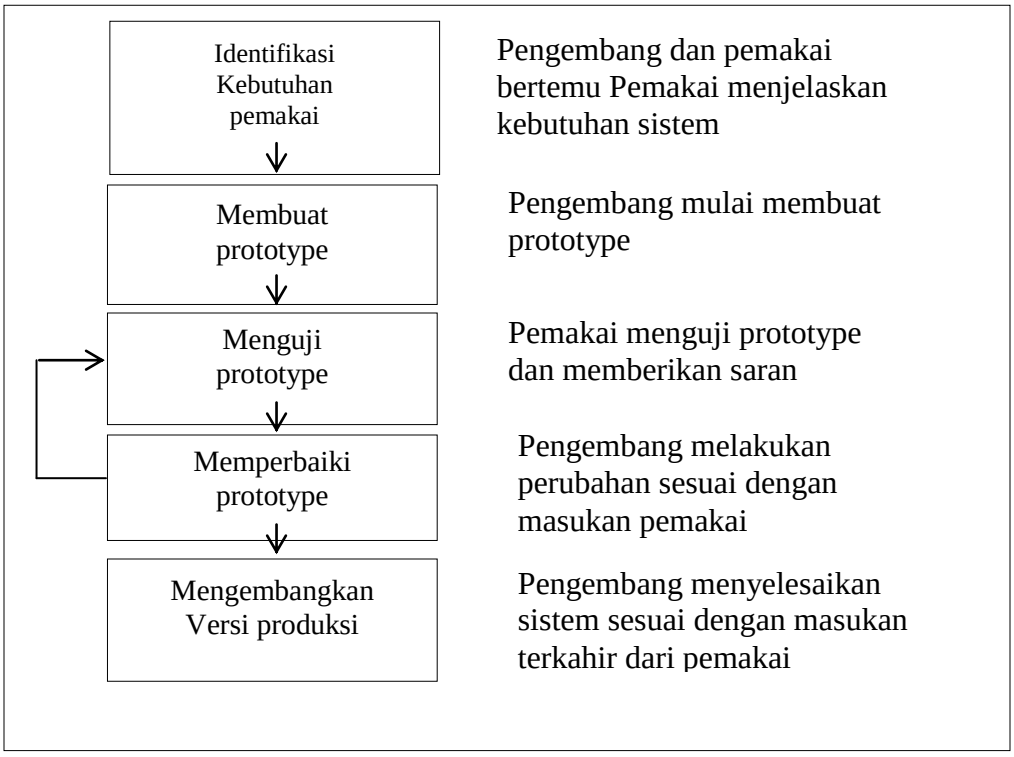
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode *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.

Metode *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan *user* terhadapperancangan sistem yang akan dibuat. Metode ini bertujuan agar *user* lebih terbayang dengan apayang sebenernya diinginkan.

Berikut tahapan dalam merancanag sebuah sistem yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*:

1. Penulis mengidentifikasi kebutuhan *user,* agar penulis dapat membangun sistem yang sesuai keinginan *user*.
2. Penulis mulai membuat *prototype* sistem yang akan di bangun
3. Penulis menguji coba apakah sistem yang telah di bangun sesuai dengan kebutuhan *user*.
4. Penulis menentukan apakah sistem bisa dierima oleh *user* ada yang harus diperbaiki. Setelah perbaikan selesai kembali ke langkah ke tiga yaitu melakukan pengujian kembali.
5. Penulis menelesaikan sistem dengan masukan terakhir dari *user*



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

(Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak [4,p. 3)

Metode Pengembangan *Prototype* mempunyai kekurangan dan kelebihan, berikut adalah kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihanmetode *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 yang tidak lengkap dan kurang teruji.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama yaitu menggambarkan 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. 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

   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.

3.2.4. 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.

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, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan 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 Perusahaan Ranning Karaoke, namun analisis yang dilakukan hanya terbatas pada pelayanan *reservasi*.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan suatu bentuk analisis dengancara 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 Perusahaan Raning Karaoke sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Registasi
   Sumber : Receptionist
   Fungsi : Pencatatan data-data tamu/konsumen
   Periode Pembuatan : Dicatat pada saat akan reservasi
   Atribut : Nama_lengkap, Alamat,Telepon
2. Nama Dokumen : Data Room Karaoke
   Sumber : Tamu
   Fungsi : Mengetahui room yang akan di pilih
   Periode Pembuatan : Di catat saat akan melakukan reservasi room
   Atribut : 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

   Atribut : Nomor_pemesan, Total_bayar, Tanggal_bayar,Jam_bayar

4. Nama Dokumen : Laporan Keuangan

   Sumber : Bagian Kasir

   Fungsi : Untuk mengetahui keuangan atau volume kunjungan tamu

   Periode Pembuatan : Akhir Bulan

   Atribut : Nomor_pemesan, Nama_pemesan, Tanggal_pesan, Jam_pesan, Kode_room, Total_bayar

3.3.2. Analisis prosuder yang sedang berjalan

Adapun analisis prosedur dari sistem *reservasi room* di Perusahaan Ranning Karaoke yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

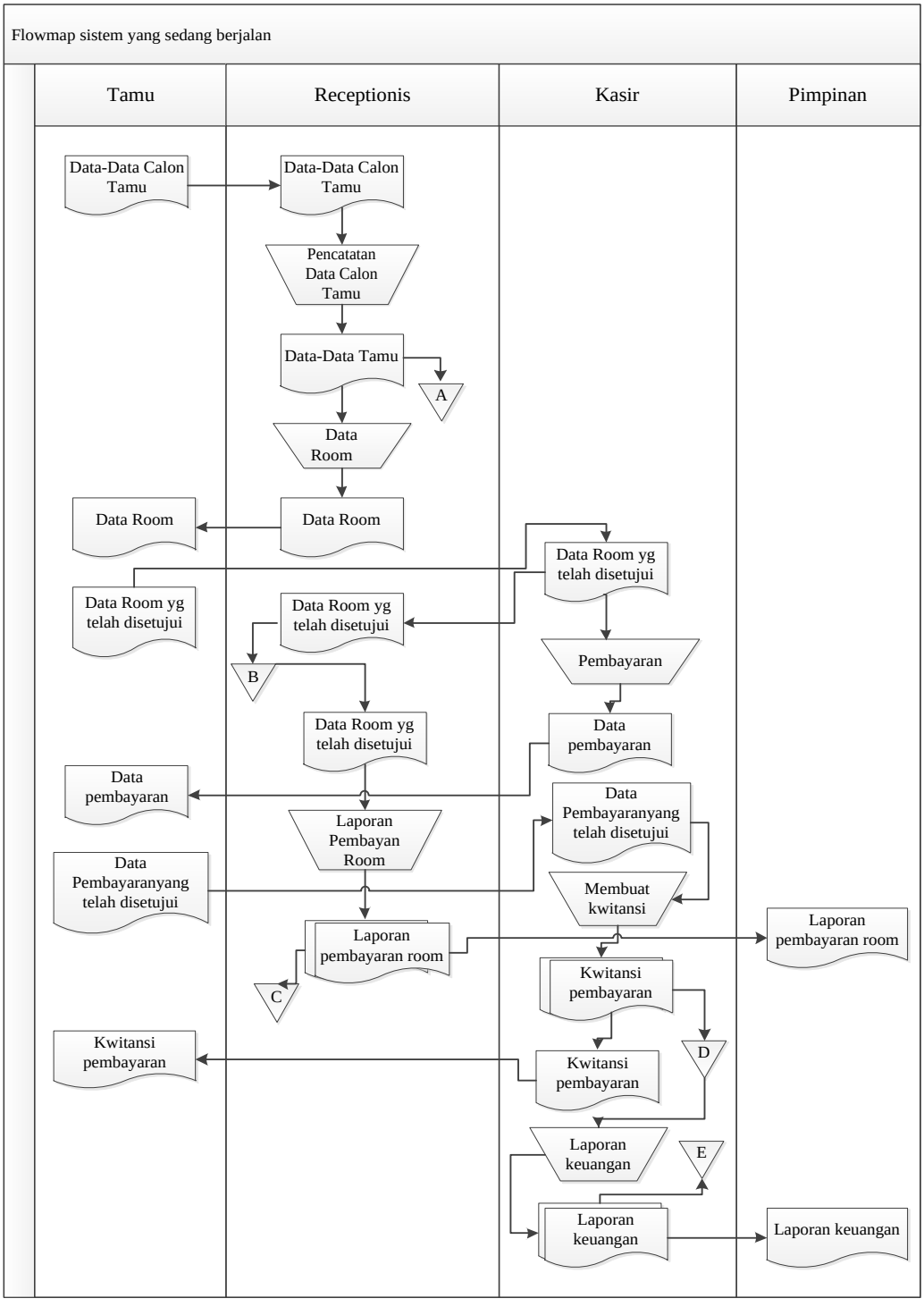
1. Bagian *Receptionist* mencatat data-data calon tamu.
2. Bagian *Receptionist* memberikan pilihan *room* yang sedang kosong kepada tamu, kemudian tamu memilih *room* yang diinginkan.
3. Setelah *room* yang diinginkan tamu di setujui, kemudian diberikan kepada bagian kasir untuk melakukan proses pembayaran dan kemudian kasir memberikan data pembayaran kepada bagian *receptionist* lagi untuk di

arsipkan dan dibuatkan laporan pembayaran.

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 Pemimpin.

3.3.2.1. FlowMap Reservasi Datang langsung yang sedang berjalan

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 pembayaran ruangan

D : Arsip kwitansi pembayaran

E : Arsip Laporan keuangan

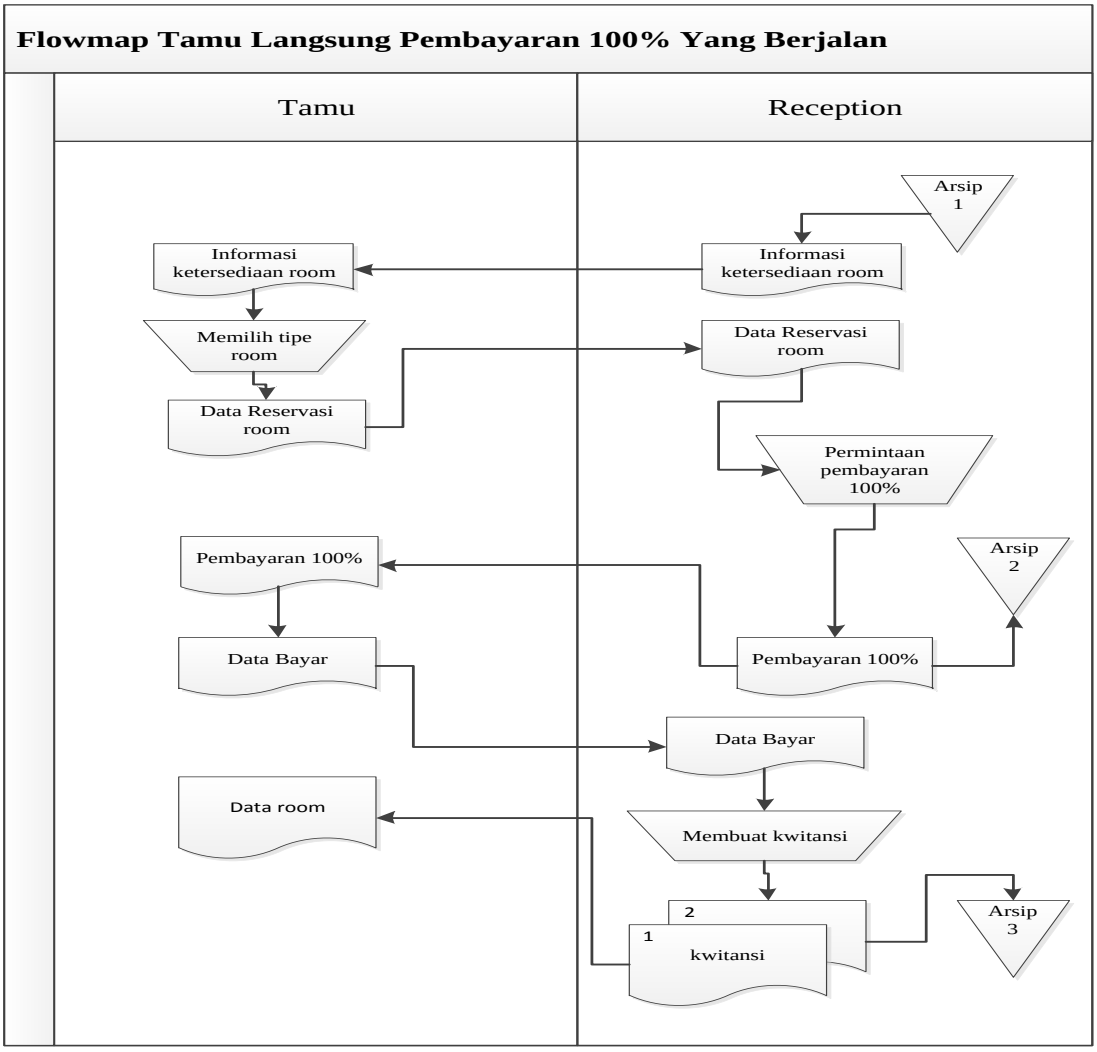
3.3.2.2 Prosedur Reservasi datang langsung

Ketentuan : Prosedurini berisi informasi tamu yang datang langsung & langsung menempati room karaoke pada hari itu juga serta mengharuskan pembayaran sebesar 100%.

1. Untuk melakukan reservasi secara langsung, tamu datang ke karaoke ranning
2. Selanjutnya, tamu akan di beritahukan informasi room karaoke yag tersedia oleh *receptionis*.
3. Selanjutnya,tamu akan memilih tipe room yang diinginkan.
4. Selanjutnya jika telah memilih, tamu memesan room karaoke yang diinginkan untuk di catat di buku tamu.
5. Kemudian, tamu akan dimintai melakukan pembayaran 100% untuk di arsipkan kedalam bukti pembayaran reservasi.

6. Selanjutnya tamu akan mendapatkan kwitansi pembayaran sebagai bukti sudahmembayar room karaoke. Yang kemudian akan di arsipkan sebagai data reservasi.
7. Kemudian, tamu dipersilahkan masuk room karaoke.

3.3.2.2.1 Flowmap Datang Langsung Pembayaran 100% Yang Berjalan



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

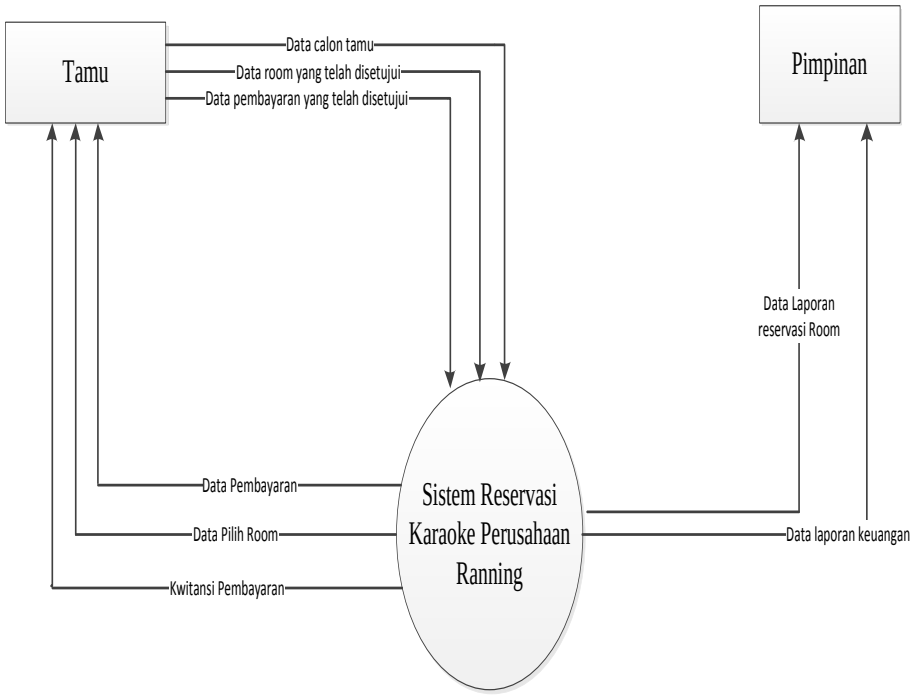
Keterangan : Arsip 1 : Data Room

Arsip 2 : Bukti Pembayaran Reservasi

Arsip 3 : Data Reservasi

3.3.3. Diagram Konteks

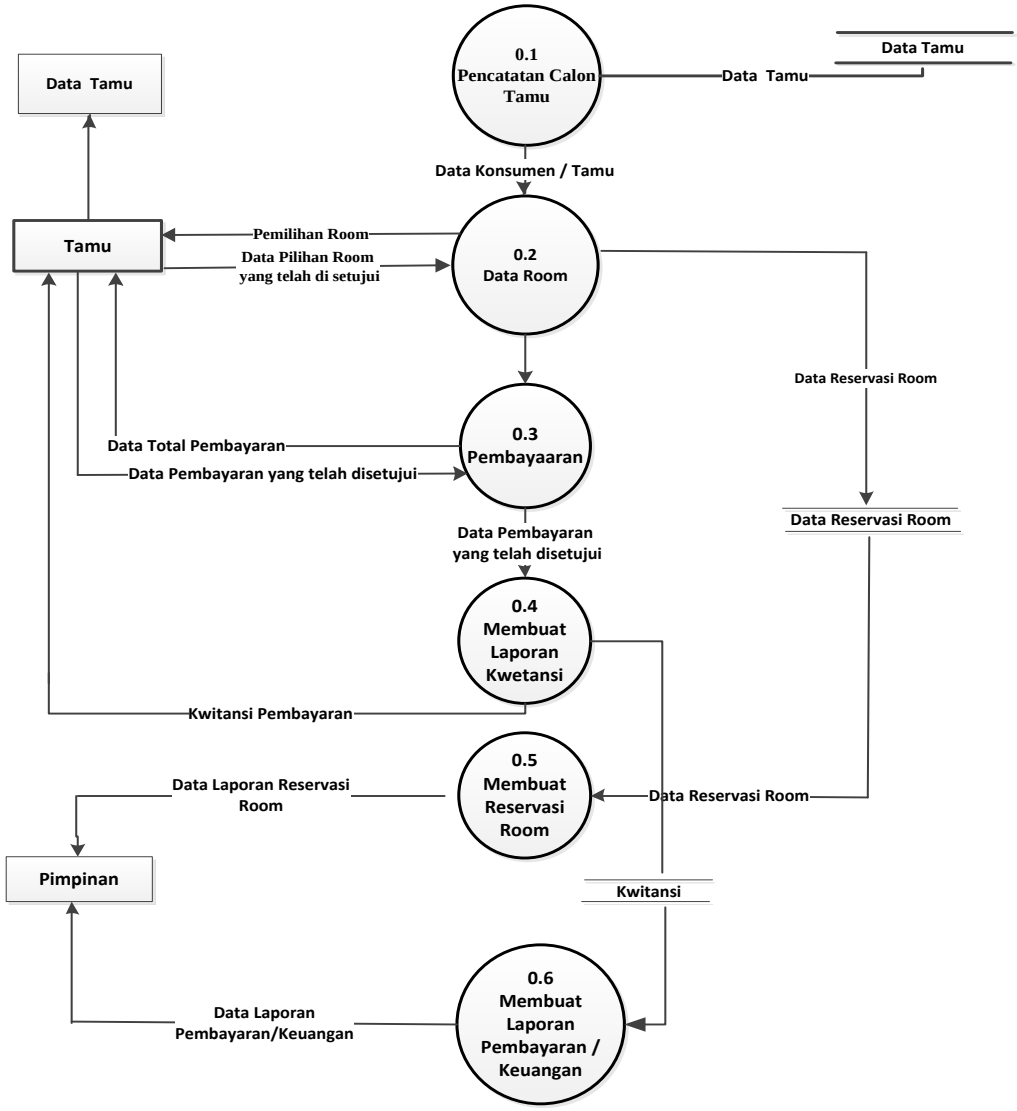
Adapun diagram konteks sistem yang sedang berjalan terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.5 : Diagram Konteks Sistem yang SedangBerjalan

3.3.3.1. Data Flow Diagram

DFD di bawah ini menekankan pada kerja atau proses apa saya yang terjadi dalam sistem reservasi karaoke pada perusahaan ranning.



Gambar 3.6 : Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Sistem yang Sedang Berjalan

3.3.4. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

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

Tabel 3.1 Evaluasi sistem yang berjalan

No	Evaluasi	Solusi	Bagian
1	Belum adanya perancangan sistem informasiuntuk menginformasikan perusahaan Ranning Karaoke karena informasi yang diberikan kepada pengunjung masih berupa sms maupun telepon atau datang langsung ke karaoke.	Dengan mengimplementasikan *system*aplikasi *Reservasi*karaoke berbasis *website* dapat dilakukan dimana saja dankapan saja dengan media internet.	*Receptionist*
2	Pegawai mengalami kesulitan dalam mengolah data*booking,*tamu mengenai jadwal dan perubahan, sebab pegawai	Pembuatan informasi ketersediaan room karaoke secara *online* yang mampu memudahkan tamu dalam	*Receptionist*

	harus mencari kembali data tamu yang di buat sebelumnya	mendapatkan informasi	
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.	Dengan membuat sistem Reservasi berbasis website ini dapat membantu perusahaan dalam media promosi yang efektif dan efesien.	*Receptionist*

4	Proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang terjadi di perusahaan Ranning Karaoke masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuaan.	Membuat laporan yang sudah terkomputerisasi sehingga data bisa tersimpan dengan aman dan dapat membatu *receptionist*dalam pengolahan dan pembuatan laporan yang terjadi di perusahaan Raning Karaoke. .	Receptionist