

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini, perusahaan besar maupun perusahaan kecil banyak yang memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai alat untuk memenangkan persaingan bisnis mereka. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu, sebagai alat periklanan yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet, dan dengan adanya internet dapat terjadi transaksi antara beberapa pihak yang saling menguntungkan dan mendapatkan apa yang diinginkan. Sebuah perusahaan dengan sistem yang terancang dengan baik maka secara umum akan memiliki keunggulan posisi dalam persaingan. Keunggulan posisi dalam persaingan sebuah bisnis dapat berupa kualitas pelayanan kepada konsumen.

Happy Puppy Sudirman Kupang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment* yaitu Karaoke. Saat ini, sistem yang digunakan Happy Puppy Sudirman Kupang masih dilakukan secara manual via telepon, dimana pengunjung hanya diberikan informasi tentang paket, jenis *room*, kapasitas, harga *room* dan promo yang sedang berjalan.

Tabel 1.1 Jenis *Room*, Kapasitas dan Harga *Room* Tahun 2018

JENIS ROOM	KAPASITAS	HARGA		
		Happy Hour	Business Hour	Malam Besok Libur
<i>Small</i>	5 orang	Rp 23.500	Rp 75.000	Rp 85.000
<i>Medium</i>	7 orang	Rp 25.500	Rp 85.000	Rp 95.000
<i>Large</i>	20 orang	Rp 36.000	Rp 120.000	Rp 130.000
<i>Executive</i>	15 orang	Rp 45.000	Rp 150.000	Rp 160.000
<i>VIP Suite</i>	25 orang	Rp 54.000	Rp 180.000	Rp 200.000
<i>VIP Royal Suite</i>	30 orang	Rp 66.000	Rp 220.000	Rp 240.000

Adapun layanan *booking* berbentuk paket yang dikenal dengan paket *buffet*. Paket *buffet* merupakan sesi karaoke disertai menu makanan dan minuman. Berikut ini merupakan daftar paket *buffet* yang ada di Happy Puppy Sudirman Kupang.

Tabel 1.2 Paket *Buffet* Happy Puppy Sudirman Kupang Tahun 2018

KAPASITAS	PAKET BUFFET		
	VIP Royal Suite	VIP Suite	Executive
30 orang	Rp 3.000.000		
25 orang	Rp 2.750.000	Rp 2.500.000	
20 orang		Rp 2.250.000	
10 orang			Rp 1.200.000

Tabel 1.3 Tingkat *Booking* dan Tingkat *Check-in* Tahun 2018

Bulan	<i>Booking</i>	<i>Check-in</i>	Pendapatan
April	5 sesi	1.300 sesi	Rp 317.869.513
Mei	7 sesi	1.326 sesi	Rp 344.659.782
Juni	4 sesi	1.664 sesi	Rp 369.753.146

Data tahun 2018 yang diambil pada Happy Puppy Sudirman Kupang, merupakan data 3 bulan berurutan yaitu april, mei, dan juni. Terdiri dari tingkat *booking* secara langsung, tingkat *check-in* dan jumlah pendapatan 3 bulan tersebut. Pada tabel 1.3 menunjukkan jumlah sesi karaoke yang mempengaruhi jumlah pendapatan. Jumlah tingkat *booking* dan tingkat *check-in* pada bulan juni sangatlah tinggi, sehingga berpengaruh pada jumlah pendapatan yang lebih banyak pula. Namun, permasalahannya ialah pengunjung tidak dapat *membooking room* dan *membooking* paket serta tidak mendapatkan informasi *room terupdate* pada Happy Puppy Sudirman Kupang. Hal ini karena, tidak adanya media informasi yang dapat menjadi promosi kepada pengunjung agar dapat mengoptimalkan jumlah pendapatan Happy Puppy Sudirman Kupang.

Sesuai dengan masalah dan data yang ada, dibutuhkan sebuah teknologi yakni sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memberikan informasi dan promosi mengenai layanan, maupun fasilitas kepada pengunjung dengan cepat melalui internet untuk itu perlu dibahas mengenai sistem dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi *Booking Room* Karaoke Happy Puppy Sudirman Kupang berbasis Web”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah yakni pengunjung tidak dapat *membooking room* dan *membooking paket* serta tidak mendapatkan informasi *room terupdate* pada Happy Puppy Sudirman Kupang. Hal ini karena, tidak adanya media informasi yang dapat menjadi promosi kepada pengunjung agar dapat mengoptimalkan jumlah pendapatan Happy Puppy Sudirman Kupang.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mempermudah pembuatan sistem, maka dibuatkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model *waterfall*.
2. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *PHP* sebagai *server side programming language* dan *MySQL* sebagai *database server*nya.
3. Aplikasi terbatas pada *booking* dan informasi layanan pada Happy Puppy Sudirman Kupang.
4. Pengunjung melakukan *booking* serta melakukan konfirmasi bukti pembayaran pada sistem.
5. Pembayaran merupakan uang muka sebesar 50% dari total harga *booking*, yang dibayarkan melalui bank.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang hendak dicapai dalam merancang aplikasi *booking room* ini adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memberikan informasi dan promosi mengenai layanan, maupun fasilitas kepada pengunjung dengan cepat melalui internet agar dapat mengoptimalkan jumlah pendapatan Happy Puppy Sudirman Kupang.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk pengguna Aplikasi :

Pengguna aplikasi tidak perlu mengantri untuk mendapatkan *room* atau paket, menjadi prioritas pelayanan, dan dapat mengetahui informasi layanan terupdate.

2. Manfaat untuk karaoke Happy Puppy Sudirman Kupang :

Dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan serta sebagai sarana untuk meningkatkan pendapatan secara optimal.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

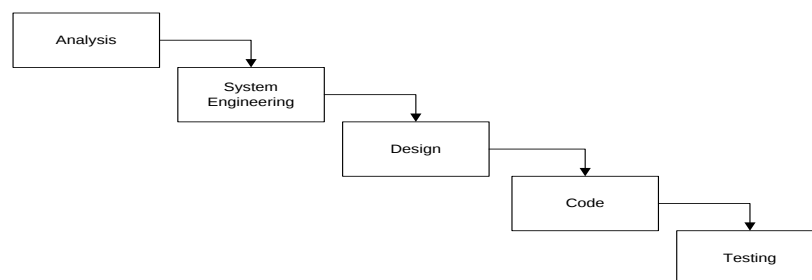
1. Metode Pengumpulan Data

Tahapan ini merupakan kegiatan awal untuk membuat sistem yang akan dibangun dengan mengumpulkan data. Kegiatan tersebut meliputi :

- a. Observasi yaitu teknik dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil pada karaoke Happy Puppy Sudirman Kupang
- b. Wawancara (*interview*) yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab/dialog secara langsung dengan manager dan staff untuk memperoleh keterangan mengenai permasalahan dan proses yang terjadi pada sistem lama.
- c. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur-literatur dari buku panduan, jurnal dan media internet yang memuat teori dan konsep mengenai permasalahan yang akan dibahas.

2. Metode Pengembangan Sistem

Gambar 1.1 menggambarkan model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Berikut ini merupakan gambaran dari model *waterfall* :



Gambar 1.1 Model *waterfall* (Pressman, 2010)

a) *Analysis*

Pada tahapan ini dilakukan analisa terhadap hal-hal meliputi kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi *booking room* karaoke, yang terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem, agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem ini adalah melakukan *booking room* serta dapat melakukan konfirmasi pembayaran uang muka.

2. Analisis Peran Sistem

Sistem yang dibangun mempunyai peranan sebagai berikut:

- a. Sistem yang dibuat dapat meng-*input*, menyimpan, melihat, mengubah dan menghapus data *booking room* serta informasi mengenai paket yang ada.
- b. Sistem ini melakukan konfirmasi bukti pembayaran uang muka sebesar 50% dari total harga *booking*, yang dibayarkan melalui bank dan melakukan pembatalan *booking room* 1x24 jam setelahnya, apabila tidak ada konfirmasi pembayaran dari pengunjung.

3. Analisis Peran Pengguna

Sistem ini memiliki dua pengguna yaitu administrator dan *user*. Dalam sistem ini staff *accounting* berperan sebagai administrator yang dapat meng-*input*, melihat, menambah, menghapus data *booking room* karaoke dan paket. *User* menggunakan sistem ini, untuk mengetahui informasi berkaitan dengan *booking room* serta melakukan *booking room* karaoke.

b) *System Engineering*

Proses planning merupakan lanjutan dari proses *analysis (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan software, termasuk rencana yang akan dilakukan. Tahapan ini akan mengumpulkan data dimana semua hasil wawancara akan di analisa untuk melihat permasalahan pada karaoke terkait dan memberikan solusinya.

c) *Design*

Proses *design* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Pada tahapan ini juga akan dilakukan desain tampilan pada sistem yang akan dibuat, E-R Diagram, DFD, Flowchart, Diagram Berjenjang dan Diagram Konteks.

d) *Coding*

Coding merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit yang dibuat memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan antara lain dengan perancangan database dengan menggunakan PHP MySQL dan perancangan antarmuka

menggunakan Microsoft Visio 2007, Macromedia Dreamweaver CS 8 sebagai tools untuk melakukan *coding*.

e) *Testing*

Testing merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pada tahap ini yang diperhatikan adalah kesesuaian sistem yang ada, apabila belum memenuhi target yang dicapai maka sistem akan diperbaiki kembali. Dalam penelitian ini, pengujian sistem dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* merupakan pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penyusunan ini merupakan gambaran umum tentang keseluruhan isi tugas akhir yang terdiri atas 6 (enam) bab, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dibahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum penelitian hingga metode yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan definisi sistem, analisis sistem, perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV Implementasi Sistem

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem sesuai dengan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil

Pada tahap bab ini akan dibahas tentang pengujian hasil sistem dan analisis kerja sistem yang telah dibangun.

BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengembangan sistem serta saran terhadap sistem untuk perkembangan selanjutnya.