

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia hiburan saat ini, karaoke merupakan salah satu jenis hiburan yang cukup diminati. Akan tetapi perjalanan bisnis hiburan karaoke ini bukanlah tanpa hambatan. Untuk mengatasi setiap hambatan yang ada, maka pihak manajemen dari pusat hiburan karaoke berusaha untuk menambah jumlah sumber daya yang digunakan. Salah satu hambatan yang memaksa pihak manajemen untuk menambah jumlah sumber daya adalah masalah proses pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan oleh konsumen. Konsumen seringkali merasa kurang nyaman dalam melakukan proses pemesanan makanan dan minuman, hal ini dikarenakan sering kali konsumen harus menunggu lama sebelum sampai seorang pelayan datang ke ruangan mereka untuk melayani.

Di samping itu, masalah penambahan waktu penyewaan ruangan karaoke juga menjadi salah satu masalah di bisnis karaoke. Untuk melakukan penambahan waktu penyewaan, seorang konsumen harus mendatangi bagian *Front Office* (FO). Proses ini cukup menyita waktu bagi para konsumen.

Selain itu, masalah lain yang dihadapi oleh pihak manajemen karaoke adalah masalah penghitungan bon yang menyita waktu cukup lama. Hal ini dikarenakan bagian kasir harus menghitung dan mengecek kembali jumlah biaya yang harus dibayarkan oleh seorang konsumen.

Masalah lain yang ingin ditangani adalah hal pemesanan (*booking*) ruang karaoke oleh para konsumen. Selama ini konsumen tidak dapat melakukan pemesanan (*booking*) ruangan karaoke.

Untuk menangani semua permasalahan di atas, maka pihak manajemen dari karaoke menginginkan adanya sebuah aplikasi sistem informasi yang mampu mengatasi setiap permasalahan yang ada.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasar atas latar belakang di atas maka masalah – masalah yang akan dibahas adalah :

- Bagaimana sebuah aplikasi dapat membantu seorang konsumen untuk melakukan pemesanan menu dengan lebih cepat dan mudah ?
- Bagaimana sebuah aplikasi dapat membantu seorang konsumen untuk melakukan perpanjangan waktu penyewaan ruangan dengan lebih cepat dan mudah ?
- Bagaimana sebuah aplikasi membantu bagian kasir (*Front Office*) untuk dapat melakukan perhitungan bon pesanan dengan lebih cepat dan tepat ?
- Bagaimana sebuah aplikasi dapat membantu seorang konsumen untuk melakukan pemesanan (*booking*) ruangan karaoke via browser yang mendukung *XHTML (web)* ?
- Bagaimana sebuah aplikasi membantu seorang manajer & *owner* dalam mendapatkan berbagai laporan ?

I.3 Tujuan

Aplikasi Sistem Informasi Karaoke ini dibuat untuk membantu para konsumen untuk melakukan pemesanan menu dan perpanjangan waktu sewa, serta memudahkan tugas kasir dalam penghitungan bon pesanan konsumen dengan lebih cepat dan mudah. Selain itu Aplikasi Sistem Informasi Karaoke ini juga dibuat untuk membantu konsumen dalam melakukan pemesanan (*booking*) ruangan karaoke via browser yang mendukung *XHTML (web)*.

I.4 Batasan Masalah

Software :

- Menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- Pengolahan *Database* dalam aplikasi ini menggunakan MySQL.
- Aplikasi ini dapat dioperasikan dengan sistem operasi Windows XP.

Hardware :

- Aplikasi ini dapat dijalankan dan dikembangkan dengan menggunakan perangkat *desktop* dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - o *Processor* Intel Pentium 4 2,0 GHz
 - o *Memory* DDR 256 MB
 - o *Harddisk* 40 GB
 - o *Keyboard + Mouse*
 - o *Wireless LAN Card*
- Aplikasi ini membutuhkan perangkat *access point* untuk mendukung kerja sistem jaringan yang digunakan.

Aplikasi :

- Menu yang sudah dipesan dan dikonfirmasi tidak dapat dibatalkan.
- Perpanjangan waktu sewa ruang karaoke yang telah dikonfirmasi tidak dapat dibatalkan dengan alasan apapun.
- *Username* dan *password* hanya dibedakan berdasarkan bagian pekerjaan (administrator, kasir / FO, bagian dapur, ruangan).
- Dalam setiap transaksi pemesanan menu nomor ruangan akan tercatat.

- Proses pemesanan (*booking*) ruangan karaoke via *browser* dapat dilakukan menggunakan semua jenis perangkat yang mendukung *XHTML*.
- Aplikasi ini tidak menyertakan perhitungan laba rugi.
- Keamanan data hanya sebatas *Login* saja.
- Aplikasi ini tidak menyertakan penghitungan gaji pegawai.
- Laporan dari aplikasi ini dapat diakses oleh manajer & *owner* melalui perangkat *desktop*.
- Pemesanan ruangan karaoke (*booking*) dilakukan hanya untuk pesanan ruangan karaoke di hari tersebut.
- Pemesanan ruangan karaoke (*booking*) yang dilakukan oleh konsumen hanya dapat mencakup satu ruangan karaoke untuk satu kali reservasi.
- Waktu pemesanan yang akan diterima sesuai dengan ketentuan dari pihak manajemen Tempat Karaoke.
- Sebuah transaksi hanya mencakup satu ruangan karaoke.
- Konsumen yang melakukan pemesanan (*booking*) harus melakukan konfirmasi kepada bagian kasir sebelum waktu pemesanan.
- Apabila hingga waktu pemesanan (*booking*) konsumen belum datang maka reservasi dari konsumen yang bersangkutan akan dibatalkan.
- Perpanjangan waktu sewa sebuah ruangan karaoke hanya dapat dilakukan apabila tidak ada konsumen lain yang telah terlebih dahulu melakukan pemesanan ruangan karaoke untuk ruangan tersebut.

I.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

- Latar belakang

Menjelaskan latar belakang dari pembuatan aplikasi ini. Di sini diceritakan hal apa saja yang menjadi dasar dari pembuatan aplikasi ini.

- Perumusan Masalah

Menjabarkan permasalahan apa saja yang ingin diselesaikan dalam pembuatan aplikasi ini.

- Tujuan

Menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini, di mana pada akhir pembuatan aplikasi ini akan diukur apakah tujuan tersebut telah tercapai atau belum.

- Batasan – Batasan

Menjabarkan batasan – batasan apa saja yang digunakan di dalam pembuatan aplikasi ini. Batasan ini digunakan untuk memperjelas cakupan dari aplikasi ini.

- Sistematika Penulisan

Menjabarkan format penulisan yang digunakan di dalam penyusunan laporan akhir di dalam pembuatan aplikasi ini.

Bab II Landasan Teori

Menjabarkan seluruh teori yang digunakan di dalam pembuatan aplikasi ini. Seluruh teori yang dicantumkan di dalam laporan akhir pembuatan aplikasi ini adalah teori-teori

yang berhubungan secara langsung dalam mendukung pembuatan aplikasi ini.

Bab III Analisis dan Perancangan

Menjabarkan seluruh data yang didapatkan dari hasil analisis dan juga menjabarkan perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat.

Bab IV Hasil Tercapai

Menjabarkan *design* tampilan dari aplikasi sistem informasi yang dikembangkan.

Bab V Evaluasi

Menjabarkan metode evaluasi yang digunakan oleh penulis untuk mengetahui tanggapan mengenai aplikasi yang dikembangkan. Selain itu juga menjabarkan penanganan kesalahan pada aplikasi.

Bab VI Penutup

Menjabarkan kesimpulan yang diambil penulis dari hasil pengembangan aplikasi ini, dan saran-saran yang didapatkan penulis untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.