

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karaoke adalah hiburan bernyanyi dengan mempergunakan peralatan audio atau video sebagai latar belakang musik. Neo Family Karaoke merupakan tempat karaoke keluarga yang berpusat di kota Bandung. Neo Family Karaoke menerapkan konsep karaoke keluarga yaitu hiburan karaoke tanpa adanya pernak pernik hiburan malam yang selama ini dikenal di Indonesia. Konsep ini bermaksud mengembalikan pengertian hiburan karaoke ke pengertian aslinya yaitu hiburan bernyanyi. Dalam usahanya Neo Family Karaoke menyediakan tempat karaoke yang bersih dan nyaman untuk para konsumennya.

Neo Family Karaoke baru berdiri pada akhir tahun 2012, sehingga belum terlalu dikenal oleh masyarakat Bandung karena penyebarannya masih dari mulut ke mulut. Selain itu, tempat penyimpanan data kostumer yang masih seadanya sehingga rawan terjadi kehilangan atau kerusakan data kostumer. Neo Family Karaoke mengalami kesulitan saat memberikan informasi kepada kostumer jika terdapat *event* atau diskon yang sedang berlaku. Neo Family Karaoke belum mempunyai sistem reservasi sehingga mengalami kesulitan sehingga banyak kostumer yang mengeluh karena terlalu lama menunggu.

Untuk menyelesaikan permasalahan–permasalahan diatas dapat diatasi dengan membuat sebuah website yang dapat melakukan promosi sekaligus iklan kepada kostumer sehingga lebih interaktif, website ini juga dapat digunakan oleh kostumer untuk melakukan reservasi ruangan dan melakukan pencatatan proses penyewaan kamar. Pelanggan juga dapat melakukan request lagu–lagu yang diinginkannya atau memberikan kritik dan saran. Selain itu website ini juga dapat mengolah informasi–informasi yang diterima dan memberikan beberapa saran kepada pemilik Neo Family Karaoke.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas pada sub bab 1.1 maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan pesan berupa notifikasi email kepada pelanggan?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat melakukan pencatatan data check-in ruangan untuk pelanggan?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mencatat data *booking* kamar?
4. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengirim kritik dan saran antar pengguna?
5. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengolah informasi dan memberikan hasil berupa *report* untuk pemilik?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas pada sub bab 1.2 maka tujuan penelitian dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat memberikan pesan berupa notifikasi email kepada pelanggan.
2. Membuat aplikasi yang dapat melakukan pencatatan data check-in ruangan untuk pelanggan.
3. Membuat aplikasi yang dapat mencatat data *booking* kamar.
4. Membuat aplikasi yang dapat mengirim kritik dan saran antar pengguna.
5. Membuat aplikasi yang dapat mengolah informasi dan memberikan *report* kepada pemilik.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah yang diperlukan agar pembahasan skripsi ini tidak menyimpang dari rumusan masalah adalah:

1. Perangkat Lunak
 - a. Windows XP Service Pack 3 32 Bit.
 - b. MySQL server ver 5.1.30.
 - c. *Web browser*
2. Perangkat Keras
 - a. *Pentium 233-megahertz (MHz) processor.*
 - b. 64 megabytes (MB) RAM.
 - c. *Keyboard & Mouse.*
 - d. Video adapter & monitor 800 x 600 atau lebih.
3. Aplikasi
 - a. Aplikasi menangani pencatatan booking ruangan karaoke.
 - b. Aplikasimelakukan pencatatan data keuangan yang masuk.
 - c. Aplikasi tidak menangan pembayaran booking ruangan secara online.
 - d. Aplikasi dapat mengolah informasi yang masuk kemudian diolah menjadi data yang berguna untuk pemilik.
 - e. Aplikasi mampu menampung kritik dan request dari pelanggan.
 - f. Aplikasi yang dihasilkan berbasis web.
 - g. Aplikasi yang dibuat menggunakan metode *Fuzzy Logic*.

1.5 Sumber Data

Untuk mendapatkan data yang akurat, relevan dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan berbagai cara. Penulis mendapatkan Sumber Data dari buku-buku, dokumentasi dan literatur, meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang akan dibahas oleh penulis.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari studi literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, dan informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan tugas akhir ini direncanakan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika pembahasan dari proyek tugas akhir ini.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek penelitian ini. Teori-teori tersebut terdiri dari Sistem Informasi, *Flowchart*, *ER-Diagram*, UML, MySQL, ASP.NET, dan *Blackbox Testing*.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab 3 membahas secara lengkap mengenai proses bisnis, perancangan aplikasi, dan perancangan *Database* menggunakan *Flowchart*, UML(*Use Case* dan *ActivityDiagram*), dan *EntityRelationshipDiagram*.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab 4 membahas kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab 5 membahas mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/method yang dibuat dalam metode *Blackbox Testing*.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 membahas kesimpulan dari pembahasan pada perancangan serta analisa pengujian aplikasi yang dibuat. Untuk lebih meningkatkan hasil akhir yang lebih baik maka penulis juga memberikan saran-saran untuk perbaikan serta penyempurnaan aplikasi ini.