

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Karaoke adalah sebuah bentuk hiburan di mana seseorang menyanyi diiringi dengan musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi. Adanya permasalahan yang sedang berjalan adalah belum berkembang sebuah aplikasi pemesanan ruang karaoke dengan menggunakan android yang dapat berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan ruang karaoke. (Aghatia Nugraha : 2020)

Sistem yang sedang berjalan adalah pemesanan ruang karaoke mengharuskan pelanggan datang ke tempatnya kemudian memesan ruangan melalui manual, karena sistem yang kurang efisien terkadang pelanggan harus mengantri dan kadang yang terjadi, karena ruangan penuh pelanggan harus menunggu beberapa saat sampai pemesanan ruangan sebelum pelanggan selesai atau keluar dengan melihat kejadian itu penulis ingin membuat aplikasi online yang efisien, dimana orang yg ingin memesan ruang karaoke tidak perlu lagi mengantri untuk bayar atau menunggu giliran masuk ruangan karaoke.

Pemesanan ruang karaoke berhubungan dengan pengendalian studio dari pemilik kepada konsumen, menjaga kenyamanan dan kepuasan konsumen dan melakukan pemesanan ruangan karaoke, keterlibatan tenaga kerja dengan pengelolaan studio music yang bertujuan untuk aktivitas pembayaran (*procure to pay*) dimana dalam studio harus memiliki pengelolaan pemesanan secara efektif

yang digunakan untuk memaksimalkan pemesanan dan menjaga stock studio music untuk mencapai keuntungan. (Arisetiaji ; 2020)

K2 Karaoke adalah suatu tempat hiburan dan menyediakan room karaoke, dan bentuk hiburan di mana seseorang menyanyi diiringi dengan musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi yang beralamat di jl. H. Misbah No.60, Hamdan, Kec. Medan Maimun. Permasalahan yang dihadapi oleh K2 Karaoke selama ini adalah proses pemesanan ruang karaoke dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pemesanan ruang karaoke serta pelanggan kurang mengetahui informasi tarif dari ruangan karaoke pada hari biasa ataupun weekend dengan demikian membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pemesanan ruang karaoke, serta tarif di ketahui oleh pelanggan disaat pemesanan ruang karaoke terjadi. Banyak juga terdapat tempat - tempat yang mengkhususkan pemesanan ruang karaoke yang dapat memberikan informasi bagi para pelanggannya dalam pemilihan dan pemesanan ruang karaoke. Receptionist kesulitan dalam melakukan rekapan pesanan dari ruangan karaoke karena jumlah konsumen yang terlalu banyak khususnya di hari libur dan weekend.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas dibutuhkan sebuah system yang baru dalam pemesanan ruang karaoke. Sistem aplikasi pemesanan ruang karaoke berbasis android sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut sehingga proses pemesanan ruang karaoke dilakukan dengna Android dan konsumen bisa mengetahui kesediaan dari karaoke dalam keadaan penuh, proses pembayaran dan penuh. Karena mayoritas masyarakat telah mempunyai dan

mampu mengoperasikan Android, sehingga proses pemesanan ruang karaoke dapat dilakukan dengan cepat dan dimana pun berada dan pihak K2 Karaoke bisa secara langsung menerima pesanan dari pelanggan dan memperoleh laporan pemesanan ruang karaoke yang akurat. Smartphone dengan sistem operasi android semakin banyak tersedia di pasaran dengan harga yang semakin terjangkau. Sistem operasi android sendiri bersifat sistem operasi *open source* yang dapat dimodifikasi sesuai dengan keperluan. Hal ini menumbuhkan minat untuk dapat membuat perangkat lunak yang bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penulis ini yaitu **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android”**. Adapun hasil dari penelitian ini adalah membangun system aplikasi yang baru dalam proses pemesanan ruang karaoke dengan menggunakan Bahasa pemrograman java dan Mysql serta system aplikasi yang akan dibuat oleh penulis adalah system aplikasi pemesanan ruang karaoke berbasis Android.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. Pelanggan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan ruang karaoke karena sistem booking masih bersifat manual.

2. Pelanggan kurang mengetahui kategori jenis ruang karaoke telah dipesan, penuh atau dalam proses pembayaran.
3. Bagian *Receptionist* kesulitan dalam menentukan room studio karaoke yang akan di booking oleh pelanggan.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mempermudah pelanggan dapat melakukan pemesanan ruang karaoke dengan perangkat *Android*?
2. Bagaimana mempermudah Receptionist dalam menerima pemesanan ruang karaoke dengan perangkat *Android*?
3. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pemesanan ruang karaoke berbasis *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penulis hanya membahas tentang pemesanan ruang karaoke saja.
2. Data *input* meliputi data Studio, data fasilitas, data pemesanan, data katalog data pembayaran.
3. Data *output* adalah laporan pembayaran.
4. Pada proses pemesanan room studio music berdasarkan permintaan dari konsumen.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan ruangan karaoke dengan menggunakan perangkat Android.
2. Untuk membantu Receptionist dalam menerima dan membuat rekapan pesanan ruangan karaoke pada K2 Karaoke.
3. Untuk merancang sebuah aplikasi pemesanan ruang karaoke berbasis android yang dapat mempermudah pengguna dalam mengakses pemesanan ruang karaoke.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan ruangan karaoke pada K2 Karaoke.
2. Membantu pekerjaan dari Receptionist dalam membuat rekapan pesanan ruangan karaoke.
3. Terciptanya aplikasi pemesanan ruangan karaoke pada K2 Karaoke berbasis Android.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Penulis mengadakan studi langsung kelapangan untuk mengumpulkan data yaitu :

a. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada K2 Karaoke untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap data pemesanan ruang karaoke. Adapun data yang diperoleh oleh penulis adalah data pelanggan, data pemesanan dan data pemesanan ruang karaoke.

b. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bapak Matius Pandiangan pada bagian Receptionist untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara. Pada bagian ini dilakukan proses wawancara langsung dengan bagian Receptionist yaitu Ibu Herlina Waruwu untuk mendapatkan informasi – informasi seperti: sistem yang sedang berjalan, dan kelemahan dari sistem yang ada sehingga perlu dibuatkan sistem yang baru pada K2 Karaoke.

1. Bagaimana cara K2 Karaoke dalam mengatasi pemesanan ruang karaoke yang tiap hari makin banyak?

2. Bagaimana cara mengatasi kendala yang di hadapi oleh K2 Karaoke dalam proses pemesanan ruang karaoke?
3. Bagaimana cara meningkatkan target pemesanan ruang karaoke?
4. Bagaimana mengantisipasi pesanan ruang karaoke pada K2 Karaoke pada hari libur dan weekend ?

c. *Sampling*

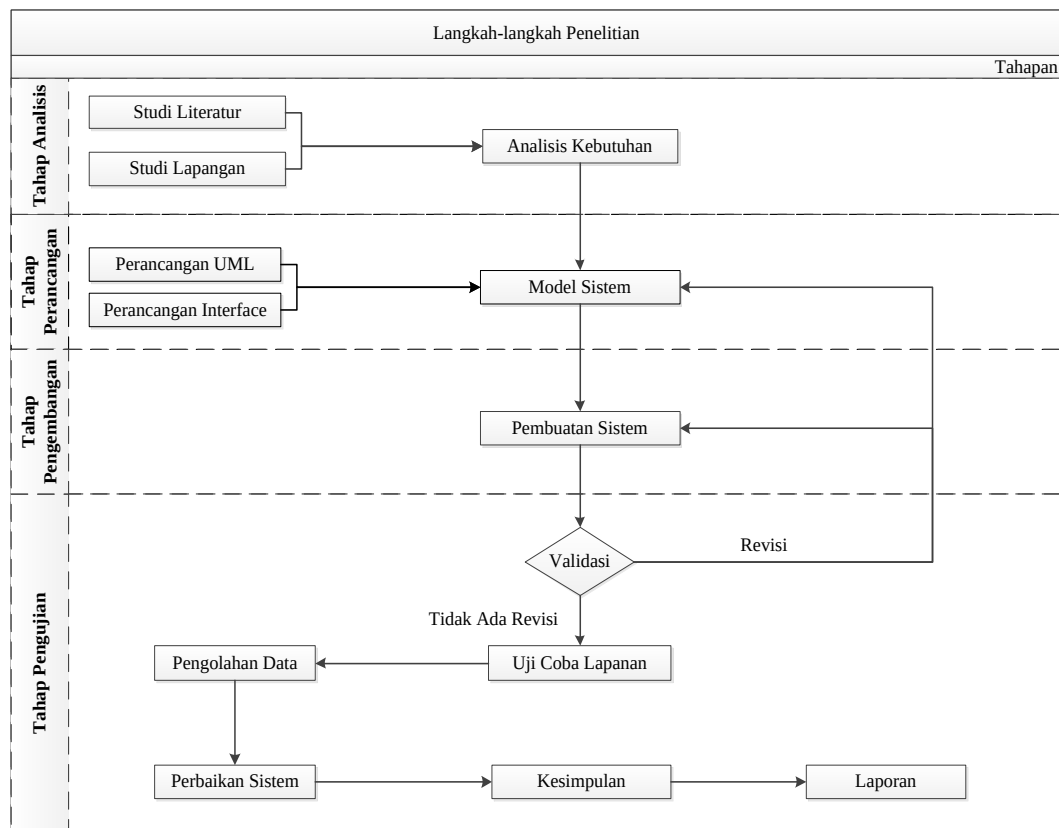
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini. Adapun data sample yang diperoleh oleh penulis yaitu data pelanggan, data pemesanan ruang karaoke dan data pembayaran pemesanan ruang karaoke.

2. Penelitian perpustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi berbasis studi, manajemen data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep pemesanan ruang karaoke.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram alir. Bagan alur dari penelitian ini dapat dilihat seperti gambar I.1 berikut ini :



Gambar I.1. Bagan alur penelitian

Keterangan :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dirancang dan dibangun agar dapat dipahami oleh perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user berdasarkan studi literature dan studi lapangan. Pada tahap ini juga di analisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dari sistem yang akan dirancang. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Suatu *Software Requirements Spefication* harus mencantumkan tentang deskripsi dengan lingkungannya. Adapun spesifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

a. Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan adalah:

- 1) *Laptop/PC*
- 2) *Ram 4GB*
- 3) *Hardisk 500 GB*
- 4) *Lolipop 5.0*
- 5) *Dual Core*
- 6) *RAM 1G (Android)*

b. Spesifikasi perangkat Lunak yang dibutuhkan adalah

- 1) Sistem operasi Windows 8.1
- 2) Web Server XAMPP-PHP-MySQL
- 3) *Android Studio*
- 4) Prosesor Core I3

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap permodelan dari sistem yang akan dibangun. Permodelan Sistem merupakan suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah elemen dan komponen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan. Tahap perancangan ini terdiri atas :

a. Perancangan UML

Pada tahap ini dilakukan perancangan dari modelan sistem yang akan dibangun menggunakan model UML yang terdiri dari *Usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Setelah

dirancang model sistem yang akan dibangun selanjutnya dilakukan perancangan interface dari sistem yang akan dibangun .

b. Perancangan *Interface*

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan *interface* yakni dengan merancang bentuk tampilan dari sistem yang menggunakan aplikasi Java dalam pembuatan aplikasi Android Studio dan PHP Untuk aplikasi web.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan sistem yakni dengan mengimplementasikan hasil perancangan sistem pada tahap sebelumnya. Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman Android Studio, PHP dan mesin basis data MySQL.

4. Tahap Pengujian (Validasi)

Validasi merupakan proses untuk menunjukkan seberapa besar nilai keakuratan program terhadap kondisi-kondisi saat pemakaian sebenarnya. Pada tahap ini akan terjadi beberapa perbaikan, baik itu dari segi perancangan sistem maupun pengembangan sistem sampai didapat sistem yang sesuai dan laporan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan atau perlu dilakukan perbaikan. Sistem pemesanan ruang karaoke berbasis Android yang telah melewati tahap validasi sudah siap untuk digunakan oleh K2 Karaoke.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini, pada penelitian ini adalah penulis ingin mengembangkan sistem yang berjalan dalam pemesanan *room* karaoke dengan

menggunakan perangkat Android sehingga mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan *room* karaoke. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android. Dengan demikian konsumen bisa memesan langsung *room* karaoke dengan menggunakan android dan dapat memperoleh informasi serta mempermudah perusahaan dalam memperoleh pemesanan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aghatia Nugraha (2017) dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Karaoke Berbasis Web Di The Grantage Venetian Karaoke”. Dalam proses reservasi dan penjadwalan pun merasa kurang seperti proses reservasi yang hanya bisa dilakukan oleh konsumen dengan mendatangi tempat atau bisa melalui telepon dengan hal ini konsumen tidak bisa mengetahui apakah ruangan karaoke tersebut penuh atau tidak. Dalam proses penjadwalan pun mempunyai kekurangan yaitu dalam proses pencatatan penjadwalan konsumen yang masih menggunakan buku sehingga membuat resepsionis harus melakukan pengecekan kembali dalam halaman buku

I.6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada K2 Karaoke yang beralamat di Kompleks Multatuli Jl. H. Misbah No.60, Hamdan, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara 20151.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem booking room karaoke.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.