

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan dunia yang terus meningkat dari waktu ke waktu, masyarakat mulai bosan dengan kegiatan atau rutinitas mereka sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan masyarakat membutuhkan tempat hiburan salah satunya yaitu tempat karaoke. Banyaknya perusahaan karaoke yang sudah ada menyebabkan perusahaan penyedia jasa karaoke perlu bersaing dibidang teknologi informasi seperti mengembangkan sistem informasi yang berkaitan dengan bidang tersebut. Salah satunya adalah Star Rock Family Karaoke merupakan salah satu sarana karaoke yang membantu kebutuhan masyarakat untuk menyalurkan hobi atau kesenangan bernyanyi, serta menghilangkan kejenuhan dikarenakan rutinitas.

Permasalahan yang dialami Perusahaan Star Rock Family Karaoke saat ini adalah kurang menyebarnya informasi yang diberikan kepada pengunjung karena informasi yang diberikan Star Rock Family Karaoke hanya berupa sms maupun telepon atau datang langsung ke Perusahaan Star Rock Family Karaoke, menyebabkan waktu yang cukup lama untuk memperoleh informasi mengenai Star Rock Family Karaoke, sehingga tidak semua pengunjung bisa mendapatkan informasi tersebut. Selain itu permasalahan muncul yaitu belum adanya informasi jadwal status ruangan pelanggan yang kosong, sehingga terjadi pengantrian pemesanan ruangan. Dimana pelanggan menulis pemesanan melalui kertas yang telah disediakan oleh pegawai. Dan pegawai mengalami kesulitan dalam pengolahan data pemesanan, sebab pegawai harus mencari kembali data pemesanan pelanggan yang mengantri tersebut.

Sistem informasi reservasi pemesanan tempat karaoke bisa digunakan untuk mempermudah karyawan dalam mengelola data pemesanan dan menghasilkan laporan pemesanan yang sesuai dengan keinginan Star Rock Family Karaoke. Salah satunya dengan dibuat aplikasi secara *online* yang akan dibangun dengan aplikasi *Android*. Pemilihan android sebagai sarana sarana sistem informasi dikarenakan zaman yang modern ini hampir semua kalangan memiliki *handphone* berbasis *android* dapan memesan ruangan karaoke. Dari latar belakang tersebut maka diusulkan penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Reservasi Tempat Karaoke Berbasis Andoid (Study Kasus : Star Rock Family Karaoke)”** yang diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam

memesan tempat karaoke dimana saja dan kapan saja, serta menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dan perusahaan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem informasi reservasi tempat karaoke pada Star Rock Family Karaoke ?
2. Bagaimana mengelola data reservasi tempat karaoke pada Star Rock Family Karaoke ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang, yaitu :

1. Mengelola data pemesanan tempat karaoke pada Star Rock Family Karaoke, data yang dibahas adalah data pelanggan dan pemesanan.
2. Tidak membahas transaksi pembayaran.
3. Menghasilkan laporan pemesanan.
4. Menggunakan metode pengembangan sistem *prototype* dan perancangan sistem UML.
5. Dapat diakses minimal melalui *Android Versi 4.1 (jelly Bean)*
6. Aplikasi yang digunakan adalah *Jquery Mobile Versi 1.4.5*

1.4. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang sifatnya ilmiah sudah tentu mempunyai tujuan dan sasaran. Tujuan dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Untuk merancang sistem informasi reservasi tempat karaoke pada Star Rock Family Karaoke.
2. Untuk mengelola data reservsi tempat karaoke pada Star Rock Family Karaoke.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu mengaplikasikan ilmu yang selama ini diperoleh selama mengikuti pendidikan S1 di Universitas Teknokrat Indonesia dengan membuat sistem informasi reservasi tempat karaoke.

2. Bagi Perusahaan

Sistem informasi reservasi karaoke yang dibuat mampu mempermudah pengolahan dan penyimpanan data sehingga menghasilkan laporan sesuai dengan yang dibutuhkan.