

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, kegiatan karaoke telah menjadi sebuah hobi bagi kebanyakan orang. Karaoke merupakan sebuah kegiatan hiburan dimana seseorang menyanyi dengan diiringi musik dan teks lirik yang ditunjukkan pada sebuah layar televisi. Untuk berkaraoke, dibutuhkan beberapa perangkat *audio* dan *video* seperti televisi dan VCD/DVD player yang memiliki inputan mikrofon serta perangkat *soundsystem* (*amplifier* dan *speaker*) untuk menghasilkan suara musik yang bagus.

Sekarang ini, telah banyak tempat-tempat hiburan yang menyediakan fasilitas karaoke. Tempat-tempat hiburan tersebut menyediakan ruangan yang dapat digunakan oleh 4-10 orang untuk berkaraoke bersama. Tarif sewa sebuah ruangan karaoke mulai dari 40.000/jam hingga 150.000/jam tergantung dari luas ruangan yang disewa. Biasanya orang-orang yang hendak berkaraoke harus mendatangi tempat-tempat karaoke untuk memesan ruang karaoke. Banyak pelanggan yang harus antri cukup lama untuk mendapatkan ruang karaoke yang ingin dipakai, bahkan terkadang sudah mengantri pun belum tentu berhasil mendapatkan ruang karaoke. Hal ini tentu saja membawa dampak kerugian bagi pengunjung karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat menjadi lebih efektif dengan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Oleh karena itu dengan mengikuti tuntutan dan kemajuan jaman maka tempat karaoke dituntut untuk

memiliki sebuah teknologi internet seperti *website* untuk mempermudah melakukan pemesanan ruang karaoke. *Website* adalah nama untuk koleksi yang ada di halaman web pada satu topik yang diakses. *Website* memiliki sekumpulan file-file atau dokumen-dokumen yang telah dibuat seseorang untuk digunakan secara umum di internet. Tujuan pembuatan *website* yaitu mempermudah penyampaian informasi kepada pengguna dan mempermudah pengguna dalam mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Dengan memanfaatkan internet baik melalui perangkat *web* di kantor, di warnet, di lingkungan sekolah, di rumah maka pelanggan dapat memesan ruang karaoke yang dituju secara online tanpa harus mengantri, dan juga transaksi dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun. Penulisan ini dititikberatkan pada aplikasi pemesanan ruang karaoke melalui *web*.

Keunggulan dari sistem yang dibangun yaitu sebuah aplikasi berbasis *website* dimana terdapat fungsi simulasi mengenai pemesanan ruang karaoke yang dapat langsung dioperasikan oleh pengguna sehingga mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan ruang karaoke.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi yang akan membantu persoalan pemesanan ruang karaoke sehingga dapat menjadi kemudahan bagi pelanggan yang ingin memesan ruang karaoke. Penulis melakukan studi kasus pada salah satu tempat karaoke yang berada di "Cherry Karaoke" Purwokerto. Pembahasan akan dilakukan seputar teknologi internet serta perancangan aplikasi itu sendiri dan tidak membahas lebih lanjut mengenai masalah

pembayaran, maupun penanganan dan laporan keuangan dari tiap transaksi.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir untuk membangun perangkat lunak pemesanan ruang karaoke berbasis *web* ini ada beberapa rumusan masalah yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak yang dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan ruang karaoke kepada pelanggan melalui internet agar mudah diakses dari mana saja ?
2. Bagaimana membangun perangkat lunak yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ruang karaoke yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta tarif ruang karaoke berdasarkan kapasitas dan penyimpanan saldo pemesanan online?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulisan tugas akhir ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membangun perangkat lunak yang dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan ruang karaoke kepada pelanggan melalui internet agar mudah diakses dari mana saja.
2. Membangun perangkat lunak yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ruang karaoke yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta tarif ruang karaoke berdasarkan kapasitas dan penyimpanan saldo pemesanan online.

1.4. Batasan Masalah

Sistem yang dikembangkan memiliki batasan-batasan yang harus diperhatikan didalam penerapannya. Batasan-batasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Perangkat lunak berjalan dalam sistem operasi Windows dan berbasis web.
2. Aplikasi ini hanya mengurus pemesanan ruang karaoke.
3. Aplikasi ini tidak membahas lebih lanjut mengenai masalah pembayaran, maupun penanganan dan laporan keuangan dari tiap transaksi.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research), yaitu dengan mempelajari literatur dan jurnal yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti. Kegunaan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
2. Metode Observasi, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek atau proses yang terjadi.
3. Metode Wawancara yaitu pengumpulan data dengan melakukan dialog secara langsung dan tanya jawab dengan pemilik dari "Cherry Karaoke" Purwokerto untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan secara tepat dan akurat.
4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak
Meliputi proses untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak, seperti Antarmuka dengan pengguna

(user interface), kinerja (performance) perangkat lunak dari segi kecepatan pemrosesan dan pengiriman data, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan data yang akan disimpan dan fungsi-fungsi perangkat lunak yang lainnya. Metode ini juga digunakan untuk mendefinisikan batasan-batasan masalah perancangan perangkat lunak, sekaligus juga sebagai metode untuk melakukan proses pengujian sistem apabila sistem telah selesai dibuat.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak yaitu dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak yaitu dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean Perangkat Lunak

Pengkodean perangkat lunak yaitu dengan mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak yaitu dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

3. **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. **BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

5. **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

