



# BAB I PENDAHULUAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung teknologi informasi memberikan banyak kemudahan diberbagai bidang, tidak terkecuali bidang olahraga. Pada bidang olahraga, teknologi informasi digunakan untuk memudahkan pengolahan data, pembuatan jadwal, pemesanan tiket, serta reservasi lapangan atau fasilitas olahraga. Olahraga billiard sebagai salah satu cabang olahraga indoor yang populer, tentunya juga turut merasakan manfaat dari perkembangan teknologi informasi dalam bidang olahraga. Billiard merupakan permainan dimana pemain harus memasukkan bola ke dalam lubang menggunakan stik yang mirip dengan tuas. Permainan billiard memiliki tujuan untuk memasukkan bola ke lubang yang ada pada meja billiard secara berurutan berdasarkan angka yang terdapat pada bola [1]. Pada saat akan bermain billiard dapat dilakukan dengan cara melakukan reservasi meja billiard.

D'Sky Billiards, Resto & Cafe merupakan salah satu usaha penyewaan meja billiard yang berada di Kabupaten Cilacap. Tempat ini menyediakan meja billiard dengan standar mengikuti aturan billiard, mulai dari stik billiard, luas meja dan lainnya. Selain itu, D'Sky Billiards, Resto & Cafe juga menyediakan berbagai fasilitas lain diantaranya menyediakan 10 meja billiard, mushola, toilet, dan berbagai jenis makanan serta minuman. Meskipun memiliki resto dan cafe, fokus utama D'Sky adalah pada reservasi meja billiard, yang mana sebagian besar pengunjung datang untuk melakukan reservasi meja billiard. Dengan banyaknya pelanggan dan terbatasnya fasilitas yang tersedia, sering kali terjadi antrian meja billiard karena ramainya pengunjung.

Permasalahan yang terjadi pada D'Sky Billiards, Resto & Cafe adalah proses reservasi meja billiard yang masih kurang efisien karena pelanggan harus reservasi meja billiard melalui media sosial atau datang langsung ke tempat. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dalam satu hari terdapat lebih dari 10 reservasi dengan rata – rata durasi penggunaan meja billiard adalah 3 jam sedangkan hanya tersedia 10 meja billiard sehingga menimbulkan kesulitan bagi pelanggan untuk mengetahui ketersediaan meja billiard serta menimbulkan antrian untuk mendapatkan meja yang mengakibatkan *waiting list*.

Berdasarkan permasalahan diatas, D'Sky Billiards, Resto & Cafe membutuhkan sebuah sistem yang dapat mengelola reservasi meja billiard yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses reservasi, memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ketersediaan meja billiard, dan memastikan bahwa semua reservasi dilakukan beberapa jam sebelum waktu bermain, sehingga pelanggan dapat memastikan ketersediaan meja tanpa perlu menunggu atau menggunakan sistem *waiting list*.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi reservasi meja billiard berbasis website sehingga diharapkan mampu mengatasi permasalahan berupa meningkatkan efisiensi proses reservasi, memberikan informasi yang akurat kepada pelanggan mengenai ketersediaan meja billiard, dan memastikan tidak ada lagi *waiting list* pelanggan di D'Sky Billiards, Resto & Cafe.

### **1.2.2 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pelanggan untuk melakukan reservasi meja billiard.
2. Memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ketersediaan meja billiard.
3. Memastikan tidak ada lagi *waiting list*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana membangun sistem informasi reservasi meja billiard berbasis *website* yang dapat meningkatkan efisiensi proses reservasi?”.

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar pengerjaan tugas akhir lebih terarah dan agar tidak menyimpang dari tujuannya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Reservasi yang tersedia hanya untuk meja billiard dan tidak mencakup layanan cafe dan resto.
2. Sistem pembayaran tidak terintegrasi dengan *virtual account*, hanya menggunakan metode transfer bank dengan bukti unggah transfer.
3. Belum tersedia fitur komunikasi dua arah atau *chatting* antara pelanggan dan admin.
4. Sistem belum memiliki kriteria batasan usia bagi pengguna yang ingin melakukan reservasi.

## **1.5 Metodologi**

Tahapan metodologi penelitian yang akan dipakai untuk pembuatan sistem informasi reservasi meja billiard adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Tahap Pengumpulan Data**

Tahap pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Berikut adalah cara mendapatkan data yaitu :

#### **1. Studi Pustaka**

Studi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang bersumber dari buku, jurnal, atau situs-situs di internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan referensi mengenai sistem informasi reservasi.

#### **2. Observasi**

Metode Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara melakukan peninjauan dan pengamatan secara langsung. Observasi yang dilakukan di D'Sky Billiards, Resto & Cafe yaitu pengamatan proses reservasi meja billiard. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data dengan pengamatan secara langsung pada tempat penelitian di D'Sky Billiards, Resto & Cafe.

#### **3. Wawancara**

Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara atau tanya jawab dengan pengelola tempat billiard di D'Sky Billiards, Resto & Cafe, serta pelanggan yang merupakan pengguna layanan reservasi di tempat tersebut. Tujuan wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang proses reservasi yang diterapkan di D'Sky Billiards, Resto & Cafe.

### **1.5.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *prototype*. Metode *Prototype* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna, berikut tahap-tahap dalam metode *prototype* [2]:

1. Komunikasi (*Communication*)
2. Perencanaan Cepat (*Quick Plan*)
3. Pemodelan Perancangan Cepat (*Modeling Quick Design*)
4. Pembuatan Prototype (*Construction of Prototype*)
5. Penyerahan dan Umpan Balik (*Deployment Delivery and Feedback*)

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, dibuat dengan struktur yang terdiri dari lima bab dan akan diperjelas pada sub bab. Secara keseluruhan, laporan ini diatur dalam susunan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini mencakup landasan teoritis yang mendukung dasar-dasar pengembangan sistem.

### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan untuk membangun aplikasi berbasis web, termasuk langkah-langkah pengumpulan data dan pengembangan sistem yang akan dilakukan, serta struktur dan tahapan proses aplikasi yang dirancang mulai dari *flowchart*, *use case diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, hingga *mockup*.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil atau output yang didapat dari pembuatan atau pengembangan sistem yang dirancang.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil perancangan dan analisis, serta memberikan saran yang menjelaskan hal-hak penting yang harus diketahui pembaca untuk pengembangan sistem.