

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-BOOKING* RUANG KARAOKE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KARAOKE KELUARGA HAPPY PUPPY)

Anharudin¹, Donny Fernando², Novi Khristina Putri³

¹Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Serang Raya

Email : ¹anhar.dean@gmail.com, ²mr.donny2008@gmail.com, ³novichristinaputri@gmail.com

ABSTRAK

Happy Puppy merupakan Pelopor Karaoke di Indonesia yang saat ini telah berada di Kota Cilegon, Happy Puppy sebenarnya sudah memiliki sarana informasi sendiri namun pihak Happy Puppy sendiri menginginkan cara yang lebih mudah dan efisien dalam pemesanan ruang karaoke dan informasi lainnya yang bisa digunakan oleh calon customer. Oleh karena itu, dengan adanya Sistem Informasi E-Booking ini yang dapat digunakan untuk mempermudah calon customer dalam memesan ruang karaoke. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) dan dibuat dengan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan My SQL sebagai databasenya. Dengan adanya Sistem Informasi E-Booking ini diharapkan dapat membantu customer untuk mempermudah dalam pemesanan ruang karaoke pada Happy Puppy di Kota Cilegon Banten.

Kata Kunci : *E-Booking, Sistem informasi, Unified Modeling Language*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Happy Puppy merupakan salah satu pelopor Karaoke Keluarga di Indonesia, Masyarakat Indonesia adalah masyarakat religius yang gemar bernyanyi, berhak untuk mendapatkan sarana hiburan bernyanyi yang bebas dari simbol-simbol hiburan malam. Pasar inilah yang kemudian ditangkap dengan jeli oleh wirausahawan Santoso Setyadji. Konsep Karaoke Keluarga untuk pertama kalinya diperkenalkan di Indonesia oleh Santoso dengan didirikan Happy Puppy *Self-Service Family Karaoke Box* pada tanggal 14 November 1992 di Surabaya, oleh karena konotasi “Karaoke” di Indonesia sudah demikian identiknya dengan hiburan malam, Santoso menambahkan kata “*Family*” di depan kata Karaoke Box sebagai upaya penekanan bahwa hiburan yang disediakan adalah hiburan yang baik untuk keluarga atau hiburan untuk orang yang baik-baik.

Demikian juga, karena mengadopsi cara-cara di Negara Jepang dan Korea, pada awalnya, pelayanan Happy Puppy adalah *self-service*. Konsumen membayar sewa ruangan karaoke terlebih dahulu, membeli makanan dan minuman dengan datang sendiri ke meja penjualan. Demikian juga memainkan lagu sendiri dengan mempergunakan automatic disc charger machine. Konsep di Happy Puppy selalu diperbaiki seiring perkembangan jaman. Masyarakat Indonesia tidak terbiasa dengan konsep swalayan dan lebih memilih dilayani. Demikian juga komputerisasi masuk ke segala

aspek operasi termasuk pemilihan dan memainkan lagu.

Karaoke Keluarga mendapat sambutan yang baik dari masyarakat Indonesia. Dari Surabaya, Santoso mengembangkan jaringan Karaoke Keluarga ke Jakarta, Semarang, Samarinda, Balikpapan, Makassar, Yogyakarta, Cibubur, Pontianak, Manado, Serpong, Banjarmasin dan akan terus memperluas jaringan ke seluruh kota besar di Indonesia. Pada tahun 2004, Santoso Setyadji dan Happy Puppy Karaoke Keluarga dianugerahi sertifikat Museum Rekor Indonesia (MURI) sebagai pelopor Karaoke Keluarga di Indonesia.

Di akhir tahun 2014, Karaoke Keluarga Happy Puppy resmi berdiri di kota Cilegon, karena persaingan dalam dunia bisnis hiburan yang sangat kompetitif membuat Happy Puppy belum dikenal banyak masyarakat, Happy Puppy sendiri sebenarnya sudah mempunyai situs web sendiri hanya berisi *profile* dari tempat ruangan karaoke saja dan jika ruangan penuh para calon customer harus menunggu 15-30 menit sampai ruangan kosong. Karena masih kurangnya sarana yang dibutuhkan untuk para calon *customer*, maka pihak dari Happy Puppy sendiri menginginkan cara yang lebih mudah dan menghemat waktu untuk para calon customer dalam pemesanan ruang karaoke dan mengetahui info-info yang berlaku. Jadi untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka penulis akan menambahkan suatu rancangan sistem informasi *e-booking* serta fitur tambahannya berupa *e-voucher*, untuk pemesanan ruang karaoke serta kupon

elektrik. Yang dapat mempermudah dan menambah ketertarikan calon customer untuk mengetahui *detail* ruangan serta harga yang akan di pesan dari tempat Karaoke Keluarga Happy Puppy. Selain itu perlu dilakukan pengembangan sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi untuk mendukung kegiatan perusahaan.

Dengan penerapan teknologi informasi dalam proses *e-booking* kemudian penambahan fitur *e-voucher* sebagai media promosi produk karaoke, sistem informasi penjualan, dan distribusi laporan pada Happy Puppy Cilegon, diharapkan tercapainya efektifitas kinerja perusahaan dan kualitas pelayanan pelanggan yang lebih baik serta dapat bersaing dengan tempat usaha karaoke lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana merancang sistem informasi e-booking ruang Karaoke berbasis web yang dapat mendukung proses pemesanan ruangan di happy puppy karaoke?
2. Bagaimana proses pemesanan ruang karaoke agar menjadi lebih praktis dan mudah dilakukan pelanggan?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan dalam perancangan aplikasi e-booking serta pemanfaatannya.
2. Meminimalisir waktu dan bisa diakses kapan saja dimana saja melalui e-booking.
3. Membantu memudahkan calon *customer* untuk mengetahui info seputar karaoke Happy Puppy yang di berlakukan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Yudi Yirawan (2015) dalam penelitiannya mengulas tentang aplikasi booking dan checking stok ruangan di X2 Karaoke berbasis web dan SMS Gateway agar memudahkan pelanggan yang datang jauh untuk memesan ruangan sebelumnya cukup dengan sms, serta integrasi data antar X2 memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian dan pemesanan ruangan. Dengan adanya sistem seperti booking dan checking room online, pihak X2 cukup menginputkan username dan secara otomatis sistem akan memunculkan data ruang dan pemesanan ruang tersebut.

Setiadi (2013) didalam penelitiannya menjelaskan keunggulan sistem *e-booking* terutama bagi konsumen untuk membantu mobilitas mereka yang

semakin tinggi dan tidak memiliki waktu untuk memesan ruangan karaoke secara langsung. Proses e-booking dirasakan lebih cepat, menghemat waktu, dan fleksibel karena konsumen tidak perlu bertemu secara langsung dan sitem e-booking dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet.

Agnes Aprilia Kartika (2011) dalam penelitiannya membahas tentang perangkat lunak pemesanan ruang karaoke berbasis web browser. Implementasi pembangunan sistem ini menggunakan Microsoft Visual Studio 2005 sebagai software development menggunakan bahasa pemrograman c# dan SQL server 2005 yang bertindak sebagai media penyimpanan basis data. Tujuan dibuat aplikasi ini untuk memudahkan pelanggan dalam memesan ruang karaoke melalui internet agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun serta 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.

M. Abdul Muis (2014) dalam penelitiannya membahas tentang penjualan tiket berbasis multiuser pada semawis water park di Semarang. Dalam membangun sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan juga Microsoft SQL 2000 sebagai database Multiuser. Tujuan dibuat aplikasi ini untuk memudahkan dalam menyajikan laporan penjualan tiket secara cepat, tepat dan akurat sehingga tidak membuang waktu terlalu lama.

Rivaldi Masuara (2015) dalam penelitiannya dengan judul "Rancang Bangun e-Ticketing Bioskop Studio 21 Manado Berbasis Multiplatform". Yang bertujuan meningkatkan produktivitas serta efektivitas dalam pemesanan dan pembelian tiket bioskop. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan dikombinasikan dengan Bootstrap sebagai framework.

Dreamweaver

Wikipedia (2016) Adobe Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan Design memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML.

Dreamweaver memiliki fitur browser yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web browser yang telah terinstall. Aplikasi ini menyediakan transfer dan fitur sinkronisasi, kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa server side includes atau scripting.

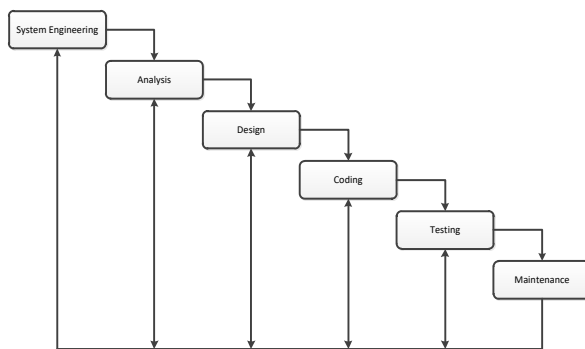
Behavior Panel juga memungkinkan penggunaan JavaScript dasar tanpa pengetahuan coding, dan integrasi dengan Adobe Spry Ajax framework menawarkan akses mudah ke konten yang dibuat secara dinamis dan interface.

3. METODOLOGI PENELITIAN.

3.1. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model Waterfall. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing dan Maintenance.*

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Paradigma Waterfall (Classic Life Cycle)

Penjelasan Model *Waterfall*:

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. *Analysis*, merupakan tahapan dimana System Engineering menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*), *tools* yang digunakan untuk tahap ini yaitu UML.
4. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat, metode yang digunakan yaitu *blackbox*.
6. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

UML (Unified Modeling Language)

Rosa & Shalahuddin (2013:133) *UML (Unified Modeling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

4. PEMBAHASAN

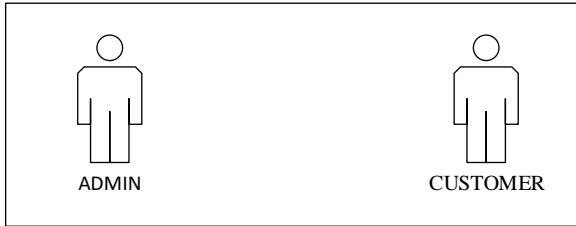
4.1 Perancangan sistem

Perancangan sistem adalah penggambaran bagaimana sebuah sistem dibentuk agar dapat memberikan gambaran yang jelas kepada user. dalam penelitian ini digunakan perancangan sistem model UML (*unified modeling language*) . UML merupakan gambaran keseluruhan dari suatu sistem informasi. UML yang merupakan gambaran dari “rancang bangun system informasi e-booking ruang karaoke berbasis web (studi kasus : karaoke keluarga happy puppy)”. adalah sebagai berikut :

4.1.1 Use case diagram

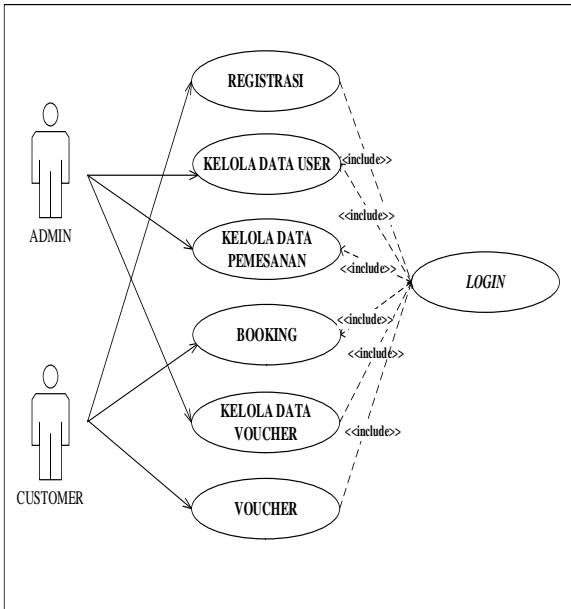
Use case diagram terdiri dari *actor, use case* dan hubungannya. *use case diagram* adalah sesuatu

yang penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. use case diagram digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh user atau pengguna system yang sedang berjalan dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Aktor yang tergambar pada system

Selain aktor yang diatas, maka use case yang ada pada sistem informasi e-booking pada ruang karaoke Happy Puppy Cilegon dapat kita lihat pada use case diagram pada gambar 4.

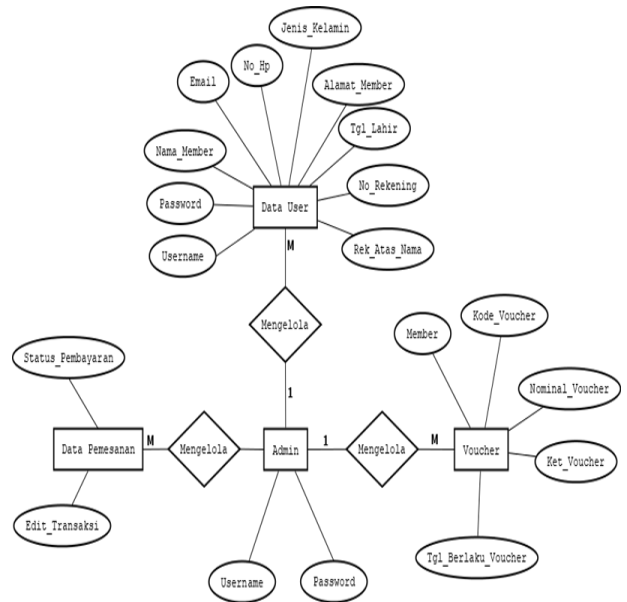


Gambar 3. Use Case Diagram Pemesanan dan Pengambilan Voucher

4.1.2 Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram adalah hubungan atau relasi antar entitas. ERD berfokus pada data dengan menunjukkan jaringan data yang ada untuk suatu sistem yang diberikan. ERD sangat berguna bagi aplikasi dimana data dan hubungan yang mengatur data sangatlah kompleks.

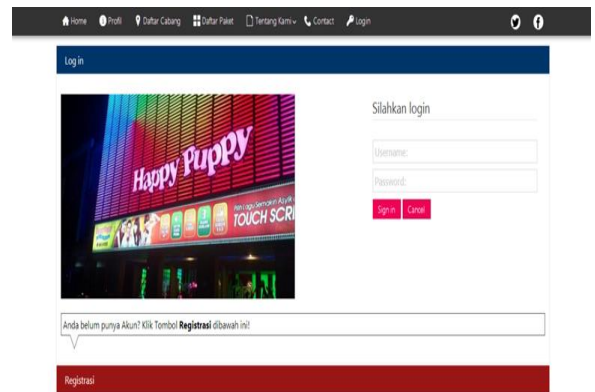
Entitas yang terlibat dalam Karaoke Happy Puppy ini adalah user, admin, data dan kategori. ERD system informasi pemesanan ruang karaoke adalah sebagai berikut :



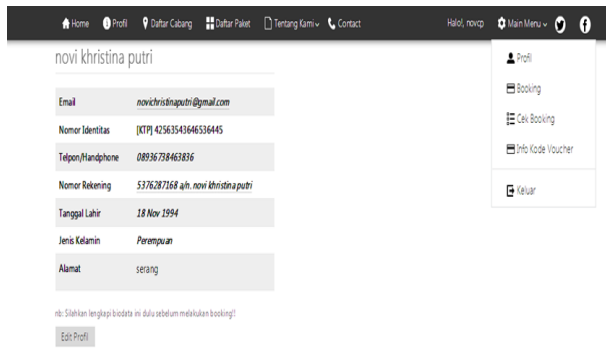
Gambar 4. Entity Relationship Diagram

4.2 Tampilan Sistem

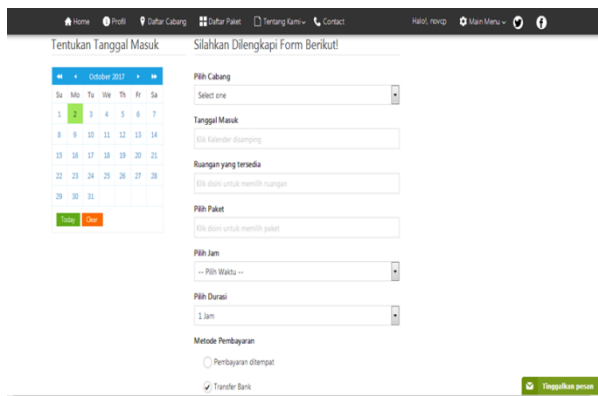
Sebelum masuk ke halaman menu, user diharuskan melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses menu yang ada pada aplikasi Karaoke Keluarga Happy Puppy dengan memasukkan basis data dan password yang terdaftar didalam basis data sistem informasi Karaoke. Pengguna meng-input data sesuai level user yang digunakan, yaitu Admin. Jika data user yang dimasukan valid maka akan muncul halaman login ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 5. Halaman Login



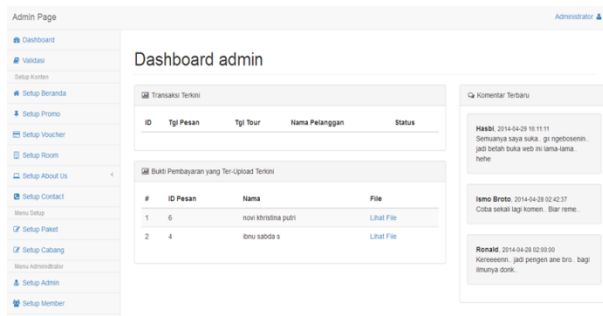
Gambar 6. Halaman Menu User



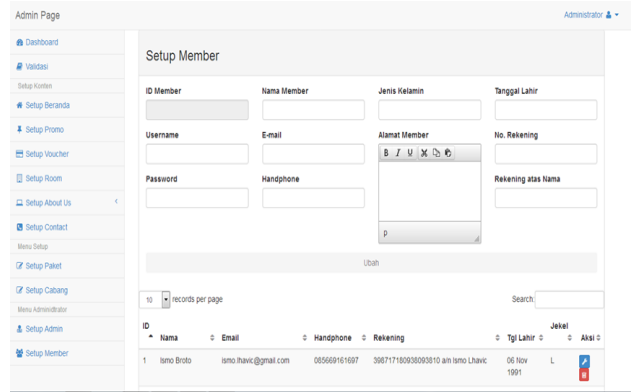
Gambar 7. Halaman Form Booking



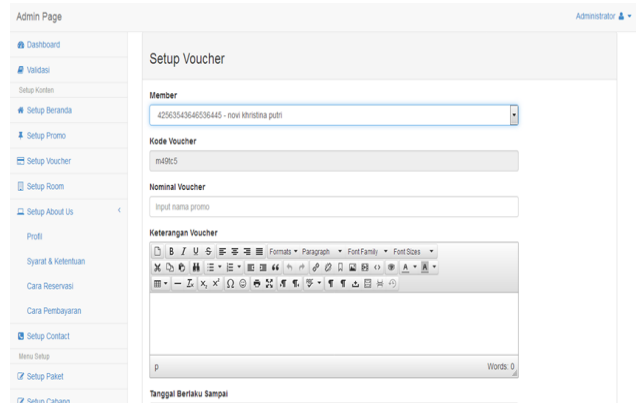
Gambar 8. Halaman Form Kode Voucher



Gambar 9. Halaman Menu Admin



Gambar 10. Halaman Form Member



Gambar 11. Halaman Setup Voucher

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, perancangan, pembuatan sampai dengan tahap implementasi maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu :

1. Sistem informasi ini dapat membantu perusahaan dalam proses bisnis nya. Terutama menyelesaikan permasalahan terkait booking atau pemesanan tempat yang selama ini menjadi kendala.
2. Perusahaan dapat memberikan informasi-informasi terkait pemasaran tentang keberadaannya melalui aplikasi ini secara online. Agar dapat di ketahui dan dikenal oleh masyarakat penggemar dan pengguna jasa karaoke keluarga.
3. Dengan adanya aplikasi ini. Informasi terkait promo-promo seperti voucher dll yang diberikan perusahaan dapat sampai kepada customer.

PUSTAKA

Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak. Jakarta Selatan: Penerbit PT Transmedia

A, Setiandi. 2013. "Analisis Kualitas Website pada Industri Penerbangan di Indonesia yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan

- Online” Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Arudam, Riyanto. 2015. (<https://www.kanalinfo.web.id/2015/06/pengertian-voucher.html>) di akses pada tanggal 13 Maret 2018 pukul 21:08 Wib.
- Kartika, Agnes Aprilia. 2011, “Pembangunan Perangkat Lunak Pemesanan Ruang Karaoke Berbasis WEB” Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kusrini. 2007. “Konsep dan Aplikasi Pendukung Keputusan”. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- Linda Marlianda. 2004. “Sistem Basis Data”. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Meliysa Puspita Sari. 2012. “ Sistem Informasi Bank Data Penulusuran Tugas Akhir Dan Skripsi Berbasis Web (Study Kasus STMIK Pringsewu)” STMIK Pringsewu, Lampung.
- Muis, M. Abdul, dkk. 2014. “Sistem Informasi Penjualan Tiket Berbasis Multiuser Pada Semawis Waterpark di Semarang” STEKOM, Semarang.
- Masura, Rivaldi. 2015. “Rancang Bangun E-Ticketing Bioskop Studio 21 Manado Berbasis Multiplatform” Universitas Dian Nuswantoro, Semarang
- Nugroho, Eko. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- Shalahuddin & Rossa. 2012. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung : Penerbit Modula.
- Yirawan, Yudi. 2015, “Aplikasi Booking Room dan Checking Room Berbasis WEB serta sms Gateway Studi Kasus X2 Family Karaoke Di Sidoarjo”, Jawa Timur.