

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tempat karaoke merupakan salah satu bentuk alternatif untuk tempat berlibur bagi masyarakat umum dalam menikmati waktu luang. Dalam waktu beberapa tahun terakhir, bisnis karaoke ini semakin diminati dan bertambah jumlahnya. Rita karaoke merupakan salah satu penyedia layanan jasa dibidang hiburan, Rita karaoke sendiri berlokasi di Komp. Sirandu Mall, Jl. Gatot Subroto, Kebondalem, Kec. Pemalang, Kab. Pemalang, Jawa Tengah, 52319. Rita karaoke berdiri sejak 16 Agustus 2011 yang memiliki 7 ruangan karaoke, terdiri dari 2 tipe ruangan yaitu 6 medium ruang karaoke dan 1 large ruang karaoke. Rita karaoke dioperasikan oleh 8 orang pegawai, terdiri dari 2 teknisi, 4 waiters, dan 2 kasir.

Tempat hiburan Rita Karaoke Pemalang menyediakan sarana yang nyaman dan aman untuk para customer atau pelanggan, serta untuk perihal tarif tempat hiburan Rita Karaoke Pemalang tidak terlalu mahal, tetapi kondisi pemesanan menu produk masih dilakukan dengan cara customer/pelanggan mendatangi tempat kasir ataupun mencari waiters sedangkan waiters sendiri tidak selalu menetap di satu titik saja, hal ini membuat ketidakefisien pada waktu, dikarenakan waktu akan terbuang sia-sia sedangkan jarak antar ruang karaoke ke tempat kasir memakan jarak yang cukup jauh.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat dibangun sistem yang berguna untuk memesan menu produk yang tersedia tanpa harus mendatangi tempat kasir maupun mencari waiters menjadi berbasis web dengan menghubungkan website ke setiap PC yang terdapat di setiap ruang karaoke, hal tersebut akan mempermudah customer/pelanggan memesan menu produk.

Sementara itu menurut Suyanto, “bisnis pada abad informasi harus bersaing dalam pasar yang penuh tantangan dengan perubahan yang cepat, kompleks, global, dan kompetitif serta berfokus pada pelanggan [1].”

Prototyping merupakan suatu proses yang memungkinkan developer memberikan ide bagi pengembang dan calon pengguna, sistem ini akan berfungsi dalam bentuk yang telah disesuaikan [2]. Metode prototyping merupakan suatu proses yang memungkinkan client tidak dapat memberikan informasi yang maksimal mengenai kebutuhan yang diinginkan [3].

Usability merupakan sesuatu yang dikatakan berguna dengan baik apabila dalam penggunaannya terdapat suatu yang gagal maka akan dihilangkan atau diminimalisirkan untuk dapat memberikan manfaat dan kepuasan bagi pengguna ketika produk atau jasa benar-benar dipergunakan dengan baik, pengguna dapat melakukan dengan cara yang diharapkan dan dapat dilakukan tanpa halangan, keraguan, atau pertanyaan [4].

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang terjadi dan referensi yang telah diuraikan, maka penulis melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Produk Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus Rita Karaoke Pemalang)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik rumusan masalah dari penelitian ini yaitu merancang serta membangun website pemesanan menu produk berbasis web yang dapat digunakan oleh pelanggan Rita Karaoke Pemalang agar pelanggan bisa dengan cepat dan mudah dalam melakukan pemesanan menu produk, serta pelanggan tidak perlu mendatangi meja kasir maupun mencari waiters untuk memesan menu produk.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan web menggunakan metode prototyping?
2. Apakah website yang dirancang mudah dipahami oleh pengguna/user?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Sistem informasi yang dirancang dapat melakukan pemesanan menu produk yang tersedia, tetapi sistem pembayaran tetap dilakukan secara langsung dengan mendatangi tempat kasir
2. Untuk pengembangan sistem informasi penelitian ini menggunakan metode prototype.
3. Untuk mengukur kepuasan pengguna dalam penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS)
4. Untuk pengujian fungsionalitas sistem informasi dilakukan dengan menggunakan black box testing.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan antara lain :

1. Membangun sistem informasi untuk melakukan pesanan menu produk yang disediakan oleh Rita Karaoke Pemaleang.
2. Melakukan pengujian sistem yang dapat menghasilkan sistem berguna bagi pengguna sesuai dengan kebutuhan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Mengimplementasikan teori dan ilmu yang sudah didapatkan selama perkuliahan dalam bidang Informasi Teknologi dengan membangun atau merancang sebuah website yang akan berguna untuk peneliti maupun untuk pihak yang terkait dalam penelitian ini.

2. Bagi Objek

Bermanfaat bagi objek agar dapat mempermudah customer Rita Karaoke pemaleang dalam memesan produk.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya, mengenai sistem informasi berbasis web.