

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tempat karaoke merupakan salah satu alternatif tempat hiburan yang seringkali dipilih masyarakat dalam menikmati waktu luang. Beberapa tahun terakhir, bisnis ini semakin digemari dan bertambah jumlahnya. Salah satu penyedia jasa hiburan di bidang ini adalah Spass Karaoke. Spass Karaoke beralamatkan di Jalan Kis Mangunsarkoro nomor 16A, Kota Padang, Sumatera Barat, 25129 dan berdiri sejak tahun 2013. Spass karaoke memiliki 8 ruangan karaoke yang disewakan, yang terdiri dari 2 tipe ruangan yaitu 6 *small room* dan 2 *vip room*. Operasional bisnis pada Spass Karaoke Padang ditangani oleh 6 orang pegawai, yang terdiri dari 1 orang resepsionis dan 5 orang petugas.

Mengingat perkembangan bisnis karaoke yang semakin pesat, dirasakan perlu adanya nilai tambah tersendiri dari pihak Spass karaoke agar dapat bertahan dan bersaing dalam dunia bisnis yang dinamis. Tingginya persaingan dalam harga, fasilitas, dan layanan yang diberikan menjadi penentu keputusan pelanggan untuk memilih tempat berkaraoke. Spass Karaoke perlu mengambil bukan hanya tindakan-tindakan tradisional seperti menurunkan biaya, tetapi juga dengan aktivitas inovatif seperti menyediakan layanan konsumen yang handal dan pembaharuan pada sistem yang berjalan saat ini. Inovasi merupakan salah satu hal yang terpenting bagi pelaku bisnis. Dikarenakan bisnis dalam abad informasi harus bersaing dalam pasar yang penuh tantangan, dengan perubahan yang cepat, kompleks, global dan kompetitif dan terfokus pada pelanggan (Suyanto, 2005).

Dalam menjalankan usaha, Spass Karaoke belum melakukan pencatatan data pelanggan atau pendaftaran menjadi anggota dan pembayaran sewa ruang juga dilakukan menggunakan uang tunai yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam perhitungan uang ataupun sulit dalam memberikan pengembalian uang. Sistem yang ada saat ini tentunya dapat menimbulkan resiko lainnya, misalkan data yang

mudah hilang, kesulitan dalam memantau posisi pendapatan ataupun transaksi sewa ruangan, *human error*, dan lain-lain.

Pada saat ini, pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu langkah yang tepat dalam melakukan inovasi. Teknologi mampu memenuhi kebutuhan dan mengolah informasi sehingga informasi yang didapat oleh pengguna dapat diperoleh secara cepat, tepat dan akurat.

Untuk mengatasi hal seperti yang disebutkan sebelumnya, maka dapat dibangun sebuah sistem untuk melakukan pembayaran secara elektronik serta pencatatan setiap transaksi yang terjadi. Agar sistem mampu melakukan transaksi pembayaran lebih cepat dan akurat, penulis melakukan pembangunan sistem yang berbasis *web* dan juga *mobile*, dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi aplikasi *web* dan *mobile* sehingga penggunaannya lebih fleksibel. Sistem pembayaran elektronik ini di bangun juga untuk mendukung program pemerintah yaitu, Gerakan Nasional Non Tunai(GNNT).

Agar pengelolaan data terpusat dan identifikasi pelanggan juga dapat dikelola dengan baik, penulis juga menambahkan fitur *QR-Code* (*Quick Response Code*) di mana seluruh data pelanggan tersimpan dalam sebuah *database* sebagai *server*-nya. *QR-Code* merupakan bentuk dua dimensi dari kode batang yang digunakan untuk kontrol material dan konfirmasi pesanan serta identifikasi. Fitur *QR-Code* penulis gunakan karena kemampuannya menyimpan lebih banyak data dibandingkan dengan kode batang standar, serta ketahanan terhadap kerusakan dan kotoran, dan mudah untuk diimplementasikan (Bespriadi & Akbar, 2015). Dengan memanfaatkan fitur *QR-Code*, maka kita dapat merekam data pelanggan serta saldo deposit ke dalam *QR-Code* yang ada di *database*. Sehingga proses pembayaran hanya menggunakan *QR-Code* dan dilakukan dengan pengurangan nilai saldo deposit sesuai harga sewa ruangan karaoke dan jumlah waktu penyewaan.

Menurut penelitian (Vincentius Randy, 2013), sebagian perusahaan karaoke sudah mempunyai sistem informasi, namun belum digunakan secara maksimal. Oleh karena itu, dikembangkan sebuah sistem informasi komputer untuk perusahaan karaoke yang berbasis *web* untuk memudahkan pengelolaan data-data yang ada dalam perusahaan karaoke. Pengembangan sistem informasi perusahaan karaoke berbasis *web* dapat membantu dalam melaksanakan proses yang berkaitan

dengan pembelian, penjualan, dan pengelolaan data-data serta menyediakan laporan yang dibutuhkan.

Kemudian penelitian (Oktoberano, et al., 2015), perancangan aplikasi pembayaran menggunakan kartu isi ulang pada *store* di Universitas Klabat untuk mengatur transaksi pembayaran tanpa menggunakan uang tunai, melainkan menggunakan *store card* dengan menggunakan kartu PVC (*Poly Vinyl Chloride*) yang menghubungkan antara kasir dengan *customer*. Aplikasi yang dirancang menggunakan teknologi *barcode scanner* sebagai alat yang digunakan untuk membaca kode barang, yang nantinya akan ditaruh pada *store card*.

Selanjutnya menurut penelitian (Anshori, et al., 2013), diperlukan sebuah sistem yang dapat memotong proses bisnis pembayaran. Teknologi *QR code* merupakan solusi dalam menangani hal tersebut, karena penggunaan *QR Code* pada sistem pembayaran elektronik memberikan keunggulan dalam autentifikasi dan respon yang cepat. Sistem yang dirancang dengan mengubah data konsumen dan transaksi pembelian menjadi *QR Code* yang dapat dibaca oleh aplikasi tertentu.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan referensi yang telah diuraikan, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian tugas akhir dengan judul “Pembangunan Sistem Pembayaran Elektronik Sewa Ruangan Karaoke Berbasis *Web* dan *Mobile* Menggunakan Teknologi *Quick Response Code (QR-Code)* pada Spass Karaoke Padang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada laporan ini adalah bagaimana membangun sistem pembayaran elektronik sewa ruangan karaoke berbasis *web* dan *mobile* menggunakan teknologi *QR Code* pada Spass Karaoke Padang.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi ini dibangun untuk melakukan pembayaran elektronik sewa ruang karaoke spass Padang menggunakan teknologi *QR Code* yang berbasis *web* dan *mobile*.

2. Aplikasi yang dibangun mencakup pembayaran elektronik sewa ruangan, pengisian saldo, pengelolaan data ruang, serta menghasilkan laporan pembayaran dari sewa ruang karaoke dan laporan transaksi pengisian saldo.
3. Aplikasi *web* dibangun dengan menggunakan *framework* Laravel dan aplikasi *mobile* menggunakan Android Studio serta menggunakan *database* MySQL.
4. Aplikasi dibangun sampai tahap pengujian. Tahap pengujian dilakukan dengan memeriksa ketersediaan fungsional dan kesesuaian dengan rancangan aplikasi pada tahap desain.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan antara lain :

1. Menganalisis kebutuhan dan mengetahui gambaran sistem pembayaran sewa pada Spass Karaoke Padang.
2. Membangun sistem pembayaran elektronik sewa ruang pada Spass Karaoke Padang menggunakan teknologi *QR Code* yang berbasis *web* dan *mobile*.
3. Melakukan pengujian terhadap sistem yang dibangun, sehingga menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah meminimalisir kesalahan dalam proses transaksi sehingga dapat memaksimalkan kinerja karyawan dalam memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan agar dapat meningkatkan loyalitas pelanggan pada Spass Karaoke Padang.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah berdasarkan latar belakang, batasan masalah yang akan dibahas, manfaat, luaran dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II berisi tentang landasan teori pendukung serta kajian mengenai *tools-tools* yang digunakan dalam penelitian ini.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III menjelaskan tentang objek kajian dan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian.

## **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab IV menjelaskan tentang pemodelan analisis sistem menggunakan *tools* seperti, *Business Process Model Notation* (BPMN), *use case diagram*, *scenario diagram*, *sequence diagram*, *class analysis*, perancangan basis data, struktur basis data dan tabel, *class diagram*, arsitektur aplikasi dan perancangan antarmuka.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab V menjelaskan tentang pengimplementasian aplikasi ke dalam bahasa pemrograman berdasarkan analisis dan perancangan, serta pengujian terhadap hasil implementasi sistem.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab VI Berisi tentang kesimpulan terhadap hasil penelitian dan saran untuk pengembangan sistem kedepannya.

