

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Saat ini olahraga billiard bukan lagi menjadi sesuatu yang asing bagi masyarakat Indonesia. Beberapa acara televisi yang menayangkan berbagai *event* billiar semakin mempopulerkan olahraga ini.

Munculnya tempat-tempat billiard baru, menunjukkan bahwa olahraga ini sudah semakin diminati oleh masyarakat luas. Hal ini merupakan tantangan bagi para pengusaha tempat billiard untuk berkompetisi dalam menarik pelanggan, seperti mengadakan *discount* untuk para pelanggan, *happy hour*, dan fasilitas atau pelayanan yang memuaskan, sebab persaingan bisnis dewasa ini tidak hanya bertumpu pada kualitas produk, melainkan lebih pada kualitas pelayanan.

Untuk itu dibutuhkan suatu cara yang tepat sehingga memungkinkan perusahaan dapat mengetahui dan melayani serta memuaskan pelanggan secara lebih baik. Hal ini berlaku pada PT. Berlian Billiard, mengingat jumlah dan tuntutan pelanggan yang semakin banyak.

Bagian operasional merupakan bagian yang sangat berperan penting dalam memberi pelayanan kepada pelanggan, karena pelanggan lebih sering berinteraksi langsung pada bagian operasional, seperti saat pelanggan ingin melakukan pembayaran *billing* tagihan pemakaian meja billiard dan sebagainya. Hal seperti inilah yang patut menjadi perhatian bagi PT. Berlian Billiard agar terus melakukan perbaikan, sehingga kualitas pelayanan dapat meningkat dan pelanggan akan merasa puas atas pelayanan yang diberikan.

Salah satu bentuk peningkatan kualitas pelayanan yang dapat di lakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk memudahkan pekerjaan dan mempercepat proses pelayanan di bagian operasional, khususnya saat pelanggan melakukan *booking table* dan pembayaran.

Sampai saat ini masih banyak pelanggan yang berkunjung ke PT. Berlian Billiard tidak dapat langsung mendapatkan *table* untuk bermain dikarenakan pemakaian meja billiard yang penuh, hal tersebut membuat pelanggan menunggu untuk mendapatkan meja billiard.

Dengan demikian, penggunaan Aplikasi Sistem Pemesanan Meja Billiard Berbasis *Mobile Android* sangat membantu untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan, sehingga pelanggan dapat mengetahui apakah pemakaian meja billiard di PT. Berlian Billiard penuh atau tidak, dan pelanggan tidak perlu untuk menunggu pemesanan meja biliard.

Dari latar belakang yang telah dibahas sebagaimana yang disebutkan di atas, dengan demikian penulis ingin merancang sebuah sistem pemesanan yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA BILLIARD BERBASIS MOBILE ANDROID STUDI KASUS : PT. BERLIAN BILLIARD”**.

## **I.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah di bahas, maka timbul perumusan masalah dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi booking meja billiard yang mudah untuk digunakan (*user friendly*) dan mengelola data - data pemesanan yang ada.
2. Bagaimana mengatasi permasalahan dalam pemesanan meja billiard, dan pengaturan penjadwalan pemesanan meja billiard oleh pelanggan sehingga proses transaksi booking dapat dilakukan dengan mudah.

3. Tidak sedikit pelanggan yang sudah jauh datang ke PT Berlian Billiard akan tetapi tidak mendapatkan tabel dan harus menunggu untuk mendapatkan tabel tersebut yang di karenakan tabel yang full.

### **I.3. Batasan Masalah**

1. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan meja billiard yang ada di PT. Berlian Billiad.
2. Pembayaran booking meja billiard dilakukan melalui transfer bank, dengan ketentuan minimal uang muka 25% dan uang DP tidak dapat dikembalikan apabila pelanggan tidak hadir saat tanggal yang telah ditentukan.
3. Tagihan ini hanya terbatas pada tagihan sewa meja billiard saja, tanpa melibatkan tagihan menu makanan, minuman dan sebagainya.

### **I.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini :

1. Melakukan analisis terhadap data dan informasi yang dapat membantu perusahaan untuk melakukan atau mengidentifikasi sumber permasalahan dan kesulitan yang di hadapi PT. Berlian Billiard
2. Membuat suatu sistem informasi untuk membantu memudahkan proses pemesanan meja billiard yang terkomputerisasi, membantu perhitungan pembayaran yang harus dibayar oleh pelanggan dan mengetahui persediaan meja yang kosong.
3. Merancang suatu aplikasi berbasis android yang dapat di gunakan sebagai sarana dalam menjalankan kegiatan bisnis perusahaan dan menjembatani hubungan antara pelanggan dengan perusahaan, sehingga antara pelanggan dan perusahaan dapat terjalin suatu hubungan yang dinamis.

Manfaat yang ingin di capai dari penelitian ini :

1. Sebagai media promosi billiard, sehingga dapat lebih dikenal oleh berbagai pihak luar.
2. Mempermudah pihak pengelola billiard dalam mengelola data pemesanan (*booking*) meja billiard oleh pelanggan.
3. Memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pemesanan (*booking*) tabel billiard tanpa harus datang terlebih dahulu ke PT Berlian Billiard.

### **I.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penulisan ini meliputi :

#### **1. Studi Lapangan**

- a. Observasi (pengamatan) Observasi dilakukan dengan cara :
  - 1) Melakukan survei pada perusahaan. Survei dilakukan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, kekuatan dan kelemahannya dan untuk mengetahui permasalahannya.
  - 2) Melakukan analisis pada PT. Berlian billiard untuk mengetahui proses bisnis yang di jalankan.
- b. Wawancara

Wawancara di lakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan untuk memperoleh informasi yang di butuhkan.

#### **2. Studi Pustaka**

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan urutan sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang di ambil sebagai pendekatan dalam menganalisa sistem yang berjalan, diantaranya : Pengertian Sistem Informasi, Pelayanan dan Pemesanan, Billiard dan Sejarah Perkembangannya, Aplikasi *Mobile*, Pengertian Android dan Arsitektur Sistem Operasinya, *User Interface*, *Internet*, *Java*, *XML*, *Android Studio*, *Metode Prototype*, *PIECES*, dan *Database*.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini membahas dan menjelaskan mengenai Tahapan Penelitian, Metode Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian dan Alat Bantu Penelitian.

### **BAB 4 PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini membahas Perencanaan Kebutuhan Sistem, Pemakai dan Data. Selanjutnya pembahasan mengenai Perancangan Sistem Berjalan, Perancangan Antar Muka dan Implementasi Sistem.

### **BAB 5 KESIMPULAN**

Pada Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang ditarik dari laporan mulai dari dilakukannya suatu penelitian hingga implementasi sistem yang berisi permasalahan utama dari masalah yang ada, dan pendapat dari sudut pandang penulis, serta saran -

saran untuk perbaikan sistem kedepannya dengan tujuan menciptakan sebuah sistem yang jauh lebih baik yang memenuhi kebutuhan penggunaanya.

**DAFTAR**

**PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

