BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peranan teknologi informasi pada saat ini sangatlah penting dan berdampak pada seluruh aspek, khususnya perkembangan teknologi komputer yang beralih dari desktop ke *mobile device* begitu cepat dan membuat orang dapat bekerja secara dinamis tanpa harus duduk berjam-jam didepan komputer.

Perkembangan teknologi mobile yang sangat cepat membawa perkembangan bagi *mobile app* yang juga semakin berkembang,bahkan teknologi *mobile application* sudah menjamah dunia hiburan.

Android adalah salah satu sarana untuk mengembangkan mobile application. Android tidak hanya digunakan untuk keperluan pekerjaan dan hiburan,namun dengan sifatnya yang memiliki basis developer yang besar untuk pengembangan aplikasi,membuat fungsi android menjadi lebih luas dan beragam.

Pada dunia teknologi hiburan atau karaoke yang sering dijumpai juga sudah sangat berkembang (teknologi android yang digunakan untuk proses pemesanan) bahkan proses pemesanannya pun sudah mulai berkembang dengan menggunakan aplikasi Android.

Mobile Application ini dipergunakan untuk memesan tempat/ruangan karaoke dimana pun kita berada. Dengan adanya mobile application ini kiranya dapat membantu pelanggan karaoke yang ingin memesan ruangan agar bisa memesan ruangan dari mana saja tempat kita berada misalnya dirumah,dikampus ataupun dikantor, tetap bisa memesan ruangan. Aplikasi ini juga diharapkan mampu mempermudah pelanggan yang ingin pergi ke karaoke untuk menanyanyi atau bersenang-senang sehingga membuat waktu menjadi lebih efesien

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah permasalahan diatas sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengelolaan sistem pemesanan ruangan karaoke dengan menggunakan *berbasis android* ?
2. Bagaimana cara memesan melalui *berbasis android* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam masalah-masalah diatas menunjukan bahwa adanya android dalam kehidupan dapat memudahkan para penggunanya dalam mencari dan mendapat informasi yang dibutuhkan ,bentuknya yang sederhana,mudah dibawa kemanapun,dan mudah diakses pada tempat karaoke manapun.

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Menerapkan sistem untuk mengetahui informasi ruang karaoke. Hal ini memudahkan para petugas dan pelanggan mengetahui apakah ruangan karaoke sedang kosong atau sedang dipesan.
2. Membangun sebuah sistem aplikasi sehingga lebih efektif dan efesien dalam penggunaan waktu,tenaga,dan sarana.
3. Membuat aplikasi dapat untuk pemesanan yang berfungsi pemesanan ruang karaoke dan data pemesanan ruang karaoke.
4. Mengembangkan aplikasi untuk pelanggan karaoke guna memudahkan pemesanan ruang karaoke.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Memudahkan pelanggan karaoke memesan ruangan karaoke dimana saja.
2. Memudahkan pelanggan karaoke dalam melihat-lihat ruangan yang ingin dipesannya apakah sedang dipakai atau kosong.
3. Memudahkan pelanggan karaoke melihat harga perjam berikutnya dalam pemesanan ruangan.

4. Pelanggan tidak perlu menunggu dan mengantri lagi ditempat karaoke untuk memesan ruangan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini mencakup:

A. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data teoritis dari buku,jurnal,dan URL yang akan dibutuhkan untuk mengembangkan Sistem Informasi Pemesanan Ruang Karaoke inul vizta Karaoke berbasis Android dengan Pemograman Java Android

B. Survey

Observasi

1. Datang ketempat karaoke.
2. Melakukan pemesanan ruangan ditempat karaoke.
3. Petugas karaoke mendata pelanggan.
4. Pelanggan masuk keruangan.
5. Setelah selesai pelanggan melakukan pembayaran.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang lingkup tugas akhir ini dibatasi pada:

1. Aplikasi ini hanya menggunakan (OS) Android.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan beberapa fungsi dalam pemesanan ruangan karaoke diantaranya informasi harga perjam ruangan,jenis ruangan, waktu pemesanan,dan waktu selesai pemesanan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam 5 bab dan isinya akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang,indentifikasi masalah,tujuan penilitian,manfaat penelitian,ruang lingkup,dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori dasar,sejarah android,dan versi android sebagai penunjang dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III GAMBARAN UMUM

Dalam bab ini akan dibahas sedikit menjelaskan kerangka pemikiran,struktur pemesanan ruangan pada tempat karaoke,analisa masalah,analisa kebutuhan sistem,rancangan solusi pemecahan masalah,serta struktur pemesanan ruangan pada aplikasi android

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai perancangan aplikasi,pemodelan system,dan implementasi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan menjabarkan kesimpulan dari perancangan dan pembuatan aplikasi disertai dengan saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini.