

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli atau memakai suatu barang atau jasa yang bertujuan memudahkan konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik dan dapat diakses dimanapun.

Mezz Billiard adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang penyewaan meja biliard sebagai sarana hiburan moden sekarang ini. Dalam hal ini kemudahan konsumen dalam pemesanan meja biliard harus diwujudkan dengan mengembangkan aplikasi pemesanan meja bilyar secara *online* berbasis *web*.

Di Mezz Billiard pemesanan meja masih menggunakan cara manual melalui pemesanan telepon atau dengan cara manual yang kurang efektif yaitu konsumen datang sendiri ke tempat. Cara seperti ini sebenarnya tidak efektif karena konsumen mengalami kerugian waktu jika meja bilyar tempat tersebut penuh, dan akhirnya tak sedikit konsumennya pulang dan kecewa karena tidak sabar menunggu antrian yang tidak tentu, dan hal ini pastinya dapat merugikan pihak perusahaan. Sedangkan cara manual melalui telepon hanya orang-orang tertentu saja yang dapat mengaksesnya karena pihak perusahaan mengantisipasi penipuan oleh konsumen.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka kami mencoba melakukan suatu penelitian di Mezz Billiard khususnya pada bagian pemesanan meja dan disini kami akan jadikan sebagai Tugas Akhir dengan judul **"SISTEM INFORMASI**

PEMESANAN MEJA BILLIARD BERBASIS WEB PADA MEZZ BILLIARD™. Dengan cara *online* atau melalui internet para konsumen dari semua kalangan yang sudah mendaftar menjadi member di Mezz Billird dapat memesan meja billiard secara *online* dan dapat melihat informasi meja billiard yang kosong melalui halaman *web*.

Selain dijadikan media pemesanan meja *online website* ini bisa juga dijadikan media promosi untuk meningkatkan jumlah konsumen dan juga sebagai sarana pengenalan perusahaan Mezz Billiard pada konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang kami dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimana membangun sistem informasi yang memudahkan konsumen dalam memesan meja bilyar secara online.
2. Bagaimana membangun website pemesanan meja bilyar secara online.

1.3 Tujuan Masalah

Tujuan dari pembangunan sistem informasi berbasis *web* pemesanan meja billiard (Mezz Billiard) adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada calon konsumen untuk melakukan pemesanan meja billiard secara *online*.

2. Memberikan keuntungan kepada perusahaan dengan adanya *web* sebagai media promosi dan pemesanan meja billiard secara *online*.
3. Mengurangi antrian panjang dilokasi

1.4 Batasan Masalah

Penyusunan tugas akhir ini akan dibatasi dengan ruang lingkup pada teknologi informasi, yaitu pada pembuatan sistem informasi yang menangani proses pemesanan meja billiard secara *online* bagi pengguna *web* dalam proses memudahkan konsumen.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Langkah-langkah yang akan kami tempuh dalam mengerjakan tugas akhir yang kami kerjakan ini adalah :

1.5.1 Pemahaman Sistem dan Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi-informasi yang diperlukan dalam proses perancangan dan implementasi sistem yang akan dibangun. Mempelajari berbagai macam literatur tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan rumusan masalah termasuk didalamnya mempelajari konsep sistem informasi pemesanan secara *online*.

1.5.2 Analisa dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini para penulis akan melakukan analisa data yang berupa pemilihan bahasa pemrograman serta berbasis *web* agar dapat ditampilkan serta mempermudah konsumen yang akan menggunakan aplikasi ini.

1.5.3 Uji coba dan Evaluasi

Evaluasi yang akan dilakukan pada sistem ini adalah:

- a. Sistem informasi pemesanan *online* dapat berjalan sesuai perancangan sistem yang mengimplementasikan konsep *php web*.
- b. Pengujian terhadap performa sistem informasi pemesanan *online* dapat langsung diakses di *web Mezz Billiard*.

1.5.4 Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Pada tahap ini penulis melakukan dokumentasi dari penelitian yang telah dilakukan. Dari hasil yang telah dicapai disusun sebuah buku guna memudahkan pengembangan aplikasi lebih lanjut.

