

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sebelumnya

Beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan berkaitan dengan *booking room* dan karaoke. Pada penelitian yang dilakukan oleh Resty Delmy Djara (2006) yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis *Web*” menggunakan model *waterfall* dalam membangun siste, Sistem yang dibangun menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dapat berjalan dengan baik untuk proses pemesanan kamar hotel.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agnes Aprillia Kartika (2011) tentang “Pembangunan Perangkat Lunak Pemesanan Ruang Karaoke Berbasis *Web*”. Menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak yang menghasilkan sebuah Sistem yang dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan ruang karaoke kepada pelanggan melalui internet agar mudah diakses dari mana saja serta dapat memberikan informasi serta dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ruang karaoke yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta tarif ruang karaoke berdasarkan kapasitas saldo pemesanan online.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Retno Aryani (2013), yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi *Booking* dan Pelayanan Kamar Pada Hotel Bumi Asih Bandung” dengan menggunakan metode *prototype* sehingga menghasilkan sebuah sistem informasi *booking* dan pelayanan kamar untuk

mempermudah dalam proses pencarian data, penghitungan biaya keseluruhan dan juga mempermudah dalam proses pembuatan laporan. Sehingga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas kegiatan operasional dan juga meningkatkan mutu pelayanan hotel.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fauzi (2017) tentang perancangan “Sistem Informasi *Booking* Karaoke pada Perusahaan Ranning Berbasis *Website*”. Aplikasi ini menggunakan metode *prototype*. Hasil dari penelitian adalah perancangan sistem informasi *booking* karaoke berbasis *website* yang dapat mengatasi permasalahan dalam hal *booking* dimana tamu untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai spesifikasi layanan *booking* ruangan karaoke yang mempermudah pelanggan dan dapat membantu loyarisitas tamu. Pada tabel 2.1 ditunjukkan perbandingan hasil antara penelitian-penelitian sebelumnya.

Tabel 2.1 Perbandingan terhadap Penelitian Sebelumnya

No	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil
1	Resty Delmi Djara (2006)	Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Sasando Kupang berbasis <i>web</i> .	<i>Waterfall</i>	Menghasilkan sebuah perangkat lunak yang dapat memesan sebuah kamar hotel.
2	Agnes	Pembangunan	Pengembangan	Memberikan

	<p>Aprillia Kartika (2011)</p>	<p>Perangkat Lunak Pemesanan Ruang Karaoke Berbasis Web</p>	<p>Perangkat Lunak</p>	<p>kemudahan dalam pemesanan ruang karaoke kepada pelanggan melalui internet agar mudah diakses dari mana saja serta dapat memberikan informasi serta dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ruang karaoke yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta tarif ruang karaoke berdasarkan kapasitas saldo pemesanan</p>
--	--	---	------------------------	---

				online.
3	Tri Retno Aryani (2013)	Perancangan Sistem Informasi <i>Booking</i> Dan Pelayanan Kamar Pada Hotel Bumi Asih Bandung	<i>Prototype</i>	Sistem informasi <i>booking</i> dan pelayanan kamar ini digunakan untuk mempermudah dalam proses pencarian data, penghitungan biaya keseluruhan dan juga mempermudah dalam proses pembuatan laporan. Sehingga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas kegiatan operasional dan juga meningkatkan

				mutu pelayanan hotel.
4	Ricki Ristiawan Fauzi (2017)	Perancangan Sistem Informasi <i>Booking</i> Karaoke pada Perusahaan Ranning Berbasis <i>webisite</i> .	<i>Prototype</i>	Perancangan sistem informasi <i>booking</i> karaoke berbasis website ini dapat mengatasi salah satu permasalahan dalam hal <i>booking</i> dimana tamu untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai spesifikasi layanan <i>booking</i> ruangan karaoke yang mempermudah pelanggan dan loyalitas tamu.

5	Rupertus Ryan Nailiu (2018)	Rancang Bangun Aplikasi <i>Booking Room</i> Karaoke Happy Puppy Sudirman Kupang	<i>Waterfall</i>	
---	-----------------------------------	--	------------------	--

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Ricki Ristiawan Fauzi (2017) tentang “Perancangan Sistem Informasi *Booking Karaoke* pada Perusahaan Ranning Berbasis *website*”, menggunakan metode *prototype* dan menghasilkan Perancangan sistem informasi *booking karaoke* berbasis *website* ini dapat mengatasi salah satu permasalahan dalam hal *booking* dimana tamu untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai spesifikasi layanan reservasi ruangan karaoke yang mempermudah pelanggan dan loyaritas tamu.

Berdasarkan rujukan-rujukan yang diambil, ke-5 rujukan tersebut dibuat lebih khusus untuk memesan sebuah *room* dan membangun sistem informasi program reservasi karaoke dan saja. Sedangkan pada penelitian ini, dirancang sebuah aplikasi yang dapat *booking room* atau paket karaoke di Happy Puppy dimana dilengkapi dengan semua informasi layanan yang terdapat di Happy Puppy. Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian secara langsung dan

melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi sesuai dengan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Berdasarkan identifikasi masalah diambil sebuah solusi yakni pembuatan aplikasi *booking room* karaoke di Happy Puppy Sudirman Kupang.

2.2 Gambaran Umum Objek Penelitian

Happy Puppy Rumah Bernyanyi Keluarga didirikan di Surabaya pada tanggal 14 November 1992 oleh Santosa Setyadji. Pada awalnya, usaha ini dinamakan Family Karaoke Box, kemudian dengan adanya peraturan pemerintah yang mengharuskan penggunaan nama Indonesia, maka nama jenis usaha dirubah menjadi Karaoke Keluarga. Pada akhir 2004, jenis usaha dirubah lagi menjadi Rumah Bernyanyi Keluarga dengan misi memperkuat citra hiburan keluarga; memudahkan Pemerintah Daerah untuk memisahkan usaha ini dengan hiburan malam dan mempermudah penerimaan masyarakat luas atas usaha ini.

Happy Puppy Sudirman Kupang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment* yaitu Karaoke. Dioperasikan secara murni untuk hiburan keluarga. Usaha ini secara konsisten tidak menyediakan hostess dan minuman keras berkadar alkohol tinggi seperti Whisky dll. Dan cocok untuk daerah-daerah dimana masyarakat masih religius serta segmen pasar yang digarap adalah kelas menengah.

2.3 Aplikasi

Kata aplikasi berasal dari bahasa Inggris “*application*” yang artinya “penerapan”. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai untuk melaksanakan suatu fungsi bagi suatu *user* atau aplikasi lain yang dapat digunakan oleh sasaran yang dituju dan juga sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna untuk orang-orang dan sistem yang bersangkutan (Sri Widiyanti:2000).

Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi, yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Sedangkan pengertian Aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

2.4 Booking (Pemesanan)

Booking (Pemesanan) adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh konsumen, yang bisa dalam bentuk memesan tempat, tiket, barang dan lain sebagainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pemesanan adalah “Proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dan sebagainya) kepada orang lain. Adapun beberapa definisi *Booking* (pemesanan) menurut para ahli.

Menurut Edwin dan Chris(1999:1) Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua pihak atau lebih,

perjanjian pemesanantempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemesanan adalah Proses perjanjian sebuah barang atau jasa dimana pada saat itu telah terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak namun belum ditutup oleh transaksi jual beli (pembayaran utuh).

2.5 Karaoke

Istilah Karaoke terdiri dari dua kata dari bahasa Jepang yakni kata “Kara” dan “Oke”. Kara merupakan singkatan dari “Karappo” yang berarti kosong dan Oke merupakan singkatan dari “Okesutora” yang berarti Orkestra. Jadi secara harafiah Karaoke berarti melodi yang tidak ada vokalnya.

Karaoke tidak hanya menyebar di Jepang, tapi juga menyebar di seluruh Korea, China, Asia Tenggara, bahkan Amerika Serikat. Oleh karena itu tidak mengherankan jika istilah karaoke ini tidak hanya tertera dalam kamus bahasa Jepang, tapi juga dalam kamus Bahasa Inggris Oxford. Pengertian Karaoke menurut kamus Bahasa Inggris Oxford yakni :

“A type of entertainment in which a machine plays only the music of popular songs so that people can sing the words themselves” Artinya; “Sebuah jenis hiburan dimana sebuah mesin memainkan musik dari lagu lagu populer sehingga orang orang dapat menyanyikan lirik lagu tersebut sendiri.”

Dari beberapa pengertian karaoke diatas dapat diartikan bahwa karaoke adalah melodi yang terdiri dari musik tanpa vokal, dan vokalnya dinyanyikan oleh seseorang saat bernyanyi sambil mengikuti melodi tersebut mendengarkan lirik yang ditampilkan oleh layar di TV atau buku.

2.6 Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, ataupun gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Tohiruddin (2011:3) WWW (world wide web) adalah kumpulan web server (Penyedia web) dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi. Melalui www atau yang biasa disebut web dapat diakses informasi berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Adapun jenis-jenis *Website* berdasarkan sifat yakni *Website* Dinamis dan *Website* Statis. *Website* Dinamis merupakan sebuah *Website* yang menyediakan *content* yang selalu berubah-ubah setiap saat. Sedangkan *Website* Statis merupakan *Website* yang *contentnya* sangat jarang untuk diubah. Fungsi *Website* pun terbagi atas beberapa kebutuhan seperti *Personal Website* (Informasi pribadi seseorang), *Commercial Website* (*Website* perusahaan bersifat bisnis), *Government Website* (Digunakan oleh Instansi

Pemerintah dan Pendidikan), *Non-profit Organization Website*(Website yang tidak bersifat bisnis).

2.7 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web-server (serverside)*. PHP diciptakan oleh programmer unix dan Perl yang bernama Rasmus Lerdoft pada bulan Agustus – September 1994. *Script* PHP adalah bahasa program yang berjalan pada sebuah *web server*, atau sering disebut *server-side*. Oleh karena itu, PHP dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan program CGI lain, yaitu mengolah data dengan tipe apapun, menciptakan halaman *web* yang dinamis ,serta menerima dan menciptakan *cookies*, dan bahkan PHP bisa melakukan lebih dari itu (Harison dan Ahmad Syarif, 2016).

2.8 Basis Data (*Database*)

Basis data terdiri atas dua kata, basis dan data. Basis diartikan sebagai gudang, tempat berkumpul. Sedangkan data adalah fakta dunia nyata yang mewakili suatu obyek yang direkam dalam bentuk huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi bagi para pemakai (*user*). Penerapan basis data dalam sistem informasi disebut dengan sistem basis data (*database sistem*). Sistem basis data adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam dalam suatu organisasi. Dalam pandangan yang lain basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data (*arsip*) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan mudah dan cepat. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa redundansi yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Kumpulan *file*/tabel/*arsip* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Secara sederhana *database* (basis data) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam hal ini pengertian akses dapat mencakup pemerolehan data maupun manipulasi data, seperti menambah dan menghapus data (Pressman, 2002).

2.9 MySQL

MySQL merupakan salah satu ekstensi PHP untuk mengakses fungsional yang disediakan MySQL 4.1 ke atas. Jika pada tulisan sebelumnya mengakses MySQL dengan menggunakan *MySQL Extension*, *MySQL*

Improved Extension ditujukan agar dapat menggunakan fitur MySQL versi 4.1.3 ke atas, sedangkan ekstensi MySQL lama diperuntukkan untuk versi MySQL sebelumnya. Ekstensi MySQL lama akan berstatus deprecated pada rilis PHP 5.5 dan selanjutnya akan dibuang, untuk itu disarankan menggunakan Ekstensi MySQLi atau PDO MySQL untuk menulis kode-kode PHP yang baru. Ekstensi MySQL hanya dapat digunakan untuk pemeliharaan kode-kode lama yang telah dikembangkan (Harison dan Ahmad Syarif, 2016).


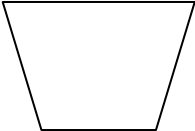
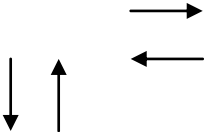
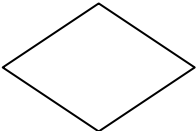
2.10 Diagram-Diagram Perancangan Sistem

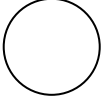
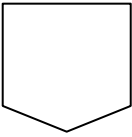
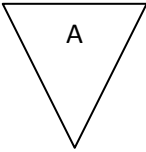
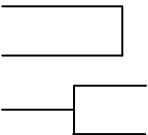
Diagram-diagram yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

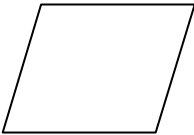
2.10.1 *Flowchart* (Diagram Alir)

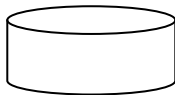
Flowchart dibuat untuk menunjukkan alur kerja dari suatu sistem secara umum. Dengan adanya *flowchart*, dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem yang lama dan menganalisa kebutuhan dari sistem tersebut sebagai langkah awal dalam rancangan sistem baru yang akan dibentuk. Simbol-simbol dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Flowchart*

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Dokumen <i>(Document)</i>	Menunjukkan dokumen sebagai yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi
	Operasional Manual	Menunjukkan proses yang dikerjakan secara manual
	Garis aliran <i>(flow line)</i>	Menunjukkan arus data antar simbol/proses
	<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan

		data
	<i>Conector (On-page connector)</i>	Digunakan untuk penghubung dalam satu halaman
	<i>Conector (Off-page connector)</i>	Digunakan untuk penghubung berbeda halaman
	<i>Off line storage</i>	Digunakan untuk menyimpan data secara manual dan sementara, jika "A" berarti disimpan menurut abjad, "N" berarti disimpan menurut nomor urut dan jika "T" berarti disimpan menurut kronologis atau menurut tanggal
	Keterangan atau komentar	Deskripsi proses atau komentar, untuk memperjelas pesan





		yang disampaikan dalam bagan alir
	Pertemuan garis alir	Menunjukkan dua garis alir bertemu dan salah satu garis mengikuti arus lainnya
	Persimpangan garis alir	Menunjukkan arah masing-masing garis, salah satu garis dibuat sedikit melengkung tepat pada persimpangan kedua garis tersebut
	Catatan	Digunakan untuk menggambarkan catatan akuntansi yang digunakan untuk mencatat data yang direkam sebelumnya didalam dokumen atau

		formulir
	Penyimpanan/ <i>Storage</i>	Menunjukkan akses langsung perangkat penyimpanan/ <i>storage</i> pada disket

2.10.2 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan suatu model logika atau proses yang dibuat untuk menggambarkan di mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang disimpan dan proses yang disimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Simbol-simbol yang digunakan di DFD dapat dilihat pada tabel 2.3.

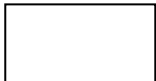
Tabel 2.3 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

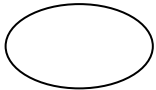
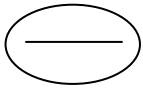
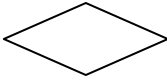

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Proses	Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin dan komputer
2		Simbol <i>Data Flow</i> (arus data)	Menunjukkan arus dari <i>proses</i>
3		<i>Eksternal Entity</i>	Menunjukkan entitas/ <i>entity</i>
4		<i>Data Store</i>	Simpanan data pada komputer

2.10.3 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara tabel dalam basis data yang direlasikan agar berfungsi optimal. Simbol-simbol yang digunakan pada ERD dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	SIMBOL	KETERANGAN
1.		<i>Entity</i> Simbol yang menyatakan himpunan entitas ini bisa berupa : suatu elemen lingkungan, sumber daya, atau transaksi, yang begitu pentingnya bagi perusahaan sehingga didokumentasikan dengan

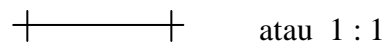
		data.
2.		Attribute Simbol terminal ini untuk menunjukkan nama-nama atribut yang ada pada entiti.
3.		Primary Key Attribute Simbol atribut yang digaris bawah, berfungsi sebagai <i>key</i> (kunci) di antara nama-nama atribut yang ada pada suatu entiti.
4.		Relationship Simbol ini menyatakan relasi ini digunakan untuk menunjukkan hubungan yang ada antara entiti yang satu dengan entiti yang lainnya.
5.		Link Simbol berupa garis ini digunakan sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

2.10.4 Relasi

Relasi adalah hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya dalam basis data. Penggambaran relasi antar tabel menggunakan tanda panah. Berikut adalah jenis-jenis relasi antar tabel :

1) Relasi Satu ke Satu (*One to One*)

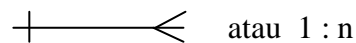
Hubungan antara dua tabel adalah satu banding satu. Hubungan tersebut dapat ditunjukkan dengan tabel dan relasi antara keduanya dihubungkan dengan tanda panah tunggal.



Gambar 2.1 Relasi Satu ke Satu

2) Relasi Satu ke Banyak (*One to Many*)

Hubungan antara dua tabel adalah satu perbandingan banyak atau dapat pula dibalik dari banyak ke satu. Hubungan tersebut dapat ditunjukkan dengan tabel dan relasi diantara keduanya dihubungkan dengan tanda panah ganda untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut.

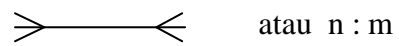


Gambar 2.2 Relasi Satu ke Banyak

3) Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many*)

Hubungan antara dua tabel adalah banyak berbanding banyak.

Hubungan tersebut dapat ditunjukkan dengan panah ganda dari masing - masing tabel.



Gambar 2.3 Relasi Banyak ke Banyak