

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Billiard adalah jenis olahraga yang termasuk dalam kategori olahraga yang memerlukan konsentrasi tinggi, sehingga memerlukan ketahanan fisik dan mental yang mumpuni serta didukung oleh kemampuan tubuh agar bisa meraih prestasi yang lebih baik dan konsisten. Olahraga ini dilakukan di atas meja dengan alat bantu khusus dan memiliki aturannya sendiri, serta dapat dimainkan baik secara individu maupun dalam tim namun, masyarakat sering mengalami kendala dalam melakukan reservasi meja billiard. Beberapa tantangan utama meliputi lokasi tempat billiard yang jauh, keterbatasan jumlah meja yang tersedia, serta sulitnya memperoleh informasi terkait biaya, lokasi, dan prosedur pemesanan. Hingga saat ini, mayoritas pengelola tempat billiard masih menggunakan metode pemesanan manual, di mana penyewa harus datang langsung ke lokasi atau menghubungi pengelola melalui telepon untuk mengetahui ketersediaan meja [1].

Namun, pemesanan melalui telepon memiliki keterbatasan dalam hal validasi data yang akurat. Oleh sebab itu, pengelola meja billiard sering kali menerapkan kebijakan ketat dengan hanya menerima reservasi dari pelanggan tetap atau pengunjung yang sudah dikenal. Sementara itu, pelanggan yang belum terdaftar atau tidak dikenal oleh pihak pengelola diwajibkan datang langsung ke lokasi untuk mengecek jadwal ketersediaan meja dan melakukan pemesanan. Akibat sistem yang kurang efisien ini, banyak pelanggan

mengalami kesulitan mendapatkan meja sesuai waktu yang diinginkan karena keterbatasan ketersediaan [2].

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem reservasi meja billiard berbasis *website* yang mampu memberikan informasi jadwal secara *real time*. Sistem ini diharapkan dapat membantu pelanggan mengetahui ketersediaan meja, harga sewa, dan detail lainnya tanpa harus datang langsung ke lokasi. Dengan pembangunan sistem menggunakan *framework Laravel*, proses pemesanan dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan efisien, sehingga memberikan kenyamanan bagi pelanggan serta mempermudah pengelola dalam mengatur reservasi [3].

Dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah inovasi berupa sistem informasi reservasi meja billiard berbasis *website*. Sistem ini dirancang untuk memudahkan *customer* dalam melakukan reservasi secara mandiri dan *real-time* tanpa perlu datang langsung ke tempat atau menghubungi admin secara manual. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas layanan, kepuasan pelanggan, dan efisiensi operasional tempat billiard [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapati rumusan masalah dalam hal ini Adalah

"Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Reservasi Meja Billiard Jay's yang mampu menyediakan informasi ketersediaan meja

secara *real-time* serta mempermudah pengguna dalam melakukan proses reservasi secara efektif dan efisien?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Sistem Informasi Reservasi Meja Billiard Jay's berbasis *Website* menggunakan Framework Laravel adalah sebagai berikut:

1. Sistem akan menampilkan informasi ketersediaan meja billiard secara real time sehingga penyewa dapat langsung melihat jadwal yang tersedia tanpa harus datang langsung atau menghubungi pengelola.
2. Pemesanan dilakukan secara *online* melalui *website*, menggantikan metode manual yang sebelumnya mengharuskan pelanggan datang langsung atau melakukan reservasi via telepon.
3. Sistem akan menggunakan *payment gateway* untuk mempermudah proses pembayaran dan menghindari kesalahan dalam pencatatan transaksi.
4. Sistem ini hanya mencakup layanan reservasi untuk meja billiard di Billiard Jay's dan tidak mencakup fasilitas lain diluar layanan billiard.
5. Sistem tidak mencakup fitur pengembalian dana (*refund*) secara otomatis apabila terjadi pembatalan pemesanan oleh pelanggan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Informasi Reservasi Meja Billiard Jay's berbasis *website* yang dapat

diimplementasikan secara praktis untuk mengoptimalkan pelayanan pelanggan. Sistem yang dikembangkan difokuskan untuk meningkatkan efektivitas manajemen pemesanan melalui penyediaan fitur pengelolaan meja, pencatatan aktivitas reservasi secara otomatis, informasi ketersediaan jadwal secara *real-time*, serta penyajian laporan transaksi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan membangun platform berbasis *framework Laravel* yang terintegrasi, sehingga pengelola Jay's Billiard dapat melakukan pengendalian operasional, meminimalkan risiko jadwal tumpang tindih (*double booking*), dan mempercepat proses transaksi secara lebih efisien dan transparan.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan “Sistem informasi reservasi meja billiard jay's berbasis *website* menggunakan *framework laravel*” adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa.
- b. Mendapatkan pengalaman praktis dalam siklus pengembangan sistem yang adaptif dan berpusat pada pengguna.
- c. Menerapkan pengetahuan mahasiswa tentang bagaimana cara membuat *website*.

2. Bagi Universitas Harkat Negeri

- a. Sebagai penerapan dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).
- b. Menjadi hasil tolak ukur dari pembelajaran mahasiswa dalam menyusun proposal dan laporan tugas akhir.
- c. Menambah referensi Jurnal Tugas Akhir mengenai “*Monitoring*” di Perpustakaan Universitas Harkat Negeri.

3. Bagi Pengguna

- a. Mempercepat proses reservasi meja billiard dari sebelumnya 15- 30 menit menjadi kurang dari 5 menit, sehingga lebih efisien dan hemat waktu.
- b. Memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi kapan saja dan dimana saja melalui perangkat yang terhubung ke internet, tanpa perlu datang langsung ke lokasi atau menghubungi pengelola.
- c. Meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna dalam memesan meja melalui antarmuka yang ramah pengguna dan informatif.

1.5 Sistematika Laporan

Pada laporan tugas akhir ini diuraikan dalam 6 bab mengenai isi dari laporan yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas permasalahan penelitian secara keseluruhan yang meliputi latar belakang penelitian, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan. Latar belakang memaparkan dasar pemikiran dan alasan pemilihan topik, sedangkan perumusan dan pembatasan masalah bertujuan memperjelas fokus penelitian agar pembahasan lebih terarah. Selain itu, dijelaskan pula tujuan yang ingin dicapai serta manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. Melalui bab ini, pembaca dapat memperoleh gambaran umum mengenai konteks, ruang lingkup, dan alur pembahasan yang akan disajikan dalam laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas kajian pustaka yang mencakup penelitian terdahulu yang relevan serta teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu menguraikan studi-studi sebelumnya yang memiliki kesamaan topik maupun metode sebagai bahan perbandingan, referensi, dan acuan dalam penyusunan penelitian. Sementara itu, landasan teori memuat konsep, definisi, serta teori-teori yang berkaitan dengan

permasalahan yang diteliti untuk memperkuat kerangka pemikiran secara ilmiah. Melalui bab ini, diharapkan terbentuk dasar teoritis yang jelas sebagai pedoman dalam proses analisis dan pembahasan penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dibahas tata cara serta langkah-langkah tahapan perencanaan dan pelaksanaan penelitian secara sistematis dan terarah. Pembahasan meliputi metode penelitian yang digunakan beserta pendekatan yang dipilih, alat atau penelitian, teknik pengumpulan data yang diterapkan, serta waktu dan lokasi pelaksanaan penelitian. Selain itu, dijelaskan pula prosedur penelitian mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian. Dengan adanya penjelasan yang rinci pada bab ini, diharapkan proses penelitian dapat dipahami secara menyeluruh agar memperoleh hasil yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB IV: ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang permasalahan yang ditemukan serta upaya penyelesaiannya melalui proses penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan perancangan sistem secara terperinci, baik dari sisi umum maupun spesifik. Pembahasan mencakup analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, perancangan *use case*, serta

desain basis data dan tabel yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas implementasi keseluruhan alat yang telah dibuat serta proses pengujian terhadap alat tersebut. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa alat dapat berfungsi dengan baik dan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan tujuan dan harapan yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil pengujian digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap kinerja dan kehandalan alat yang dikembangkan.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Sistem *Monitoring* Dan Manajemen Keamanan Brankas Berlapis Ganda Berbasis *Website*”, yang disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan serta referensi dalam pengembangan dan penelitian selanjutnya.