

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Billiard atau bola sodok merupakan salah satu cabang olahraga yang populer dikalangan kaum adam dengan kisaran usia remaja (12-25 tahun) dan dewasa (26-45 tahun). Permainan bola *billiard* adalah salah satu bisnis hiburan yang memiliki stabilitas yang bagus dan cukup potensial, permainan ini sering dilakukan oleh kaum adam. Saat ini olahraga *billiard* mengalami perkembangan yang cukup pesat di tanah air termasuk di Toraja Utara.

Warkop *Billiard* Sandabua' merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang bisnis bola *billiard* . Terletak di kota Rantepao, Toraja Utara. Tempat ini populer dikalangan pemuda terutama mahasiswa. Selain bermain *billiard* Warkop *Billiard* Sandabua' juga menjadi tempat tongkrongan untuk menikmati kopi dengan harga terjangkau. Seiring dengan meningkatnya popularitas permainan ini, maka akan semakin banyak pengunjung dan tentu membutuhkan pelayanan yang jauh lebih baik lagi.

Pelayanan yang baik merupakan salah satu daya tarik bagi pelanggan untuk terus mengunjungi tempat yang sama. Penyewaan meja *billiard* pada Warkop *Billiard* Sandabua' berdasarkan hasil wawancara ke pemilik bahwa sistem *booking* meja *billiard* masih dilakukan secara manual. Dimana pengunjung akan datang ke lokasi untuk bermain namun sebelum itu akan melakukan pendaftaran untuk mendapatkan meja yang kosong. Hal itu menjadi tidak efektif apabila sedang ramai karna pelanggan harus menunggu hingga

mendapatkan meja yang tidak terpakai. Sistem seperti ini akan memakan waktu dan biaya, terutama jika harus menunggu dalam waktu yang lama.

Untuk mengatasi masalah diatas maka akan diteliti sistem booking meja billiard untuk Warkop Billiard Sandabua' Berbasis Web. Sistem *booking* meja *billiard* ini dibuat berbasis web. Tujuan pembuatan sistem ini yaitu untuk memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan meja *billiard*. Dengan adanya sistem ini konsumen akan mengetahui apakah ada meja *billiard* yang tersedia tanpa harus datang ke Warkop *Billiard* Sandabua', melainkan dapat melakukan pemesanan dari tempat konsumen berada. Hal ini akan menjamin seseorang untuk mendapatkan meja yang kosong dan tidak harus menunggu giliran untuk bermain. Sistem ini akan sangat bermanfaat terutama dalam menghemat waktu dan biaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana rancang bangun sistem *booking* meja *billiard* untuk Warkop *Billiard* Sandabua' berbasis web?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membangun sistem *booking* meja *billiard* untuk Warkop *Billiard* Sandabua'.

1.4. Batasan Masalah

Agar rencana dalam penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya berbasis website.

2. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan meja billiard yang ada pada Warkop *Billiard Sandabua*'.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan penulis dan pembaca, serta dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan sistem *booking* meja *billiard* dalam sebuah usaha.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dari penelitian ini yaitu:

1. Memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan meja *billiard* dan terutama mengetahui informasi meja yang sedang tersedia.
2. Membantu pemilik dalam melakukan pelayanan yang baik sehingga memberi kepuasan untuk pelanggannya.