

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, keberadaan pasar industri *game* termasuk sebagai salah satu pasar baru yang berpotensi besar dan termasuk subjek dari ekonomi industri kreatif Indonesia. Ada banyak target pasar potensial bisa dimulai dari anak-anak, remaja, mahasiswa, hingga pekerja yang merasa stres akibat tekanan pekerjaan juga bisa menjadi pasar bagi pemilik rental playstation. Sehingga untuk beberapa waktu kedepannya, usaha rental *playstation* ini dinilai memiliki prospek yang bagus [1].

*Playstation* merupakan perangkat konsol *game* yang sangat populer di seluruh dunia, pertama kali diproduksi oleh Sony sekitar tahun 1990. Sejak peluncurannya pada bulan November 2020, peminat *playstation* sangat besar pada generasi yang terbaru yakni *Playstation 5*, Sony mencatatkan angka penjualan mencapai 10 juta unit di seluruh dunia [1].

Sejak kemunculan pertama video *game* untuk penduduk Amerika Utara di awal 70-an. Industri *game* telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa, baik secara ekonomi maupun budaya. Pada awalnya, keuntungan dari industri *game* di Amerika Serikat bernilai sekitar \$200 juta USD pada tahun 1978. Semenjak itu, sektor industri ini tumbuh pesat menjadi sektor industri besar yang bernilai sekitar \$52,7 miliar USD pada tahun 2010 dan mengalahkan industri musik dan industri film yang bernilai \$35,1 miliar dan \$31,8 miliar USD. Selain itu, meskipun produksi konsumsi video *game* secara eksklusif di Amerika pada awal tahun 1970-an, industri *game* telah berkembang ke seluruh dunia sejak itu.

Sparring Game Center adalah usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan konsol *Playstation 5* yang berlokasi di Jalan Terusan Batik Halus, Sukaluyu, Cibeunying Kaler, Bandung. Sparring Game Center didirikan pada bulan Desember 2021 oleh Achmad Afif. Alasan pemilihan usaha ini adalah karena pemilik usaha memikirkan bisnis apa yang risikonya kecil dan ketika nantinya usahanya sepi maka

televisi, *Playstation* atau alat elektronik lainnya yang dibutuhkan untuk usaha bisa dijual lagi. Usaha rental ini buka setiap hari pada pukul 10.00 – 05.00 WIB [2].

Sistem pemesanan memberikan keuntungan terhadap pelanggan dapat langsung memesan tanpa harus antri, sehingga pelanggan tidak perlu menghabiskan waktunya dengan menunggu antrian yang lama. Akan tetapi, pemilik Sparring Game Center dalam mencatat pemesanan masih secara manual di buku. Hal ini dapat menyebabkan jadwal pemesanan ruangan bentrok dengan pelanggan sebelumnya. Apabila pencatatan telah menumpuk, pemilik mengalami kesulitan dalam memeriksa jadwal dan ruangan yang masih tersedia. Selain itu, pemilik tidak membuat laporan pemesanan dan penjurnalan untuk menghasilkan laporan keuangan bisnis.

Oleh karena itu, untuk memudahkan pelanggan ketika akan memesan dan tidak merasa kecewa dengan ketersediaan ruangan dan jadwal yang bentrok, maka dibuatkan aplikasi berbasis *web* untuk pemesanan ruangan yang datanya akan terintegrasi dengan penjurnalan, buku besar, dan juga menghasilkan laporan pemesanan. Aplikasi ini dapat diakses oleh pelanggan dari mana saja melalui *handphone* atau PC yang terhubung internet. Pelanggan dapat memilih jadwal dan ruangan yang masih tersedia tanpa harus datang ke tempat dan mengantri. Pemesanan juga dapat mengurangi potensi pelanggan yang membatalkan pemesanan karena semua dikenakan uang muka (*Down Payment*) sebesar 50% dari total pemesanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menangani pencatatan pemesanan ruangan dengan pembayaran DP pada Sparring Game Center?
2. Bagaimana cara menampilkan jadwal ruangan yang sudah terisi dan jam yang sudah dipesan oleh pelanggan?
3. Bagaimana cara menampilkan jurnal umum, buku besar, dan laporan pemesanan ruangan untuk Sparring Game Center?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat :

1. Memudahkan pemilik untuk melihat pencatatan pemesanan pembayaran DP pelanggan.
2. Memudahkan pemilik untuk mendata pelanggan yang melakukan *pemesanan* ruangan untuk penyewaan PlayStation dan menampilkan jadwal ruangan untuk mengecek ruangan mana yang masih tersedia.
3. Menampilkan informasi laporan pemesanan pelanggan yang melakukan transaksi uang muka (*Down Payment*).

### 1.4 Batasan Masalah

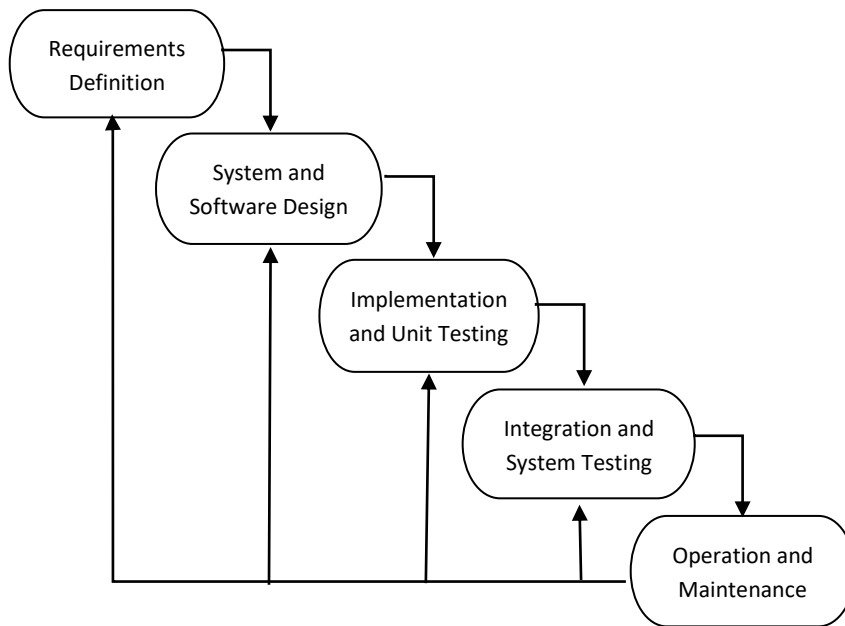
Agar pembahasan dalam proyek akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan Batasan-Batasan sebagai berikut :

1. Berfokus pada proses pemesanan pelanggan yang menyewa ruangan untuk bermain PlayStation,
2. Berfokus pada pembuatan jadwal pemesanan ruangan,
3. Aplikasi ini melakukan pemesanan yang mengambil master data ruangan yang ditangani oleh Andika Hasanuddin.
4. Transaksi pembayaran dilakukan diluar aplikasi dengan *cash*, *transfer*, atau melalui uang *digital*,
5. Aplikasi ini tidak menangani pembatalan pemesanan,
6. Aplikasi ini berbasis web, dan
7. Aplikasi hanya bisa digunakan oleh pemilik dan pegawai perusahaan.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang diambil dalam pengerjaan Aplikasi Berbasis Web Untuk Sistem Pemesanan Ruangan Playstation (Studi Kasus: Sparring Game Center, Bandung)

ialah Metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan *System Development Life Cycle (SDLC)* yang terstruktur pengerjaannya, dimulai dari fase *Requirement Analysis and Definition* (Analisis dan Definisi Kebutuhan), *System and Software Design* (Desain Sistem dan Perangkat Lunak), *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan Pengujian Unit), *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem), *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan) [3].



Gambar 1- 1 Metode *Waterfall* [3]

Berikut uraian metode pengerjaan dalam SDLC *Waterfall*:

1. Analisis dan Definisi Kebutuhan

Pada tahap ini, penggalan informasi diperoleh melalui wawancara dan observasi dalam menganalisis kebutuhan, kendala, dan tujuan sistem pada Sparring Game Center. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Desain Sistem dan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, menggambarkan tentang apa yang dikerjakan dan apa isi di dalam sistem tersebut. Penulis menggambarkan arsitektur dan dokumentasi sistem untuk membantu *Client Sparring Game Center*, diantaranya: *Use Case Diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan perancangan *interface* lainnya.

