

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sekarang ini berkembang sangat pesat termasuk perangkat lunaknya (*software*). Perangkat lunak secara perlahan mulai menggantikan posisi pengelolaan bisnis secara konvensional (*manual*) yang memiliki banyak kelemahan dan ketidakpraktisan dalam penerapannya. Saat ini, banyak jenis usaha telah menggunakan sistem aplikasi berbasis komputer di dalam proses bisnisnya untuk mewujudkan proses bisnis *modern* dan terkomputerisasi.

Di Indonesia, banyak perusahaan-perusahaan baru yang sedang dalam proses pembangunan bisnisnya, yang mulai mencari aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan dan mengatur pengelolaan proses bisnis mereka. Salah satu di antaranya adalah *Borneo Emerald Hotel* (BEH).

BEH merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang perhotelan. Pada saat ini, BEH sedang dalam proses pembangunan dan telah berjalan enam puluh persen dan akan selesai dibangun sekitar satu setengah tahun ke depan.

Sebagai perusahaan yang berada pada zaman dimana peran komputer sangat penting, BEH membutuhkan suatu aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mencatat informasi pemesanan kamar, pemesanan makanan melalui restoran ke kamar, penjualan makanan, pembayaran dan lain-lain. Selain itu pengelola

perusahaan juga membutuhkan aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi penggunaan tipe kamar dalam kurun waktu tertentu dan inventori kamar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sistem saat ini di BEH :

- 1) tidak adanya pencatatan informasi tentang penginap dan kamar pada saat reservasi;
- 2) tidak adanya pencatatan pembatalan reservasi;
- 3) tidak adanya pencatatan pemesanan makanan oleh penginap baik dilakukan di kamar maupun di restoran;
- 4) tidak adanya pencatatan peminjaman barang-barang seperti selimut, bantal, dan kasur oleh penginap;
- 5) tidak adanya pencatatan transaksi *laundry* dan *refill minibar*;
- 6) tidak adanya pencatatan okupansi tipe kamar dalam kurun waktu tertentu;
- 7) tidak adanya pencatatan status kamar (terisi, tersedia, sudah diboooking atau dalam perbaikan);
- 8) tidak adanya fitur yang dapat menampilkan jumlah tagihan selama menginap kepada penginap pada saat *checkout* dan mencatat pembayaran;
- 9) tidak adanya fitur yang dapat mempersingkat waktu pada proses reservasi;
- 10) tidak adanya fitur yang dapat mengurangi peluang terjadinya *human error*;
- 11) tidak adanya fitur yang dapat meningkatkan akurasi pada saat pengambilan data yang dibutuhkan;

12) tidak adanya fitur yang dapat mengurangi peluang terjadinya kehilangan data.

1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup tugas akhir yang akan dibuat berupa aplikasi yang fokus pada hal-hal sebagai berikut:

- 1) mencatat proses reservasi kamar hotel dan menyimpan informasi tentang penginap dan informasi seputar pemesanan kamar seperti nama, nomor *handphone*, tempat tanggal lahir, jenis kamar yang dipilih, lama menginap, dan lain-lain;
- 2) mencatat pembatalan kamar;
- 3) mencatat proses pemesanan makanan yang dilakukan oleh penginap baik melalui kamar maupun dari restoran. Ada dua tipe transaksi yang ditawarkan oleh aplikasi bergantung pada tipe reservasi yang dilakukan oleh penginap (berdeposit atau tidak berdeposit). Jika tidak berdeposit, maka penginap harus melakukan pembayaran langsung secara *cash* setelah menerima makanan yang dipesan. Jika berdeposit, maka penginap dapat memilih untuk melakukan pembayaran secara *cash* atau dengan mengurangi uang deposit yang dimiliki;
- 4) mencatat proses peminjaman barang-barang yang dibutuhkan oleh penginap seperti bantal, selimut dan kasur tambahan. Peminjaman barang-barang tidak dikenakan biaya selama tidak rusak dan jumlah barang yang dipinjam bergantung pada tipe kamar;
- 5) menampilkan informasi okupansi tipe kamar dalam kurun waktu tertentu;
- 6) menampilkan status kamar-kamar (terisi, tersedia, sudah diboeking atau dalam perbaikan);

- 7) menampilkan tagihan akhir selama menginap pada saat menginap melakukan *checkout* dan mencatat pembayaran yang dilakukan;
- 8) tidak mencakup pencatatan penggunaan fasilitas hotel seperti karaoke, *wedding room, spa, fitness centre*;
- 9) tidak mencakup pencatatan pembelajaran perusahaan;
- 10) tidak mencakup pembagian gaji karyawan;
- 11) tidak mencakup penghitungan pemasukan perusahaan dari *wedding party, gym, spa, fitness centre*, dan karaoke.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah membangun suatu aplikasi yang dapat membantu dalam hal mengelola data dan transaksi yang berhubungan dengan tamu di hotel BEH. Aplikasi ini dapat menjadi solusi dari masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya sehingga :

- 1) data menginap pada saat reservasi dapat disimpan dengan lebih aman;
- 2) seluruh transaksi tamu hotel selama menginap termasuk pemesanan makanan di restoran, pembelian barang (*minibar*) atau jasa (*laundry*) dapat tersimpan dengan baik dan ditampilkan secara detil;
- 3) data mengenai peminjaman perlengkapan kamar dapat dicatat dengan jelas;
- 4) pengelolaan reservasi dapat dilakukan karena adanya fitur kelola reservasi yang dapat membantu *front office*, ditambah dengan adanya laporan detil okupansi kamar yang dapat membantu pemimpin perusahaan untuk perencanaan rencana jangka panjang perusahaan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi reservasi kamar hotel pada BEH ini dibagi dalam dua bagian utama yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Data maupun informasi yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini diperoleh dari berbagai sumber. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- 1) wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang relevan kepada pemilik langsung dari perusahaan untuk mengetahui secara rinci dan jelas tentang apa yang mereka butuhkan dalam aplikasi yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan beberapa pejabat di Hotel BEH yang meliputi *General Manager* yaitu Lim Roberto, Direktur Utama yaitu Eko Hartanto Rimba, Komisaris yaitu Andry Wijaya dan Komisaris Utama yaitu Benny Yonk;
- 2) observasi dilakukan dengan meninjau dan mengamati proses kinerja dari perusahaan sejenis. Observasi dilakukan dengan tujuan agar dapat mendapatkan banyangan bagaimana proses kinerja hotel yang baik dan benar. Proses observasi sangat membantu dalam membuat aplikasi yang tepat guna.
- 3) analisis dokumen, yaitu menganalisis berbagai dokumen yang berkaitan dengan proses reservasi kamar hotel seperti lembar *form* reservasi dan lembar pencatatan pemesanan makanan. Hal ini dilakukan untuk memahami proses yang ada pada sistem yang umum digunakan;

1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang akan digunakan untuk membangun aplikasi pada Tugas Akhir ini adalah metodologi yang berbasis *Rapid Application Development* (RAD). Sistem yang akan dikembangkan akan mencakup beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sesuai dengan siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) agar bagian tertentu dari sistem dapat dikembangkan dan disampaikan kepada pengguna dengan cepat. Dengan demikian, pengguna dapat memahami sistem dengan lebih baik dan memberikan umpan balik sehingga sistem yang dihasilkan dapat sedekat mungkin dengan kebutuhan pengguna. Metodologi berbasis RAD dibagi dalam tiga kategori yaitu *phased development*, *prototyping*, dan *throwaway prototyping*. Pembangunan aplikasi dalam Tugas Akhir ini akan menggunakan *prototyping*. *Prototyping* dipilih berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

- 1) pembangunan aplikasi dengan *prototyping* mampu memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat kepada pengguna dengan lebih cepat karena pada metodologi ini dilakukan analisis serta perancangan yang mendasar sehingga kemudian langsung diimplementasi untuk membentuk *prototype* agar dapat dijadikan sarana bagi pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi yang sedang dibangun;
- 2) *user requirements* yang diterima belum dijabarkan secara rinci dan hanya berupa gambaran umum karena pembangunan hotel masih dalam proses pengerjaan sehingga dengan adanya *prototype*, pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dan memberikan umpan balik mengenai *requirements* dan

dengan demikian, aplikasi yang dihasilkan nanti diharapkan dapat benar-benar membantu memenuhi kebutuhan pengguna dan perusahaan;

- 3) pengguna dapat berinteraksi dengan *prototype* sehingga pengguna benar-benar terlibat untuk memberikan umpan balik yang memungkinkan perbaikan dan penambahan spesifikasi yang dibutuhkan sistem (*iteration* dan *incrementation*).

Prototyping terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- 1) perencanaan, merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengerti alasan mengapa suatu sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana membangunnya. Pada tahap ini dilakukan analisis kelayakan sistem yang dilakukan dari sisi teknis, ekonomis, dan organisasi;
- 2) analisis, merupakan tahap yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dapat dilakukan sistem, di mana dan kapan sistem akan digunakan;
- 3) perancangan, merupakan tahap yang dilakukan untuk memutuskan bagaimana sistem akan beroperasi dalam hal *hardware*, *software*, infrastruktur jaringan, *user interface*, *form*, *database*, dan data yang dibutuhkan;
- 4) implementasi, merupakan tahap yang terdiri dari konstruksi sistem, instalasi sistem, dan *support plan*. Pada *prototyping*, tahap analisis, perancangan, dan implementasi dilakukan secara berulang untuk suatu sistem yang utuh pada akhirnya.

Pada *prototyping*, di antara keempat tahap ini, dapat dilakukan pengulangan ke tahap sebelumnya maupun penambahan spesifikasi dengan tujuan untuk menghasilkan sistem yang utuh.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi bahasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah yang akan dicakup dalam sistem, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi bahasan mengenai tinjauan teori serta teknologi yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB III : SISTEM SAAT INI

Bab ini berisi bahasan mengenai profil perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, jenis jasa yang diberikan, keadaan perusahaan, dan analisis kendala yang mungkin akan dihadapi oleh perusahaan.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai tahap perencanaan yang berisi identifikasi dan analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, tahap analisis yang *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* serta tahap perancangan yang berisi perancangan lapisan

manajemen data yang terdiri dari *table relationship diagram* dan *logical description* serta perancangan lapisan *interface*.

BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai pembangunan dan pengujian aplikasi.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembangunan aplikasi yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

