

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi informasi menjadi kunci untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Teknologi digital menawarkan berbagai solusi yang dapat membantu mengoptimalkan proses-proses penting, seperti pengelolaan transaksi dan penjadwalan kegiatan. Penggunaan teknologi yang tepat dapat mempermudah proses operasional dan memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam menghadapi tantangan yang ada.

Program Studi Manajemen *Hospitality* sering menghadapi kendala akibat ketergantungan pada metode manual dalam pengelolaan transaksi dan penjadwalan kelas. Pencatatan transaksi secara manual, seperti mencatat penjualan dan transaksi keuangan di buku, sering kali menyebabkan keterlambatan, kesalahan manusia, dan ketidakakuratan informasi yang mengganggu laporan. Masalah yang sama berlaku untuk penjadwalan kelas. Pengelolaan jadwal manual sering menyebabkan bentrok jadwal, keterlambatan pembaruan informasi, dan kesulitan dalam memantau ketersediaan kelas secara *real-time*, yang dapat mengganggu proses belajar, menyebabkan

ketidaknyamanan bagi mahasiswa, dan mengurangi efisiensi penggunaan ruang kelas.

Untuk mengatasi masalah-masalah ini, penggunaan teknologi berbasis mobile menawarkan keunggulan yang signifikan. Dibandingkan dengan aplikasi web, aplikasi *mobile* memberikan aksesibilitas yang lebih baik melalui perangkat yang selalu dibawa pengguna, seperti *smartphone* dan tablet. Ini memungkinkan pengguna untuk mengelola transaksi dan penjadwalan kelas kapan saja dan di mana saja, tanpa bergantung pada koneksi internet yang stabil. Selain itu, aplikasi *mobile* menawarkan antarmuka yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*, yang memberikan pengalaman pengguna yang lebih responsif dan intuitif dibandingkan dengan aplikasi web, yang sering kali harus disesuaikan dengan berbagai ukuran layar dan perangkat.

Dengan kemampuan untuk beroperasi secara *offline* dan memperbarui data secara otomatis saat terhubung kembali ke internet, aplikasi *mobile* menawarkan fleksibilitas tambahan dalam pengelolaan transaksi dan penjadwalan kelas. Fitur seperti penyimpanan lokal memungkinkan akses cepat ke informasi penting tanpa harus menunggu pemuatan dari *server*, sementara desain antarmuka yang dioptimalkan untuk perangkat *mobile* meningkatkan kenyamanan penggunaan. Hal ini menjadikan aplikasi *mobile* sebagai solusi yang lebih praktis dan efisien

dibandingkan dengan aplikasi berbasis web dalam konteks pengelolaan yang memerlukan akses yang cepat dan efisien.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana sistem berbasis *mobile* dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan transaksi dan penjadwalan di Program Studi Manajemen *Hospitality*?
2. Apa keuntungan utama dari penerapan sistem berbasis *mobile* dibandingkan dengan metode manual dalam konteks pengelolaan transaksi dan penjadwalan kelas?
3. Bagaimana penerapan aplikasi *mobile* mempengaruhi proses operasional dan pengalaman pengguna di Program Studi Manajemen *Hospitality* dibandingkan dengan aplikasi berbasis web?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan efisiensi dalam operasional dan pengelolaan kelas dengan mengintegrasikan sistem penjadwalan yang lebih efektif.
2. Menerapkan sistem POS dalam praktik kelas jurusan Manajemen *Hospitality* untuk memberikan pengalaman langsung yang sesuai dengan dunia industri kepada mahasiswa.
3. Meningkatkan akurasi dalam pengelolaan data transaksi, serta menyediakan sistem penjadwalan kelas yang memungkinkan pemantauan dan pembaruan secara *real-time* melalui aplikasi *mobile*.
4. Menilai dampak penerapan aplikasi *mobile* terhadap efisiensi proses operasional dan kualitas pengalaman pengguna di Program Studi Manajemen *Hospitality*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi mahasiswa:
  - a. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi terkini di industri *Hospitality*, mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja.

- b. Mendorong partisipasi dan keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan praktikum dan praktik lapangan dengan adanya sistem POS.

2. Bagi Dosen:

Memungkinkan melakukan manajemen penjadwalan dan operasional dengan lebih efisien, menghemat waktu dan tenaga.

3. Bagi Program Studi:

- a. Mempercepat proses operasional, sehingga proses penjadwalan dan proses transaksi penjualan dapat dilaksanakan lebih cepat.
- b. Memudahkan untuk mendapatkan laporan yang diperlukan tanpa perlu melakukan perhitungan manual, meningkatkan akurasi dan efisiensi dalam pengelolaan data.
- c. Mengoptimalkan penggunaan ruang kelas dan sumber daya lainnya dengan data *real-time* tentang jadwal dan ketersediaan, yang membantu dalam perencanaan dan pengelolaan fasilitas secara lebih efisien.

### **1.5. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan sistem manajemen penjadwalan berbasis *mobile* untuk Program Studi Manajemen *Hospitality* Universitas Pelita Harapan, termasuk pengaturan penggunaan ruang dan notifikasi perubahan jadwal secara real-time.
2. Mengembangkan sistem *point of sales* (POS) berbasis *mobile* untuk Program Studi Manajemen *Hospitality* Universitas Pelita Harapan, mencakup pemesanan, pengelolaan transaksi penjualan, dan pembuatan bon.
3. Mengimplementasikan dan mengembangkan sistem *point of sales* di Program Studi Manajemen *Hospitality*.
4. Mengembangkan sistem penjadwalan dan *point of sales* sebagai dua sistem terpisah.
5. Penelitian ini hanya akan mencakup pengembangan aplikasi untuk platform mobile tertentu, seperti iOS dan Android, dan tidak akan mencakup pengembangan untuk platform desktop atau web.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Agile* untuk pengembangan sistem manajemen penjadwalan dan *point of sales* berbasis *mobile*. *Agile* dipilih karena pendekatannya yang iteratif dan fleksibel, memungkinkan penyesuaian cepat terhadap perubahan kebutuhan pengguna dan teknologi. Berikut adalah langkah-langkah dalam metode *Agile*.

- a. Analisis Kebutuhan: Mengumpulkan kebutuhan melalui wawancara dan survei untuk menyusun daftar fitur.
- b. Perencanaan Tahapan: Membagi pengembangan menjadi beberapa tahap dengan durasi dan tujuan spesifik.
- c. Desain dan Pengembangan: Mengembangkan dan menguji fitur dalam setiap tahap, disertai penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna.
- d. *Feedback*: Mengumpulkan *feedback* dari pengguna untuk memperbaiki *bug* dan menyesuaikan fitur.
- e. Implementasi: Meluncurkan sistem secara bertahap dengan pelatihan pengguna.
- f. Evaluasi: Menilai keberhasilan sistem dan melakukan pemeliharaan serta pembaruan berkala.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi lima bab utama yaitu sebagai berikut.

**BAB I Pendahuluan:** Bagian ini akan menguraikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, identifikasi penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori:** Bagian ini akan menyajikan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian.

**BAB III Metodologi Penelitian:** Bagian ini akan menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan yang diambil dalam pengembangan sistem, proses pengumpulan data, dan langkah-langkah penelitian.

**BAB IV Hasil dan Pembahasan:** Bagian ini akan menampilkan hasil dari penelitian yang dilakukan serta pembahasan terkait implementasi sistem penjadwalan dan *Point of Sales* berbasis *mobile* untuk Fakultas Manajemen *Hospitality* Universitas Pelita Harapan.

**BAB V Kesimpulan dan Saran:** Bagian ini akan merangkum kesimpulan dari penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

**Daftar Pustaka:** Bagian ini akan mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam penelitian ini.

**Lampiran:** Bagian ini berisi dokumen tambahan, data mentah, diagram, formulir penelitian, hasil pengujian, serta potongan kode dan skrip yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan sistem.