

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1. Latar Belakang

Hotel merupakan salah satu tempat pelayanan publik yang menawarkan suatu jasa dalam penyediaan tempat tinggal, yang sifatnya sementara dan dalam waktu-waktu tertentu bagi siapa saja yang memerlukannya. Biasanya orang-orang menginap di suatu hotel karena mereka sedang bepergian pada suatu daerah tertentu, dimana orang-orang tersebut berasal dari daerah yang tidak sama dengan tempat hotel tersebut berada. [1]

Terdapat beberapa fasilitas yang disediakan di hotel seperti contohnya penyediaan *meeting room* yang biasanya digunakan sebagai tempat pertemuan antar perusahaan atau sebagai tempat diadakannya acara seperti seminar dan lain sebagainya. Saat ini banyak kalangan menengah atas yang bekerja di kantor sering melakukan meeting atau pertemuan dengan *client* di dalam kota atau di luar kota khususnya di daerah Bandung. Biasanya mereka membutuhkan fasilitas ruangan meeting dengan berbagai kebutuhan, misalnya mereka menginginkan suasana baru karena terlalu bosan dengan suasana kantor, atau fasilitas ruangan yang lebih besar dibanding ruangan meeting yang disediakan oleh kantor, pertemuan dengan client di luar kota memungkinkan untuk pemesanan kamar hotel juga fasilitas *meeting room*nya. [1]

Dari kebutuhan tersebut untuk lebih jelasnya maka dilakukan *survey* berupa pengisian kuisisioner dan wawancara, berikut garis besar dari hasil *survey* pada tanggal 25 November 2016 di beberapa hotel dan sejumlah narasumber seperti pengguna atau pelanggan, staff hotel dan manager HRD:

1. Dari sisi Pengguna :
  - Sulitnya untuk melakukan pemesanan *meeting room* dengan cara cepat (harus pergi ke hotel yang bersangkutan secara langsung).
  - Sulitnya untuk melakukan pemilihan fasilitas yang dibutuhkan dalam pemesanan *meeting room*.

- Sulitnya menentukan dan membandingkan harga yang sesuai dalam setiap pemesanan *meeting room* perlu melakukan survey dengan datang langsung.
2. Dari sisi staff Hotel :
- Sulitnya untuk mempromosikan fasilitas yang terdapat di hotel termasuk *meeting room*.
  - Kurangnya interaksi dengan pengguna secara langsung membuat pelanggan jarang melakukan pemesanan *meeting room*.
  - Biasanya terjadinya tawar menawar harga dengan pelanggan yang melakukan reservasi secara langsung dengan datang ke hotel. Tidak jarang pelanggan yang datang sekedar untuk survey harga pemesanan.
  - Kadang pemesanan hanya dilakukan oleh organisasi/ pelanggan tertentu yang sudah menjadi pelanggan tetap.
3. Dari sisi Manager HRD hotel
- Kurangnya pemesanan *meeting room* yang dilakukan dalam jangka waktu 1 bulan.
  - Sulitnya untuk monitoring pemesanan *meeting room* yang dilakukan oleh pelanggan dan staff/admin aplikasi hotel.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka diusulkan sebuah aplikasi pemesanan *meeting room* pada hotel di daerah Bandung berbasis web. Aplikasi ini dibangun dengan Bahasa pemrograman PHP, menggunakan MySQL sebagai database, dan menggunakan metode waterfall sebagai metode pengerjaan.

Aplikasi Pemesanan *Meeting room* Pada Hotel Di Daerah Bandung ini diharapkan dapat membantu pengguna dengan mudah untuk melakukan pemesanan, selain itu juga mempermudah dalam pemasaran hotel yang ditawarkan pada aplikasi ini. Aplikasi ini juga dapat diakses tidak hanya di daerah Bandung, melainkan di seluruh daerah di Indonesia. Langkah selanjutnya aplikasi ini menampilkan beberapa hotel yang memiliki fasilitas *meeting room* di seluruh Indonesia tidak hanya terpaku di daerah Bandung.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memudahkan konsumen dalam proses pemesanan, pencarian *meeting room* atau fasilitas hotel lainnya dan memberikan informasi yang lengkap.
2. Bagaimana mempermudah staff hotel di daerah Bandung untuk melakukan pengelolaan pemesanan dan penjadwalan *meeting room*.
3. Bagaimana membantu manager HRD hotel melihat jumlah data pemesanan *meeting room* pada masing- masing hotel.

## 1.3. Tujuan

Tujuan Proyek Akhir ini adalah membuat aplikasi pemesanan *meeting room* pada hotel di daerah Bandung berbasis web, yang memiliki:

1. Fitur pemesanan yang di dalamnya konsumen dapat melihat ketersediaan *meeting room* di hotel-hotel di daerah Bandung khususnya hotel ternama di Bandung, selain itu untuk mempermudah pelanggan melakukan pencarian dan pemesanan.
2. Fitur *approval* ruangan, dimana pengelolaan pemesanan dan penjadwalan *meeting room* yang sesuai dengan pesanan konsumen.
3. Fitur melihat grafik laporan dari jumlah data pemesanan *meeting room* pada hotel di daerah Bandung.

## 1.4. Batasan Masalah

Berikut ini batasan masalah pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

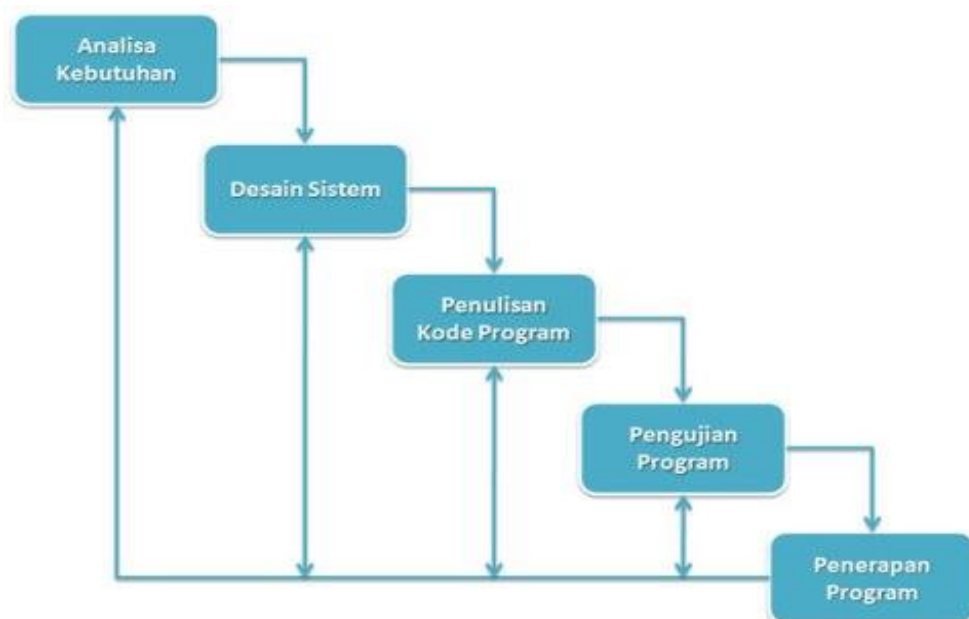
1. Untuk Proses pembayaran dilakukan secara manual melalui transfer tunai dengan ATM atau e-banking. Bukti transfer digunakan sebagai konfirmasi pembayaran.
2. Aplikasi tidak menangani pembatalan reservasi dan *reschedule* tapi hanya menangani pemindahan jadwal untuk pemesanan *meeting room* dengan cara konfirmasi kepada pihak hotel dan melakukan pemesanan ulang.

### 1.5. Definisi Operasional

Aplikasi pemesanan *meeting room* pada hotel di daerah Bandung adalah aplikasi yang berguna untuk memesan, pengguna juga dapat membandingkan fasilitas apa saja yang disediakan pada beberapa pilihan hotel, harga yang di tawarkan sangat bervariasi dari harga terendah ke harga tertinggi. Selain itu cara melakukan pembayaran untuk setiap pemesanan sangat mudah karena pengguna hanya perlu transfer, lalu pengguna akan menerima bukti transaksi yang selanjutnya dapat diperlihatkan ke hotel yang telah dipesan. Aplikasi ini dibangun dengan Bahasa pemrograman PHP, menggunakan MySQL sebagai database, dan menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengerjaan.

### 1.6. Metode Pengerjaan

Metode yang akan digunakan adalah model *waterfall*. Penulis memilih model ini karena model *waterfall* sangat cocok untuk pembuatan aplikasi dengan tahapan-tahapan yang jelas dan berurutan selain itu, model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan *software* yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemaparan. Alur proses model *waterfall* adalah sebagai berikut [2]



Gambar1-1 Metode Waterfall

## 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mengidentifikasi kebutuhan sekaligus bagaimana metode pengumpulan data dan bagaimana mendokumentasikannya [3]. Analisis kebutuhan juga merupakan proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan klien/pengguna. Kedua belah pihak antara klien dan pembuat perangkat lunak terlibat aktif dalam tahap ini.

Hal pertama yang dilakukan adalah menganalisis data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode wawancara dan pengisian kuisisioner. Selain itu, analisis data hotel yang memiliki fasilitas kumplit terutama *meeting room* di daerah Bandung. Wawancara dilakukan dengan pihak konsumen, pihak staff hotel, juga pihak manager HRD hotel bersangkutan. Wawancara untuk mengetahui bagaimana proses, apa kebutuhan juga kesulitan dari beberapa pihak mengenai pemesanan *meeting room*. Hasil wawancara yang didapatkan dari pihak konsumen adalah adanya beberapa kendala yang dihadapi saat melakukan pemesanan *meeting room*, lalu hasil dari pihak staff adalah kendala dalam pengelolaan atau *approval* ruangan juga penjadwalan *meeting room* dan hasil dari pihak manager HRD hotel adalah sulitnya untuk mentoring pemesanan *meeting room* yang dilakukan oleh staff dan konsumen. Selain tahap wawancara dilakukan juga tahap analisis dengan membandingkan aplikasi sejenis yaitu :

- Marriott's Meeting
- Sublet.com
- Select Office Suites
- Davinci meeting and coference rooms

## 2. Desain Sistem

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

Setelah memperoleh semua kebutuhan yang lengkap, kemudian dalam perancangan alur program dan aliran data pada setiap proses. Alur proses bisnis di

representasikan melalui Flowmap, data direpresentasikan melalui ER-Diagram, permodelan system menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD), dan permodelan tampilan aplikasi menggunakan *Mockup Balsamiq*.

### **3. Penulisan Kode Program**

Penulisan kode program sebagai alur atau tahapan selanjutnya setelah tahapan desain sistem. Penulisan kode program ini berfungsi sebagai gambaran dari aplikasi yang akan dirancang, fungsinya agar penulis tidak mengalami kendala dalam setiap penulisannya.

Setelah pembuatan database dengan menggunakan MySQL, alur program, dan aliran dari setiap proses selesai dikerjakan maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah merepresentasikannya ke dalam kode program yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan gabungan bahasa HTML, CSS, dan JavaScript, XAMPP juga ada tambahan dengan GooleMaps untuk menemukan lokasi hotel yang memiliki fasilitas terutama *meeting room*.

### **4. Pengujian**

Unit program atau program individu diintegritaskan dan diuji sebagai aplikasi yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan aplikasi telah dipenuhi. Setelah tahap pengujian aplikasi dikirim kepada pelanggan atau pengguna.

Setelah program dibuat, pengujian program dimulai, lalu memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada *eksternal fungsional* yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan atau error. Memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil actual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan. Pengujian menggunakan metode *black box testing* juga menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) kepada konsumen, staff hotel juga kepada manager HRD hotel.

### **5. Pengujian**

Merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 1.7. Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dari aplikasi yang akan dibangun.

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan              |                                     | Nov-16 |   |   |   | Des-16 |   |   |   | Jan-16 |   |   |   | Feb-17 |   |   |   | Mar-17 |   |   |   | April-17 |   |   |   | Mei-17 |   |   |   |
|-----------------------|-------------------------------------|--------|---|---|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---|--------|---|---|---|----------|---|---|---|--------|---|---|---|
|                       |                                     | 1      | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1      | 2 | 3 | 4 |
| Analisis<br>Kebutuhan | Observasi                           |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | Wawancara                           |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | Perbandingan<br>aplikasi<br>sejenis |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
| Desain<br>Sistem      | Flowmap                             |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | ERD                                 |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | Use Case                            |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | Mockup                              |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
| Implementasi          | Pengkodean                          |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
| Pengujian             | Black box<br>testing                |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
|                       | UAT                                 |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |
| Dokumentasi           |                                     |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |        |   |   |   |          |   |   |   |        |   |   |   |

