

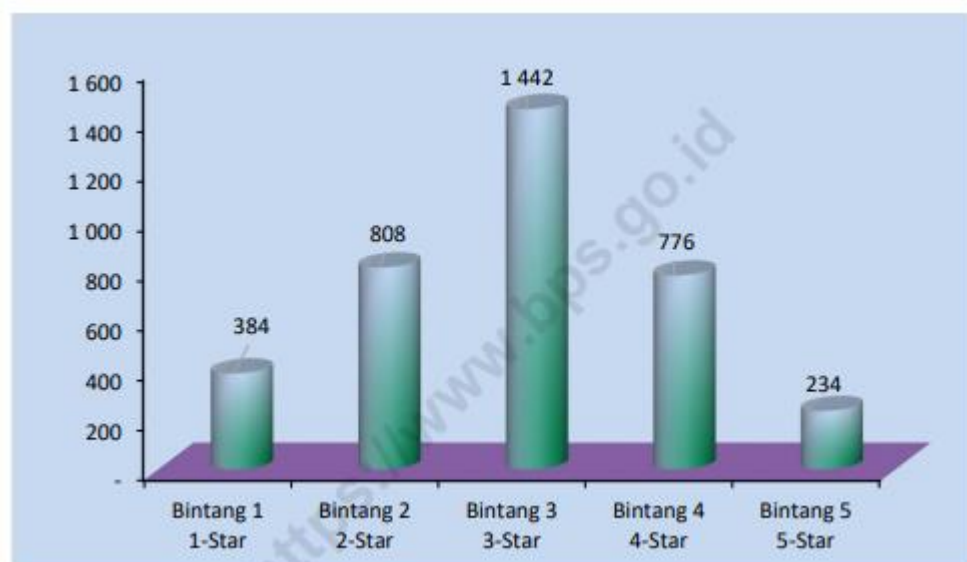
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini semua perusahaan baik pemerintah atau swasta dituntut agar dapat menyelesaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang memiliki manfaat bagi perusahaan seperti menghasilkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Selain teknologi informasi dalam proses pengelolaan data diperlukan juga sarana dan prasarana yang menunjang untuk membantu pengelolaan data dengan cepat dan dapat menghasilkan laporan yang diperlukan suatu perusahaan.

Seperti yang kita ketahui bahwa peranan *Booking* dan *Check-In* sangatlah penting bagi sebuah hotel, sehingga perlu menciptakan suatu sistem informasi yang berkaitan dengan *Booking* dan *Check-In*, karena dengan sistem informasi dapat mengurangi pencatatan daftar pelanggan secara manual.



Gambar 1-1
Banyaknya Hotel klasifikasi bintang menurut Klasifikasi, Tahun 2020

Pada tahun 2020 jumlah hotel klasifikasi bintang yang terbanyak adalah hotel bintang tiga, yaitu 1.442 usaha (39,57%) dengan 123.367 kamar (34,96%) diikuti hotel dua sebanyak 808 usaha (22,17%) dengan jumlah kamar sebanyak 56.346 kamar (15,97%). Di urutan ketiga hotel bintang empat sebanyak 776 hotel (21,30%) dengan jumlah kamar 108.994 kamar (30,89%) [1].

Ahadiat Hotel dan Bungalow adalah sebuah hotel yang berlokasi di Jl. Sindang Sirna Elok No.9, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40152 merupakan hotel berbintang 3 yang sudah memiliki sistem informasi yang masih harus terus dikembangkan, salah satunya adalah pencatatan transaksi pemesanan, *check-in*, ketersediaan kamar kosong, status kamar di hotel tersebut masih dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*. Karena teknologi kini makin berkembang, sistem informasi juga semakin berkembang, dengan memanfaatkan teknologi tersebut maka akan mempermudah hotel untuk melakukan suatu transaksi atau pencatatan perusahaan guna mengintegrasikan data menjadi informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan.

Booking adalah pemesanan kamar. Dimana pelanggan akan mengisi data dimulai dengan pilih tanggal menginap, jumlah tamu yang diinginkan, pilih kamar dan jenis kamar, isi identitas pelanggan (nama, nomor telepon, alamat email, dan NIK), pilih metode pembayaran, setelah pembayaran berhasil, kode *booking* akan terkirim ke alamat email yang sudah terdaftar.

Check-in adalah proses pelanggan untuk masuk hotel, sebelumnya bagian *front office* mengecek kelengkapan data pelanggan kemudian ketika semua data sudah berhasil diverifikasi maka pelanggan akan mendapatkan kunci kamar yang sudah dipesan sebelumnya.

Berdasarkan hal di atas bahwa saya ingin membuat suatu perancangan sistem informasi *booking* dan *check-in* pada Ahadiat Hotel dan Bungalow dengan menggunakan aplikasi berbasis web. Dengan tujuan perancangan yang dapat mempermudah dalam pemesanan hotel dan mendapatkan informasi hotel yang cepat, tepat, dan akurat.

Berdasarkan penelitian yang saya lakukan dan dilatarbelakangi oleh penjelasan diatas maka saya memilih topik proyek akhir dengan mengambil judul “Aplikasi Berbasis *Web* untuk Pengelolaan *Booking* dan *Check-In* Hotel Berbasis *Contactless*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan detail data kamar, mengelola status ketersediaan kamar, dan kenaikan harga kamar pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- b. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola harga kamar *weekdays* dan *weekends* pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- c. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola harga kamar *member* (5%) dan *nonmember* pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- d. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pemesanan kamar hotel yang tersedia pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- e. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan detail data pemesanan pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- f. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pembatalan dan *rescheduling* pemesanan kamar pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- g. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola *Check-in* kamar pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- h. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu melakukan pencatatan jurnal umum, buku besar, dan laporan arus kas?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang memiliki fungsionalitas sebagai berikut :

- a. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan detail data kamar, mengelola status ketersediaan kamar, dan kenaikan harga kamar pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- b. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola harga kamar *weekdays* dan *weekends* pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- c. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola harga kamar *member* (5%) dan *nonmember* pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- d. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pemesanan kamar hotel yang tersedia pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- e. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan detail data pemesanan pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- f. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pembatalan dan *rescheduling* pemesanan kamar pada Ahadiat Hotel dan Bungalow.
- g. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola *Check-in* kamar hotel pada Ahadiat Hotel dan Bungalow?
- h. Menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menampilkan pencatatan jurnal umum, buku besar, dan laporan arus kas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Proses *Check-In* hanya dapat dilakukan maksimal 1x24 jam,
- b. Jika pelanggan tidak melakukan *Check-In* lebih dari 1x24 jam maka adanya pembatalan pemesanan dari pihak hotel,
- c. Pembuatan *website* ini menggunakan *framework Codeigniter* dan menggunakan basis data *MyStructure Query Language* (MySQL),
- d. Sistem informasi perhotelan ini membantu dalam proses pengelolaan *booking, check-in*, dan memudahkan untuk mengetahui persediaan kamar yang tersedia,
- e. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode SDLC *Waterfall* sampai dengan metode pengujian,

- f. Buku besar yang digunakan pada aplikasi berbasis web ini adalah buku besar empat kolom,
- g. Metode pencatatan akuntansi yang digunakan adalah *Accrual Basis*,
- h. Metode yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah metode *Black Box Testing*,
- i. Aplikasi ini tidak menangani pemesanan dan pencatatan keuangan dari aplikasi yang bekerjasama dengan pihak hotel (pihak ketiga), dan
- j. Aplikasi ini tidak menangani *Deposit*.

1.5 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang terdapat dalam proyek akhir ini, sebagai berikut :

1.5.1 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan atau penggunaan. Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu.

Menurut Hengky W. Pramma, pengertian aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan. [2]

1.5.2 Booking

Booking adalah pemesanan kamar. Dimana *customer* atau *receptionist* akan mengisi data dimulai dengan pilih tanggal *checkin*, tanggal *checkout*, pilih jenis kamar, no kamar, jumlah tamu dewasa, anak, masukkan *voucher*. Pilih metode pembayaran, setelah pembayaran berhasil, kode *booking* akan terkirim ke alamat email yang sudah terdaftar.

1.5.3 Check-In

Check-in adalah proses pelanggan untuk masuk hotel, sebelumnya bagian *receptionist* mengecek kelengkapan data pelanggan kemudian ketika

semua data sudah berhasil diverifikasi maka pelanggan akan mendapatkan kunci kamar yang sudah dipesan sebelumnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang dilakukan di proyek akhir ini adalah metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengerjaan yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara langsung dan tidak langsung kepada manajer Ahadiat Hotel dan Bungalow selaku *interviewer* untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sistem perhotelan yang terdapat pada Ahadiat Hotel dan Bungalow yang berkaitan dengan topik proyek akhir.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca dan mencari referensi dari buku-buku pedoman yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam studi pustaka ini penulis mengambil sumber referensi dari perpustakaan, internet (*Google books, IEEE, Google Scholar*).

3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan referensi baik dari buku maupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan proyek akhir, untuk memperoleh informasi yang kuat sehingga bisa menjadi landasan dalam pembuatan proyek akhir. Dibuktikan dengan membandingkan beberapa judul proyek akhir atau jurnal.

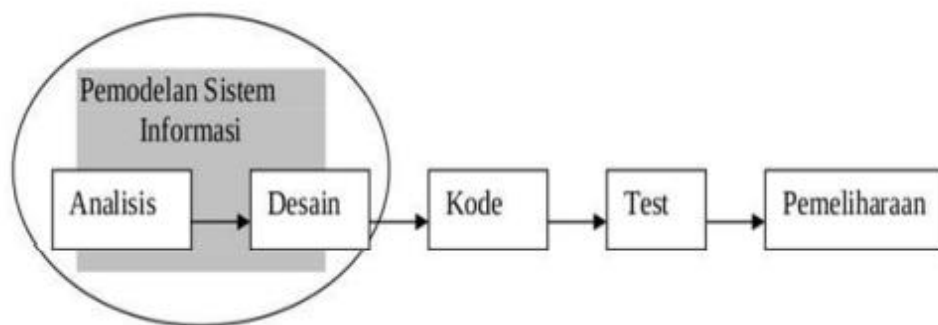
4. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang berbentuk pertanyaan yang akan diisi atau dijawab oleh responden. Kuesioner

digunakan untuk mengukur variabel yang bersifat faktual, untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, dan untuk memperoleh informasi dengan validitas dan reliabilitas setinggi mungkin, dibuktikan dengan lampiran 1-2.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini, digunakan sistem berupa *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan Model *Waterfall*. Metode *Waterfall* menyediakan alur perangkat lunak secara sekuensial atau turun dimulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, pembuatan program, pengujian, dan pemeliharaan. [3]



Gambar 1-2
Metode *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan. [3]

2. Desain Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai, *software* sebelum *coding* dimulai. [3]

3. Pembuatan Kode Program

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini maka adalah komputer, desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. [3]

4. Pengujian

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*, semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. [3]

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah perkembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. [3]

Waterfall adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari suatu tahap ke tahap yang lain dalam mode seperti air terjun. Model *waterfall* ini mengusulkan suatu pendekatan kepada pengembangan *software* sistematis dan sekuensial mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

