

BAB 1

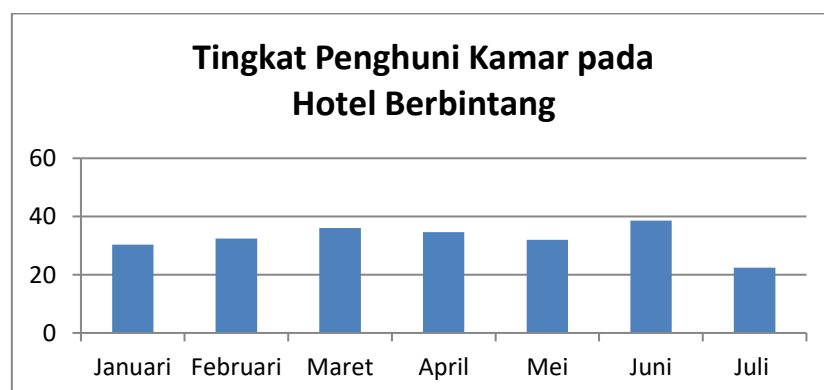
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata mempunyai peran penting dalam pembangunan ekonomi nasional. Sektor ini mampu menyerap tenaga kerja dan mendorong kegiatan ekonomi lainnya. Salah satu industri yang berkembang pesat saat ini adalah akomodasi perhotelan atau penginapan [1].

Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi yang sangat penting, hal ini terbukti dengan banyaknya jumlah hotel yang berdiri di lingkungan pariwisata [2]. Hotel biasanya diperlukan oleh orang yang sedang berlibur baik dari luar kota maupun luar negeri dimana mereka akan memilih hotel yang memiliki kualitas yang bagus. Hal ini menjadi prioritas utama bagi orang-orang yang akan memutuskan hotel mana yang akan dipilih bukan hanya masalah kamar tetapi juga pelayanan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak hotel.

Hotel merupakan salah satu sektor pariwisata yang terkena dampak parah akibat penyebaran virus corona. Ditambah lagi dengan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat yang diberlakukan oleh pemerintah sampai saat ini membuat sektor industri ini mengalami penurunan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika untuk Tingkat Penghuni Kamar pada Hotel Berbintang dari Bulan Januari 2021 sampai dengan Bulan Juli 2021 adalah sebagai berikut : [3]



Gambar 1. 1 Tingkat Penghuni Kamar pada Hotel Berbintang Bulan Januari 2021 - Bulan Juli 2021

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa pandemi Covid-19 memiliki dampak pada sektor perhotelan. Salah satu hotel yang terkena dampak Covid-19 adalah Hotel Ahadiat dan Bungalow yang terletak di Jl. Sindang Sirna Elok No.9, Sukarasa, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40152 . Hotel Ahadiat dan Bungalow merupakan jenis hotel dimana, fasilitas-fasilitas yang di sediakan sudah dalam kategori baik dari segi kamar yang memiliki beberapa jenis atau tipe kamar, serta memadai dan sangat berguna bagi tamu hotel untuk melakukan kegiatan atau memerlukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan tamu .

Permasalahan yang terdapat di Hotel Ahadiat dan Bungalow adalah masalah pemesanan fasilitas satuan seperti *meeting room*, dan lain-lain, dimana ketersediaan fasilitas hotel yang ada dan informasi mengenai fasilitas secara detail tidak diketahui oleh tamu. Permasalahan lainnya yaitu dimana pencatatan fasilitas hotel masih menggunakan metode manual seperti Microsoft Excel.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memfasilitasi dan memudahkan pelanggan dan *receptionist* dalam mengetahui informasi mengenai fasilitas yang tersedia dan membantu pelanggan melakukan pemesanan fasilitas secara satuan dan *contactless*. Dimana didalamnya akan terdapat pemesanan fasilitas hotel secara satuan yang akan dilengkapi dengan fitur jenis fasilitas yang disediakan beserta dengan harga-harganya, keterangan dan waktu atau tanggal yang tersedia untuk melakukan pemesanan, kemudian akan terdapat pembuatan laporan secara langsung agar tidak terjadi kesalahan dalam laporan. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini juga membantu mengurangi terjadinya kontak secara langsung antara pelanggan dan pegawai, yang dapat membantu mengurangi tersebarnya Covid-19.

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 mengelola fasilitas yang tersedia pada Hotel Ahadiat dan Bungalow ?
- b. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu membuat master data fasilitas pada Hotel Ahadiat dan Bungalow ?

- c. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola pemesanan fasilitas secara satuan dan *contactless* pada Hotel Ahadiat dan Bungalow ?
- d. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu menghitung ppn hotel, *service charge*, diskon member dan diskon voucher secara langsung ?
- e. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola *reschedule* pemesanan fasilitas dan harga *reschedule* berubah secara otomatis pada Hotel Ahadiat dan Bungalow ?
- f. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu memproses *checkin* fasilitas pada Hotel Ahadiat dan Bungalow ?
- g. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu melakukan pencatatan jurnal umum dan laporan perubahan modal secara langsung ?
- h. Bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu melakukan pencatatan laporan pemesanan secara langsung ?

1.3 Tujuan

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

- a. Menghasilkan aplikasi pengelola fasilitas yang tersedia pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.
- b. Menghasilkan aplikasi yang mampu menghasilkan master data fasilitas pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.
- c. Menghasilkan aplikasi pemesanan fasilitas dengan mudah dan *contactless* pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.
- d. Menghasilkan aplikasi yang mampu memproses perhitungan ppn hotel, *service charge*, diskon member dan diskon *voucher* secara otomatis pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.
- e. Menghasilkan aplikasi yang mampu melakukan *reshedule* pemesanan fasilitas dan harga *reschedule* berubah secara otomatis pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.
- f. Menghasilkan aplikasi yang mampu memproses *checkin* fasilitas pada Hotel Ahadiat dan Bungalow.

- g. Menghasilkan aplikasi pencatatan jurnal umum dan laporan perubahan modal secara langsung.
- h. Menghasilkan aplikasi pencatatan laporan pemesanan secara langsung.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi ini adalah :

- a. Aplikasi ini hanya menangani pemesanan fasilitas secara satuan saja.
- b. Buku besar yang digunakan pada aplikasi berbasis web ini adalah buku besar bentuk 4 (empat) kolom.
- c. Aplikasi ini tidak menangani pemesanan dan pencatatan keuangan dari aplikasi yang melakukan kerjasama dengan pihak hotel.
- d. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *SDLC Waterfall* sampai dengan metode pengujian.
- e. Metode yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah metode *Black Box Testing*.
- f. Metode pencatatan akuntansi yang digunakan adalah *Accrual Basis*.
- g. Jurnal yang digunakan dalam setiap transaksi ditentukan didalam pengkodean.
- h. Untuk pemesanan fasilitas *swimming pool* memiliki kapasitas 10 orang per pemesanan untuk *customer* yang tidak menginap di hotel, sedangkan untuk *customer* yang menginap di hotel dapat menggunakan fasilitas *swimming pool* tanpa melakukan pemesanan terlebih dahulu.
- i. *Reschedule* dalam aplikasi ini hanya dapat dilakukan oleh *receptionist*, untuk *customer* hanya dapat melakukan *request reschedule* saja.
- j. *Voucher* hanya bisa di input pada saat melakukan *booking*, sedangkan pada saat *reschedule voucher* akan dihitung sesuai dengan total *voucher* pada saat *booking*.

1.5 Definisi Operasional

Berikut definisi operasional yang terdapat dalam proyek akhir ini :

1.5.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu [4].

1.5.2 Fasilitas Layanan Hotel

Fasilitas layanan hotel adalah fasilitas yang diberikan kepada tamu hotel untuk membantu dan memberikan kenyamanan kepada tamu selama tinggal di hotel. Dalam kasus ini ada beberapa fasilitas layanan hotel yang dapat dipesan oleh tamu secara satuan, diantaranya adalah :

a. Transportasi.

Transportasi merupakan kegiatan jasa pelayanan (*service activities*). Transportasi digunakan untuk mengangkut barang dan manusia dari satu tempat ke tempat lain.

b. Restoran.

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang di organisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan dan minum.

c. Fasilitas Bisnis.

Fasilitas bisnis ini meliputi Fasilitas Komputer, Layanan Organizer Konferensi, Ruang Rapat, Fasilitas Rapat, Fotocopy, Proyektor, Layanan Sekretarial dan *Teater/Auditorium*.

d. Paket *Event*.

Dalam paket ini terdapat menu sewa gedung untuk *wedding, meeting, dan event* besar lainnya. Dimana dalam melakukan pemesanan paket ini diperlukan waktu kurang lebih tiga bulan sebelum acara.

e. Olah Raga dan Rekreasi.

Dalam olah raga dan rekreasi terdapat tiga pilihan menu yaitu, Pemancingan, *Swimming Pool, Bilyar dan Tennis Meja*.

f. Fasilitas Ramah Keluarga.

Dalam fasilitas ini terdapat menu klub anak, dimana orang tua dapat menitipkan anak disini.

g. *Laundry*.

Laundry adalah bagian hotel yang memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap semua cucian yang diterima kepadanya, baik dari *house laundry* ataupun dari *guest laundry* *guest laundry* (tamu).

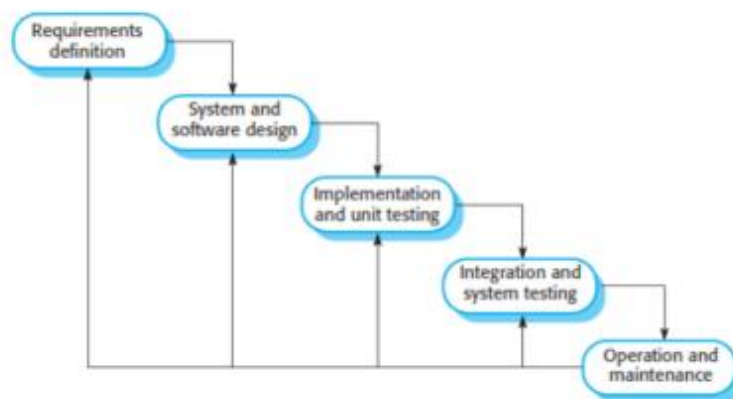
h. Kegiatan Lainnya.

Menu fasilitas ini terdiri dari *Barbecue*, Layanan Pijat, Ruang TV.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini adalah *Waterfall*. Dalam model *Waterfall*, setiap fase harus diselesaikan sebelum fase berikutnya dapat dimulai dan tidak ada fase yang tumpang tindih. Model *Waterfall* adalah pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak [5].

Model *Waterfall* Menurut Sommerville (2003) *Waterfall* model adalah sebuah contoh dari proses perencanaan, dimana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan [5].



Gambar 1. 2 Metode Waterfall

a. *Requirements Analysis and Definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem [5].

Dalam tahapan ini dilakukan beberapa jenis pengumpulan data.

1. Wawancara (*Interview*) adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung ataupun tidak

langsung dengan pihak Hotel Ahadiat dan Bungalow untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek akhir.

2. Kuesioner (Angket) adalah metode pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan dalam proyek akhir untuk dijawab oleh responden dibuktikan dengan lampiran 1.3.
3. Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari buku, artikel ilmiah, dan dari sumber lainnya yang sesuai dengan topik proyek akhir.
4. Studi Dokumen adalah metode pengumpulan data dengan mengandalkan dokumen berupa, foto, video, dan sumber tertulis untuk melengkapi data yang dibutuhkan.

b. System and Software Design

Proses desain sistem mengalokasikan persyaratan ke sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Dalam tahap ini digunakan pemodelan sistem yaitu Rich Picture, *Entity Relational Diagram* (ERD) dan *Unified Modelling Language* (UML) [5].

c. Implementation and Unit Testing

Selama tahap ini, desain perangkat lunak diwujudkan sebagai sekumpulan program atau unit program. Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, Database Management System menggunakan MySQL dan framework Codeigniter [5].

d. Integration and System Testing

Unit program atau program individu diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah terpenuhi. Dalam tahapan ini menggunakan metode pengujian perangkat lunak *Black Box Testing* (BBT) dan *User Acceptance Testing* (UAT) [5].

e. Operation and Maintenance

Biasanya, ini adalah fase siklus hidup terpanjang. Sistem dipasang dan mulai digunakan secara praktis. Pemeliharaan melibatkan koreksi kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap awal siklus hidup, meningkatkan implementasi unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem saat persyaratan baru ditemukan [5].

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2021																2022																							
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
	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	1	2	3	4	1	2	3	4				
Wawancara																																								
Studi Pustaka																																								
Studi Dokumen																																								
Analisis Kebutuhan																																								
Desain Sistem																																								
Pengkodean																																								
Pengujian																																								
Pelaporan																																								