

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, teknologi berkembang dengan pesat. Kehadiran komputer dalam kehidupan manusia saat ini mampu mempermudah proses bisnis, salah satunya untuk transaksi pada perusahaan jasa. Sebuah teknologi membutuhkan suatu set komponen yang saling berkaitan untuk mengolah informasi atau biasa disebut dengan sistem informasi. Transaksi dilakukan sebelum mendapatkan fasilitas serta pelayanan jasa sesuai yang diminati, maka dibutuhkan biaya pembayaran yang sepadan. Akan tetapi jika melakukan transaksi pembayaran secara manual akan membutuhkan banyak waktu, tenaga, serta jaminan keamanan yang kuat. Sistem pembayaran yang otomatis akan membuat perusahaan menjadi lebih mudah, efektif dan berkeamanan kuat. Salah satu contoh perusahaan jasa yang memerlukan biaya fasilitas adalah perusahaan hotel.

Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang dikelola secara komersial dengan menggunakan sebagian atau seluruh bangunan yang ada untuk menyediakan fasilitas pelayanan jasa penginapan, makanan, dan minuman serta jasa yang lainnya dimana fasilitas dan pelayanan tersebut disediakan untuk para tamu dan masyarakat umum yang ingin menginap. Hotel merupakan suatu lembaga yang menyediakan para tamu untuk menginap, dimana setiap orang dapat menginap, makan, minum dan menikmati fasilitas yang lainnya dengan melakukan transaksi pembayaran. Maka dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hotel merupakan suatu perusahaan yang dikelola untuk menyediakan fasilitas dan pelayanan jasa penginapan, makan, dan minuman kepada para tamu dan mampu membayar dengan harga yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima kepada para tamu [1].

Ahadiat Hotel dan Bungalow adalah sebuah hotel bintang tiga yang terletak Jl. Sindang Sirna Blok No.9, Sukarasa, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat,

40152. Ahadiat Hotel dan Bungalow merupakan salah satu hotel yang sudah memiliki sistem informasi, namun masih harus dikembangkan untuk meningkatkan fungsionalitas atribut yang terdapat dalam sistem informasi hotel tersebut, salah satunya yaitu pembayaran.

Berdasarkan prediksi *Boston Consultant Group*, pembayaran digital akan semakin diminati masyarakat dari 47% saat ini hingga 84% di tahun 2025 di Asia Tenggara. Meningkatnya pembayaran digital ini dirasakan masyarakat lebih aman dan nyaman di tengah pandemi karena tidak ada sentuhan fisik dengan uang tunai, pembayaran juga dirasa lebih cepat hanya menggunakan perangkat telepon pintar dan laptop yang dapat diakses langsung oleh masyarakat [2].

Payment gateway adalah layanan dalam perdagangan elektronik (*e-commerce*) yang menyediakan cara untuk mengirim informasi antara konsumen, pelaku usaha dan bank [3]. *Payment Gateway* berguna untuk mendeskripsikan informasi pembayaran dan membandingkan nilai hash yang dikirimkan penjual. Apabila terjadi kecocokan, maka *Payment Gateway* yakin pembeli dan penjual telah sepakat mengenai pembelian yang dilakukan. [4]

Saat ini Ahadiat Hotel dan Bungalow merupakan sebuah hotel yang menyediakan fasilitas pelayanan jasa penginapan, makanan, dan minuman serta jasa yang lainnya, namun memiliki sistem transaksi yang masih manual serta sistem pencatatan transaksi yang masih menggunakan *microsoft excel*. Proyek akhir ini dikerjakan untuk memudahkan Ahadiat Hotel dan Bungalow ketika melakukan proses transaksi hingga pencatatan transaksi. Maka dari itu proyek akhir ini diberi judul Aplikasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Pembayaran Tagihan Jasa Layanan Hotel Menggunakan *Payment Gateway* (Studi Kasus: Hotel Ahadiat, Bandung)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah bagaimana menghasilkan aplikasi berbasis web yang mampu:

- a. Mengelola pembayaran secara tunai dan non-tunai

- b. Mengelola pembayaran dari pelayanan penggunaan kamar hotel dan pelayanan lainnya seperti restoran, *swimming pool*, *room meet*, dan fasilitas lainnya yang disediakan
- c. Mengelola pembayaran dari pelayanan penggunaan fasilitas selain pengunjung hotel dan pengguna kamar
- d. Mengelola pembayaran dari pelayanan event khusus lainnya seperti pernikahan, seminar, pelatihan, perayaan, workshop, pertemuan, team building
- e. Mengelola pembayaran secara non-tunai setelah booking saat melakukan *self-booking* sebelum check-in
- f. Mengelola pembayaran secara tunai dan non-tunai setelah *check-in* atau *check-out* saat melakukan booking di hotel
- g. Menghasilkan jurnal umum dan buku besar
- h. Mengelola pencatatan transaksi pembayaran menggunakan *payment gateway*.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai untuk proyek akhir adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan aplikasi yang mampu melakukan pembayaran secara tunai dan non-tunai.
- b. Menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola pembayaran dari pelayanan penggunaan kamar hotel dan pelayanan lainnya seperti restoran, *swimming pool*, *room meet*, *drugstore* dan fasilitas lainnya.
- c. Menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola pembayaran dari pelayanan penggunaan fasilitas selain pengunjung hotel.
- d. Menghasilkan aplikasi yang mampu mengelola pembayaran dari pelayanan event khusus lainnya seperti pernikahan, seminar, pelatihan, perayaan, workshop, pertemuan, dan team building.
- e. Menghasilkan aplikasi yang mampu melakukan otomatisasi pembuatan bukti transaksi, pencatatan jurnal umum dan buku besar berbentuk skontro.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembayaran dapat dilakukan maksimal 24 jam setelah masa check-in.
- b. Jika proses pembayaran melewati masa proses check-in, maka status pembayaran akan menjadi failure.
- c. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP *framework* codeigniter, basis data MyStructure Query Language (MYSQL) dan Midtrans.
- d. Pencatatan transaksi dilakukan untuk setiap ID Pemesananan.
- e. Aplikasi ini tidak menangani transaksi pembayaran secara deposit.
- f. Jika pemesanan dilakukan secara *online*, maka pembayaran hanya bisa dilakukan setelah *booking* dan sebelum *check-in* secara non-tunai.
- g. Pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode SDLC mulai dari tahap requirement analysis.
- h. Pengujian aplikasi menggunakan metode *black box*.
- i. Buku besar yang digunakan berbentuk skontro.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi atau perangkat lunak (*software*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem komputer, disamping keberadaan pengguna (*brainware*), perangkat keras (*hardware*) dan jaringan (*networking*). Jika dilihat dari lingkungan pengembangannya, aplikasi dapat dibagi menjadi aplikasi berbasis *desktop*, aplikasi berbasis *web* dan aplikasi berbasis *mobile*. Sementara itu, aplikasi berbasis *web* tidak memerlukan instalasi di setiap komputer karena aplikasi berada di suatu *server*. Untuk membuka aplikasi cukup menggunakan *browser* yang terhubung melalui jaringan *server*, untuk membuka aplikasi cukup menggunakan *browser* yang terhubung melalui jaringan ke *server*. Situs *web* merupakan salah satu contoh jenis aplikasi berbasis *web* [5].

1.5.2 Payment Gateway

Payment gateway adalah penyedia layanan *e-commerce* yang berkomunikasi dengan perusahaan kartu kredit, bank, dan situs web. Perlu dikatakan, *payment gateway* memainkan peran penting dalam setiap persamaan *e-commerce* [6].

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Siklus hidup sistem itu sendiri merupakan metodologi, tetapi polanya lebih dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih cepat. Adapun metode atau teknik pengumpulan data hingga pengerjaan aplikasi yang digunakan adalah sebagai berikut. [7]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahap mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari perusahaan mulai dari kondisi terkini maupun hambatan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu :

a. Metode Wawancara

Sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara secara daring dengan interview pada pihak studi kasus agar memperoleh data yang akurat dan relevan. Wawancara dilakukan pada jumat, 17 September 2021 pukul 13.30 WIB melalui media zoom.

b. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung ditempat studi kasus agar memperoleh data yang sesuai dengan kondisi dilapangan.

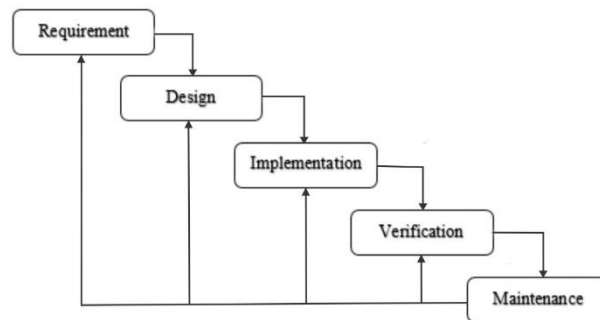
c. Studi Literatur

Metode pengumpulan data studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi dan buku maupun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan proyek akhir, untuk memperoleh informasi yang kuat sehingga bisa menjadi acuan dalam pengerjaan proyek akhir. Metode ini dilakukan dengan membandingkan beberapa judul PA atau jurnal.

1.6.2 Metode Pengerjaan Aplikasi

Pada proyek akhir ini metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*.

Model pengembangan sistem *waterfall* merupakan salah satu model dalam perancangan piranti lunak. Model pengembangan ini banyak dipakai kerana langkah-langkahnya berurutan dan sistematis. Model *waterfall* adalah sebuah contoh dari pembuatan sistem informasi akuntansi, dimana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan [8].



Gambar 1- 1 Metode Waterfall

1. Requirement Analysis

Tahap *requirement analysis* adalah tahap interaksi intensif antara analisis *system chatbot* dengan komunitas pemakai sistem (*end-user*). Pada tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami *chatbot* yang diharapkan oleh *end-user* dan batasan dari *chatbot* tersebut [9].

2. System Design

Design system merupakan tahap lanjutan setelah analisis kebutuhan, pada siklus pengembangan sistem. Pada tahap ini dibuat suatu gambaran dan rancang bangun yang jelas dari *system chatbot* agar nantinya dapat dilanjutkan kedalam proses pengkodean program. Pada proses ini berfokus pada design dari *conversation flow* dan *flowchart* [9].

3. Implementation

Implementation adalah tahap lanjutan setelah *design system*, *implementation* adalah tahapan dimana *design system* dirancang kedalam bentuk program aplikasi [9].

4. Verification/Testing

Ditahap ini dilakukan penggabungan unit-unit yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah *chatbot* yang dibuat telah sesuai dengan desain dan fungsinya. Di tahap ini juga dilakukan pengecekan apakah masih terdapat kesalahan pada desain sistemnya [9].

5. Maintenance

Mainrenance adalah tahap akhir dari model *waterfall*. Pada tahap ini program sudah dalam bentuk jadi dan siap dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada pangkah sebelumnya [9]

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan proyek akhir ini:

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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ |