

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia IT ini ditandai dengan banyaknya produk-produk komputer yang bermunculan setiap harinya. Adanya kebutuhan untuk pengolahan data secara komputerisasi mendorong banyak kalangan bisnis untuk mengembangkan system usaha mereka dari manual menjadi terkomputerisasi, karena akan lebih efisien dan menghemat waktu dalam pengerjaannya, tak terkecuali perhotelan.

Menurut (Lawson,1976:27) Hotel merupakan sarana tempat tinggal umum yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya yang diperuntukkan bagi wisatawan dan masyarakat umum. Sebagaimana diketahui bahwa makin cepatnya suatu Hotel dalam melayani Tamu dalam hal proses reservasi, *check in* serta *check out* akan meningkatkan kepuasan Tamu Hotel.

Hotel Azza adalah salah satu Hotel di Palembang yang dituntut untuk mengutamakan kualitas pelayanan kepada para tamunya yang terletak di jalan. Kapten Anwar Sastro Palembang. Dalam dunia perhotelan terdapat istilah reservasi yaitu pemesanan kamar oleh Tamu. Pada Hotel Azza selama ini reservasi dilakukan masih *via* telepon, fax atau pelanggan mendatangi langsung hotel tersebut, Sehingga proses reservasi membutuhkan waktu yang lebih lama dan

tamu tidak dapat secara langsung melihat kondisi hotel. Hal ini dapat membuat pelanggan kecewa karena jika ternyata kamar yang ingi dipesan tidak tersedia atau harga dan fasilitas tidak sesuai dengan yang di inginkan.

Untuk memudahkan para tamu dalam hal reservasi kamar pada hotel Azza, sebuah Aplikasi layanan Reservasi kamar pada hotel Azza khususnya berbasis *mobile* dapat menjadi jembatan sebagai media penyampaian informasi kepada para tamu. Layanan yang mampu memberikan informasi hotel, jenis kamar, fasilitas, layanan, lokasi, tarif hotel hingga reservasi kamar menjadi solusi yang efektif dan efisien. Dengan perangkat *mobile* yang mempunyai mobilitas tinggi, seseorang semakin dipermudah untuk mengakses informasi dan melakukan pemesanan kamar hotel kapan saja dan dimana saja.

Selain mempermudah para tamu dalam melakukan pemesanan kamar, diharapkan aplikasi ini juga dapat membantu dalam mengembangkan kegiatan promosi usaha perhotelan khususnya beberapa hotel yang belum memiliki media sarana promosi dan ingin hotelnya lebih dikenal di masyarakat. Untuk itulah penulis tertarik untuk mengajukan Judul “Sistem Informasi Reservasi Kamar Pada Hotel Azza Palembang Berbasis *Mobile*”.

## **1.2.Perumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat Aplikasi Reservasi kamar pada Hotel Azza Palembang?
2. Bagaimana cara merancang dan mendesain sistem pemesanan secara *online* yang mudah digunakan untuk meningkatkan pelayanan terhadap *customer*, dengan

bahasa pemrograman *PHP* dan *XAMPP* untuk mempermudah reservasi. Aplikasi ini dibuat berbasis *Mobile* dengan sistem operasi Android.

3. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan *software* Android Studio.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam perancangan sistem ini, agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, maka pembahasan masalah dibatasi beberapa hal, yaitu :

1. Data yang digunakan meliputi data pelanggan, kamar, dan data pemesanan.
2. Data dan informasi akan tersimpan dalam *database online* yang terletak pada sebuah *web server*, sehingga proses *request* data membutuhkan koneksi *internet* ke *web server*.
3. Aplikasi ini dibuat berbasis *Mobile* dengan sistem operasi Android.
4. Perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan *software* Android Studio.

### **1.4. Tujuan dan Manfaat**

#### **1.4.1. Tujuan**

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi reservasi hotel berbasis *mobile* yang mampu melakukan pemesanan kamar hotel dan memberikan informasi tentang kamar sesuai kebutuhan wisatawan dan masyarakat umum.

### **1.4.2. Manfaat**

1. Bagi hotel Azza dengan adanya aplikasi ini hotel Azza kini mempunyai Aplikasi reservasi *online* berbasis mobile yang mempermudah dalam memberikan informasi tentang hotel Azza kepada *customer*.
2. Memudahkan para pengguna dalam melakukan pemesanan kamar dan mengakses informasi hotel, jenis kamar, fasilitas, layanan, lokasi hingga tarif hotel yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.
3. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas Bina Darma dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.

## **1.5. Metodologi Penelitian**

### **1.5.1. Alat dan Bahan**

Adapun Alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penelitian baik perangkat keras (*hardware*), maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat perancang sistem informasi *mobile* berbasis android untuk Sistem Reservasi Kamar pada Hotel Azza Palembang.

1. Perangkat Keras (*hardware*)
  - a. Laptop Lenovo (RAM 2GB, harddisk 500GB)

b. Printer Canon

c. *Flashdisk*

## 2. Perangkat Lunak

a. Windows 8 64bit sebagai sistem operasi.

b. Microsoft word 2007, untuk pengetikan proposal skripsi.

c. phpMyAdmin Sebagai pengolahan basis data.

d. Xampp sebagai web server.

e. Java sebagai bahasa pemrograman.

f. Android Studio sebagai *platform* pembangunan aplikasi.

g. Sublime Text 3 untuk pengetikan coding program

### 1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap alur proses yang sedang berjalan pada Hotel Azza Palembang untuk memperoleh informasi yang nantinya akan diolah kedalam sistem informasi reservasi.

#### 2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan HRD dan staff di Hotel Azza, beserta pihak-pihak yang terlibat dengan kegiatan penelitian di Hotel Azza.

#### 3. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber-sumber lain seperti buku, jurnal dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian.

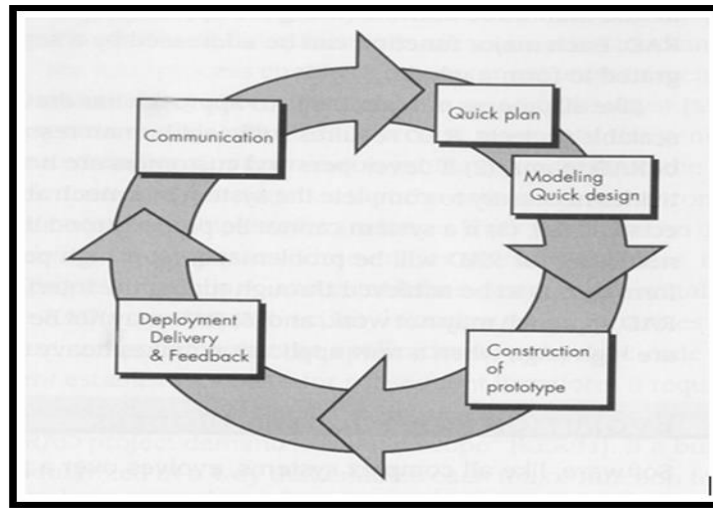
#### 4. Dokumentasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dokumen-dokumen Hotel Azzayang berkaitan dengan sistem informasi yang dibangun.

### **1.5.3. Metode Perancangan Sistem**

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Menurut Jogiyanto (2013), *Prototype model* adalah salah satu metode perancangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *Prototype* ini perancang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Pada *Prototype model* kadang-kadang pengguna hanya memberikan beberapa kebutuhan umum tanpa *detail input*, proses atau *detail output* dilain waktu mungkin tim pengembang (*developer*) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan *form user interface*. Ketika situasi seperti ini model *Prototyping* sangat membantu proses pengembang *software*. Berikut metode *Prototype*:



(Sumber: Pressman, 2010)

**Gambar 1.1.** Prototype Model.

Tahapan-tahapan metode pengembangan Prototyping diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *User*, maupun data-data tambahan baik jurnal, maupun artikel.

2. *QuickPlan*

Proses *quick plan* merupakan lanjutan dari proses *communication*. Tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*.

3. *Modelling quick design*

Proses *modelling quick design* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*,

representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) *procedural*. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

#### 4. *Contruction of prototype*

*Contruction of prototype* merupakan proses membuat *code*. Pada tahap ini *programmer* akan menerjemahkan *software requirement* dan *design* ke dalam bahasa yang bisa dikenal oleh *computer*. Tahap inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan *computer* akan dimaksimalkan dalam tahap ini. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang dibuat tadi. Tahapan *testing* ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian diperbaiki.

## 1.6. Sistematika Penulisan

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang di ambil, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan umum objek dalam penelitian ini, meliputi sejarah, visi da misi,serta struktur organisasi perusahaan. Dan menguraikan tentang tinjauan umum menenai perusahaan dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini



dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antar muka.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang hasil yang di dapat dari perancangan perangkat lunak dan menguraikan pembahasan terhadap hasil perancangan perangkat lunak.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat.