

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan penunjang penting yang digunakan untuk pembangunan suatu negara modern. Teknologi berkembang sangat cepat maka semakin cepat pula negara tersebut mengalami kemajuan. Kemajuan yang sangat pesat memungkinkan untuk menciptakan hal yang baru dalam dunia teknologi.

Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan dibidang komputerisasi (Setiawan, 2018).

Sistem informasi adalah sistem yang didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu (Yanuardi & Permana, 2019). Sistem informasi dibangun dengan tujuan untuk mengelola data-data maupun segala kegiatan administrasi secara *online* (Syam, 2018). Sistem informasi merupakan suatu alat yang dapat menunjang tingkat kelancaran dalam melaksanakan suatu kegiatan yang menggunakan sistem komputerisasi. Seperti dalam sistem informasi *reservasi* kamar hotel. Sangat penting bagi pihak perusahaan atau usaha hotel untuk memberikan kemudahan informasi tentang hotel secara tepat untuk mempermudah pelanggan melakukan *reservasi* kamar hotel .

Hotel Srikandi beralamat di Jl. Raya Solo - Yogyakarta, Jayan Jombor, Kec. Ceper, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Hotel ini menyediakan fasilitas berupa kamar-kamar yang beragam jenisnya, total terdapat 5 jenis kamar yang menjadi pilihan pengunjung, seperti ekonomi *room*, standar A *room*, standar B *room*, utama A *room*, dan utama B *room*. Perbedaan kelas kamar tersebut didasarkan pada kapasitas, harga, dan fasilitas yang ada di masing - masing kamar. Selain fasilitas kamar, hotel Srikandi Klaten juga menyediakan fasilitas-fasilitas seperti *meeting room*. *Reservasi* pada hotel srikandi masih dicatat dibuku reservasi manual, hal ini mengakibatkan timbulnya beberapa permasalahan. Salah satunya berdampak pada pelayanan kepada konsumen yang kurang maksimal dikarenakan terkadang pencatatan *reservasi* kamar yang sudah dipesan oleh konsumen tidak tersimpan dengan benar datanya, Karena catatan reservasi dibuku manual hilang serta menyulitkan resepsionis dalam pembuatan laporan karena harus melakukan penginputan data secara manual juga dan keakuratan data yang rendah Karena memiliki banyak kapasitas kamar dengan berbagai fasilitas masing - masing menyebabkan pelanggan kesulitan dalam memilih kamar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan merancang sistem informasi pada *reservasi* kamar hotel dengan harapan meningkatkan layanan, membenahi sistem *reservasi* kamar secara terpadu pada masing-masing kamar, mulai dari ekonomi *room*, standar A *room*, standar B *room*, utama A *room*, dan utama B *room*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan yang nyata bagi pengunjung khususnya yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi *reservasi* hotel.

2. Meningkatkan wawasan, pengalaman dan keterampilan bagi pengelola hotel.
3. Mengaplikasikan teori yang didapat dibangku perkuliahan dan menerapkannya di dalam dunia kerja bagi mahasiswa.

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Penulis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis untuk dapat digunakan dalam mengidentifikasi suatu masalah yang sedang terjadi, untuk pengabdian masyarakat, untuk kebermanfaatan kepada masyarakat serta untuk pengalaman diri sendiri.

2. Bagi Obyek Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk dapat menjadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam mengembangkan sistem informasi *reservasi* pada hotel Srikandi Klaten, sehingga dapat memberikan informasi yang lebih modern.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sumber penelitian selanjutnya, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya informasi mengenai sistem *reservasi* hotel yang baik dan benar.

1.3 Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan observasi lapangan secara langsung tempat lokasi penelitian, yaitu Hotel Srikandi Klaten, Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Perancangan Kebutuhan, mendesain sistem, proses pengembangan dan pengumpulan *feedback* dan implementasi atau penyelesaian sebuah produk, dan perancangannya menggunakan metode *prototype* yaitu perancangan sistem yang digunakan untuk penelitian dan adalah siklus yang digunakan untuk

membantu perbaikan pemrograman sebagai model produk. *Prototype* ini merupakan versi awal dari fase kerangka produk yang digunakan untuk memperkenalkan garis besar pemikiran, mencoba berbagai hal dengan rencana, mencari masalah yang ada sebanyak yang diharapkan, dan melacak jawaban untuk menyelesaikan masalah tersebut. (Nugraha & Syarif, 2018).

Model *prototype* yang digunakan akan memungkinkan pengguna untuk memahami pengaturan kerangka apa yang dibuat sehingga kerangka tersebut dapat berfungsi dengan baik. Strategi model yang diterapkan pada pengujian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tampilan aplikasi yang akan dibuat. Awal mula dari aplikasi berbentuk *mockup*. lalu akan dievaluasi oleh pengguna. Setelah *mockup* dievaluasi pengguna tahap berikutnya *mockup* akan dijadikan bahan rujukan bagi pengembang *software*. untuk membangun aplikasi.

Beberapa keuntungan menggunakan teknik metode adalah sebagai berikut:

1. *Prototype* akan membuat pengguna terlibat langsung dalam proses analisa dan desain.
2. *Prototype* mampu memahami segala kebutuhan secara nyata bukan secara abstrak
3. *Prototype* dibuat dengan cepat dan pengembangannya dilakukan secara berulang-ulang, ini membuat proses pengembangan *Software* semakin cepat dan efisien.

Prototype juga memiliki tahapan-tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan

Kebutuhan pengembang dan klien akan sama-sama mendefinisikan format *software*. dan mengidentifikasi kebutuhan dari sistem yang dibangun. Dalam tahap akan didefinisikan para pengguna sistem seperti admin dan *user* yang akan terlibat dalam sistem.

2. Tahap *Prototype*

Pelanggan atau klien akan menjelaskan keinginannya kepada perancang sistem untuk membuat perancangan sementara meliputi fitur menu yang cepat dan mudah, tampilan *input* dan *output*.

3. Tahap Evaluasi *Prototype*

Tahapan ini klien akan dilakukan pengecekan terhadap *prototype* yang sudah dibangun dengan maksud memastikan sistem yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan dan keperluan dari klien. Apabila *prototype* yang dibangun belum sesuai dengan keinginan klien maka akan dilakukan koreksi serta perbaikan kembali. Tahap ini akan menyempurnakan tampilan *input* dan *output* yang belum sesuai ataupun perlu penambahan fitur baru.

4. Tahap Mengkodekan

Sistem *prototype* yang telah disetujui pada tahap sebelumnya oleh klien akan di mulai proses dibuatkan dalam bentuk kode atau koding pada tahapan ini, dengan cara menterjemahkannya ke dalam bahasa pemrograman yang digunakan. Bahasa pemrograman berbasis PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *database* menggunakan *Mysql*.

5. Tahap Pengujian Sistem

Sistem yang telah diubah ke dalam bahasa pemrograman dan apabila telah menjadi sebuah perangkat lunak maka akan diuji terlebih dahulu untuk menentukan apakah perangkat lunak tersebut telah layak digunakan atau belum. Pengujian yang dilakukan mempunyai

tujuan untuk memastikan meminimalisir kesalahan yang ada biasanya pengujian melalui *Black Box*, *White box*, pengujian arsitektur, *Basis path* atau yang lainnya.

6. Tahap Evaluasi Sistem

Tahap pengevaluasian ini klien melakukan evaluasi untuk memastikan apakah program atau sistem yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan atau belum. Apabila telah sesuai maka sistem sudah dapat digunakan. Tapi apabila dinyatakan belum sesuai maka pengembang harus kembali ketahap sebelumnya untuk memperbaiki ketidak sesuaian tersebut sesuai dengan keinginan pelanggan.

7. Tahap Menggunakan Sistem

Sistem yang dibangun dan berhasil melewati tahapan evaluasi sistem dengan baik maka sistem tersebut sudah dapat digunakan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini hanya membatasi permasalahan yang ada pada penelitian dengan maksud agar Sistem Informasi yang dihasilkan tidak meluas dan sesuai yang di inginkan.

Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. *Reservasi* kamar bisa di akses admin dan *customer*
2. *Reservasi* dapat di lakukan di mana saja
3. Fasilitas laporam-laporan yang dapat diakses administrator

Adapun laporan-laporan yang dapat dilihat:

1. Laporan kamar dapat melihat daftar-daftar kamar yang tersedia.

2. Laporan *customer* untuk melihat daftar *customer* yang terdaftar
3. Laporan transaksi dan pendapatan untuk lihat secara detail transaksi *reservasi* dan pendapatan hotel.