

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan sangat penting bagi kehidupan manusia. Hampir di setiap organisasi atau perusahaan sudah menggunakan teknologi informasi untuk membantu pelaksanaan kegiatan proses bisnisnya. Banyak proses-proses yang dahulu dikerjakan dengan sistem pencatatan dengan menggunakan alat tulis atau secara manual yang banyak membutuhkan waktu pengerjaannya, sekarang dengan adanya teknologi semua kegiatan itu bisa dilakukan dengan lebih cepat dan menghasilkan informasi yang lebih akurat.

Sektor industri perhotelan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan sector pariwisata. Salah satunya yaitu Wisma Imbalo Group. Wisma Imbalo Group merupakan wisma berbintang yang berada di jalan By Pass, Rantauprapat, Labuhan Batu, Sumatera Utara. Lokasi Wisma Imbalo Group juga terletak di jalan By Pass, Rantauprapat yang merupakan salah satu jalan Lintas/Trans Sumatera. Fasilitas yang tersedia di Wisma Imbalo Group adalah *Air Conditioner (AC), TV, Bar & Restaurant, Room Service, Karaoke*.

Dalam memperoleh informasi mengenai fasilitas yang disediakan oleh Wisma Imbalo Group Rantauprapat terdapat beberapa pelanggan yang mengalami kesulitan karena pelanggan harus menghubungi pihak wisma Imbalo Group. Dalam pemesanan kamar masih dilakukan secara manual dengan cara mencatat setiap pemesanan kamar dalam buku besar. Termasuk di dalamnya mengatur masalah pencatatan data pelanggan, baik yang melakukan *check in* maupun *check out*, melihat data kamar yang kosong, laporan harian, laporan bulanan, transaksi pembayaran, tipe kamar dan harga kamar, tagihan tamu di wisma. Hal ini lebih membutuhkan banyak waktu, sehingga menyebabkan keterlambatan informasi dan mengakibatkan banyaknya timbul kesalahan. Dengan hal tersebut tak jarang mengakibatkan kecurangan dana penipuan di setiap transaksinya. Proses pencatatan data tamu ketika dibutuhkan pun akan mengalami kendala karena

harus mencari satu per satu nama dan buku yang telah digunakan. Dengan Permasalahan diatas Wisma Imbalo Group memerlukan sistem pemrosesan dalam hal pemesanan kamar dan fasilitas yang disediakan secara online agar data yang ada dalam buku besar dapat dipindahkan ke dalam satu database.

Melihat fakta tersebut, Wisma Imbalo Group membutuhkan aplikasi, untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan kamar, dan transaksi pembayaran. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat aplikasi untuk membantu pemesanan kamar dan pengolahan data-data pada Wisma Imbalo Group dengan judul **“APLIKASI RESERVASI KAMAR WISMA BERBASIS WEB”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah:

- a. Bagaimana membangun aplikasi reservasi kamar wisma yang dapat memberikan informasi tentang layanan wisma?
- b. Bagaimana cara melakukan proses reservasi tanpa harus datang langsung?
- c. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat membantu resepsionis dalam hal kegiatan operasional di wisma?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang dapat membantu pihak wisma dalam

- a. Memberikan informasi tentang layanan wisma yang tersedia yang bermanfaat bagi konsumen.
- b. Mengelola proses reservasi kamar hotel secara *online*.
- c. Membangun aplikasi yang dapat menyediakan fungsi yang dibutuhkan dalam kegiatan operasional diwisma seperti kamar yang tersedia, informasi fasilitas yang disediakan, pemesanan kamar, transaksi pembayaran, menghitung jumlah tagihan pelanggan di wisma, menghitung denda keterlambatan pada saat *check out*, melakukan *check in* serta pembuatan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini adalah:

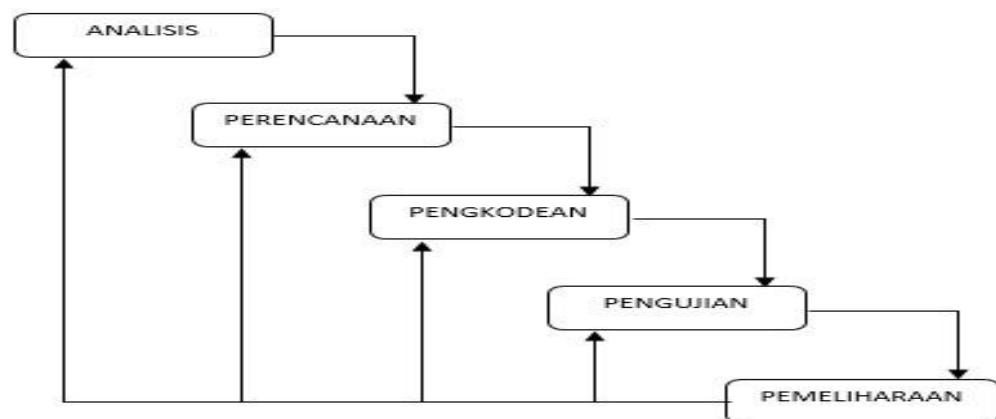
- a. Aplikasi ini hanya digunakan untuk menangani *Reservasi* Wisma Imbalo Group.
- b. Aplikasi ini tidak menangani proses pencatatan data restaurant wisma.
- c. Aplikasi ini tidak menangani transaksi dengan kartu kredit pada saat *reservasi* secara *online* dan *onsite*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi berbasis web *reservasi* kamar Wisma Imbalo Group Rantauprapat merupakan aplikasi yang dapat memfasilitasi Wisma Imbalo Group dalam melakukan pemesanan kamar wisma. Pada aplikasi web *reservasi* kamar Wisma Imbalo Group yaitu berupa aplikasi yang menampilkan kegiatan *operasional* wisma. Seperti: kamar yang tersedia, informasi fasilitas yang disediakan, pemesanan kamar, transaksi pembayaran, menghitung jumlah tagihan pelanggan di wisma, menghitung denda keterlambatan pada saat *check out*, melakukan *check in* serta pembuatan laporan. Dengan aplikasi ini, Pelanggan yang telah berkunjung ke Wisma Penginapan Imbalo Group, akan tetap mendapat informasi mengenai promo atau berita terbaru tentang Wisma Imbalo Group. Aplikasi berbasis web dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP (HyperText Preprocessor)* dengan *MySQL* sebagai media penyimpanan data (*database*).

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk membangun aplikasi ini adalah menggunakan *waterfall model*. *Waterfall model* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan berurutan yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, *design*, kode, pengujian dan pemeliharaan



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

a. Analisis

Menemukan permasalahan serta menganalisa kebutuhan yang diperlukan Wisma Penginapan Imbalo. Kemudian melakukan analisis alur kerja dari Reservasi Wisma Penginapan Imbalo Group.

b. Perencanaan

Proses membangun sebuah sistem dengan membuat perancangan sementara yang berfokus kepada penyajian kebutuhan aplikasi dan alat bantu pemodelan diantaranya : *Entity Relationship Diagram*, *Use Case*, perancangan antar muka *Flow Map*, *Mock up* tampilan program sementara menggunakan Balsamiq Mockups dan Visio.

c. Pengkodean

Proses pada tahap pengkodean sistem, penulis melakukan perancangan pemrograman menggunakan *Framework CodeIgneter* dan *Database MySql* dengan Bahasa pemrograman PHP.

d. Pengujian

Pada Tahap ini dilakukan pengujian terhadap program aplikasi yang telah selesai dibuat. Pengujian yang dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan

yang terdapat didalam aplikasi. Baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna. Sehingga menghasilkan keluaran yang sesuai dengan harapan pengguna. Pada tahap pengujian dilakukan dengan dua model yaitu *black box testing* dan UAT (*user Acceptance Test*). *Black box testing* sebagai startegi pengujian untuk memperlihatkan fungsionalitas dan spesifikasi dari aplikasi perangkat lunak sedangkan UAT digunakan untuk pengujian yang dilakukan langsung kepada pengguna untuk memberikan pengguna keyakinan bahwa aplikasi yang disampaikan kepada pengguna telah memenuhi kebutuhan pengguna.

e. Pemeliharaan

Setelah aplikasi lolos tahap pengujian dan siap untuk digunakan maka aplikasi harus dilakukan pemeliharaan dalam penggunaannya, agar dapat digunakan dalam jangka panjang. Proses perawatan dilakukan pada semua yang akan berpengaruh terhadap menggunakan perangkat lunak yang ada agar sampai tidak terjadi hambatan dalam pemakaian.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Rencana dan penjadwalan penyelesaian pembuatan aplikasi *reservasi* wisma berbasis web dapat dilihat pada tabel 1.1 :

Tabel 1. 1 Jadwal Proyek Akhir

Kegiatan	2016								2017																			
	Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				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
Analisis																												
Perancangan																												

[illegible]