

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri penginapan sayangnya mengalami keterpurukan dikarenakan wabah *pandemic* Covid-19 pada tahun 2019 kemarin. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, Airlangga Hartanto mengatakan bahwa penurunan ekonomi di sektor pariwisata berpengaruh terhadap merosotnya industri penginapan. [1] Tidak sedikit tempat penginapan yang gulung tikar akibat menurun drastisnya pendapatan mereka.

Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) mencatat bahwa pada tahun 2020 sedikitnya 1.642 tempat penginapan yang terpaksa tutup karena wabah Covid-19 ini. [2] Namun ada satu hal yang akan terus berkembang meskipun banyak sektor industri yang lainnya mengalami keterpurukan akibat berbagai macam wabah, yaitu teknologi. Berkembangnya teknologi dan globalisasi dapat menjadi kesempatan kedua untuk industri penginapan.

Industri penginapan dapat memanfaatkan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet untuk menjadi perantara antar pelaku jasa ke calon pengguna jasa secara *online*. Dengan memanfaatkan internet maka semakin luas jangkauan para pemilik jasa penginapan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kembali perekonomian di industri penginapan. Maka dari itu, dibangunlah aplikasi penyedia jasa penginapan berbasis *website* atau *Marketplace* Penginapan yang dimana dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi sarana bagi pemilik penginapan kepada calon pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan maka berikut rumusan masalah yang di dapatkan:

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi yang menyediakan sarana bagi pemilik jasa penginapan dan calon pengguna jasa?
2. Bagaimana agar aplikasi *marketplace* penginapan dapat digunakan oleh calon pengguna aplikasi?
3. Bagaimana cara menghubungkan kebutuhan antara pemilik jasa penginapan dengan calon pengguna jasa?

1.3 Tujuan

Berikut adalah tujuan dari pembangunan aplikasi ini:

1. Membangun aplikasi *marketplace* penginapan berbasis *website* menggunakan metode SDLC dengan model pengembangan jenis *waterfall*
2. Membangun aplikasi *marketplace* penginapan berbasis *website* dengan fitur pendaftaran akun, pemesanan kamar penginapan dan transaksi pembayaran
3. Membangun aplikasi *marketplace* penginapan berbasis *website* yang menjadi sarana perantara antar pemilik penginapan dengan calon pengguna jasa

1.4 Batasan Masalah

Setelah latar belakang, rumusan masalah dan tujuan dari aplikasi ini dijelaskan maka berikut adalah batasan masalah yang didapatkan:

1. Aplikasi hanya memiliki dua sistem pembayaran yaitu *cash* dan transaksi digital
2. Pemeriksaan bukti pembayaran dilakukan oleh *admin* secara manual

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan kata kunci yang dicantumkan di bagian abstrak dan menjelaskan kata inti pada bagian judul Proyek Akhir. Definisi operasional bukan merupakan definisi istilah, dapat dibuat dalam bentuk rincian (*numbering*) atau paragraf.

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi pengembangan yang digunakan untuk membangun aplikasi tersebut adalah menggunakan metodologi pendekatan terstruktur dengan metode SDLC (Sistem Development Life Cycle) dan model pengembangan untuk membangun aplikasi ini adalah 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 sistem, implementasi kode, pengujian dan pemeliharaan. [3]

Berikut merupakan penjelasan tahapan-tahapan dari model waterfall :

- 1) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah tahapan saat peneliti menentukan target mengenai apa dan siapa pengguna sistem, untuk apa sistem digunakan dan bagaimana penetapan penyelesaian masalah berdasarkan kegunaan sistem. Tahap ini adalah awal mulainya pengembangan, di mana sistem dianalisis terlebih dahulu terhadap hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan seperti

komponen pendukung, hardware yang diperlukan, bahasa pemrograman yang digunakan, dan lain-lain.

2) Desain Sistem

Tahap ini adalah proses membangun sebuah sistem dengan membuat perancangan sementara yang berfokus kepada penyajian sesuai kebutuhan aplikasi. Design sistem adalah tahapan saat pelaku pengembangan mencoba merencanakan perilaku sistem menggunakan simbol-simbol dan gambar yang mempresentasikan bagaimana komponen-komponen dalam sistem saling berhubungan.

3) Implementasi kode

Proses pada tahap implementasi kode ini merupakan tindakan penulisan kode pemrograman berdasarkan acuan dari hasil tahapan sebelumnya.

4) Pengujian sistem

Pada tahap ini, merupakan tahap saat hasil perangkat lunak diuji coba agar diketahui kesalahankesalahan yang terjadi berdasarkan hasil perangkat lunak yang di mana selanjutnya perlu diperbaiki dan disempurnakan sebelum perangkat lunak tersebut masuk ke dalam tahap pemeliharaan. Sangat perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah selesai dibuat. Pengujian yang dilakukan berguna 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.

5) Pemeliharaan

Tahapan ini adalah tahap saat pengembang melakukan pemeliharaan teratur pada perangkat lunak atau sistem tersebut digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model waterfall cocok digunakan untuk pembuatan aplikasi *marketplace* penginapan ini, karena tahapan-tahapannya yang jelas dan terurut. Dalam artian, jika tahapan yang

sedang dilakukan belum selesai maka belum bisa lanjut ke tahapan selanjutnya sehingga bisa meminimalisir kesalahan yang terjadi.