

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini bisnis perhotelan berkembang begitu pesat. Hal ini disebabkan karena begitu banyaknya bermunculan hotel – hotel. Mulai dari hotel kecil sampai hotel berbintang. Dengan keadaan seperti itu maka persaingan di dunia perhotelan semakin ketat. Dalam hal ini suatu hotel harus mempunyai suatu keistimewaan dibandingkan dengan hotel yang lain. Dan disini system informasi berperan sangat penting.

Hotel Sampurna Cipta merupakan salah satu hotel yang ada di Muntok, dimana dalam proses pemesanan kamar hotelnya masih dilakukan secara manual sehingga mempersulit karyawan untuk mendata para pengunjung yang ingin menginap dihotel, memperlambat proses pendataan dan sering terjadi kesalahan data – data yang dilaporkan.

Selain masalah diatas, beberapa kendala lain yang dihadapi pihak hotel adalah dalam administrasi penyimpanan data pengunjung. Selain itu juga data *check in* dan *chek out*, data kamar yang terisi di hotel tersebut. Berdasarkan masalah yang dihadapi pihak hotel maka Hotel Sampurna Cipta membutuhkan sebuah system informasi yang mampu menangani itu semua, dan diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kelancaran karywan hotel dalam melayani tamu serta mengelola data yang berhubungan dengan penyewaan kamar hotel, oleh karena itu penulis dalam penelitian ini member judul “ **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMAR PADA HOTEL SAMPURNA CIPTA** “

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam kasus ini antara lain, seperti yang dijelaskan dibawah ini :

- a. Bagaimana mengatasi kesulitan dalam pengolahan data pengunjung.
- b. Kesulitan dalam melakukan pencarian data, disebabkan terlalu banyaknya data yang ada dan pencarian harus dilakukan satu persatu didalam lemari arsip penyimpanan data sehingga dirasa kurang efektif dan tidak efisien.
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menyimpan banyak data atau dokumen secara terkomputerisasi, akurat dan terjaminnya keamanan.
- d. Bagaimana memberikan laporan-laporan secara cepat dan akurat.

1.3 Masalah

Adapun masalah yang ada pada Hotel Sampurna Cipta Mentok akan diuraikan penulis sebagai berikut :

- a. Kurang jelasnya informasi yang diberikan oleh *receptionist* karena tamu belum melihat secara langsung kamar yang ingin di pesan.
- b. Ketidaksesuaian tipe kamar yang dipesan dengan apa yang diharapkan oleh tamu.
- c. Proses pembuatan laporan secara cepat

1.4 Ruang Lingkup

Setelah melakukan observasi langsung ke Hotel Sampurna Cipta, maka ruang lingkup yang penulis ambil adalah

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendataan Kamar
- b. Pendataan Fasilitas
- c. Pendataan Menu Restaurant
- d. Pendataan Laundry
- e. Pendataan Barang Mini Market

- f. Pendataan Tamu
- g. Pemesanan Kamar
- h. Pemesanan Makanan/Minuman
- i. Buat Nota Restoran
- j. Pemesanan Jasa Laundry
- k. Proses Penerimaan Nota Laundry
- l. Buat Nota Mini Market
- m. Buat Bill Kamar
- n. Proses *Check Out*
- o. Buat Laporan Bulanan

1.5 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah system informasi pengelolaan data penyewaan kamar yang lebih cepat, tepat guna, efektif dan efisien pada Hotel Sampurna Cipta.

1.6 Manfaat

- a. Mempermudah pihak hotel Dalam proses pengelolaan data penyewaan kamar.
- b. Membantu dalam proses pengimputan data, pencarian data, dan laporan data penyewaan kamar.
- c. Dapat meminimalisasi adanya kesalahan dan mengoptimalkan keamanan data.

1.7 Metode Penelitian

Dalam pembuatan Skripsi ini, penulis akan menjelaskan tentang beberapa keterangan waktu, tempat serta metode yang digunakan selama penulis menyusun dan membuat Skripsi ini.

a. Tempat dan Waktu Penelitian

Penjelasan tentang tempat dan waktu penelitian akan dijelaskan dibawah ini sebagai berikut :

- 1) Tempat Penelitian Sesuai dengan studi kasus yang diambil, yaitu Hotel Sampurna Cipta Mentok
- 2) Untuk waktu penelitian dapat dilakukan sesuai hari dan jam kerja

b. Metode Pelaksanaan Penelitian

Untuk menyelesaikan program yang akan dibuat oleh penulis, maka penulis menggunakan metode pelaksanaan penelitian yaitu :

- 1) Metode Observasi
Melakukan pengamatan dan pencatatan data dengan meninjau secara langsung sehingga akan memperoleh data yang sistematis dan sesuai dengan tujuan.
- 2) Metode Wawancara
Mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak hotel.
- 3) Study pustaka
Dilakukan dengan mengumpulkan data dengan informasi melalui buku, internet.

c. Metode Analisa dan Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem adalah merancang sistem adalah sistem secara rinci, berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model baru yang akan diusulkan, dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program. Alat – alat yang digunakan di dalam tahap analisa sistem adalah :

- 1) *Entity Relationship Diagram (ERD)*
Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data *store* yang ada dalam diagram arus data.
- 2) *Logical Record Structure (LRS)*

Logical record structure berasal dari setiap entity yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.

3) *Conceptual Data Model*

Conceptual Data Model menunjukkan konsep- konsep, penggabungan antara konsep – konsep dan atribut – atribut dari sebuah model data

4) *Relasi*

Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terperinci dengan adanya primary key dan foreign key

5) *Spesifikasi Basis Data*

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

6) *Sequence Diagram*

Sequence diagram untuk menggambarkan interaksi antar obyek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

7) *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package, dan obyek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi.

8) *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing aliran berawal, *decision*, yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

Adapun tahapan – tahapan pada analisa sistem yaitu :

a) *Activity Diagram*

Digunakan untuk memodelkan alur kerja atau workflow sebuah proses bisnis

dan urutan aktivitas didalam suatu proses bisnis

b) *Use Case Diagram*

Digunakan untuk menggambarkan interaksi antara user dengan sistem

c) *Use Case Description*

Use case Description digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai Use Case Diagram sistem yang diusulkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini disusun atas beberapa bab yang masing – masing bab, penjelasannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, analisa sistem dan perancangan sistem berorientasi objek dengan UML, serta konsep dasar UML, analisa dan perancangan berorientasi objek, serta teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang akan dibahas.

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

Bab ini berisi tentang PEP (Project Executive Plan) yang berisi objective proyek, identifikasi stakeholder, identifikasi deliverables, penjadwalan proyek (yang berisi : work breakdown, structure, milestone, jadwal proyek), RAB (Rencana Anggaran Biaya), menjelaskan Struktur Tim Proyek, Analisa resiko (Project Risk) dan meeting plan.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tinjauan organisasi, analisa proses sistem berjalan yang digambarkan dalam *activity diagram*, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, *usecase diagram* dan *deskripsi usecase*.

Bab ini menjelaskan secara rinci rancangan sistem yang akan diusulkan. Rancangan tersebut terdiri dari rancangan basis data yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS), Tabel, Spesifikasi Basis Data. Selain itu, menjelaskan rancangan antar muka yang terdiri dari rancangan dokumen keluaran, rancangan dokumen masukan, rancangan dialog layar yang terdiri dari struktur tampilan dan rancangan layar serta *sequence diagram* dan rancangan *class diagram*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang dikerjakan layak untuk diimplementasikan serta juga saran-saran dari penulis serta daftar pustaka.