

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel Grand Puncak Lestari merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa perhotelan dan berlokasi di pusat kota yang berlokasi di jalan jendral sudirman no 10 F pangkalpinang. Hotel Grand Puncak Lestari memiliki kapasitas kamar sebanyak 90 dengan beberapa jenis tipe kamar, diantaranya *Superior Room*, *Deluxe Room*, *Junior Suite Room*, *Executive Suite Room* dan *Puncak Suite Room*, setiap kamar tersebut memiliki fasilitas dan harga yang berbeda-beda, selain kamar Hotel Grand Puncak Lestari juga memberikan beberapa fasilitas-fasilitas seperti *Meeting Room* dan *Restaurant*. Hotel Grand Puncak Lestari memiliki beberapa bagian utama salah satunya adalah bagian Reservasi Hotel. Bagian Reservasi Hotel merupakan sumber informasi bagi tamu untuk melakukan transaksi pemesanan kamar.

Saat ini sistem yang sedang berjalan pada bagian Reservasi di Hotel Grand Puncak Lestari sudah menggunakan sistem terkomputerisasi terutama dalam hal mengolah data proses reservasi pemesanan kamar, *check in*, restaurant dan laundry. Akan tetapi sistem yang ada pada bagian reservasi hotel ini masih memiliki kelemahan, yaitu pada proses registrasi kamar, termasuk pemesanan makanan dan minuman di *restauran* dan laundry, sehingga apabila tamu yang akan menginap harus reservasi secara manual yang akan memperlambat proses *check in*, belum lagi apabila tamu sedang ramai maka prosen *check in* harus mengantri dan ini menjadi kurang efektif.

Proses tersebut mendorong penulis untuk merancang sistem informasi reservasi hotel yang masih beroperasi secara manual agar dapat dikembangkan ke sistem berbasis terkomputerisasi sehingga proses bisnis yang dilakukan dapat berjalan dengan cepat dan baik. Oleh karena itu, dalam hal ini penulis mengangkat topic tersebut dengan judul

“Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Menggunakan Web Pada Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpinang”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, dapat diketahui pokok permasalahan yang terjadi yaitu belum dilakukannya secara maksimal proses pengolahan data yang terintegrasi dengan baik melalui pemanfaatan teknologi informasi. Berdasarkan hal tersebut, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengatasi proses reservasi, pemesanan makanan dan minuman di restaurant, dan permintaan laundry.
- b. Bagaimana cara mengoptimalkan sistem informasi pengolahan data berupa reservasi kamar dan check-in yang belum terkomputerisasi dengan baik.
- c. Bagaimana menyediakan laporan-laporan tentang pengarsipan pembayaran transaksi bukti reservasi, transaksi laundry dan restaurant cepat, tepat dan akurat.
- d. Bagaimana memberikan laporan-laporan penyewaan kamar secara cepat.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan diatas penulis membatasi masalah pada perancangan sistem informasi pengolahan data pemesanan kamar pembayaran secara dp pada Hotel Grand Puncak Lestari yang menyangkut pemesanan kamar secara terkomputerisasi.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam Pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan model Waterfall. Model ini mengusulkan pendekatan kepada *software* yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

Model ini melingkupi aktifitas-aktifitas sebagai berikut :

1) Tahap Modeling

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

2) Analisis Kebutuhan

Proses pencarian kebutuhan diidentifikasi dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka *software* engineer harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb.

3) Desain

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai.

4) Kodung

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuk yang dapat dimengerti mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

5) Pengujian

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6) Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya.

1.4.2 Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam bagian ini penulis menggunakan metode berorientasi obyek yang merupakan tahap analisisnya berpusat pada perolehannya dan kebutuhan pelanggan dengan cara yang singkat.

1.4.3 Alat bantu Pengembangan Sistem

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML) yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek.

Alat bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

1) Entity Relationship Diagram (ERD)

Adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

2) Logical Record Structure (LRS)

Adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas.

3) Relasi

Adalah menghubungkan dua buah himpunan dengan suatu hubungan tertentu.

4) Spesifikasi Basis Data

Adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.

5) Dokumen Keluaran

Merupakan hasil proses data-data didalam sistem informasi. Data-data yang diperoleh pada terjadi transaksi-transaksi yang dilakukan oleh organisasi merupakan bahan mentah untuk menghasilkan informasi.

6) Rancangan Dokumen Masukan

Dokumen dasar berupa formulir yang digunakan untuk memperoleh data yang terjadi.

7) Rancangan Layar Program

Adalah bagian dari program yang berhubungan dengan user, yaitu segala sesuatu yang muncul pada layar monitor.

8) Sequence Diagram

Adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

9) Class Diagram

Adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari dilakukannya penulisan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan

- a. Memudahkan *front office* dalam menangani semua informasi serta membuat laporan rutin yang diperlukan pengamatan waktu dan tenaga dapat mendorong pelayanan tamu dan pengunjung lebih maksimal.

- b. Memudahkan pengelola/Manager Hotel dalam mengevaluasi kemajuan pendapatan hotel sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat untuk terus meningkatkan pendapatan tersebut dalam bentuk promosi dan pelayanan lainnya.
- c. Optimalisasi layanan, pengunjung dan jasa Hotel sehingga mereka akan kembali lagi atau menginformasikan kepada orang lain tentang kepuasan pelayanan yang diterimahnya.

1.5.2 Manfaat

- a. Media penyimpanan yang digunakan lebih baik dan aman bagi sistem.
- b. Mempermudah pencatatan dan perhitungan pada proses reservasi hotel
- c. Mempermudah dan memperlancar kerja karyawan dalam pengolahan data yang lebih efektif dan efisien sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.
- d. Meningkatkan efektifitas dan produktifitas kerja karyawan dalam penyajian laporan pendapatan perbulan.

1.6 Sistematika penulisan

Agar penulis dapat menjelaskan tentang laporan skripsi ini secara terurai dengan baik dan akurat, maka penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Masalah, Batas Masalah, Metode Penelitian, Tujuan, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas tentang landasan teori yang berhubungan dan mendukung dalam penyusunan tugas yang ditulis secara urut dan lengkap, sejalan dengan permasalahan yang dihadapi. Tujuan dari landasan teori ini adalah sebagai dasar untuk memahami dalam meneliti sebuah sistem yang berjalan dan menggambarkan sebuah sistem baru yang akan dibuat.

Dalam landasan teori ini akan membahas mengenai Konsep Dasar Tentang Hotel, Klasifikasi hotel, Dokumen Reservasi Hotel, UML, Teori Pendukung, Teori Tentang Web (“Web, PHP, MySQL, XAMPP, Adobe Photoshop, HTML, dll”), dan Teori tentang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dan alat bantu analisis dan perancangan sistem informasi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menguraikan tentang profil Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpinang. Serta proses bisnis, activity diagram, analisa masukan dan analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, use case diagram, deskripsi use case, ERD, transformasi ERD ke LRS, LRS, tabel dan spesifikasi basis data.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini mengemukakan kesimpulan dari topik yang dipaparkan dan saran-saran yang mungkin diperlukan dalam pengembangan Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpinang setelah memakai aplikasi web.