

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi semakin cepat dan pesat dalam perkembangannya. Dengan demikian banyak kegiatan yang memanfaatkan teknologi sebagai solusi. Banyak bidang yang menggunakan teknologi untuk membantu pekerjaan sehingga informasi dapat tersaji lebih efisien waktu dan akurat. Dalam dunia pendidikan, beberapa pendidik yang mulai sadar akan teknologi, memanfaatkannya sebagai alat bantu belajar untuk peserta didik. Sehingga, diharapkan ilmu tersampaikan secara optimal.

Kegiatan belajar dan mengajar, adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah ilmu, baik dilakukan secara teori dan praktikum. Tak banyak kesulitan dalam menyampaikan materi ilmu secara teori, namun di beberapa sekolah kejuruan, perlu sebuah solusi yang tepat dalam menyampaikan materi ilmu dengan mengadakan kegiatan praktikum. Karena, kegiatan praktikum dalam sekolah kejuruan sebisa mungkin sama dan nyata dengan kegiatan sesungguhnya didunia kerja. Maka dari itu untuk memberikan ilmu nyata kepada para peserta didik, dibutuhkan kegiatan praktikum yang memberikan ilmu secara nyata dan ditunjang oleh teknologi komputer, dikarekanan teknologi komputer merupakan bagian dari sebuah dunia kerja. Terlebih untuk dunia kerja pariwisata dan teknologi informasi.

SMKN 4 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang mempersiapkan peserta didik yang berkompeten untuk bekerja pada industri perhotelan. Dalam penyampaian materi, para pendidik telah menyampaikan ilmu dengan mengadakan kegiatan praktikum dan teori. Pada kegiatan praktikum, para peserta didik hanya melakukan kegiatan reservasi kamar dengan catatan manual menggunakan form kertas. Sehingga, ada beberapa masalah yang terjadi, seperti, kesalahan dalam proses praktikum pencatatan reservasi maupun kurang efisiennya waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan praktikum.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi reservasi yang dapat membantu kegiatan praktikum reservasi kamar menjadi lebih efisien waktu dan meminimalkan kesalahan. Serta kegiatan praktikum yang didukung oleh sebuah sistem informasi akan memberikan ilmu yang lebih nyata dan menjadi pedoman ketika telah bekerja dalam dunia perhotelan. Sistem Informasi Reservasi kamar ini, masih membutuhkan inputan dari user atau peserta didik. Kemudian, inputan tersebut akan diolah oleh sistem sehingga akan menghasilkan laporan sesuai data yang telah inputkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi reservasi pada edotel SMKN 4 YOGYAKARTA sehingga menghasilkan informasi yang akurat dan efisien waktu?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Pengguna komputer adalah siswa akomodasi perhotelan dan guru, aplikasi dimaksudkan untuk membantu kegiatan praktikum. Dan di asumsikan siswa telah bisa mengoperasikan komputer serta memiliki ilmu perhotelan dalam pembacaan laporan, dll.
2. Sistem informasi reservasi kamar ini, berbasis dekstop yang dibangun menggunakan bahasa java serta MySQL sebagai database manajemen sistem.
3. Software yang digunakan XAMPP 1.8.1 dan Netbean IDE 7.1.1
4. Sistem ini nantinya akan menghasilkan output laporan reservasi laporan serta status reservasi kamar, dan laporan tamu

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk bagaimana merancang dan membangun sistem informasi reservasi kamar untuk kegiatan praktek siswa akomodasi perhotelan SMKN 4 Yogyakarta, agar kegiatan praktek efisien secara waktu, dan efektif dalam mengikuti perkembangan teknologi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, beberapa metode yang dilakukan adalah:

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya yaitu pendidik dan peserta didik. Agar diperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah dan keinginan pendidik dan peserta didik.

2. Literatur

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan beberapa sumber bacaan untuk mendukung penyusunan dan pembuatan program.

1.5.2 Metode Analisis

1. Metode analisis SWOT

Metode ini menganalisis sistem dari segi *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Oportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman).

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dibagi menjadi dua yakni, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Melalui analisis kebutuhan fungsional dijelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan fungsional pada sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

1. Flowchart

Flowchart adalah sebuah alur yang menggambarkan bagaimana sebuah sistem itu akan berjalan. Alur sistem tersebut menceritakan tahapan jalannya sistem dalam sebuah bagan.

2. DFD (Data Flow Diagram)

DFD atau Data Flow Diagram merupakan salah satu cara untuk merepresentasikan suatu proses model, ada dua jenis DFD yakni DFD logis dan DFD Fisisk. DFD logis menceritakan proses tanpa menyarankan bagaimana mereka akan dilakukan, sedangkan DFD fisik menggambarkan

proses model berikut implementasi pemrosesan informasinya.

1.5.4 Metode Testing

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis testing yaitu:

1. Black Box Testing

Black Box testing adalah pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi suatu modul seperti function dan procedure.

2. White Box Testing

White Box testing merupakan cara pengujian dengan meneliti kode-kode program yang ada dan menganalisa apabila terdapat kesalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan pada penelitian ini.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasar teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori bahasa pemrograman serta *software* yang akan digunakan dalam perancangan sistem.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek masalah, perancangan sistem serta analisis sistem yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

