

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan teknologi semakin canggih dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Teknologi *smartphone* merupakan perangkat yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dengan menggunakan *smartphone* masyarakat dapat melakukan pencarian informasi secara praktis. Salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang populer saat ini yaitu sistem operasi android. Perkembangan android sangatlah pesat serta pembuatan aplikasi-aplikasi android sangat menjanjikan. Dengan adanya sistem operasi android dapat digunakan untuk bidang usaha, salah satunya adalah bidang usaha perhotelan.

Sekarang ini banyak perusahaan hotel yang menggunakan teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Khususnya dalam mencari informasi ketersediaan kamar dan pemesanan kamar. Hal tersebut, dapat meningkatkan kinerja suatu perusahaan hotel.

Hotel Pondok Anggun adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang perhotelan dan berlokasi di Sleman Yogyakarta. Hotel ini sedang berkembang dan selalu berupaya mengedepankan pelayanan, keamanan dan kenyamanan bagi tamu atau pengunjung. Saat ini Hotel Pondok Anggun masih menggunakan sistem manual dan belum menggunakan teknologi yang terkomputerasi, jadi untuk melakukan reservasinya yaitu dengan cara mendatangi hotel secara langsung atau

reservasi via telepon oleh tamu atau pengunjung untuk mengetahui ketersediaan kamar dan pesan kamar.

Untuk itu penulis mengajukan pada Hotel Pondok Anggun perlunya sebuah aplikasi *mobile* berbasis android karena saat ini android lebih banyak dipakai dan lebih instan dalam penggunaannya dibandingkan dengan *website*, maka tamu atau pengunjung dapat menggunakan aplikasi ini di *smartphone* sebagai media memperoleh informasi kamar hotel yang dapat menghemat waktu dan biaya, karena tamu atau pengunjung dapat melakukan reservasi kamar hotel kapanpun dan dimanapun mereka berada tanpa harus datang langsung ke hotel. Perangkat *mobile* ini akan memberikan suatu informasi kepada tamu atau pengunjung agar bisa mengetahui informasi tentang hotel. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul “Perancangan Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Pondok Anggun Yogyakarta Berbasis Android”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang aplikasi reservasi kamar hotel Pondok Anggun Yogyakarta berbasis android yang dapat mempermudah informasi ketersediaan kamar kosong?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dibangun batasan masalah dimana penulis akan menjelaskan tentang aplikasi reservasi kamar pada hotel Pondok Anggun berbasis android dengan membatasi cakupan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat *platform* android sehingga hanya data dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* android
2. Aplikasi ini hanya untuk memperoleh informasi ketersediaan kamar kosong dan reservasi kamar pada Hotel Pondok Anggun saja.
3. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer.
4. Database menggunakan MySQL dan aplikasi *client* dibangun dengan bahasa pemrograman java.
5. Pengolahan data dilakukan oleh admin yang di inputkan di halaman *website* yang dikhususkan untuk mengolah data.
6. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet (*online*) untuk melakukan proses reservasi.
7. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Android versi 4.1 (Jelly Bean), sehingga aplikasi ini bisa berjalan minimal pada sistem operasi android 4.1.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan perancangan aplikasi reservasi kamar hotel Pondok Anggun Yogyakarta berbasis android sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi reservasi hotel Pondok Anggun Yogyakarta.
2. Sebagai media yang dapat membantu untuk mengetahui informasi tentang Hotel Pondok Anggun.
3. Mempermudah para tamu atau pengunjung untuk mengecek ketersediaan kamar kosong.
4. Mempermudah para tamu atau pengunjung dalam melakukan reservasi kamar.

1.5 Metode Penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan dipakai adalah :

1. Wawancara

Merupakan sumber untuk pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pemilik Hotel Pondok Anggun Yogyakarta.

2. Dokumentasi

Merupakan sumber untuk pengumpulan data dengan cara membaca atau melihat dokumen-dokumen yang penulis peroleh di Hotel Pondok Anggun Yogyakarta.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis sistem ini menggunakan analisis PIECES untuk menganalisis Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Kontrol (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*), Pelayanan (*Services*) pada program yang dibuat.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang dibuat *flowchart*, UML dan ERD.

1.5.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan *Systems Development Life Cycle* (SDLC). SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut.

1. Identifikasi dan seleksi proyek
2. Inisiasi dan perencanaan proyek
3. Analisis
4. Desain
5. Implementasi
6. Pemeliharaan

1.5.5 Metode Testing

Menguji aplikasi yang telah dibuat dengan dua metode untuk melakukan unit pengujian, yaitu :

1. *Black Box Testing*, pengujian dengan menjalankan unit, kemudian diamati apakah hasil dari unit sesuai dengan proses yang diinginkan.

2. *White Box Testing*, pengujian dengan melihat modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kumpulan teori-teori yang berhubungan dengan tema laporan skripsi dan jurnal atau hasil penelitian terdahulu tentang perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* berbasis Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai analisis PIECES dan perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang

flowchart, merancang UML, merancang ERD, merancang database dan merancang *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi reservasi kamar hotel Pondok Anggun Yogyakarta ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun pihak lain yang berminat membuat atau mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis Android.