

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pada masa sekarang memang sudah jauh berkembang pesat. Dengan segala kemampuan komputer yang dimiliki kita pada melakukan apa saja yang ada dalam benak kita. Mulai dari bermain internet, melakukan tugas-tugas kantor, bermain game, memuat berbagai macam aplikasi berbasis komputer, misalnya aplikasi reservasi hotel secara *online*, reservasi tiket pesawat. Dalam perkembangannya, semua jenis pekerjaan mulai tergantung kepada kemampuan sebuah komputer.

Saat ini di dalam dunia perhotelan membutuhkan sebuah aplikasi untuk penyimpanan data-data tamu, kamar, pemesanan makanan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem aplikasi yang diperlukan oleh hotel untuk dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

Edotel Kenari Yogyakarta merupakan hotel yang terletak di jantung kota Yogyakarta, selain itu yang letaknya sangat strategis karena dekat stadion mandala krida. Oleh karena itu didalam pembayaran termasuk proses billing dari pembayaran kamar, pembayaran makanan, laundry. Untuk pembayaran tersebut harus dilakukan pada *counter* masing-masing dan secara manual melakukan transaksi sehingga membutuhkan waktu yang lama dan tidak efisien, maka dibutuhkan sebuah sistem yang menghubungkan dengan *front office counter*, kasir restaurant, *housekeeping* dan *counter* fasilitas yang disediakan hotel.

Penghubungan tersebut berguna untuk mempermudah tamu untuk melakukan pembayaran dan dapat dilakukan pada saat *billing* akhir tamu akan meninggalkan hotel. Untuk pengembangan Edotel Kenari Yogyakarta dibutuhkan suatu sistem yang dapat menyimpan data dan dapat mengetahui apa yang di lakukan oleh tamu selama menginap dan dari melakukan pemesanan yang lainnya.

Setelah penulis mempelajari dan mengamati dari permasalahan sistem *billing* yang secara *manual* atau dicatat yang ada di hotel tersebut, maka sekarang penulis mengambil judul proposal tentang pembuatan "*Perancangan Sistem Aplikasi Billing Pada Edotel Kenari Yogyakarta*". Dan diharapkan dengan dibuatnya skripsi tersebut dapat membantu kinerja yang ada sekarang menjadi lebih mudah, efisien dan berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat membantu sistem pelayanan yang dilakukan oleh pihak Edotel Kenari Yogyakarta dan melakukan pengembangan sistem aplikasi ini menjadi terkomputerisasi. Maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana membuat sistem aplikasi *billing* pada Edotel Kenari Yogyakarta untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan penyediaan laporan yang terkomputerisasi".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 untuk membuat program aplikasinya tersebut serta

Microsoft SQL Server 2000 sebagai pengolah databasenya. Disini penulis akan membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengolahan data departemen.

Departemen merupakan pengelompokan barang, yaitu room, restoran, laundry.

2. Pengolahan item jenis.

Dalam satu departemen misal room ada tipe-tipe barang sebagai klasifikasi jenis barang. Misal pada departemen room ada 3 jenis yaitu junior suite, moderate suite dan meeting room.

3. Pengolahan data item.

Item barang merupakan satuan terkecil barang yang langsung berkaitan dengan transaksi, misal room 202 pada junior suite.

4. Pengolahan data user dan group user.

5. Pengolahan transaksi check in dan tamu.

6. Pengolahan data item store and souvenir.

7. Pengolahan laundry.

8. Transaksi pembayaran.

9. Transaksi add charge.

10. Proses *check out*.

11. Proses buka shift

12. Proses tutup shift

Laporan yang dihasilkan:

1. Laporan penjualan per departemen.
2. Laporan keuangan kasir.
3. Laporan kwitansi *biling (Official Receipt)*.
4. Laporan penjualan detail.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam membuat *software* ini antara lain :

1. Memberikan kemudahan pada *front office* dalam melakukan billing tamu.
2. Meningkatkan mutu dan kualitas pada pihak Edotel Kenari Yogyakarta.
3. Mempermudah cara pelayanan terhadap tamu hotel.
4. Sebagai pengembangan sistem pengolahan data yang lebih baik dimasa mendatang pada pihak hotel tersebut.
5. Sebagai solusi baru dalam menyampaikan informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif lain yang lebih dulu dengan cara mencatat pada kertas.
6. Sebagai teknologi informasi dalam bentuk aplikasi database dengan menerapkan dan mengembangkan komputersasi dalam pengolahan data yang lebih efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - Untuk lebih mempermudah proses pendataan dan pembukuan.
 - Memperdalam dan mengaplikasi pemahaman di bidang aplikasi.

➤ Tujuan dari penelitian sekaligus untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.

➤ Memperoleh banyak ilmu yang telah didapatkannya dari penelitian tersebut.

2. Bagi Perusahaan

➤ Proses pencarian dokumentasi data akan lebih mudah apabila diperlukan sebagai referensi selanjutnya.

➤ Meningkatkan layanan terhadap pengunjung tamu Edotel.

➤ Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja serta produktifitas kepada karyawan Edotel Kenari Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi maka penulis melakukan dengan empat penelitian :

a) Metode Observasi

Yaitu metode untuk mendapatkan suatu data dengan cara melihat langsung objek yang diteliti.

b) Metode Wawancara

Selain penelitian lapangan terhadap secara langsung, wawancara pun dilakukan pada pihak-pihak yang secara langsung menangani masalah tersebut terutama pada general manajer Edotel Kenari Yogyakarta.

c) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan guna mendukung data yang telah didapat, dengan refrensi dari buku-buku yang ada diperpustakaan STMIK AMIKOM dan

situs - situs internet yang mengacu pada bidang yang berkaitan dengan objek tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika bentuk penulisan skripsi ini yang dapat dikatakan teratur dan berpola harus disusun secara sistematika, untuk penulis membagi bahasan penulisan skripsi ini menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Judul, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Metode Pengumpulan Data, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan dasar teori yang isinya membahas tentang *database*, SQL Server 2000, Microsoft Visual Basic 6.0 dan komponen-komponen yang berhubungan dengan aplikasi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum struktur organisasi, analisis kelayakan, analisis kerja, analisis efisiensi, analisis biaya dan manfaat dalam perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem yang terdiri dari : memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem, penerapan perencanaan sistem, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, serta tindak lanjut implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

