

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pada zaman modern saat ini, masyarakat dimudahkan dengan pesatnya teknologi baik itu untuk berjualan produk, jasa, iklan, promosi, dan lain-lain. Salah satunya teknologi yang berkembang pesat adalah website. Dengan adanya website masyarakat dapat mengakses dimana saja dan kapan saja.

Website sebagai media digital pada zaman ini memungkinkan siapa saja dapat mengaksesnya. Untuk itu para pelaku bisnis memanfaatkan website sebagai media sarana promosi bisnis. Di website juga pengunjung disajikan informasi yang berkaitan apa yang di ketik pada mesin pencari. Dengan adanya kemajuan teknologi seperti website, pemilik home stay cukup menunggu adanya orderan melalui website.

Di website juga dapat melakukan pembayaran secara digital sehingga waktu pelanggan tidak terbuang sia-sia jika harus melakukan pembayaran di tempat. Teknologi digital saat ini khususnya pembayaran online telah berkembang pesat. Hal itu membuat para pengembang website sekarang ini menerapkan fitur pembayaran online dengan payment gateway yang dimana pelanggan tidak perlu melakukan konfirmasi pembayaran.

Treegy Home Stay adalah bisnis home stay yang didirikan pada November 2018. Fasilitas di home stay meliputi rumah bernuansa tradisional Jawa. Karena baru saja didirikan pemilik home stay ingin menjangkau pelanggan yang luas untuk itu pemilik membutuhkan website untuk media promosi sekaligus reservasi homestay.

Pada Treegy Home Stay dalam proses mengelola data penginapan masih manual mencatat ke buku, dalam hal ini dapat menyebabkan pencatatan laporan transaksi menjadi tidak akurat. Dan juga pada proses pembayaran menginap pengunjung harus melakukan pembayaran di tempat atau melalui atm lalu melakukan konfirmasi pembayaran ke pihak home stay.

Oleh karena itu latar belakang masalah di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian pada Tree Home Stay dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TREEGY HOMESTAY BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu Bagaimana agar laporan transaksi pada Treegy Home Stay yang tadinya tidak akurat menjadi akurat ?

1.3 Batasan masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengguna yaitu admin dan pelanggan.

2. Website ini di rancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, Bootstrap sebagai pengembangan tampilan websiteMySQL sebagai database, dan Codeigniter sebagai framework
3. Metode pembayaran menggunakan payment gateway.
4. Pengunjung dapat melakukan cek ketersediaan homestay.
5. Sistem admin menyajikan olah data homestay,pemesanan,pelanggan.

1.4 Maksud dan tujuan penelttian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan merancang dan membangun website Treegy Home Stay sebagai media promosi serta membuat laporan transaksi menjadi akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang website reservasi Treegy Home stay yang mempunyai kemampuan sistem yaitu :

a. Bagi Penulis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam membangun sistem informasi berbasis website. Manfaat lain bagi penulis yaitu menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

b. Bagi Objek

Website ini sebagai sarana pendukung dalam proses transaksi dan laporan homestay. Sehingga yang tadinya laporan transaksi tidak akurat menjadi akurat.

1.6 Metode penelttian

Penelitian menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk system pendukung keputusan ini adalah :

1.6.1.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian sebagai bahan laporan penulisan skripsi. Objek pada penelitian ini adalah Treegy Home Stay.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung kepada objek penelitian dalam mengumpulkan informasi untuk keperluan penelitian. Dengan adanya data hasil wawancara dapat digunakan sebagai bahan untuk pembuatan sistem.

1.6.1.3 Metode Studi

Teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi dari berbagai buku atau sumber artike dari situs internet dengan tujuan penyusunan teori dalam pembuatan sistem pendukung keputusan.

1.6.1.4 Metode Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan semua informasi yang diambil dari buku literature terkait dengan penelitian, kutipan, dan dokumen lain sebagai referensi untuk meminimalkan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini.

1.6.2 Metode analisis

Dalam menganalisis perancangan sistem pakar ini penelitian menggunakan metode analisis PIECES Performance (kinerja), Information (Informasi), Economic (ekonomi), Control (control), Efficiency (efisiensi), dan Services (pelayanan) untuk menentukan system baru ini layak atau tidak diimplementasikan di objek penelitian.

1.6.3 Metode perancangan

Metode perancangan yang digunakan meliputi :

1. Pembuatan *flowchart* sistem.
2. Pembuatan *data flow diagram* (DFD).
3. Pembuatan rancangan basis data seperti entity relationship diagram (ERD)
4. Pembuatan rancangan *user interface*.

1.6.4 Metode pengembangan

Pengembangan dari sistem yang dibuat menggunakan System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahap ini dilakukan perencanaan pencarian data berupa wawancara, observasi untuk kebutuhan yang diperlukan sistem. Dengan adanya perencanaan sistem dapat menentukan strategi dalam pembuatan sistem.

2. Analysis

Tahap analisis peneliti menganalisa berbagai masalah yang dihadapi serta menentukan kebutuhan sistem. Dan menentukan model mana yang cocok dengan sistemnya nanti apakah ada hambatan kedepannya dan dapat menentukan resiko-resiko

3. Design

Tahap design dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan perancangan lunak yang dapat dilakukan sebelum ketahap pengkodean.

4. Implementation

Implementasi yaitu tahap pengkodean yang mana menterjemahkan perancangan design ke bahasa pemrograman agar dapat dimengerti oleh computer.

5. Testing

Pada proses testing dilakukan proses memeriksa apakah sistem berjalan sesuai yang diinginkan atau belum. Jika terdapat kesalahan maka akan diulang ke tahap coding agar sistem berjalan sesuai yang di inginkan.

6. Maintenance

Tahap pemeliharaan sistem yang telah dibuat agar sistem dapat berjalan dengan lancar. Dalam tahap ini sistem di perbaiki, mengembangkan sistem yang sudah ada agar kinerja sistem menjadi optimal.

1.6.5 Metode testing

Metode untuk menguji kelayakan sebuah sistem sudah sesuai yang diinginkan atau belum. Pada metode untuk pengujian sistem menggunakan *black box testing*.

1.7 Sistematika penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, serta perangkat lunak yang digunakan dalam membuat sistem dan keperluan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis sistem yang digunakan berupa PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan yang meliputi kelayakan teknologi, operasional, dan hukum. Pada bab ini juga menjelaskan tentang rancangan *flowchart*, DFD, relasi antar tabel, rancangan table rancangan antar muka yang digunakan sebagai komunikasi antara aplikasi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana penulis merancang sistem yang akan dibuat, mulai dari perancangan tertulis sampai pembuatan aplikasi, testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.

