

BAB I

PENDAHULUAN

1.7 Latar Belakang Masalah

Hotel Surfing Bay Cottages adalah salah satu perusahaan swasta di pacitan yang bergerak di bidang jasa perhotelan. Hotel Surfing Bay Cottages masuk dalam masuk kedalam resort Parai Teleng Ria yang dikelola oleh PT. EL John. Dalam hal ini Surfing Bay Cottages merupakan satu-satunya hotel yang berada di dalam kawasan resort Parai Teleng Ria. Hotel Surfing Bay Cottages memiliki 6 kelas kamar dengan beberapa fasilitas yang disediakan, diantaranya adalah kamar kelas row, kamar kelas deluxe orchid garden view, kamar kelas junior suite, kamar kelas deluxe sea view, dan kamar kelas deluxe mountain sea view. Hotel Surfing Bay Cottages mengadakan event untuk menarik minat pengunjung agar menginap di hotel Surfing Bay Cottages, even yang diselenggarakan oleh hotel seperti pesta tahun baru, semarak idulfetri, lomba fotografer dan konser musik.. Terdapat beberapa fasilitas yang terdapat di sekitar hotel Surfing Bay Cottages yaitu kampoeng nelayan, sea view restaurant, metting room, waterpark, BBQ, warung kopi, orchid garden, mini zoo.

Dalam menjalankan bisnis perusahaannya, hotel Surfing Bay Cottages saat ini masih menggunakan sistem manual dalam hal publikasi dan penyebaran informasi tentang hotel. Pada hotel Surfing Bay Cottages pengunjung dapat mengetahui informasi hotel dengan cara melihat banner yang dipasang disekitar hotel atau menghubungi marketing hotel.

Kendala lain yang terjadi di hotel Surfing Bay Cottages adalah segi promosi yang diterapkan. Promosi pada hotel Surfing Bay Cottages saat ini masih bisa dibilang kurang luas untuk menyebarkan informasi ke masyarakat tentang hotelnya. Hotel Surfing Bay Cottages saat ini masih menggunakan brosur atau famplet, banner iklan dalam menyebarkan informasinya. Sistem manual yang dijalankan akan menimbulkan kendala bagaimana apabila pengunjung ingin mengetahui promosi dan event apa saja yang ada di hotel Surfing Bay Cottages dan pengunjung tidak dekat dengan lokasi serta tidak terjangkau informasi yang lengkap dari hotel Surfing Bay Cottages?

Oleh karena itu solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang timbul tersebut dengan cara dirancangnya suatu aplikasi sistem informasi berbasis mobile sebagai media publikasi dan promosi yang mendukung proses promosi dan publikasi pada hotel Surfing Bay Cottages Pacitan. Sehingga sistem ini dapat menggantikan sistem manual yang ada sehingga pelayanan bertambah maksimal, efektif dan efisien. Sistem dijalankan di platform android karena perkembangan teknologi yang pesat dengan adanya perangkat-perangkat teknologi komunikasi bergerak seperti smartphone android yang hampir dimiliki oleh setiap orang dan adanya dukungan teknologi internet, maka kebutuhan masyarakat akan informasi akan sangat cepat tersampaikan.

1.8 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah untuk penelitian ini yaitu bagaimana cara membuat sistem informasi mobile untuk menyebarkan informasi promosi dan publikasi serta informasi tentang hotel seperti berita hotel, event pada hotel, serta penyebaran informasi fasilitas dan kamar yang ada dalam hotel Surfing Bay Cottages Pacitan.

1.9 Batasan Masalah

Dalam pembangunan sistem informasi untuk hotel ini penulis memaparkan beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam perancangan sistem informasi ini penyimpanan data-data hotel menggunakan *database MySQL*.
2. Perancangan sistem informasi publikasi dan promosi menggunakan bahasa pemrograman yang dipakai *php* dan *java*.
3. Penelitian ini menghasilkan dua aplikasi yaitu aplikasi admin (web) dan aplikasi user (mobile) namun peneliti berfokus pada aplikasi (user) mobile.
4. Aplikasi yang dirancang di atas platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada perangkat berbasis android.
5. Aplikasi yang di kembangkan membutuhkan koneksi internet .

1.10 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

- a. Untuk meningkatkan pelayanan pada hotel Surfing Bay Cottages dengan menerapkan sistem informasi berbasis mobile.
- b. Mempermudah user untuk memperoleh informasi hotel.
- c. Dengan penelitian ini mampu mempermudah dan memperluas informasi hotel.

1.4.2 Tujuan

- a. Membuat sistem informasi berbasis mobile sebagai media penyalur informasi promosi kepada pengunjung hotel Surfing Bay Cottages
- b. Mampu menampilkan informasi publikasi dan promosi hotel.
- c. Dapat menunjukkan lokasi dan informasi fasilitas hotel terbaru oleh pihak hotel.
- d. Publikasi dan promosi yang dibuat lebih tepat sasaran sehingga mengurangi promosi secara manual.

1.11 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam mendapatkan data maupun informasi pada hotel Surfing Bay Cottages Pacitan dilakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk penelitian ini, maka dilakukan beberapa metode penelitian yang bisa digunakan.

1.5.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian langsung ke Hotel. Studi lapangan ini dilakukan dengan tiga cara antara lain:

1. Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pengurus dan anggota hotel Surfing Bay Cottages Pacitan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Penelitian mendatangi langsung lokasi objek penelitian yaitu hotel Surfing Bay Cottages Pacitan untuk mendapatkan informasi-informasi lainnya yang belum atau kurang didapat pada saat wawancara.

1.5.8 Metode Analisa

Metode analisa menggunakan analisis PIECES, analisis ini di gunakan untuk mengevaluasi kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan pelayanan yang terjadi untuk menganalisa layak tidaknya sistem tersebut menggantikan sistem yang lama.

1.5.9 Metode Perancangan

Perancangan sistem informasi ini menggunakan database MySQL, dan bahasa pemrograman Java dan PHP. Desain sistem perangkat lunak menggunakan Flowchat, DFD (*Data Flow Diagram*) serta penggunaan ERD (*Entity Relationship Diagram*) agar mudah menggambarkan perancangan program.

1.5.10 Metode Pengembangan

Pembangunan sistem informasi pada penelitian ini menggunakan analisa berorientasi objek dengan metode pengembangan Waterfall yang dilanjutkan dengan perancangan yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data dan antarmuka. Karena metode waterfall ini dinilai cukup teliti dan berurutan dalam pengerjaannya. Sehingga membuat kualitas sistem yang dihasilkan baik karena tidak terfokus pada satu tahapan saja.

1.5.11 Metode Testing

- a. Blackbox Testing
- b. Whitebox Testing

1.5.12 Metode Implementasi

Pada penelitian ini akan dilakukan penerapan dari hasil penelitian dengan menggunakan Flowchat, DFD (*Data Flow Diagram*) serta penggunaan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Pengembangan perangkat lunak menggunakan sistem operasi android, bahasa pemrograman *java, php, MySQL* sebagai basis datanya dan tool tambahan menggunakan adobe flash, corel draw serta Photoshop

1.12 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan agar lebih rapi dan terarah dalam setiap babnya, sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang kenapa penelitian ini diadakan, serta manfaat apa yang akan di dapat setelah penelitian ini selesai. Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang dijadikan referensi saat melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem meliputi desain antarmuka, perancangan database serta perancangan programnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang implementasi sistem informasi kedalam kode program dan pembahasan dari setiap output serta pengujian dari program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari sistem informasi yang telah dibuat dan berisikan saran untuk perbaikan serta untuk pengembangannya.