

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah berkembang dan merambah keberbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi tersebut didukung oleh banyaknya perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) serta diawali oleh munculnya internet sebagai media informasi yang dapat diakses dengan menggunakan computer yang terkoneksi ke berbagai belahan dunia, sehingga pengaksesan informasi dapat dilakukan dimana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan teknologi tersebut yaitu adanya website reservasi *online*.

Friendsho Management merupakan sebagai salah satu contoh jaringan homestay yang mencakup seluruh daerah wisata di Indonesia. Pemasaran yang dilakukan yaitu melalui instagram sehingga sasarannya tidak hanya jaringan lokal saja tetapi juga dapat menjangkau secara luas. Memaksimalkan segala fitur yang ada di social media khususnya Instagram, seperti mengunggah foto beserta keterangannya dapat meningkatkan pendapatan, apalagi jika unggahannya sesuai target sasaran.

Kondisi saat ini terdapat beberapa kendala yang mulai kerap dialami diantaranya yaitu kurangnya informasi mengenai homestay yang dicari sesuai keinginan. Walaupun sistem ini dilakukan secara *online*, tetapi cara reservasinya masih sangat manual, yaitu bagi pihak konsumen dilakukan dengan cara menghubungi admin melalui kontak yang tertera pada media promosi, hal itu

hanya akan menghabiskan pulsa dan memakan banyak waktu. Selain itu, kendala yang paling sering dialami yaitu pada bagian rekap data dan cara bertransaksi, mulai dari proses *check-in* dan *check-out* hingga pembayaran. Pada kenyataannya, konsumen masih tergolong kesulitan dalam melakukan reservasi homestay, karena yang melakukan reservasi tidak hanya konsumen lokal saja.

Perkembangan teknologi saat ini, sistem yang baik untuk diterapkan yaitu perlu adanya website dengan sistem reservasi secara *online* sebagai penghubung antara konsumen dengan pihak pengelola. Adanya website dapat membuat konsumen mendapatkan banyak informasi mengenai beberapa homestay yang tersedia. Reservasi dapat dilakukan melalui website itu langsung, sehingga dapat melakukan reservasi homestay kapan saja dan dimana saja. Memudahkan konsumen dalam menggunakan jasa reservasi dan pelayanan yang baik merupakan hal yang paling bersaing dalam menarik daya minat konsumen. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dibuatlah sebuah Sistem Informasi Reservasi Homestay secara *online* melalui website untuk memecahkan masalah yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu, "Bagaimana cara membuat sistem informasi reservasi homestay berbasis *website* pada Friendsho Management?".

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Penelitian dilakukan dalam ruang lingkup Friendsho Management.
- b. Sistem dibuat sebagai media informasi dan melakukan transaksi secara *online* pada Friendsho Management.
- c. Transaksi pemesanan homestay dapat dilakukan oleh konsumen yang telah mendaftar.
- d. Sistem yang dibuat tidak melayani pembayaran dengan kartu kredit. Pembayaran hanya dilakukan dengan mentransfer sejumlah uang sebesar tagihan yang tertera.
- e. Pengguna *website* ini yaitu pihak pemilik homestay dan admin Friendsho Management yang telah diberikan hak akses, serta konsumen pada bagian *user interface*.
- f. Sistem ini dapat mengolah data, yaitu meliputi data konsumen, data reservasi, data transaksi, hingga merekap data laporan.
- g. Sistem ini tidak sampai pembuatan sistem buka tutup pada bagian pemilik homestay, sehingga jika homestay telah terisi penuh segera menghubungi pihak admin Friendsho Management.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Menganalisa dan membuat Sistem Informasi Reservasi Homestay berbasis Website pada Friendsho Management.

- b. Memberikan informasi mengenai homestay kepada konsumen.
- c. Dapat melakukan transaksi secara *online* melalui website.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, objek dan pembaca, yaitu dengan uraian sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membangun sistem informasi berbasis website khususnya pada bidang reservasi. Manfaat lain bagi penulis yaitu dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

b. Bagi Friendsho Management

Sistem ini sebagai sarana pendukung dalam proses transaksi reservasi homestay. Sehingga yang awalnya sistem manual, dengan adanya website dapat dilakukan secara terkomputerisasi.

c. Bagi Konsumen

Konsumen mendapatkan informasi dan dapat melakukan transaksi reservasi homestay melalui website.

1.6 Metode Penelitian

Permasalahan yang dihadapi saat ini, memerlukan metode yang tepat untuk mencapai tujuan dengan sesuai. Beberapa metodenya antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian dengan cara pengumpulan data terdiri dari metode observasi dan metode wawancara, dengan penjabaran sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang melihat secara langsung, mengamati, dan memahami proses maupun keadaan yang terjadi pada objek penelitian Friendsho Management. Dengan melakukan observasi maka hasil yang diperoleh yaitu mendapatkan informasi mengenai proses transaksi reservasi homestay, kemudian admin melakukan perekapan data laporan.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung untuk mendapatkan data-data yang terdapat pada Friendsho Management.

Nama : Muhammad Nafis Faraz

Waktu : 16.00 WIB

Hari/Tanggal : 25 Maret 2017

Pembahasan : Mengetahui permasalahan yang sering dihadapi, dan mendapatkan data-data yang terdapat pada Friendsho Management.

1.6.2 Metode Analisis

Terdapat 2 metode penelitian dengan menggunakan metode analisis yaitu sebagai berikut:

a. Analisis PIECES

Metode analisis PIECES dianggap sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik dengan melihat beberapa aspek yaitu kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan.

b. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem diperlukan untuk memperoleh informasi mengenai seberapa jauh kebutuhan pada Friendsho Management dalam menginginkan *output* yang dihasilkan, serta menentukan permasalahan dalam proses analisis, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem dapat dilakukan dengan membuat perancangan-perancangan sebagai berikut:

1. *Flowchart System* (Bagan Alir)
2. DFD (*Data Flow Diagram*)
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)
4. Relasi Antar Tabel
5. Struktur Tabel
6. Perancangan Antarmuka Pengguna

1.6.4 Metode Testing

Metode testing digunakan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian terhadap sistem ini dilakukan dengan *blackbox* dan *whitebox testing* yang berguna untuk mengetahui fungsi tombol dan *coding*.

1.6.5 Metode Implementasi

Hasil perancangan website dapat diterapkan menggunakan metode implementasi yang berguna untuk mengetahui kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung dalam menyelesaikan aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan ini disusun secara sistematika dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I LANDASAN TEORI

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, landasan teori yang menjadi dasar pembelajaran dalam proses perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum mengenai Friendsho Management, yaitu analisis dan perancangan terhadap penelitian yang dilakukan. Analisis sistem yang digunakan yaitu analisis PIECES, sedangkan perancangan sistem yang digunakan yaitu *flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*), serta perancangan basis data yang digunakan yaitu ERD (*Entity Relationship Diagram*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian dari perancangan sistem yang telah dibuat, yaitu bagaimana aplikasi dapat digunakan serta pemaparan hasil dan tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari laporan yang ditulis, serta adanya saran yang berguna bagi pengembangan sistem selanjutnya.

