

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan sektor pariwisata di Indonesia mendorong peningkatan kebutuhan terhadap fasilitas akomodasi di berbagai daerah. Berdasarkan publikasi Statistika Hotel dan Akomodasi Lainnya di Indonesia 2023 oleh Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah usaha jasa akomodasi di Indonesia mencapai 29,005 unit yang tersebar di seluruh provinsi [1]. Selain itu, tingkat penghunian kamar (TPK) pada bulan Desember 2023 mencapai 56,02% meningkat dibandingkan tahun sebelumnya [2].

Sebagian besar pengelola penginapan skala kecil hingga menengah masih menggunakan metode pencatatan manual dalam proses pemesanan, pengelolaan kamar, serta transaksi dengan tamu. Metode ini sering menyebabkan ketidaktepatan data serta keterlambatan pembaruan informasi mengenai ketersediaan kamar. Digitalisasi sistem, efisiensi waktu, akurasi data, serta kualitas pelayanan dalam pengelolaan akomodasi dapat meningkat secara signifikan [3]. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi berbasis web yang dapat mengintegrasikan proses pengelolaan penginapan secara lebih efektif dan terpusat.

PT Nazmalogy Loka Lastari merancang sistem pengelolaan penginapan bernama Singgah Loka sebagai bagian dari program pengembangan internal perusahaan. Platform ini dibuat untuk mempermudah proses manajemen akomodasi melalui empat peran pengguna yaitu admin web, subadmin, pemilik rumah, dan pengguna. Fitur yang disediakan mencakup pengelolaan informasi kamar, pengaturan ketersediaan, pencatatan transaksi, serta pemesanan secara digital.

Dalam pengembangan website ini, Framework Laravel digunakan karena menyediakan struktur arsitektur *Model-View-Controller* (MVC), memiliki sistem routing yang fleksibel, fitur autentikasi yang sudah tersedia serta mendukung keamanan yang baik. Dengan memanfaatkan framework ini, website pengelolaan

Singgah Loka diharapkan dapat berjalan dengan optimal, mudah dikembangkan kembali, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik.[4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimana merancang dan mengimplementasikan website pengelolaan penginapan Singgah Loka pada PT Nazmalogy Loka Lastari menggunakan Framework Laravel.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini berfokus pada perancangan dan implementasi antarmuka pengguna dari sistem informasi penginapan berbasis web.
2. Fitur utama yang dikembangkan mencakup proses reservasi kamar, pengelolaan data penginapan, dan verifikasi data oleh pihak Subadmin sebagai pengelola.
3. Sistem dirancang untuk mendukung tiga jenis pengguna utama, yaitu pemilik homestay, sub admin, dan pengunjung/tamu.
4. Sistem dibangun dengan menggunakan framework Laravel dan tidak mencakup pengembangan untuk aplikasi mobile.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan website pengelolaan penginapan Singgah Loka menggunakan Framework Laravel adalah menghasilkan menghasilkan produk yang dapat menampilkan antarmuka pengguna (user interface) yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan, sehingga dapat mendukung proses reservasi, pengelolaan, serta verifikasi data penginapan secara efisien melalui sistem berbasis web.

penginapan berbasis web, yang meliputi penerapan desain UI/UX, pembuatan tampilan halaman menggunakan HTML, CSS dan Javascript, serta integrasi dengan API dari sisi backend. Proyek yang dikerjakan melibatkan pengembangan tampilan berbasis role (admin, subadmin, pemilik, pengguna) yang responsif dan interaktif.

- b. Lokasi Kegiatan : Jl. Selokan Mataram, Jl. Pogung Dalangan No.16, RT.11/RW.50, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284
- c. Skema Kegiatan : Kegiatan magang dilaksanakan secara offline di kantor PT Nazmalogy Loka Lastari dengan jadwal kerja hari Senin sampai Jumat pukul 08.00 hingga 16.00 WIB
- d. Durasi Kegiatan : 5 Bulan
- e. Syarat Keikutsertaan : Peserta magang diharuskan memiliki dasar keterampilan dalam pengembangan web menggunakan framework Laravel, termasuk penguasaan HTML, CSS, dan JavaScript untuk bagian tampilan serta pemahaman tentang blade template engine. Selain itu, peserta juga diharapka memahami prinsip desain UI/UX, mampu menerapkan desain responsif, serta kolaboratif dalam tim pengembangan web untuk menciptakan antarmuka yang interaktif dan fungsional