

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu semakin pesat. Hampir pada setiap perusahaan ,toko, perkantoran maupun hotel memerlukan aplikasi secara terkomputerasi dan terintegrasi. Sebelum berkembangnya teknologi, perusahaan, toko, perkantoran dan hotel masih menggunakan cara manual dalam menyimpan berbagai data, seperti data stok, data pegawai, data pemesanan maupun pembuatan laporan.

Hotel dalam setiap kota pada saat ini jumlahnya semakin bertambah, mulai dari hotel bintang satu sampai bintang tiga. Dalam *management* operasional masih ada proses yang masih menggunakan proses manual, misalnya proses pencatatan *inventory*, pengolahan data *inventory*, penjadwalan pegawai, penjadwalan *laundry* hotel, penjadwalan pemakaian kendaraan yang terkadang mengalami kesulitan. Kesulitan itu misalnya menggunakan papan tulis atau kertas untuk menyusun jadwal selama satu minggu yang memakan tempat dan tidak praktis. Kesulitan yang lain yaitu susahnya melihat jadwal untuk hari tertentu serta susahnya melihat history penjadwalan pegawai. Proses lainnya yaitu *inventory* hotel. Dalam pencatatan *inventory*, sulit untuk menyimpan dan mencari data apabila jumlah data sangat banyak dan dapat terjadi ketidakakuratan data *inventory*. Proses pembuatan laporanpun membutuhkan waktu yang lama dan dapat terjadi tidaksesuaian informasi data.

Berdasarkan permasalahan yang ada dibuatkan aplikasi sistem hotel modul *housekeeping* yang terintegrasi untuk meminimalisasi kesalahan –

kesalahan yang dapat merugikan dan diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengelola *management* hotel.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat dirumuskan seputar aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk dapat mengatur dan mencatat jadwal penugasan pegawai?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat mencatat jadwal *laundry* hotel?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat mencatat jadwal pemakaian kendaraan?
4. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat mencatat jadwal pemakaian *inventory*?
5. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk pembelian dan retur pembelian *inventory* hotel?
6. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk pencatatan barang rusak, barang *service* hotel?
7. Bagaimana merancang sebuah aplikasi dalam pembuatan laporan penjadwalan pegawai, penjadwalan *laundry* hotel, penjadwalan kendaraan pembelian *inventory*, retur pembelian *inventory*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi untuk dapat mengatur jadwal penugasan pegawai.
2. Merancang sebuah aplikasi untuk dapat mengatur penjadwalan *laundry* hotel.
3. Merancang sebuah aplikasi untuk dapat mengatur penjadwalan pemakaian kendaraan hotel.

4. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mencatat jadwal pemakaian *inventory*.
5. Merancang sebuah aplikasi untuk pembelian dan retur pembelian *inventory* hotel.
6. Merancang sebuah aplikasi untuk mencatat barang rusak dan barang *service*.
7. Merancang sebuah aplikasi dalam pembuatan laporan penjadwalan pegawai, penjadwalan *laundry*, penjadwalan kendaraan, pembelian *inventory*, retur pembelian *inventory*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu ruang lingkup *software*, ruang lingkup *hardware*, dan ruang lingkup permasalahan.

1.4.1 Ruang Lingkup Software

Ruang lingkup *software* meliputi:

1. Sistem operasi Microsoft Windows 8
2. Sistem Basis Data : Firebird
3. Bahasa Pemrograman : Delphi
4. Editor Pemrograman : Embarcadero XE2

1.4.2 Ruang Lingkup Hardware

Ruang lingkup *hardware* meliputi:

1. *Processor* I3
2. Memory DDR 6 giga
3. Harddisk 500 GB
4. Keyboard + Mouse

1.4.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan meliputi:

1. Proses sistem penjadwalan penugasan pegawai.
2. Proses sistem penjadwalan *laundry*.
3. Proses sistem penjadwalan *inventory*.
4. Proses sistem penjadwalan kendaraan.
5. Proses pembelian dan retur pembelian *inventory* hotel.
6. Proses pencatatan barang rusak dan barang *service*.
7. Proses pembuatan laporan untuk penjadwalan pegawai, *laundry*, *inventory*, kendaraan.
8. Proses pembuatan laporan untuk pembelian dan retur pembelian *inventory*.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer yang diperoleh berasal dari hasil observasi Hotel Verona Bandung. Observasi dilakukan pada bagian *housekeeping*, pada bagian penjadwalan dan pada bagian manajemen *inventory*.

1.6 Sistematika Penyajian

Penulisan karya ilmiah ini dibagi menjadi enam bab. Secara garis besar penulisan karya ilmiah ini berisi:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai latar belakang penulisan, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi desktop.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai rancangan aplikasi desktop yang meliputi Proses Bisnis, *Entity Relation Diagram* (ERD), *Unified Modelling Language* (UML), *User Interface Design* (UID).

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil pengujian terhadap aplikasi perangkat lunak yang dibuat.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai simpulan-simpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan dikemukakan saran-saran.