BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel/Villa Diamond terletak di Kabupaten Bandung, tepatnya di objek wisata Kampung Gajah. Target pelanggan penginapan ini adalah para pengunjung objek wisata Kampung Gajah dan sekitarnya. Letaknya yang cukup strategis dan harganya yang relatif murah membuat banyak pengunjung objek wisata ingin menginap di tempat ini.

Sistem yang digunakan penginapan ini masih menggunakan sistem manual, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporan atau proses lainnya. Sehingga diperlukan suatu sistem terkomputerisasi yang dapat mencatat transaksi dan mengatur data yang dimiliki oleh penginapan ini. Proses *booking* juga terkadang menjadi kendala untuk penginapan ini, karena data *booking* seringkali tertimpa, karena diperlukan pengecekan secara manual untuk mengetahui ketersediaan kamar. Minimnya *line* telepon juga menghambat proses *booking* saat banyak pelanggan melakukan *booking* melalui telepon.

Teknologi *mobile* digunakan pada penelitian ini untuk mengatasi banyaknya banyaknya proses *booking* secara bersamaan melalui telepon. Karena setiap pelanggan dapat melakukan proses *booking* melalui aplikasi yang ter-*install* pada *smartphone* pelanggan. Dengan data yang terpusat pada *server* hotel, keakuratan ketersediaan kamar dapat lebih ditingkatkan. Pada aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu memberikan informasi promosi terbaru yang dimiliki oleh penginapan ini. Sehingga pelanggan dapat lebih tertarik dan juga relatif lebih mudah menjangkau penginapan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada adalah :

- Bagaimana mengimplementasikan pengelolaan reservasi hotel?
- Bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi *desktop*?

1.3 Tujuan

Berikut tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan aplikasi *desktop* dan *mobile* hotel/villa x adalah untuk menjawab perumusan masalah yang ada, yaitu:

- Mengimplementasikan sistem *booking*, google map, dan sistem promo pada *mobile*.
- Merancang aplikasi yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi *desktop*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem dan laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu:

- Aplikasi ini akan dibagi menjadi 2 aplikasi, yaitu aplikasi *desktop* dan *mobile*.
- Aplikasi *desktop* melingkupi manajemen kamar, reservasi, *check in check out*, manajemen barang.
- Aplikasi *mobile* melingkupi reservasi, info kamar dan info promo.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan aplikasi “Aplikasi Hotel/Villa X Berbasis Desktop dan Mobile” dibagi menjadi enam bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, berisi uraian yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika dalam penyajian Laporan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN TEORI, berisi mengenai penjelasan teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, serta pengertian *Local Area Network*, UML.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN, berisi pembahasan mengenai analisi kebutuhan aplikasi ini serta perancangan *layout*.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI, berisi kumpulan *screenshot* hasil dari game “Aplikasi Hotel/Villa X Berbasis Desktop dan Mobile”. yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi (method) utama yang dibuat.

BAB V TESTING, berisi pembahasan mengenai jenis testing yang digunakan, hasil testing dan ulasan hasil evaluasi.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN, berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil evaluasi aolikasi “Aplikasi Hotel/Villa X Berbasis Desktop dan Mobile”.