

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah. Komputer memegang peran penting dalam menunjang aktivitas pekerjaan dengan suatu sistem didalamnya. Fortuna Hotel Pangandaran adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan. Fortuna Hotel Pangandaran menyediakan kamar yang terdiri dari *standar room*, *executive room*, *suite room*, *family room*.

Fortuna Hotel Pangandaran telah berdiri sejak tahun 2004. Lokasinya berada di jalan Kalen Buaya nomor 17A, Jawa Barat. Pangandaran merupakan tempat wisata yang cukup terkenal sehingga memerlukan fasilitas-fasilitas pendukung yang *modern* termasuk sarana akomodasinya. Salah satu akomodasi yang dibutuhkan diantaranya adalah hotel. Sektor perhotelan di Pangandaran masih sangat potensial untuk dikembangkan dan dapat menjadi salah satu sektor bisnis yang menguntungkan.

Fortuna Hotel Pangandaran masih menggunakan cara pemasaran yang sederhana. Pemasarannya seperti dari kartu nama, mulut ke mulut, atau dari beberapa tamu yang saling mengenal satu dengan yang lainnya tetapi baru pertama kali menginap. Fortuna Hotel melakukan pendaftaran kamar hanya melalui *telephone* atau langsung ke hotel. Setelah mengidentifikasi masalah pada sub bab 1.1 Fortuna Hotel Pangandaran sangat dianjurkan memiliki sebuah website meliputi, pemesanan kamar secara *online*, *website* untuk penyebaran informasi mengenai kamar hotel, membuat promosi dan kegiatan yang dapat dilakukan seputar Pangandaran.

Dengan adanya sistem pemesanan kamar hotel, *customer* tidak harus memesan kamar lewat *telephone* jauh hari sebelum kedatangan dan tidak khawatir kehabisan kamar hotel. *Customer* cukup dengan booking kamar hotel via *website*, lalu pilih tanggal *checkin* dan *checkout*. Fortuna Hotel Pangandaran juga membuat promosi berupa voucher seperti diskon, gratis menginap dan lainnya yang dapat digunakan oleh *customer*.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi latar belakang masalah pada sub bab 1.1, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat memberikan tentang fasilitas hotel tanpa tamu harus datang ke hotel?
2. Bagaimana membuat sistem pemesanan hotel?
3. Bagaimana cara agar hotel dapat menarik minat bagi *customer*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembahasan ini adalah:

1. Membuat Sistem yang dapat memberikan informasi hotel secara lengkap secara *online*.
2. Membuat sistem pemesanan hotel secara *online*.
3. Dengan cara membuat promosi melalui *email*.

1.4 Ruang Lingkup

Pada bagian ini dijelaskan mengenai batasan-batasan dalam proses pembuatan aplikasi, yaitu:

1.4.1 Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan:

1. Sistem Operasi: Windows
2. Sistem Basis Data: My SQL
3. Editor Pemrograman: Netbeans
4. Bahasa Pemrograman: PHP

1.4.2 Ruang Lingkup aplikasi meliputi:

1. Hak akses dibagi menjadi Admin, Customer, Front Office
2. Menangani Booking Online
3. Meetings & Events
4. Things to Do
5. Amenities
6. Promo

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari proses pembelajaran mata kuliah di Universitas Kristen Maranatha dan dari Fortuna Hotel.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari beberapa sumber, seperti dari internet, dan sumber sumber lainnya yang mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini untuk mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup kajian, dan sumber data

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini membahas dan menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dan memiliki hubungan dengan proyek tugas akhir ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai hasil dari analisis dan perancangan yang terdapat pada proyek tugas akhir ini. Seperti proses bisnis, ERD, DFD, desain antarmuka pemakai.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan fungsi utama yang dibuat beserta kumpulan screenshot dari proyek

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil ujicoba masing-masing fungsi pada program

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil dari pembangunan aplikasi yang dibuat dan saran dari penulis.