

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini, perkembangan teknologi semakin pesat. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat tersebut, maka kebutuhan akan pemakaian teknologi pun ikut berkembang. Bahkan semakin banyak jasa reservasi dan jual beli yang memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya dalam aplikasi berbasis *website*, karena *website* dapat menginformasikan dan mempromosikan berbagai hal secara *online*. Hal ini berguna bagi penyedia jasa reservasi dan penjualan kebutuhan rumah tangga seperti Rumah Ceu Yati.

Rumah Ceu Yati merupakan penyedia jasa penginapan, catering, dan menjual kebutuhan rumah tangga. Rumah Ceu Yati sudah ada sejak agustus 2015 menjadi penyedia jasa tersebut. Selama ini Rumah Ceu Yati melakukan pemesanan catering dan penjualan barang secara manual. Sedangkan untuk reservasi kamar, Rumah Ceu Yati telah memanfaatkan aplikasi Airbnb dalam melakukan promosi hingga pemesanan dan pembayaran reservasi kamarnya. Dalam beberapa bulan terakhir ini Rumah Ceu Yati juga memanfaatkan media sosial Instagram dalam melakukan promosi untuk jasa yang disediakan.

Tetapi dalam praktiknya masih ada calon pelanggan yang bertanya apakah bisa pembayaran kamar yang ingin disewa tanpa menggunakan kartu kredit. Pertanyaan tersebut muncul karena dalam aplikasi seperti Airbnb calon pelanggan diwajibkan melakukan pembayaran dengan menggunakan kartu kredit. Hal ini terkadang dapat menyita waktu lebih dari pengelola Rumah Ceu Yati karena pengelola harus menjelaskan kepada calon pelanggannya mengenai pemesanan dan pembayaran tanpa kartu kredit atau manual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan seluruh data informasi mengenai reservasi kamar, pemesanan katering dan barang yang dijual secara *online*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu pengelola Rumah Ceu Yati dalam memantau pesanan yang masuk dari calon pelanggan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi agar calon pelanggan dapat lebih mudah melihat dan memilih barang atau jasa yang dibutuhkan.
2. Membuat aplikasi *website* yang dapat mengelola data kamar, data katering, data barang, data transaksi reservasi kamar, pemesanan katering, dan penjualan barang yang dijual, serta rincian pembayaran untuk pelanggan yang telah terdaftar.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup kajian dalam aplikasi ini adalah:

1. Batasan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP. Fitur-fitur aplikasi secara umum yaitu:
 - Pengolahan data reservasi kamar
 - Pengolahan data pemesanan katering
 - Pengolahan data penjualan barang
 - Pengolahan data kamar
 - Pengolahan data katering
 - Pengolahan data barang

2. Pengguna / user aplikasi ini adalah:

- Admin dapat melakukan :
 - Melihat semua data dari kamar yang disewakan, masakan untuk menu katering, barang yang dijual, dan seluruh transaksi pesanan dan pembayaran,
 - Menambahkan, dan mengubah data kamar,
 - Menambahkan, dan mengubah data barang,
 - Menambahkan, dan mengubah data masakan.
- Pelanggan dapat melakukan :
 - Melakukan reservasi kamar,
 - Melakukan pemesanan katering,
 - Melakukan pembelian barang,
 - Mengubah data pelanggan.

3. Perangkat lunak yang digunakan:

- Microsoft Office 2010
- Microsoft Visio 2010
- NetBeans IDE 8.0
- MySQL
- XAMPP v.3.2.1

4. Sedangkan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- Processor Intel dengan kecepatan 2.20 Ghz (bit).
- RAM 4 GB.
- Hardisk 500 GB.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam aplikasi ini dari data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh melalui wawancara dengan instansi terkait.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kebenaran, kekuatan, dan keakuratan data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Pada bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, serta sistematika penyajian.

BAB 2. Kajian Teori

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan atau berkaitan dengan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Pada bab ini digunakan untuk menjelaskan mengenai analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan ke dalam program yang akan dibuat.

BAB 4. Implementasi

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai aplikasi yang telah dibuat. Akan dijelaskan pula mengenai pengoperasian setiap bagian yang ada dalam aplikasi yang telah dibuat.

BAB 5. Pengujian

Pada bab ini akan berisikan pengujian sistem yang akan diuji dan akan dilakukan.

BAB 6. Simpulan dan Saran

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari penelitian dan saran yang diberikan peneliti.

