

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan pesat sejak awal kemunculannya. Perkembangan ini telah membuka banyak peluang bagi perusahaan-perusahaan yang ingin memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Perkembangan teknologi ini telah memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam industri pariwisata. Sistem ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan pekerjaan, seperti dalam aplikasi yang digunakan oleh perusahaan di industri pariwisata. Sistem berbasis teknologi informasi telah menjadi pilihan utama dalam setiap proses bisnis karena keunggulan dalam hal kecepatan dan efisiensi. Akan tetapi masih ada perusahaan yang belum memanfaatkan teknologi tersebut.

Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* adalah proses yang berkaitan dengan industri pariwisata untuk memastikan keberlanjutan pertumbuhan ekonomi. Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* sebelum adanya sistem informasi banyak sekali menghadapi tantangan dalam Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground*, seperti proses reservasi yang masih menggunakan pembukuan, informasi tentang destinasi wisata, pelaporan berbasis kertas yang sering kali mengalami kerusakan atau kehilangan. Oleh karena itu, sebuah sistem informasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* dibuat untuk membantu pegawai dalam menangani tugas-tugas

seperti reservasi, pembuatan laporan, informasi tempat wisata dan monitoring kamar. Dengan pengelolaan yang baik, sistem ini dapat menghasilkan informasi yang akurat, efektif, dan efisien, yang menjadi dasar untuk pengambilan keputusan dan mencapai target keuntungan perusahaan sesuai harapan.

Asstro *Highlands* Ciater adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pariwisata yang beralamat di Raya Subang, Ciater, Kec. Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41281. Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* merupakan salah satu hal penting untuk mengelola aspek oprasional dan administratif. Asstro *Highlands* Ciater perlu mengikuti perkembangan teknologi dengan memanfaatkan teknologi informasi agar bisa bersaing dengan perusahaan di bidang pariwisata lainnya.

Pada saat ini tidak banyak informasi tentang Asstro *Highlands* Ciater yang tersedia di internet dan belum memiliki media untuk memperluas jangkauan promosinya. Hal ini dikarenakan perusahaan melakukan promosi dan informasi hanya dilakukan pada postingan *Instagram*. Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, tamu harus menghubungi bagian *front office* atau mengunjungi langsung Asstro *Highlands* Ciater. Akibatnya tamu kesulitan mendapatkan informasi yang cukup mengenai harga *glamping*, *camping*, restoran dan lain-lain, status ketersediaan kamar dan form reservasi *online*.

Proses reservasi kamar *glamping* dan lahan *camping ground* saat ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini dikarenakan tidak adanya fasilitas yang dapat mengintegrasikan proses reservasi kamar *glamping* dan lahan

camping ground. Pada saat melakukan reservasi, bagian *front office* melakukan pencatatan informasi kelengkapan data tamu ke *room registration form*. Kendala lainnya saat proses monitoring kamar *glamping* dan lahan *camping ground*, dimana pada saat melakukan monitoring kamar dan lahan, bagian *front office* melakukan pemeriksaan catatan reservasi untuk melihat kamar *glamping* dan lahan *camping ground* yang kosong, sudah direservasi, dan disewa kemudian melakukan pencatatan menggunakan *Microsoft Excel/spreadsheet*. Akibatnya pada saat proses reservasi, terjadi kesalahan berupa ketidak sesuaian data resevasi dan bagian *front office* sering mengalami kesulitan dalam mencari kamar dan lahan yang sudah direservasi, disewa dan kosong dikarenakan bagian *front office* harus melakukan pengecekan satu persatu catatan reservasi.

Selain itu, pada proses pembayaran masih dilakukan secara manual. Pembayaran yang dilakukan tamu harus meminta no rekening ke bagian *front office*. Akibatnya pada saat terjadi lonjakan jumlah pengunjung bagian *front office* cukup kesulitan karena tidak ada nya alat untk mengintergrasikan pembayaran tersebut.

Selain itu, dalam proses pengiriman laporan dari berapa banyak tamu yang menginap dan pendapatan penginapan *glamping* dan *camping ground* masih dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel/spreadsheet*. Laporan banyak tamu yang menginap dan pendapatan penginapan *glamping* dan *camping ground* dibuat oleh bagian *front office*, dimana bagian *front office* harus membuat dua laporan, satu untuk *accounting* sedangkan satu lagi untuk general manager. Laporan untuk *accounting* dibuat oleh bagian *front office* dalam bentuk *Microsoft*

Excel/spreadsheet, sedangkan laporan untuk general manager dalam bentuk catatan yang dikirim lewat *whatsapp*. Permasalahan yang muncul membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat sebuah laporan dan membuat bagian *front office* kesulitan dalam membuat laporan harian dikarenakan harus membuat dua laporan *Microsoft Excel/spreadsheet* dan catatan sekaligus kepada *accounting* dan general manager.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu merancang sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat menyajikan informasi yang memadai tentang *Asstro Highlands Ciater* dapat membantu proses pengelolaan *glamping* dan *camping ground*, seperti membantu dalam monitoring ketersediaan kamar, pembayaran yang mudah ,efisiensi dan akurasi dalam proses reservasi, dan laporan harian. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan penelitian dan dibuatlah skripsi dengan judul “**APLIKASI PENGELOLAAN KAMAR GLAMPING DAN LAHAN CAMPING GROUND PADA ASSTRO HIGHLANDS CIATER**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan pada latar belakang maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Promosi terbatas hanya dilakukan pada *platform Instagram* dan kesulitan akses informasi untuk tamu.
2. Proses reservasi masih menggunakan pembukuan sehingga mengakibatkan kesalahan berupa ketidaksesuaian data reservasi dan kesulitan dalam monitoring kamar dan lahan
3. Tidak adanya alat atau sistem yang mengintegrasikan pembayaran menyebabkan proses menjadi tidak efisien. Setiap kali tamu ingin membayar, mereka harus meminta nomor rekening secara manual ke bagian *front office*.
4. Bagian *front office* kewalahan dalam pembuatan laporan harian, dimana bagian *front office* harus membuat 2 laporan sekaligus kepada *accounting* dan general manager.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Asstro *Highlands Ciater*?
2. Bagaimana merancang aplikasi pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* pada Asstro *Highlands Ciater*?
3. Bagaimana cara melakukan pengujian pada aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* yang telah dibuat?
4. Bagaimana implementasi aplikasi pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* pada Asstro *Highlands Ciater*?

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada bagian ini akan di jelaskan maksud dan tujuan dari penelitian Aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* di Asstro *Highlands* Ciater.

1.3.1 Maksud

Sesuai dengan masalah yang diidentifikasi, Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang Aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* pada Asstro *Highlands* yang ada pada Asstro *Highlands* Ciater, untuk memberikan solusi dari masalah-masalah yang ada, agar dapat membantu mempermudah pekerjaan khususnya dalam Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground*.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Asstro *Highlands* Ciater.
2. Untuk membantu perancangan Aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* yang efektif dan efisien pada Asstro *Highlands* Ciater.
3. Untuk menguji Aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* yang telah dibuat.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi Aplikasi Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* Asstro *Highlands* Ciater.

1.3.3 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem berbasis web yang terintegrasi dengan proses pelayanan. Diharapkan Asstro *Highlands* Ciater dapat meningkatkan efisiensi dalam Pengelolaan kamar *glamping* dan lahan *camping ground* dengan proses monitoring kamar dan lahan, reservasi, dan laporan jumlah tamu yang menginap dan pendapatan *glamping/camping*

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Penelitian ini dapat membantu penerapan teknologi informasi di industri pariwisata. Ini akan menjadi acuan bagi pemilik perusahaan pariwisata untuk meningkatkan efisiensi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi peneliti lain yang tertarik untuk menjalankan penelitian serupa.
3. Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan memperluas dan memperkaya pengetahuan penulis serta wawasan baru.

1.5 Batasan Masalah

Agar dalam pemecahan permasalahan pada penelitian ini tidak terlalu luas maka perlu adanya pembahasan dalam ruang lingkup pembahasannya. Bahasan masalahnya adalah sebagai berikut :

2.	Pembuatan Prototype													
	a. Perancangan Prosedur													
	b. Perancangan Desain													
	c. Perancangan Program													
3	Evaluasi Prototype													
	a. Menguji Prototype													
	b. Memperbaik i Prototype													

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini membahas gambaran umum mengenai isi bab tentang penelitian yang dilakukan, sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai definisi definisi, teori atau penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema atau judul penelitian yang dilakukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai objek penelitian seperti Sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan. Dan juga bab ini membahas tentang analisis sistem yang berjalan pada perusahaan dan tahapan penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tahapan perancangan sistem yang diajukan, perancangan *Database*, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi sistem dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai seluruh pembahasan penelitian yang sudah dilakukan dan juga saran saran mengenai pengembangan sistem untuk kedepannya.