

Bab 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Avia Group merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pariwisata dan *property* karena menyediakan fasilitas dan pelayanan penginapan, makanan, minuman, serta jasa -jasa lainnya. Avia Group mulai melebarkan sayap di area Bali dan Medan dengan membangun hotel, *villa* dan *resort* yang sampai saat ini dalam proses pengerjaan. Untuk saat ini Avia Residence yang terletak pada kawasan jalan Tomang, lebih tepatnya pada jalan Kosambi No. 2 Tomang – Jakarta Barat. Di Avia Residence ini terdapat 3 tipe kamar.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Pak Sandi selaku *Manager* Avia menyatakan bahwa dalam menjalankan bisnisnya Avia tidak terlepas dari persaingan pasar dunia usaha yang erat hubungannya dengan media promosi yang digunakan. Saat ini Avia Residence menggunakan media promosi berupa brosur, sedangkan promosi melalui internet masih dilakukan dengan seadanya, seperti mengunggahnya ke sosial media, blog, dan *website* penyedia penginapan. Dengan promosi menggunakan brosur masih dirasa kurang dan belum optimal hal ini dapat dilihat dari masih adanya *telephone* dari calon pelanggan yang akan menginap menanyakan perihal fasilitas yang dimiliki penginapan ini. Walaupun pada brosur atau promosi melalui internet memiliki foto yang diharapkan dapat menggambarkan keadaan kamar maupun fasilitas penginapan lainnya, namun kenyataannya foto yang merupakan gambar 2 dimensi terkadang masih membingungkan calon pelanggan dan akhirnya mereka tetap melakukan *booking* kamar via *telephone* atau *website* penyedia penginapan setelah sebelumnya bertanya kepada pihak penginapan. Sehingga kegunaan dari promosi tersebut jadi kurang efektif. Selain interior kamar, untuk pemesanan kamar calon pelanggan masih menghubungi pihak penginapan Avia Residence via *telephone* dan *website* penyedia penginapan. Dikarenakan pemesanan kamar masih seperti itu, maka pihak hotel rasa hal itu masih dikurang efektif karena dapat terjadi

kesalahan saat pemesanan. Lalu pihak penginapan terasa kesulitan untuk merekap data - data untuk laporan bulanan.

Penggunaan *Virtual Tour* ini sangat banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi. Beberapa tempat yang menggunakan *Virtual Tour* yaitu museum, daerah – daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, taman kota, hotel, dan lain – lain. Saat ini untuk menghasilkan *Virtual Tour* yang *immersive* dan interaktif, digunakan teknik VRP (*Virtual Reality Photograph*) yang ditambah fitur *hotspot*[1]. *Hotspot* disini merupakan titik atau poin – poin tertentu yang terdapat pada foto yang berfungsi sebagai *hyperlink* untuk menuju ke tampilan foto lainnya. Fitur ini dibuat agar pengguna dapat berpetualang dalam *Virtual Tour* sehingga menciptakan sensasi *immersive*, seakan – akan berada di tempat ketika foto tersebut diambil[2]. Pada penelitian sebelumnya menurut Andreas Rio Adriyanto penerapan aplikasi *virtual tour* pada suatu tempat memberikan pengalaman yang lebih dalam dibandingkan foto tampilan statis dari satu sisi tertentu[3]. Lalu pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dianto G. Thomas *Virtual Tour* ini dapat memikat wisatawan atau interlokal dan memudahkan pengguna melihat lokasi penginapan dengan tampilan 360⁰[4]. Lalu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Achmad Choiron penggunaan *tools panellum* yang membantu untuk pembuatan virtual tour yang dinamis[5].

Dengan adanya permasalahan yang telah dijelaskan, di bangunlah sebuah Aplikasi *Virtual Tour* dan Reservasi pada *Avia Residence* untuk melengkapi media promosi dengan menambahkan fitur booking. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat memudahkan calon pelanggan untuk mengetahui keadaan interior kamar dan fasilitas kamar yang tersedia kemudian dapat meningkatkan efisiensi promosi dan juga dapat meningkatkan keunggulan bersaing dengan perusahaan penginapan yang lain.

1.2. Perumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang sebelumnya, terdapat masalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan media promosi berbentuk brosur atau gambar 2 dimensi kurang dapat menggambarkan kamar *Avia Residence* dengan detail.
2. Sistem reservasi kamar masih manual sehingga masih kurang efektif.
3. Sulit melakukan rekap data laporan untuk reservasi.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi *Virtual Tour* dan Reservasi pada *Avia Residence*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk :

1. Membantu pihak *Avia Residence* untuk melakukan promosi kepada calon pelanggan lalu pihak penginapan dapat memberikan gambaran yang lebih detail untuk interior kamar melalui *virtual tour* yang lebih interaktif
2. Memudahkan pihak *Avia Residence* untuk meminimalisir kesalahan ketika calon pelanggan melakukan reservasi.
3. Memudahkan pihak *Avia Residence* merekap data pelanggan yang melakukan reservasi dan laporan bulanan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

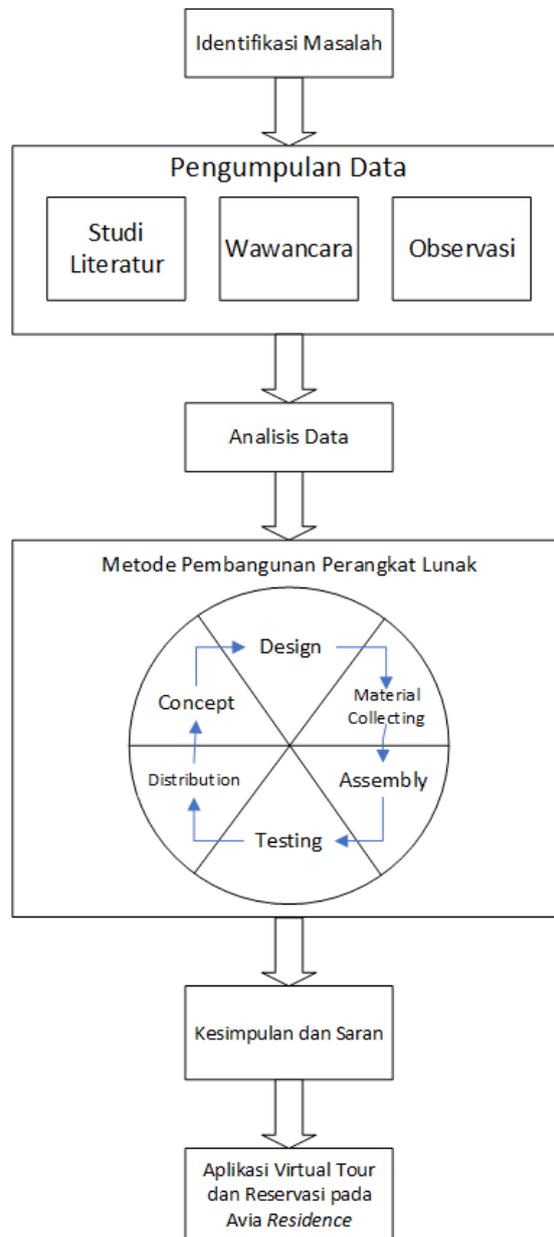
1. Aplikasi ini berbasis *website*.
2. Aplikasi ini menggunakan *database MySQL*.

3. Teknologi dan *tools* yang digunakan yaitu dengan HTML, PHP, Javascript, CSS, 3DVista
4. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan model terstruktur.
5. Informasi yang ditampilkan pada aplikasi berupa informasi fasilitas yang ada di kamar hotel.
6. Aplikasi ini menampilkan desain *interior* dalam kamar hotel.
7. Aplikasi ini terdapat fitur pencatatan reservasi kamar.
8. Aplikasi ini untuk transaksi harus meng-*upload* bukti transaksi.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan – tahapan yang telah ditentukan dalam melakukan sebuah penelitian yang berguna sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat dengan benar dan sistematis.

Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian :



Gambar 1.1 Tahapan Penelitian yang Digunakan

1.5.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini adalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui inti dari persoalan, penyebab permasalahan yang sedang dihadapi oleh *Avia Residence*.

1.5.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data untuk pembuatan aplikasi dari permasalahan yang telah teridentifikasi, dengan pengumpulan data awal yang masalahnya telah teridentifikasi agar membantu dalam membatasi masalah yang ada dan mempermudah pembangunan aplikasi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu :

a. Studi Literatur

Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai *tools* dan bahasa pemrograman. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan Bapak Sandi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Observasi

Mengumpulkan data materi mengenai desain interior kamar, tipe kamar, jumlah kamar dan paket harga.

1.5.3. Analisis Data

Pada tahap ini analisis data yang telah diterima diolah baik itu berupa wawancara, *draft* maupun identifikasi masalah serta teori yang didapat pada tahapan sebelumnya guna mempermudah untuk memasuki tahapan selanjutnya.

1.5.4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Perincian dalam pembangunan aplikasi ini yaitu tahap metode pembangunan perangkat lunak. Adapun metode yang digunakan dalam

pembangunan aplikasi ini adalah metode Luther – Sutopo, metode ini terdiri dari :

a. *Concept*

Pada tahap ini tujuannya adalah untuk membangun aplikasi *virtual tour* yang membantu dalam promosi. Sedangkan tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk membantu pihak hotel melakukan promosi hotel dengan menggunakan media *virtual*.

b. *Design*

Pada tahap *design* ini, aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis *Website*. Pemodelan dari perancangan ini menggunakan pemodelan terstruktur. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah PHP. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

c. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap pengumpulan material gambaran produk yang pernah dibuat dan yang berhubungan dengan tipe kamar, *object* dll dikumpulkan untuk keperluan aplikasi yang akan dibangun.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design.

e. *Testing*

Testing adalah tahap dimana aplikasi akan dilakukan pengujian internal apakah fungsionalitasnya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

f. *Distribution*

Tahapan ini dimana aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.5.5. Kesimpulan dan Saran

Tahap ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem serta saran untuk pengembangan sistem kedepan.

1.5.6. Aplikasi *Virtual Tour* dan Reservasi pada *Avia Residence*

Pada tahap ini aplikasi sudah selesai dilakukan pengujian untuk fungsionalnya. Kemudian aplikasi sudah siap digunakan dalam meningkatkan promosi dan memudahkan pihak *Avia Residence* untuk bekerja.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab secara sistematis sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan secara umum adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tema skripsi dan profil perusahaan. Diantaranya meliputi tentang teori Android dan Website, *tools* yang digunakan, dan teori-teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas deskripsi sistem, analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan sistem, serta perancangan untuk pembangunan sistem yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan aplikasi yang dibangun. Serta berisi uji coba dan hasil pengujian sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian aplikasi dan berisi saran.

