BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel penelitian, yaitu sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Penulis mengadakan objek penelitian di Hotel Indah khususnya di bagian pengolahan data Hotel. Untuk lebih jelasnya, dibawah ini akan diuraikan sebagai berikut:

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Hotel Indah yang terletak di Jl. Ahmad Yani No. 94 Cikampek yang berdiri pada tahun 1988 dengan nama Hotel Indah, bernuansa seni ini memadukan unsur bisnis dan galeri, sehingga para tamu yang menginap menikmati suasana hotel.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1. Visi Perusahaan

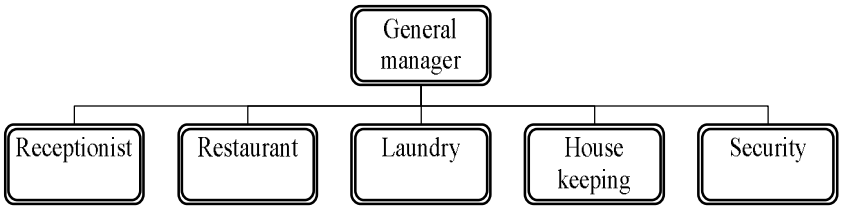
Visi dari Hotel Indah adalah memberi rasa aman dan nyaman bagi tamu yang datang dengan fasilitas yang bersih, indah dan pelayanan yang menyenangkan dengan para karyawan yang ramah agar para tamu yang datang tidak melupakan kenyamanan yang ditawarkan Hotel Indah.

3.1.2.2. Misi Perusahaan

Adapun misi dari Hotel Indah ini adalah memberikan pelayanan dan kualitas yang lebih baik agar tamu merasa nyaman.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi Hotel Indah :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi kerja mengenai tugas, wewenang dan tanggung jawab pada Hotel Indah adalah sebagai berikut:

1. General Manager

Tugas *General Manager*yaitu :

1. Menerima laporan-laporan dari setiap kepala bagian yaitu :
    a. Kepala bagian *Receptionist*
    b. Kepala bagian *Restaurant*
    c. Kordinator *House Keeping*
    d. Kordinator *Security*

2. Receptionist

Adapun tugas dari *receptionist*yaitu :

1. Bertugas sebagai penerima tamu
2. Menerima pesanan tamu baik langsung maupun melalui telepon

3. Bertanggung jawab dalam proses tamu *check in* sampai dengan tamu *check out*.
4. Menjaga keamanan keuangan, merekap dan melaporkan keuangan ke bagian *General Manager*.

3. Restaurant

Adapun tugas dari *Restaurant* yaitu:

1. Penyediaan semua jenis makanan yang akan di hidangkan kepada para tamu.
2. Menyediakan bahan-bahan dasar makanan yang diperlukan.
3. Mengolah bahan-bahan dasar makanan.
4. Menyiapkan makanan sesuai pesanan tamu.

4. Laundry

Adapun tugas dari *Laundry* yaitu:

1. Mencuci pakaian tamu yang memesan laundry.
2. Mengatarkan pesanan laundry pada tamu yang memesan.

5. House Keeping

Adapun tugas dari *House Keeping* adalah :

1. Mempersiapkan kamar yang akan dipesan oleh tamu.
2. Mengantar atau melayani tamu *check in* dan *check out*.
3. Membersihkan kamar.
4. Mengantar *Breakfast* ke kamar.

3.2. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode Deskriptif Analisis, yaitu memaparkan data-data yang diperoleh dari dalam perusahaan yang berhubungan erat dengan penelitian kemudian dilakukan analisa dengan tujuan menemukan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian deskriptif yang dimana metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Hotel Indah, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Hotel Indah.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam tugas akhir ini pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh keterangan serta menganalisis data sehingga data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai objek yang sedang diteliti.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber-sumber pertama dari individu atau sekelompok bagian dari objek penelitian. Seperti wawancara dan observasi langsung pada objek yang di teliti.

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu usaha atau percobaan secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan dari seseorang. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem organisasi Adapun wawancara yang dilaksanakan pada bagian Front Office meliputi seputar permasalah-permasalahan yang sering dihadapi oleh pihak Hotel indah terutama pada bagian reservasi kamar hotel

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang terjadi dalam perusahaan secara langsung ditempat kejadian. Adapun observasi yang dilaksanakan di Hotel Indah mengenai

permasalahan yang sering dihadapi oleh pihak hotel Hotel Indah terutama pada bagian reservasi kamar Hotel

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data primer disajikan antara lain dalam bentuk table-tabel/diagram atau segala informasi yang berasal dari literatur yang ada hubungannya dengan teori-teori mengenai topik penelitian.

Dokumentasi yaitu penelitian dimana dalam pengambilan data penulis melakukan pengambilan data transaksi pengolahan check-in, check-out dan data pelanggan, yang mana barupa print out struk pemesanan, struk registrasi dan struk pembayaran yang akan digunakan sebagai pelengkap data.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode-metode yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini antara lain, metode pendekatan menggunakan system berorientasi data sementara metode pengembangan system yang digunakan adalah *Prototype* model.

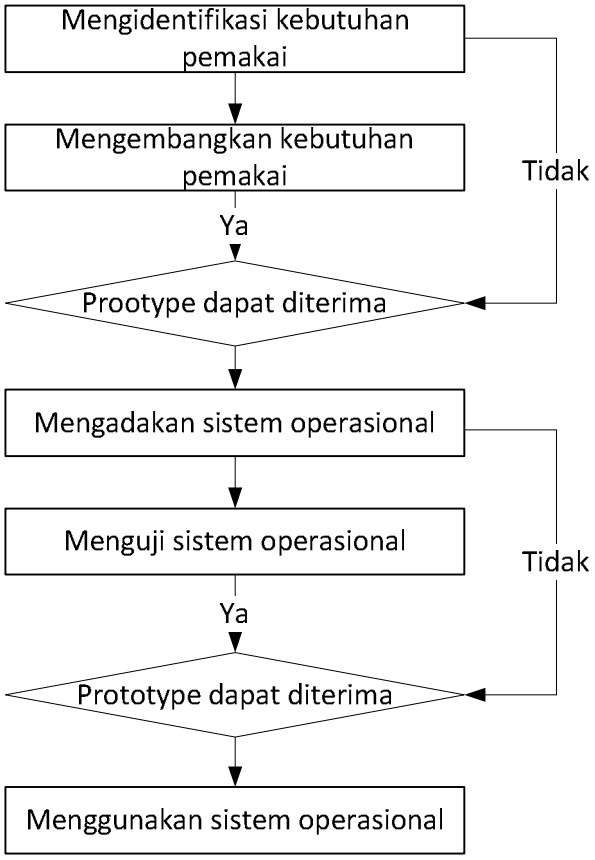
3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode pendekatan yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik system tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut Unifield Modelling Language (UML) Pendekatan berorientasi objek mempunyai alat bantu (tools) seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram dan Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005 : 196) Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah installasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

Secara umum tahapan pada model prototype dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Prototype Model

(Sumber : http://mylo.stikom-bali.ac.id/ Pengertian Jaringan Komputer)

Model sistem ini menuntut cara yang teratur dari suatu rangkaian yang mendekati perkembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan suatu tingkatan, melalui pemodelan sistem, analisis, perancangan, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Model tersebut meliputi kegiatan aktifitas sebagai berikut.

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem (System Engineering)

   Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Analysis)

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka harus mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang bersangkutan dibutuhkan pemakai. Kebutuhan dari hasil analisis ini harus dapat dilaksanakan, diukur, diuji, terkait dengan kebutuhan bisnis yang teridentifikasi, serta didefinisikan sampai tingkat detil yang memadai untuk desain sistem.

3. Perancangan (Design)

   Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

4. Pengkodean (Coding)

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

5. Pengujian (Testing)

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6. Pemeliharaan (Maintenance)

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem informasi, diperlukan beberapa alat bantu untuk menganalisa dan perancangan. Alat bantu ini dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen - komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan penulis adalah metode berorientasi objek.

Model data berorientasi objek dikatakan dapat memberi fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program dan digunakan luas dalam teknik piranti lunak skala besar. Lebih jauh lagi pendukung OOP (Object Oriented Programming) mengklaim bahwa OOP lebih mudah dipelajari bagi pemula dibanding dengan pendekatan sebelumnya dan pendekatan OOP lebih mudah dikembangkan dan dirawat.

Adi Nugroho (2005:19) Dalam UML (Unified Modelling Language) jenis diagram dapat dikelompokan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagramnya adalah sebagai berikut :

1. **Use-Case Diagram**

   Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku

dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. **Activity Diagram**

   Diagram ini adalah diagram tipe khusus dari keadaan yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yan lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam satu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. **Sequence Diagram**

   Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.

4. **Collaboration Diagram**

   Diagram berkolaborasi adalah menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian pesan (message).

5. **Component Diagram**

   Diagram ini memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem atau perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas.

6. Deployment Diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

3.2.4. Pengujian Software

Roger Pressman (2002:59) Pengujian Software (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi,desain dan pengkodean.

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam katagori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka (Interface)
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisiasi dan kesalahan terminasi