BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam menentukan objek penelitian, penulis malakukannya Hotel karmila bandung yang beralamat di Jl. H.Djuanda no 32 Bandung.

Hotel karmila ini belum memiliki media dalam mempromosikan pada tamu berupa *website* secara online. Maka penulis akan melakukan penelitian pada *Hotel Karmila* ini untuk membangun sebuah *website* sebagai sarana informasi bagi tamu.

3.1.1. Sejarah singkat Hotel Karmila Bandung

Hotel karmila ini awalnya bernama hotel Kortina yang berdiri tahun 1978 dengan pemilik Bapak Budi Widjaja, tetapi karena manajemen yang kurang baik hotel ini tidak mengalami kemajuan dan akhirnya bangkrut. Pada tanggal 30 april 1993 hotel Kortina ini dibeli oleh Bapak Agustinus Susanto pimpinan PT. Tiara Grya Priangan dan kemudian diganti namanya menjadi hotel Karmila.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

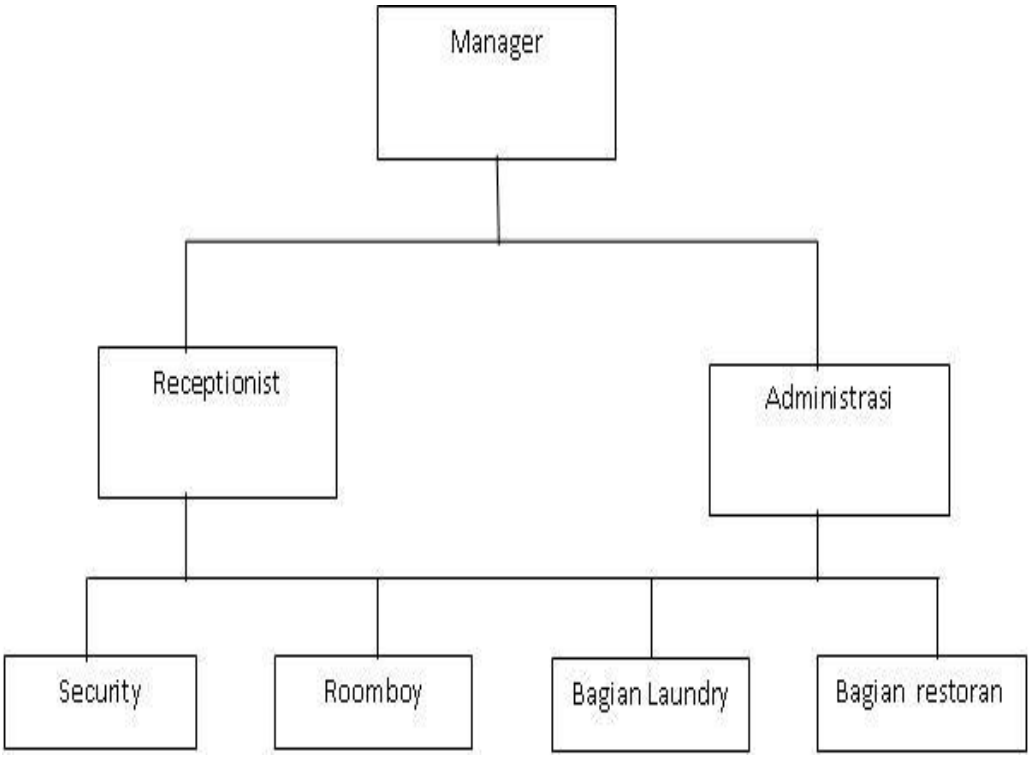
Visi

Memberikan pelayanan yang terbaik kepada wisatawan dan tamu yang berkunjung ke Bandung pada umumnya dan kepada wisatawan dan tamu yang berkunjung ke Hotel Karmila Bandung.

Misi

Memberikan fasilitas serta sarana dan pra sarana yang layak kepada tamu yang menginap dengan menjunjung norma-norma yang berlaku di masyarakat.

3.1.3. Struktur Organisasi Hotel Karmila



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Hotel Karmila

3.1.4 Job Description

Job description ini berisi tentang suatu pernyataan tertulis yang berisi uraian atau gambaran apa saja ang harus dilakukan oleh si pemegang jabatan (jobholder/incumbent), bagaimana suatu pekerjaan dilakukan dan alasan-alasan mengapa pekerjaan tersebut dilakukan. Berikut diuraikan mengenai tugas dan tanggung jawab dari masing-masing pemegang jabatan

1. **Menejer Hotel**

   Uraian Tugas dan Tanggung Jawab :

   a. Mengusahakan pencapain keuntungan perusahaan yang sebesar-besarnya
   b. Mengendalikan jalannya Operasional Hotel dabn menerima Laporan pertanggung jawaban masing-masing bagian.

2. **Adminitrasi** :

   Membuat perhitungan tagihan tamu untuk bukti pembayaran dan membuat laporan tagihan tamu.

3. **Receptionist** :

   Melayani tamu yang aklan memesan kamar.

   a. Adapun tugasnya yaitu:
   b. Melayani pemesanan kamar

c. Melayani registasi tamu yang dating dan keluar

d. Memberikan informasi tentang keadaan hotel

4. **Bagian Laundry** :

Memberikan pelayanan jasa cuci pakaian tamu

5. **Bagian Restoran:**

Memberikan layanan pemesanan menu makanan dan minuman sesuai daftar menu yang ada

6. **Room Boy :**

Menyiapkan kamar yang telahdipesan serta menjaga kebersihan lingkungan hotel

7. **Security:**

Menjaga keamanan hotel

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah

secara umum dimana Metode penelitian di jelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Hotel Krmila Bandung, 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 Karmila Bandung.

3.2.1.1 Jenis dan Metode Pengumpulan

Untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan, dalam hal ini penulis menggunakan cara sebagai berikut :

3.2.1.2 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber yang akan diteliti, dalam hal ini adalah Kariawan Hotel Karmila Bandung. Untuk memperoleh data primer dapat dilakukan hal sebagai berikut :

Studi Lapangan yaitu penelitian dengan cara :

a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap operasi perusahaan, tetapi peneliti tidak ikut langsung terhadap kegiatan perusahaan. Observasi dilakukan dibagian administrasi, karyawan sehingga penulis mengetahui terjadinya sistem reservasi di Hotel Karmila Bandung
b. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan para pegawai yang berhubungan dengan penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan pimpinan yang dapat memberikan data yang relevan dengan masalah yang diteliti oleh penulis. Wawancara dilakukan dengan para pegawai dan Martin Jelaut selaku pimpinan personalia sehingga penulis mengetahui sistem yang sedang berjalan di Hotel Karmila Bandung

3.2.1.3 Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data – data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat dijadikan data pendukung sumber data peimer. Data sekunder yang penulis ambil yaitu struktur organisasi, sejarah Hotel Karmila Bandung, serta dokumen dokumen seperti faktur pembayaran dan brosur promosi Hotel Karmila Bandung

3.2.2 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem.

Di dalam melakukan penelitian di Hotel Karmila Bandung, pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan sistem secara terstruktur. Dalam pendekatan sistem secara terstruktur ini terdapat identifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci yang memiliki tujuan untuk memberikan gambaran pada *user* atau pengguna mengenai sistem yang baru. Sedangkan desain secara rinci digunakan untuk pembuatan aplikasi dan implementasi sistem yang baru.

Tujuan dari perancangan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan sistem atau aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan *user* , agar lebih efektif dan efisien serta mudah di pergunakan serta mudah dipahami dan mudah dirawat.

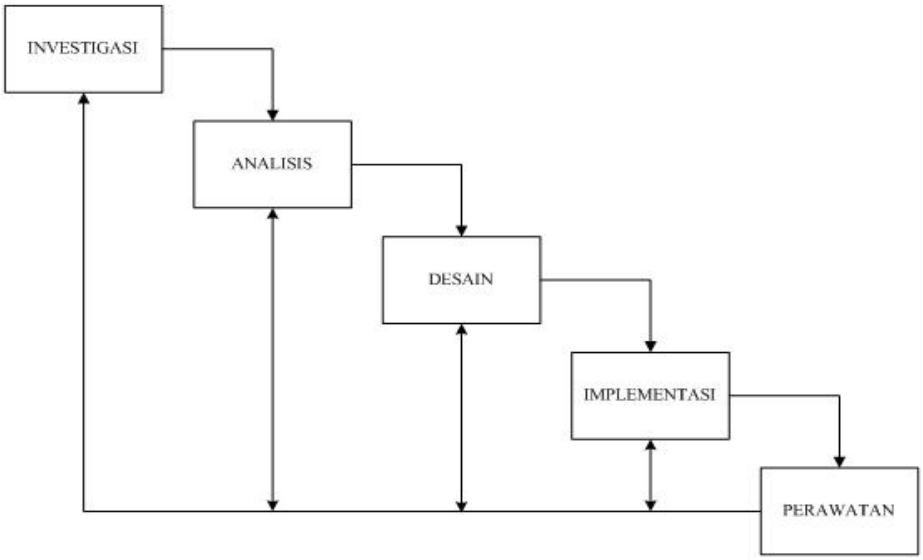
3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode waterfall untuk lebih jelasnya tahapan diri waterfall ini adalah:

a. Tahap investigasi dilakukan untuk menentukan apakah terjadi suatu masalah atau adakah peluang suatu sistem informasi

dikembangkan. Pada tahapan ini studi kelayakan perlu dilakukan untuk menentukan apakah sistem informasi yang akan dikembangkan merupakan solusi yang layak

b. Tahap analisis bertujuan untuk mencari kebutuhan pengguna dan organisasi serta menganalisa kondisi yang ada (sebelum diterapkan sistem informasi yang baru).
c. Tahap disain bertujuan menentukan spesifikasi detil dari komponenkomponen sistem informasi (manusia, hardware, software, network dan data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.
d. Tahap implementasi merupakan tahapan untuk mendapatkan atau mengembangkan hardware dan software (pengkodean program), melakukan pengujian, pelatihan dan perpindahan ke sistem baru.
e. Tahapan perawatan (maintenance) dilakukan ketika sistem informasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan
f. Tahapan waterfall ditunjukan pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 metode waterfall

sumber : *http://www.budihermawan.net/p=38 /24 oktober 2010*

Langkah umum penggambaran waterfall adalah sebagai berikut :

a. Analysis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan

dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

b. Design

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan *proggrammer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. Coding

Coding merupan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

d. Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

e. Maintenace

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

3.2.2.3 Alat Bantu Analisis dan perancangan.

Analisis dan perancangan terstruktur dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan sistem dipandang dari elemn data, dimana dalam sistem terdapat flowmap, digram konteks, DFD, Kamus data dan Relasi Tabel. Untuk lebih jelas dapat dilihat penjelasan sebagai berikut

1. **Flow Map**

   Flow map dibuat untuk menggambarkan sistem reservasi yang sedang berjalan dan yang akan diusulkan. Didalam sebuah flowmap terdapat entitas dalam maupun luar. Flow Map digunakan sebagai alat bantu komunkasi dan untuk dokumentasi, khususnya membantu pada pembuatan program yang sesuai dengan keutuhan dan keinginan pemakai. Flow Map yang sedang berjalan untuk Sistem Informasi Reservasi Kamar pada Hotel Karmila tidak akan mengubah prosedur yang telah ada.

2. **Diagram Kontek**

   Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan sistem reservasi kamar secara garis besar dan keseluruhan. Diagram konteks dirancang untuk memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem.

3. **Data Flow Diagram**

   Digram aliran data pada sistem reservasi kamar merupakan salah satu gambaran mengenai semua kegiatan dan aktifitas reservasi kamar untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami di dalam kegiatan proses pengolahan data.

4. **Kamus Data**

   Dengan menggunakan kamus data , dapat mengetahui data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan dengan dua tahap yaitu tahap analisis dan perancangan sistem. Pada tahap menganalisis suatu sistem, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi analisis dan pemakai sistem, mengenai data yang masuk kedalam sistem dan informasi yang dibutuhkan dalam sistem. Sedangkan dalam tahap perancangan sistem, kamus data yang digunakan untuk merancang input,merancang laporan- laporan dan database.

5. Perancangan Basis data

Adapun tahap-tahap dalam perancangan basis data ada sebagai berikut:

a. Normalisasi

Pada proses normalisasi selalu diuji dengan berbagai kondisi seperti menambah (*insert*), menghapus (*delete*), mengubah (*update*), melihat (*review*). Pada sebuah database dan bila terdapat kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi yang haris dipecahkan lagi menjadi beberapa *table* sehingga bentuknya menjadi database normal .

Tujuan dari normalisasi adalah :

1. Mengurangi keanekaragaman data
2. Mengurangi terjadinya penyimpangan dalam operasi *insert, delete, update.*

Bentuk-bentuk normalisasi adalah :

1. Bentuk tidak normal (*un-normalized*)

   Merupakan kumpulan data yang direkam , tidak ada keharusan mengikuti format tersebut.

2. Bentuk Normal Satu (1-NF)

   Mempunyai ciri setiap data dibentuk dalam file data, data dibentuk dalam satu record dan nilai dari field-field berupa automatic value.

3. Bentuk Normal Dua (2-NF)

Untuk membentuk normal kedua tentukan kunci fieldnya yang bersifat unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Tiga (3-NF)

   Untuk menjadi bentuk normal ketiga, maka relasi haruslah berada dalam betuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan transitif.

b. Tabel Realisasi

Relasi anatar dua table yang dapat dikategorikan menjadi 3 macam, adapun relasi-relasi yang mungkin terjadi antara lain :

1. *One To One Relationship 2 File*

   Hubungan *one to one relationship* adalah hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu banding satu

2. *One To Many Relationship 2 File*

   Hubungan *one to many relationship* adalah hubungan relasi yang merupakan tahap dimana hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak.

3. *Many To Many Relationship 2 File*

   Hubungan *many to many relationship* ialah relasi antara suatu file dengan file yang keduanya mempunyai relasi banyak berbanding banyak.

c. Entity Relationship Diagram

Merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan, ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data dengan ERD, kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan

3.2.4 Pengujian software.

Pengujian software yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah black- box testing atau pengujuan black-box. Pengujian software ini dapat diartikan sebagai sebuah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepennuhnya menggunakan persyaratan fungsional untuk suatu program.

Bersumber dari *http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms998233.aspx* /22 maret 2010,

“Balck- box testing: This approach tests all possible combinations of end-user actions. Black box testing assumes no knowledge of code and is intended to simulate the end-user experience. You can use sample applications to integrate and test the application block for black box testing. You can begin planning for black box testing immediately after the requirements and the functional specifications are available.”