BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan suatu kasus. Ada dua metode pendekatan yang dapat dilakukan. Pertama, penelitian ditunjukan semata – mata untuk menghasilkan produk dan yang kedua penelitian yang menghasilkan produk juga melibatkan individu sebagai objek penelitian.

3.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah proses perhotelan di Hotel Trocadero yang beralamat di JL. Wastukencana No. 48 Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Trocadero hotel yang terletak di Jl. Wastukencana No. 48 merupakan tempat yang sangat strategis di kota bandung. Dahulu kala, bangunan ini merupakan bangunan yang dibuat oleh orang Belanda dan dijadikan markas tentara Belanda. Setelah revolusi kemerdekaan tahun 1945 makan bangunan ini diserahkan pemerintah Belanda ke pemerintah RI dan dijadikan Mes tentara RI.

Pada tahun 1975 bangunan ini dijadikan sebuah hotel yang bernama Trocadero yang artinya “Persinggahan” oleh seorang pengusaha asal kota Garut yaitu Bpk. H. Abdul Kodir. Bpk H. Abdul Kodir merupakan seorang pengusaha perhotelan yang sukses pada waktu itu. Pada tahun 1995 hotel tersebut mengalami renovasi karena banyaknya persaingan perhotelan di kota Bandung.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Berikut ini adalah visi dan misi Hotel Trocadero :

1. Visi

   Visi adalah pandangan ideal masa depan yang ingin dicapai dan diwujudkan dan secara potensial untuk terwujud kemana dan apa yang diwujudkan satuan pendidikan di masa depan.

   Visi Hotel Trocadero adalah : "THE FAMILY AND BUSINESS HOTEL"

2. Misi

   1. Menjadikan Hotel Trocadero menjadi hotel tujuan untuk keluarga dengan harga yang terjangkau.

   2. Menjadikan Hotel Trocadero menjadi hotel tujuan untuk para pengusaha yang memiliki pangsa pasar di daerah Watukencana dengan harga yang terjangkau.

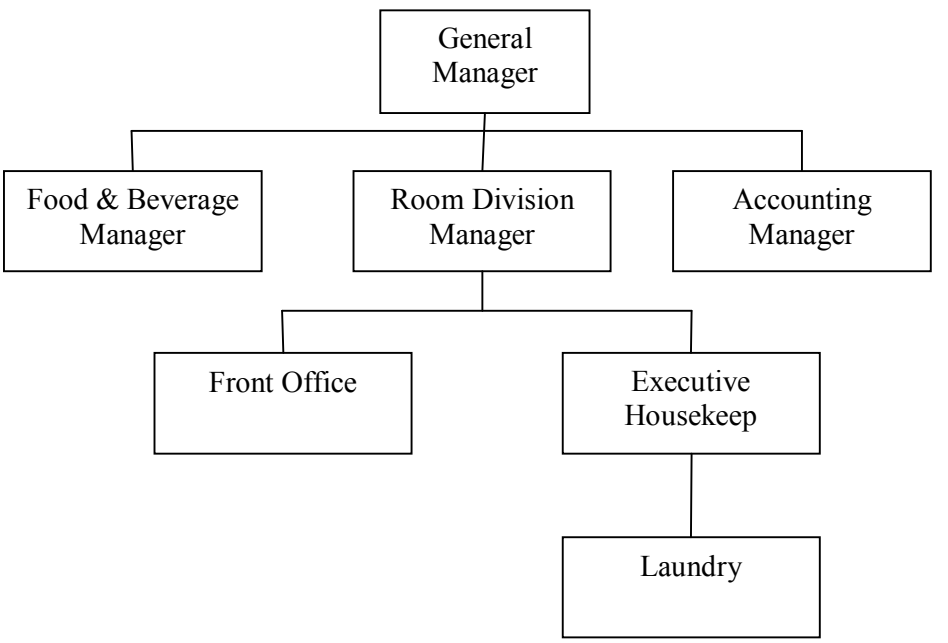
   3. Memberikan kepuasan kepada pengunjung kepada para pengunjung hotel dengan melakukan pelayanan yang terbaik.

3.1.3 Struktur Organisasi Hotel

Dalam melakukan kegiatan sehari-harinya perusahaan dalam hal ini perlu menyusun suatu struktur organisasi, karena dengan adanya struktur organisasi dapat membantu perusahaan dalam melakukan penetapan pembagian kerja,pendelegasian wewenang dan penetapan pegawai pada posisi tertentu agar dapat berjalan secara efektif dan efisien

Dengan adanya struktur organisasi,maka dapat dengan jelas wewenang dan tanggung jawab masing-masing bagian, sehingga menimbulkan kesimpang siuran data pembagian tugas dan pemberian perintah.

Adapun strukur organisasi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Hotel Trocadero

Sumber : Dokumentasi Hotel Trocadero

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas menerangkan tentang tugas dan tanggung jawab pihak-pihak yang menduduki posisi tertentu dalam perusahaan.

1) General Manager

Bertanggung jawab atas kelancaran baik operasional maupun administratif Hotel Trocadero secara keseluruhan, serta menerima dan memeriksa laporan dari tiap bagian dibawahnya yaitu :

A. Food & Beverage Manager

B. Room Division Manager

C. Accounting Manager

2) Food & Beverage Manager

a. Penyediaan dan pengadaan semua jenis makanan yang akan dihidangkan kepada para tamu hotel.
b. Menyediakan bahan-bahan dasar makanan yang diperlukan oleh hotel.
c. Mengolah bahan-bahan dasar makanan.
d. Menyiapkan hasil makanan yang telah diolah sehingga dapat dijual.
e. Menyiapkan makanan sesuai pesanan tamu.
f. Menjaga kepuasan tamu dalam segala hal dan berusahan memenuhi semua keinginan tamu.
g. Mengkoordinir terhadap semua staff atas tugas dan tanggung jawab di masing-masing bagian.
h. Membuat laporan hasil penjualan.

3) Room Division Manager

Merupakan rangkaian penting dalam usaha pelayanan menjual kamar hotel. Yang menyangkut bagian kantor depan (*front office*) sebagai penerima tamu hingga terjadi transaksi kemudian tata usaha *(house keeping*) yang bertanggung jawab atas kebersihan,kerapihan kamar juga mencangkup laundry,room division melakukan koordinasi dengan petugas terkait untuk pencapaian hasil kerja lebih baik dan menerima laporan dari bagian-bagian tertentu.

4) Executive Housekeep

Bagian di dalam hotel yang menangani hal-hal berkaitan dengan keindahan, kerapihan, kebersihan, kelengkapan, dan kesehatan seluruh kamar dan juga area lainnya di hotel, agar seluruh tamu maupun karyawan dapat merasa nyaman dan aman berada dalam hotel.

Tanggung jawab Executive Housekeep :

a. Memilih dan menentukan cleansing equipment dan cleaning material yang sesuai dengan kebutuhan.
b. Selalu mengadakan inventarisasi terhadap semua barang.
c. Mengusahakan ruangan yang terjamin kebersihan dan keamanannya.

5) Accounting Manager

Mengelola semua keuangan masuk dan keluar perusahaan, menerima dan memeriksa semua laporan keuangan dan kegiatan hotel yaitu mengenai jumlah uang dan kamar yang terjual.

6) Front Office

Front office merupakan salah satu pusat kegiatan disebuah hotel yang secara operasionalnya berhubungan langsung dengan tamu,oleh karena itu kegiatan di front office harus berjalan baik disamping itu kegiatan di front office harus ditunjang dengan kelengkapan peralatan dan kerja sama yang baik antara karyawan hotel. Front office dalam suatu hotel merupakan cermin mutu hotel itu sendiri kesan pertama seorang tamu terhadap hotel bermula dari kesannya terhadap front office hotel tersebut.

Fungsi front office :

a. Menjual kamar.
b. Menyediakan informasi tentang pelayanan hotel.
c. Mengkoordinasi semua pelayanan kepada tamu.
d. Mendata dan melaporkan status kamar.
e. Menyiapkan bill-bill tamu.
f. Mendata file tentang sejarah tamu yang menginap di hotel.

7) Laundry

Bagian laundry bertugas mencuci peralatan yang dipakai berupa selimut, seprai, dan mencuci pakaian baik itu milik tamu atau karyawan, dan mencatat semua laundry yang masuk ke dalam log book, kemudian membuat laporan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk menyusun karya ilmiah atau penelitian dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian

menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

3.2.1. Desain Penelitian

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan system yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat akan menghasilkan system yang stabil mudah dikembangkan di masa mendatang.alat bantu yang digunakan oleh penulis dalam perancangan system diantaranya:

1. Bagan alir dokumen *(flow map)*
2. Diagram konteks
3. Diagram arus data *(data flow diagram)*
4. Kamus data
5. Desain database
    a. ERD *(entity relationship diagram)*
    b. Normalisasi
    c. Relasi tabel
    d. Struktur file *(file structure)*

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sumber dan metode yang di gunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

3.2.2.1. Sumber Data primer

1. Wawancara, yaitu mengadakan wawancara dengan pembimbing di tempat penelitian yang menyangkut kegiatan check in check out dan pengolahan data tamu hotel.

2. Observasi, yaitu pengamatan secara langsung pelaksanaan kegiatan perhotelan sehingga dapat diketahui permasalahan dari objek yang diteliti.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini penulis peroleh dari dokumentasi – dokumentasi di Sumber data sekunder dalam penelitian ini penulis peroleh dari dokumentasi – dokumentasi Hotel Trocadero dan juga pencarian data dari internet maupun Perpustakaan dan juga pencarian data dari internet maupun Perpustakaan. Data-data yang dilampirkan berupa data tamu dan billing.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Sedangkan pengembangan sistem dapat dilihat sebagai sebuah proses. Lebih jauh pengembangan sistem pada dasarnya adalah proses perubahan, penghalusan, transformasi atau tambahan pada produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem berorientasi objek yang merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan terstruktur. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik,

tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

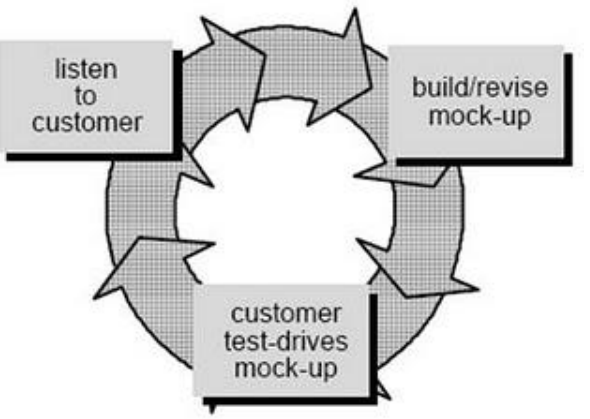
Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak dengan metode prototype paradigma. Oleh karena itu metode ini berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. prototype paradigma adalah suatu proses yang memungkinkan pengembangan system informasi untuk menciptakan suatu model dari system informasi yang harus dikembangkan adapun langkah-langkah aktivitas cara kerja metode prototype paradigm yaitu terdiri dari:

1. Pengumpulan kebutuhan yaitu: pengembang dan pelanggan bertemu kemudian pengembang mengidentifikasi kebutuhan pelanggan.

2. Perancangan yaitu: dilakukan perancangan kilat,berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak yang akan nampak bagi pelanggan

3. Evaluasi prototype yaitu: di evaluasi oleh pelanggan dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak agar pengembang dapat memahami secara lebih baik apa yan harus dilakukan

Metode ini digunakan karena proses pengumpulan kebutuhan perancangan dan evaluasi dapat terus berlangsung sehingga semua kebutuhan terpenuhi meskipun berbagai masalah bisa terjadi prototype bisa menjadi paradigm yang efektif bagi rekayasa perangkat lunak karena jika ada kesalahan atau ada data yang akan diperbaiki bisa kembali ke proses awal sampai selesai sehingga pekerja dapat dilakukan secara maksimal.



Gambar 3.2 Prototype Paradigma

Sumber : http://aroemfcs.blog.ugm.ac.id/2011/03/prototype.jpg

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis Dan Perancangan Sistem

Berikut merupakan alat bantu analisis dan perancangan sistem terdiri dari:

1) *Flow Map*

Flowmap merupakan bagan alur yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir yang termasuk tembusan-tembusannya juga merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi serta dapat mengevaluasi suatu permasalahan yang diharapkan diusulkan perbaikan-perbaikannya.

2) Diagram Konteks

Diagram konteks adalah modul atau gambar yang menghubungkan hubungan sistem dengan lingkungan sistem. Diagram konteks didesripsikan dengan data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem dan dari mana sumber data tersebut, serta informasi apa saja yang akan dihasikan oleh sistem tersebut dan kemana sistem informasi tersebut akan diberikan. Diagram konteks adalah kasus khusus dari DFD (Data *Flow* Diagram) yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkungan tunggal yang mewakili keluaran sistem.

3) Data Flow Diagram

Salah satu alat dalam perancangan sistem yang menggunakan symbol-simbol untuk menggambarkan aliran data melalui serangkaian proses yang saling berhubungan.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas.

4) Kamus Data

Kamus data yang digunakan dalam analisis struktur dan desain informasi merupakan suatu katalog yang menjelaskan lebih detail tentang data *flow* diagram yang mencakup proses, data *flow* dan data *store*.Kamus data dapat

digunakan pada metodologi berorientasi data dengan menjelaskan lebih detail lagi hubungan *entitas*, seperti atribut-atribut suatu *entitas*.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada data *flow* diagram. Arus data yang ada di data *flow* diagram bersifat global dan hanya menunjukkan nama arus datanya saja. Untuk keperluan ini maka kamus data harus memuat hal-hal sebagai berikut :

1. Arus data

Arus data menunjukkan darimana data mengalir dan kemana data akan menuju. Keterangan arus data ini perlu dicatat di kamus data untuk memudahkan mencari arus data didalam data *flow* diagram (DFD).

2. Nama arus data

Karena kamus data dibuat berdasarkan arus data yang mengalir di data *flow* diagram, maka nama dari arus data juga harus dicatat dikamus data, sehingga yang membaca data flow diagram (DFD) dapat langsung mencarinya dengan mudah di kamus data.

3. Tipe data

Telah diketahui bahwa arus data dapat mengalir dari hasil suatu proses ke proses yang lainnya.Data yang mengalir ini biasanya dalam bentuk laporan serta dokumen hasil cetakan computer. Dengan demikian bentuk dari data yang mengalir dapat berupa dokumen dasar atau formulir, dokumen hasil cetakan komputer, laporan tercetak, tampilan *layer* dimonitor, *variable*, parameter dan *field-field*. Bentuk data seperti ini perlu dicatat di kamus data.

4. Struktur data

Struktur data menunjukkan arus data yang dicatat pada kamus data yang tersendiri dari item-item atau elemen-elemen data.

5. Alias

Alias atau nama lain dari data juga harus dituliskan. Alias perlu dituliskan karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen lainnya.

6. Volume

Volume yang perlu dicatat didalam kamus data adalah volume rata-rata dan volume puncak dari arus data. Volume rata-rata menunjukkan banyaknya arus data yang mengalir dalam suatu periode tertentu sementara volume puncak menunjukkan volume yang terbanyak.

7. Periode

Periode ini menunjukkan kapan terjadinya arus data. Periode perlu dicatat di kamus data karena dapat digunakan untuk mengidentifikasikan kapan input data harus dimasukkan ke dalam sistem, kapan proses program harus dilakukan dan kapan laporan-laporan harus dihasilkan.

8. Penjelasan

Untuk lebih memperjelas makna dari arus data yang dicatat dikamus data, maka bagian penjelasan dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut.

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data diperlukan agar bisa memiliki data yang kompak dan efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (*Insert, Delete, Update*) data.

Langkah pertama dalam membangun database adalah membangun database adalah membangun tabel dengan benar. Tabel-tabel dengan desain yang baik akan mengurangi kompleksitas aplikasi, juga menambah fleksibilitas. Agar data mentah dalam dunia nyata dapat mencapai database model relasional diperlukan proses normalisasi.

a. Normalisasi Data

Normalisasi merupakan sebuah teknik logical desain basis data /database,teknik pengelompokan atribut suatu relasi sehingga membentuk struktur relasi yang baik (tanpa redudasi)

1. Normalisasi pertama
    a. Mendefinisikan atribut kunci
    b. Tidak adanya group berulang
    c. Semua atribut buka kunci tergantung pada atribut kunci
2. Normalisasi kedua
    a. Sudah memenuhi dalam bentuk normal kesatu
    b. Sudah tidak ada ketergantungan pascal dimana seluruh field hanya tergantung pada sebagian field kunci

3. Normalisasi ketiga

a. Sudah berada dalam bentuk norma kedua

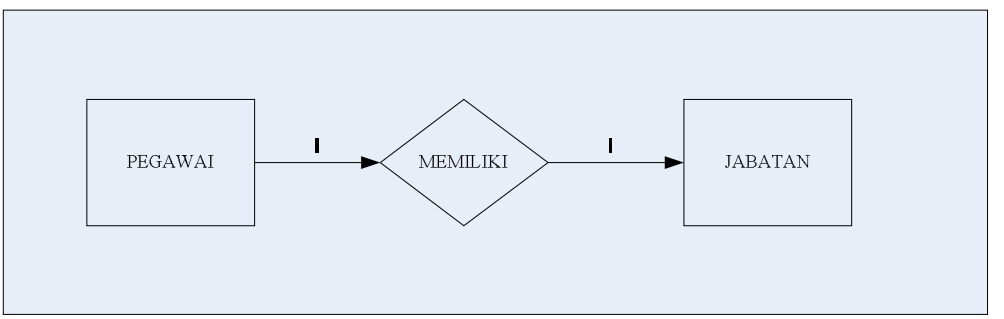
b. Sudah tidak ada ketergantungan transitif (dimana field bukan kunci tergantung pada field bukan kunci lainnya)

b. Tabel Relasi

Tabel Relasi Merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya, yang berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 (tiga) macam hubungan yaitu :

1. *One-To-One* (1 – 1)

Yaitu suatu entity yang berada di himpunan X berhubungan dengan paling banyak dengan satu entity pada himpunan Y, dan entity pada himpunan Y berhubungan dengan paling banyak satu entity di himpunan X, digambarkan sebagai :

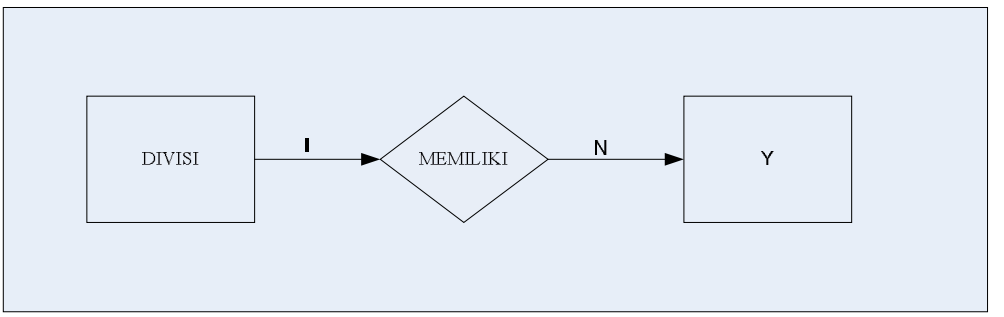


Gambar 3.3 *One-To-One*

Sumber: http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa697428(VS.80).aspx

2. *One –To-Many* (1 – ∞)

Yaitu suatu entity pada himpunan X dapat berhubungan dengan sejumlah entity pada himpunan Y, tetapi entity yang berada pada himpunan Y hanya dapat berhubungan dengan hanya satu entity dari himpunan X atau sebaliknya. Digambarkan sebagai berikut :

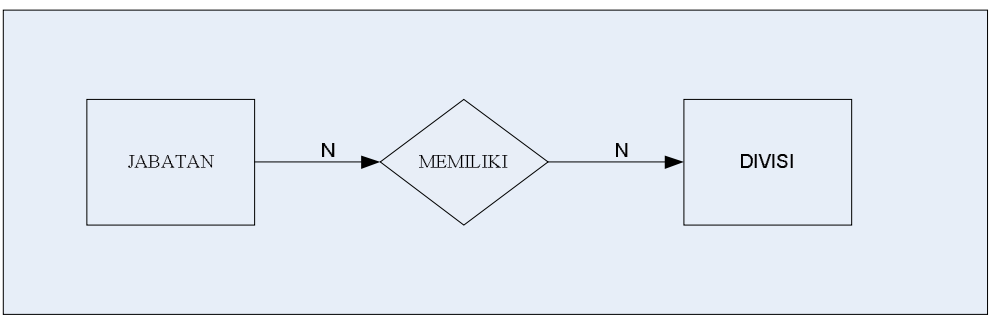


Gambar 3.4 *One –To-Many*

Sumber : http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa697428(VS.80).aspx

3. *Many-To-Many* (∞ – ∞)

Yaitu suatu entity yang berada di himpunan X dapat berhubungan dengan banyak entity di himpunan Y, dan sebaliknya.



Gambar 3.5 *Many-To-Many*

Sumber http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa697428(VS.80).aspx

3.2.4. Pengujian Software

Penggujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi,desain dan pengkodean. Metode pengujian perangkat lunak yang penyusun pakai dalam pengujian perangkat lunak system informasi check in dan check out Hotel Trocadero bandung adalah metode *black box* yang mana perangkat lunak di uji setelah perangkat lunak selesai di buat.

Menurut Sumber : http://whaysworld.wordpress.com/2010/06/18/white-box-testing-dan-black-box-testing/, black box testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dengan demikian memungkinkan perekayasa yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujiam black box berusaha menentukan kesalahan dalam kategori ;

(1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

(2) kesalahan interface

(3) kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal

(4) kesalahan kerja

(5) inisialisasi dan kesalahatan terminasi.