BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Adapun pembahasan mengenai Objek Penelitian dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaaan

Hotel Tyara Plaza adalah perusahaan yang bergerak di bidang perhotelan yang berdiri sejak bulan Juni 1993. Tahun demi tahun Hotel Tyara Plaza mengalami kemajuan, sehingga kehadiran Hotel Tyara Plaza dapat memenuhi setiap kebutuhan masyarakat khususnya dalam pelayanan jasa penginapan. Hotel Tyara Plaza beralamat di Jalan Jendral Sudirman No.185 Ciamis 46215, Jawa Barat.

Hotel Tyara Plaza ini pada mulanya tidak selancar yang diharapkan karena berbagai rintangan serta kurangnya fasilitas tertentu sebagai syarat utama sebuah jasa penginapan, semua rintangan itu tidak membuat para perintis patah semangat dan mundur, akan tetapi malah menjadikannya sebagai tantangan yang harus diatasi dan cambuk untuk maju.

Seiring dengan kemajuan Ciamis yang cukup pesat dan semakin banyak pendatang dari kota-kota besar kini Hotel Tyara Plaza mengalami kemajuan. Kemajuan ini tentu saja tidak lepas dari bantuan dan nasehat dari para pejabat

berbagai instansi dan juga para relasi yang memberikan dukungan dan kepercayaan.

Hotel Tyara Plaza memiliki peralatan dan fasilitas kegiatan operasional seperti, tersedianya berbagai macam fasilitas. Hotel Tyara Plaza memiliki 20 kamar dengan berbagai type, diantaranya 10 kamar *Deluxe Room*, 2 kamar *Superior Room*, 8 kamar *Standard Room.* Selain itu Hotel Tyara Plaza memiliki : *All Room With Air Conditioner (Restaurant, Purbasari Banquet Hall, Swimming Pool, Snack Bar, Meeting Room, Art Gallery, Gift Shop, Room Service).*

Menjamurnya jasa penginapan kususnya di kota Ciamis menyebabkan Hotel Tyara Plaza ingin memberikan pelayanan yang terbaik kepada para pengunjungnya sehingga memudahkan dan memberikan rasa nyaman dalam segala hal.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi Hotel Tyara Plaza adalah:

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Visi adalah harapan tentang masa depan perusahaan yang realistis. Bisa dicapai dan menarik, atau penjabaran tujuan kemana perusahaan harus menuju masa depan yang lebih baik.

Visi Hotel Tyara Plaza adalah : ”*Menjadi Perusahaan Yang Besar Dan Terbaik Yang Mampu Berkembang Dengan Pelayanan Yang Memuasakan”*.

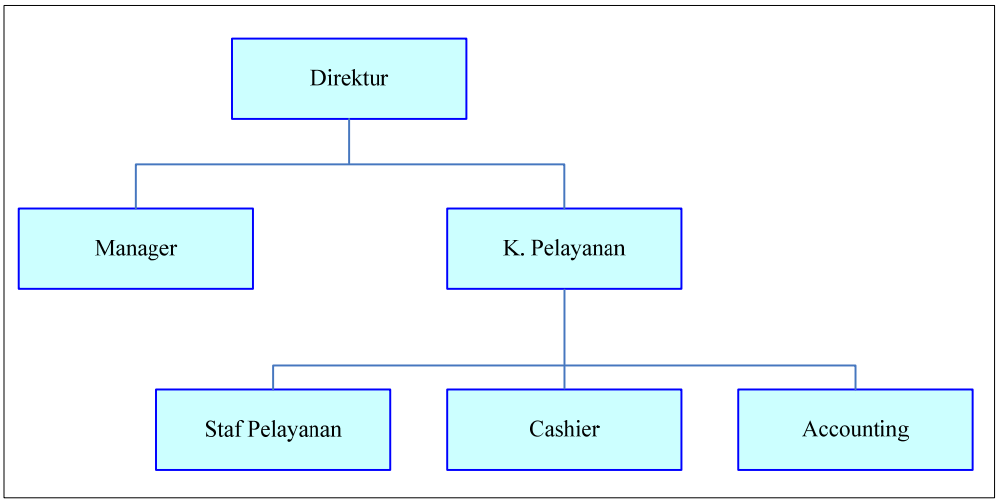
3.1.2.2 Misi Perusahaan

Misi Hotel Tyara Plaza yaitu:

1. Hotel Tyara Plaza menjalankan usaha yang berorientasi kepada kepuasan pengunjung.
2. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing yang kuat di pasaran.
3. Menjalankan kegiatan usaha yang berwawasan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Adapun struktur organisasi Hotel Tyara Plaza dapat dilihat pada gambar di berikut ini.



Gambar 3.1 *Struktur Organisasi*

Sumber: Dokumentasi Hotel Tyara Plaza

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Direktur

   Hotel Tyara Plaza dipimpin oleh Direktur yang bertanggung jawab terhadap semua hal yang menyangkut dengan perusahaan serta ikut memberikan saran dan keputusan untuk kemajuan perusahaan.

2. *Manager*

   Hotel Tyara Plaza mempunyai seorang *Manager* yang bertanggung jawab terhadap K. Pelayanan. Tugas pokok *Manager* adalah menjalankan peran sebagai pemimpin pada Hotel Tyara Plaza dan memastikan kelangsungan layanan Hotel Tyara Plaza serta membawa organisasi ketujuan yang telah direncanakan.

3. K. Pelayanan

   Pemimpin beberapa staff yang bertanggung jawab atas bagian pelayanan. Secara khusus K. Pelayanan mengatur seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pelayanan kepada pengunjung.

4. Staf Pelayanan

   Staf pelayanan bertugas melayani pengunjung yang akan memakai jasa penginapan.

5. *Cashier*

   Cashier sebagai penerima pembayaran pengunjung dan memberikan kertas salinan sebagai bukti pembayaran untuk pengembalian bukti penginapan dan melaporkannya kepada bagian *accounting*.

6. *Accounting*

   Accounting, bertanggung jawab atas bagian keuangan dan akunting. *accounting* juga membuat laporan keuangan laba dan rugi perusahaan yang nantinya akan di serahkan pada atasan.

3.2 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode sebagai panduan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah dengan mendesain dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian, diantaranya:

3.2.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis deskriptif dan *action*. Penggunaan metode deskriptif dilakukan untuk mendapatkan data yang sebenarnya dan menggambarkan sistem yang sedang berjalan saat ini sehingga dapat mempermudah dalam pencarian masalah. Metode *action* digunakan sebagai perancangan sistem yang diusulkan sebagai solusi untuk masalah yang terjadi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian ini terdapat beberapa jenis data yang dikumpulkan menggunakan metode pengumpulan data seperti yang dijelaskan dibawah ini:

3.2.2.1 Sumber Data Primer

1. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap obyek yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode observasi dalam pengumpulan data dengan melihat secara detail proses-proses yang terjadi dalam pengadaan barang dan atau jasa pada bagian logistik sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan pada bidang GS (*general support*) di bagian logistik.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka dan tanya jawab langsung terhadap pihak yang bersangkutan mengenai masalah-masalah yang terjadi sehigga mendapatkan masukan dalam perancangan sistem. Wawancara dilakukan kepada Banyu Sukamajaya.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Selain menggunakan data primer yang didapatkan secara langsung, peneliti juga memperoleh data dari buku-buku maupun literatur terkait. Tidak hanya sebatas pada itu saja, pengambilan data dari internet juga membantu dalam penelitian ini.

1. Dokumentasi

   Penggunaan dokumen penelitian di Hotel Tyara Plaza terdahulu digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini sehingga mempermudah dalam pelaksanaannya.

2. Daftar Pustaka

   Daftar pustaka juga digunakan sebagai sumber data yang diambil sebagai landasan teori dan pengembangan kerangka pemikiran untuk mencari metodologi dalam perancangan sistem sehingga sesuai dengan kondisi dilapangan.

3. Internet

   Dengan adanya internet sebagai media informasi didapatkan beberapa data yang berkaitan dengan penelitian ini yang di maksudkan sebagai penunjang dokumentasi dan literatur yang sudah ada.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan tentang cara pendekatan dan pengembangan sistem yang sedang berjalan sehingga dapat memberikan solusi dengan mengusulkan suatu produk yang dapat mengoptimalkan sistem yang sedang berjalan

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu:

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Analisis dan Perancangan Terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti.

3.2.3.1.1 Analisis dan Perancangan Prosedur Sistem

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah Analisis dan Perancangan Terstruktur.

Tahapan-tahapannya terdiri dari:

1. Flowmap

   Flowmap digunakan untuk menggambarkan arus dari data maupun dokumen-dokumen yang ada dalam setiap bagian.

2. Diagram Kontek (*Contex Diagram*)

   Diagram kontek digunakan sebagai awal dari perancangan sistem informasi. Dengan menentukan entitas yang terkait dengan sistem informasi yang akan dirancang.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

   Perancangan DFD bertujuan untuk mempermudah perancangan sistem dengan cara melakukan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil

4. Kamus Data (*Data Dictionary*)

   Pembuatan kamus data bertujuan untuk mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan

penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

3.2.3.1.2 Analisis dan Perancangan Basis Data

Analisis dan perancangan basis datanya menggunakan :

1. Normalisasi

   Normalisasi akan membantu perancang basisdata dengan cara uji coba untuk menghindari terjadinya error atau intekoneksi data, bila dilakukan update terhadap relasi tersebut dengan unnormally.

2. Relasi Tabel

   Relasi tabel digunakan untuk menghubungkan tabel-tabel yang saling terkait sehingga membentuk suatu basis data untuk mempermudah perancangan database.

3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

   ERD digunakan sebagai media untuk memperlihatkan hubungan antar entitas.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem informasi yang kompleks membutuhkan suatu metode pengembangan sistem agar sistem yang dihasilkan dapat memenuhi standar. Metode yang digunakan adalah *waterfall* paradigma. Dengan melihat karakteristik *waterfall* paradigma maka peneliti menggunakannya untuk merancang sistem ini dikarenakan sistem ini tidak instan dan membutuhkan waktu

yang cukup lama dalam pengerjaannya. *Waterfall* paradigma menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam merancang suatu sistem.

Adapun tahapan-tahapannya terdiri dari:

1. *Requirement Specification*

   Pada tahap *requirement specification*, desainer dan *customer* mencoba menangkap deskripsi seperti apa nantinya sistem yang sebenarnya akan dibangun. Aktifitas ini melibatkan pencarian informasi dari *customer* mengenai lingkungan kerja tempat sistem ini nantinya akan diimplementasikan. Tahap ini sering juga disebut tahap Pemodelan Sistem.

2. *Architectural Design*

   Tahap ini sering disebut tahap analisis. Aktifitas disini memfokuskan pada bagaimana sistem menyediakan layananan seperti yang diharapkan. Aktifitas pertama adalah *high-level decomposition* yang membagi sistem menjadi komponen-komponen sesuai dengan fungsinya. Pembagian ini dapat didasarkan pada pembagian yang sudah ada di sistem yang lama atau membuat dari baru. *Architectural design* tidak hanya meliputi pembagian fungsi sistem yang nantinya akan menyediakan layanan, namun juga mendeskripsikan hubungan dan pemakaian bersama sumber daya antara komponen tersebut.

3. *Detailed Design*

   Detailed design atau sering disebut tahap desain, menghasilkan dekomposisi sistem yang memungkinkan pengembangan komponen secara terpisah untuk kemudian diintegrasikan kembali nantinya. Agar dapat

diimplementasikan dengan bahasa pemograman, desainer harus melengkapi deskripsi tersebut dengan deskripsi yang lebih detail. Oleh karena itu, tahap *detailed design* adalah perbaikan dari deskripsi komponen yang dihasilkan oleh *architectural design*. Perilaku yang ditunjukkan oleh deskripsi pada level di atasnya, harus terdapat pula di deskripsi detailnya.

4. *Coding*

   Hasil dari *detailed design* harus dalam bentuk yang dapat diimplementasikan ke *executable programming language*. Setelah *coding*, setiap komponen diuji untuk memverifikasi apakah berjalan dengan benar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan pada tahap-tahap awal.

5. *Testing and Implementation*

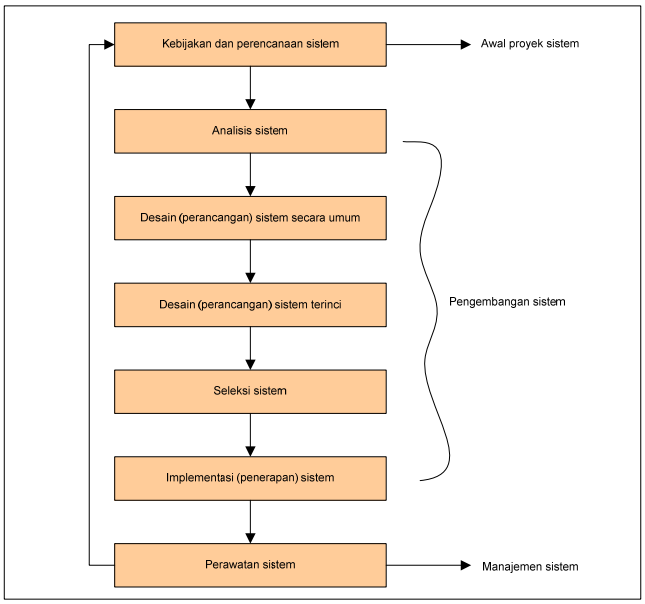
   Sistem telah dianalis dan didesain secara rinci dan teknologi telah diseleksi dan dipilih. Tahap berikutnya yang harus dilakukan adalah mengimplementasikan sistem. Tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

6. *Maintenance*

   Setelah produk di-*release*, semua pekerjaan yang dilakukan terhadap sistem dianggap sebagai pemeliharaan (*maintenance*) sampai produk memerlukan desain ulang menjadi versi baru atau produk tidak terpakai lagi. *Maintenance* melibatkan koreksi terhadap kesalahan atau *error* yang ditemui pada sistem setelah di-*release* dan dilakukan perbaikan terhadap

sistem, sehingga tahap *maintenance* memberikan *feedback* pada semua aktifitas lain pada *life cycle*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.2 *Siklus Pengembangan Sistem*
Sumber : Jogiyanto (2005:52)

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Penggunaan alat bantu sangat dibutuhkan dalam merancang suatu sistem informasi. Alat bantu ini digunakan untuk mempermudah penggambaran proses dan aliran data secara umum sehingga mudah dimengerti dan mempermudah proses analisis dan perancangan suatu sistem informasi. Alat bantu yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan *Flowmap*.

   Flowmap merupakan penggambaran secara grafik prosedur-prosedur dalam suatu sistem informasi yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan sistem. Flowmap atau juga dapat disebut *block chart* atau

flowchart berfungsi untuk memodelkan masukan dan keluaran proses maupun transaksi dengan simbol-simbol tertentu. Pembuatannya harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi.

2. Penggunaan diagram konteks

   Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks akan menggambarkan keseluruhan sistem. Didalam diagram konteks hanya ada satu proses dan tidak boleh ada store didalamnya.

3. Penggunaan DFD (*Data Flow Diagram*)

   Diagram aliran data atau DFD merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. DFD didisain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil dan untuk menggarisbawahi arus data antara kedua hal yang tersebut diatas. Diagram ini juga dapat digunakan untuk melihat lebih rinci sehingga dapat terlihat model-model yang terdapat di dalamnya. Penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Keuntungan penggunaan DFD adalah untuk memudahkan user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

4. Kamus Data (*Data Dictionary*)

   Kamus data atau sering disebut juga dengan sistem *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus Data dapat didefinisikan juga sebagai daftar organisasi dari semua elemen data yang ada dalam sistem secara lengkap, dengan definisi yang baku. Sehingga user dan analisis sistem akan memiliki pengertian sama untuk input, output, komponen penyimpanan serta perhitungannya.

5. Perancangan Basis Data

   Untuk merancang suatu sistem informasi dibutuhkan database. Merancang basis data merupakan dasar dari pembuatan database, sehingga perancangan basis data mempengaruhi suatu sistem informasi. Perancangan basis data dapat dilakukan dengan cara.

   a. Normalisasi

      Normalisasi adalah suatu proses pengelompokan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terbentuk satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi.

   b. Tabel relasi

      Relasi tabel adalah penghubung antar tabel yang saling terkait sehingga membentuk suatu basis data untuk mempermudah perancangan database.

6. ERD (*Entity Relation Diagram*)

   ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan

antar relasi. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Model data *Entity-Relationship* (E-R) dibangun berdasarkan persepsi dari dunia nyata yang mengandung himpunan dari objek-objek yang disebut *entity* dan hubungan antara objek-objek tersebut. Setiap objek bersifat unik. Hal ini tampak dari atribut-atribut yang dimilikinya.

3.2.4. Pengujian Software

Teknik pengujian yang dilakukan pada system informasi ini adalah teknik pengujian *black box*. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perekayasa sistem mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan. Fungsional untuk semua program. *Black Box Testing* adalah suatu sistem dimana input, output, dan proses dapat didefinisikan dan diketahui. Metode ini tidak hanya dapat dimengerti oleh pihak dalam (yang menangani) tetapi juga pihak luar. Pihak luar dapat mengetahui masukan, proses dan hasilnya. Metode ini terdapat pada subsistem terendah.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface.*
3. Kesalahan kinerja.
4. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.