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

Menurut keterangan yang saya peroleh dari Pimpinan Kampoeng Strawberry, Kampoeng Strawberry ini didirikan pada tahun 2008, terletak di Jl. Raya Ciwidey – Rancabali Km.07 Alam Endah Ciwidey Bandung, dengan lokasi bangunan terletak di sekitar perkebunan strawberry dan pemukiman penduduk dengan kondisi lingkungan yang masih ASRI.

Pada tahun 2008 jumlah bungalow pada Kampoeng Strawberry ada 39 bungalow dengan berbagai tipe diantaranya: 5 Bungalow2 dengan dilengkapi 2 kamar dan kamar mandi air panas, 8 Bungalow1 dengan dilengkapi 1 kamar dan kamar mandi air panas, *Super Deluxe* memiliki 1 kamar, kamar mandi air panas dan dapur, *Superior* dilengkapi 1 kamar dan kamar mandi air panas, *Suite Room* dilengkapi 1 kamar dan kamar mandi air panas. Selain itu Kampoeng Strawberry juga memiliki ruang rapat (*meeting*), restoran, ruang karaoke, kolam renang dan juga tempat parkir yang luas.

Berikut ini ialah profil bungalow dan harga, rinciannya sebagai berikut :

Tipe Bungalow	Harga
Bungalow2	Rp. 600.000
Bungalow1	Rp. 400.000
Super Deluxe	Rp. 350.000
Superior	Rp. 300.000
Suite Room	Rp. 300.000
Standar	Rp. 250.000
Extra Bed	Rp. 75.000

Kampung Strawberry saat ini dipimpin oleh Bapak H. Cecep Slamet selaku *Manager* Hotel yang memimpin sejak 2008 sampai dengan sekarang.

Menjamurnya jasa penginapan kususnya di kota Ciwidey menyebabkan Kampung Strawberry ingin memberikan pelayanan yang terbaik kepada para pengunjungnya sehingga memudahkan dan memberikan rasa nyaman dalam segala hal.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Visi Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran adalah : ”*Menjadi Perusahaan Yang Besar Dan Inovatif serta Mampu Berkembang Dengan Mengedepankan Kualitas Pelayanan Yang Memuaskan”*.

3.1.2.2 Misi Perusahaan

Misi Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran yaitu:

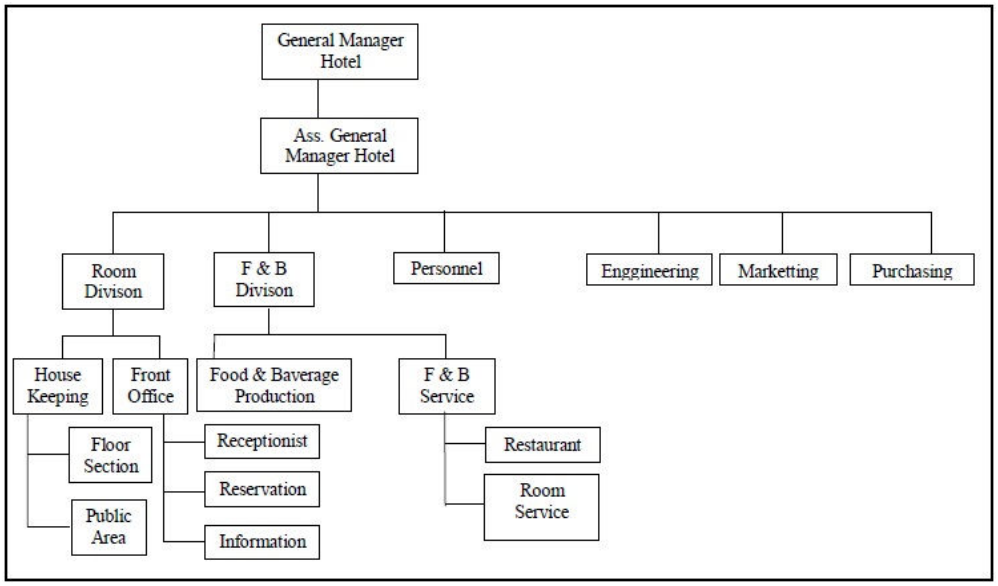
Menjadi yang terdepan dalam bisnis jasa penginapan yang mengutamakan kualitas dan pelayanan terbaik, sehingga menjadi pilihan pertama bagi para konsumen, menjadi investasi yang paling menguntungkan bagi para pemegang saham, serta menjadi tempat kerja yang paling menarik dan menantang bagi karyawan.

1. Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran menjalankan usaha yang berorientasi pada pelayanan terbaik kepada konsumen sehingga menghasilkan sebuah nilai kepuasan.
2. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing yang kuat di pasaran.
3. Menjalankan kegiatan usaha yang berwawasan.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Fungsi dari struktur tingkat jabatan pegawai hotel yaitu untuk menggambarkan secara menyeluruh fungsi dari suatu jabatan beserta tingkatan tanggung jawab dan wewenang dari setiap pelaksana pekerjaan. Dimana dalam pelaksanaannya manager (*General Manager)* sebagai orang yang mempunyai garis komando, *General Manager* membawahi seluruh bagian yang

dibantu oleh Assisten *Manager* (*Assistant Manager*). Adapun struktur tingkat jabatan pegawai Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 *Struktur Organisasi*

Sumber: Dokumentasi Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun tugas dan tanggung jawab dari masing- masing bagan yang terdapat pada srtuktur tingkat jabatan pegawai Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey antara lain:

1. *General Manager*

Adapun tugas dari *General Manager* Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey antara lain :

a. Mengkoordinir bidang kerja seluruh *staff.*

b. Mengawasi dan membuat perencanaan mengenai penambahan aset, *gardening* termasuk *budget* nya.

c. Memberikan perhatian yang lebih baik kepada para tamu VIP.

d. Mengadakan pendidikan dan memberikan petunjuk-petunjuk yang dalam usaha menggunakan metode-metode kerja yang benar serta menciptakan suasana kerja yang nyaman.

e. Mengadakan pertemuan atau meeting rutin dengan menelaah hasil kerja yang telah dilakukan (evaluasi kerja).

2. Ass. *General Manager* Hotel

Ass. *General Manager* pada dasarnya turut memastikan bahwa seluruh aspek dalam operasional Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey sudah berjalan sesuai dengan standar yang diterapkan oleh *General Manager*. Kedua jabatan ini memiliki subordinat antara lain :

1. *Room Division* yang terdiri dari

a. *Housekeeping*

Yang bertugas menjaga dan/atau kebersihan, kerapihan dan kelengkapan kamar-kamar tamu.

House keeping juga terdiri dari beberapa subordinat antara lain :

a) *Floor Section*

Bagian Kamar Tamu (*Room Supervisor*) yang dibantu oleh *room boy* yang bertugas melaksanakan pembersihan, merapikan dan melengkapi kebutuhan tamu di bungalow (seperti sabun mandi, handuk, dan keperluan-keperluan lain).

b) *Public Area*

Bagian Ruangan Tamu (*Public Area Supervisor*) yang dibantu oleh *Houseman* yang bertugas melaksanakan pembersihan, merapikan dan melengkapi kebutuhan ruangan umum.

b. *Front Office*

Menjaga dan memelihara kebersihan, kerapian dan kelengkapan kebutuhan ruangan umum seperti ruangan bagian depan *receptionist*, dan *restaurant.*

Front Office juga terdiri dari beberapa subordinat antara lain :

a) *Receptionist,* yang bertugas sebagai penerima tamu serta menerima dan menjawab telepon serta mencatat pesan – pesan lewat telepon.

b) *Reservation,* yang bertugas menyediakan atau mempersiapkan tempat.

c) *Information,* yang bertugas memberitahukan kepada tamu bungalow tentang apa saja fasilitas-fasilitas yang ada di bungalow.

2. *Food and Baverage Division*

a) *Food Production,* yang bertugas melakukan pengendalian produksi makanan seperti : perkiraan produksi, putaran menu, catatan penjualan makanan, resep makanan dan ukuran porsi makanan.

b) *Baverage Production,* yang bertugas melakukan pengendalian produksi minuman.

c) *Food and Baverage Service*

1) *Restaurant*

Bertugas menyiapkan dan melayani pelanggan bungalow maupun tamu yang hanya berkunjung.

2) *Room Service* (Pelayanan Kamar)

Bertugas membersihkan, merawat dan mengantarkan pesanan makanan ataupun minuman kepada pelanggan bungalow yang telah memesan menu di restoran.

3. *Personnel* (Personalia)

Mengorganisasi seluruh data – data mengenai pekerja – pekerja yang ada di Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey.

4. *Enggineering* (Tekhnik)

Bertugas apabila ada kerusakan bagian – bagian bungalow dan menyiapkan beberapa laporan-laporan yang diperlukan bagi *Manager.*

5. *Marketting* (Pemasaran)

Yang bertugas memuaskan kebutuhan, keinginan dan tujuan-tujuan pelanggan ataupun tamu, sehingga akan dapat memajukan kenyamanan Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey.

6. *Purchasing* (Pembelian)

Bagian ini memiliki kewajiban untuk melakukan pembelian bahan/barang yang diperlukan untuk operasionalisasi pelayanan Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran Ciwidey.

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

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapat informasi yang dibutuhkan guna merancang perangkat lunak agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam kegiatan pengumpulan data ini penulis menggunakan data primer dan data sekunder 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 pada bagian *front office* baik itu proses reservasi maupun pemesanan kamar sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan pada bagian *room division* tepatnya pada bagian *front office*.

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 Hj. Anita Purwitasari sebagai *Ass General Manager*. Adapun materi pertanyaan yang diberikan kepada beliau ialah : awal mula terbentuknya Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran, jumlah bangunan yang ada, visi dan misi perusahaan dan juga kendala yang terjadi pada saat ini yang mempengaruhi perkembangan perusahaan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu berupa referensi dari buku, makalah atau dari beberapa sumber di internet yang berhubungan dengan tema penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis.

1. Dokumentasi

   Penggunaan dokumen penelitian di Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran terdahulu digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini sehingga mempermudah dalam pelaksanaannya. Dokumen yang

dijadikan sebagai sumber data diantaranya : Brosur, Room rate, reservation guest dan juga kwitansi.

2. Internet

   Dengan adanya internet sebgai media informasi didapatkan beberapa data yang berkaitan dengan penelitian ini yang dimaksudkan 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. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

   ERD digunakan sebagai media untuk memperlihatkan hubungan antar entitas.

2. Normalisasi

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

3. Relasi Tabel

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

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem infromasi 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 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 sesuia 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 keterhubungan dan pemakaian bersama sumber daya antara komponen tersebut.

3. *Detailed Design*

   Architectural 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.

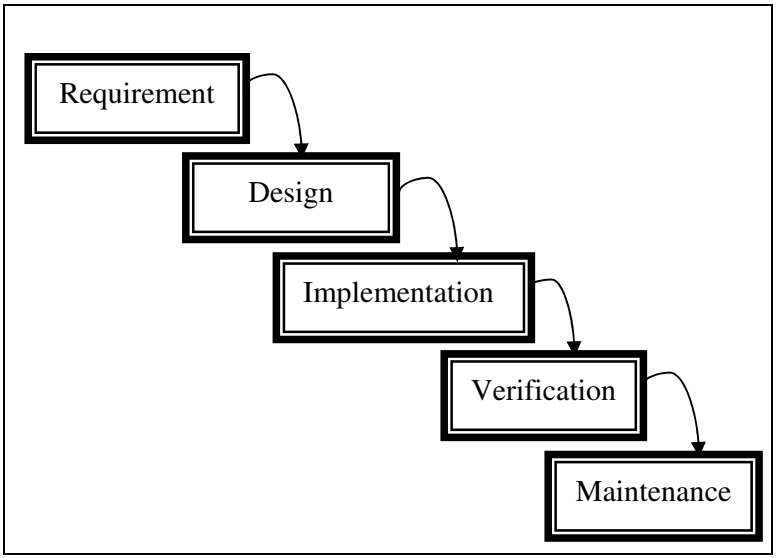
5. *Testing and Implementation*

   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 *Waterfall Model*
Sumber : Wikipedia, *Waterfall* Paradigma

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Penggunaan alat bantu sangatlah 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 meggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. DFD didisain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil adan 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 entiti 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 mengetahu 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.