BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Perancangan Sistem Informasi Perhotelan Pada Hotel Bumi Sawunggaling Bandung.

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

3.1.1 Sejarah Singkat

Hotel Bumi Sawunggaling ini merupakan rumah khas bergaya Art Deco, yang dibangun pada tahun 1920, pada awalnya rumah ini dihuni oleh Merv. Bossch Jacobs. Seiring dengan perjalanan sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia, rumah ini kemudian dihibahkan kepada pemerintah dan dialihfunngsikan menjadi Asrama para siswi yang sedang menimba ilmu di ITB dan selanjutnya menjadi Asrama Putra atau lebih dikenal dengan Rumah E. Bangunan Indo Eropa ini menyimpan banyak sejarah dan kenangan bagi para alumni dari jaman Dames Internat sampai Rumah E.

Pada tanggal 6 Januari 1997, Prof. Wiranto Arismunandar, Rektor ITB pada saat itu memberi gagasan agar Rumah E dialihfungsikan menjadi Wisma Tamu ITB Sawunggaling. Wisma ini terus mengalami perkembangan, akhirnya

pada tanggal 27 April Wisma Tamu ITB diresmikan menjadi Hotel Bumi Sawunggaling.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

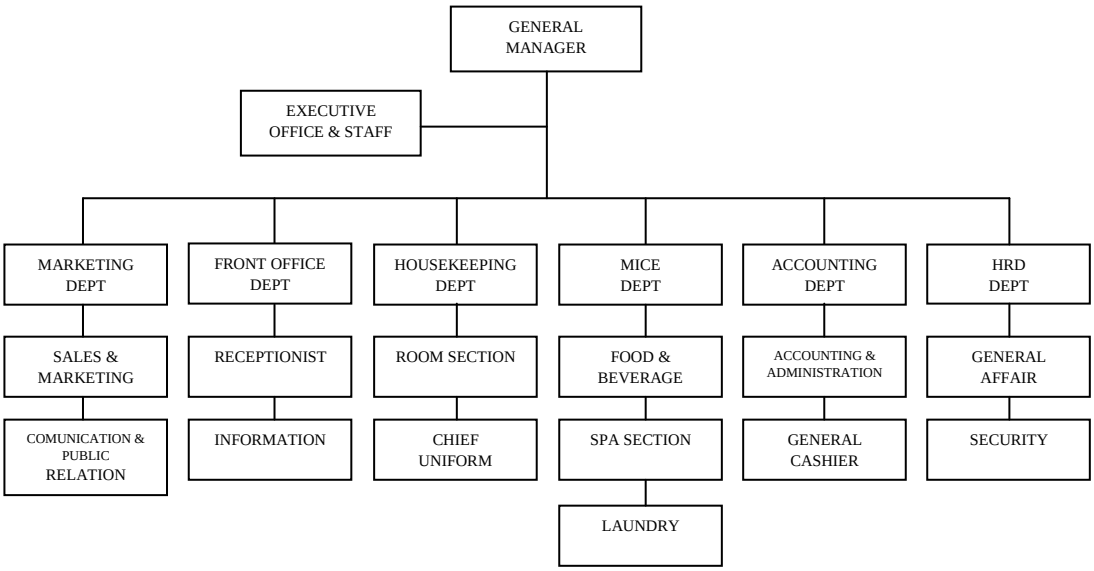
Visi dan misi adalah sasaran dan tujuan didirikannya perusahaan tersebut. Setiap perusahaan pasti memiliki visi dan misi masing-masing untuk menjalankan aktivitas perusahaan yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan tersebut. Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh Hotel Bumi Sawunggaling antara lain adalah :

Visi: Menjadikan hotel bumi sawunggaling bandung sebagai hotel pilihan utama di Bandung dan sekitarnya. Kami berkomitmen untuk memberikan kualitas properti komersial untuk kepuasan pelanggan.

Misi: Senantiasa bertekad memberikan produk yang bermutu tinggi guna memenuhi harapan pelanggan melalui pengembangan sumber daya dan manajemen kelas dunia.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi memainkan peran penting dalam kelancaran aktivitas yang dilakukan perusahaan. Hal ini di karenakan struktur organisasi merupakan bentuk atau pola formal kegiatan dan hubungan antara berbagai bagian-bagian didalam suatu peusahaan. Dengan mengetahui struktur organisasi, dapat diperoleh gambaran tentang bagian-bagian yang ada di dalamnya, apa peranan masing-masing bagian tersebut dan wewenang serta tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugasnya.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Hotel Bumi Sawunggaling

[Sumber : Hotel Bumi Sawunggaling]

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas atau job description adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas tugas yang harus dilakukan. Deskripsi tugas perlu dibuat agar masing-masing bagian mengerti akan kedudukan didalam organisasi. Deskripsi tugas yang ada di Hotel Bumi Sawunggaling adalah.

1. *General Manager*

   Tugas dari seorang manager adalah memimpin kegiatan perusahaan sehari-hari, membuat perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan serta bertanggung jawab atas kelancaran operasional hotel secara keseluruhan.

2. *Excekutive Housekeeper*

   Bertugas untuk mengawasi seluruh kegiatan operasional bagian tata graha secara keseluruhan, baik mengenai kebersihan, kerapihan, dan penampilan yang menarik pada setiap kamar tamu.

3. *Chief Engineering*

   Bertugas mengontrol semua peralatan baik listrik, instalasi, pengaitan, dan lainnya yang menjadi tanggung jawab departement yang di pimpinnya.

4. *Executive Chief*

   Bertanggung jawab atas pengendalian bimbingan pembinaan evaluasi administrasi pengelolaan *Food Production* dan *Stuarding* dengan berpedoman pada ketetapan yang dibuat oleh menagement agar operasional restaurant dapat berjalan lancar.

5. *Front Office Manager*

   Bertugas merencanakan mengkoordinir karyawannya untuk dapat menjual kamar sebanyak-banyaknya, menjalin hubungan baik dengan tamu serta melakuykan perhitungan keuangan.

6. *Food And Beverage Manager*

   Merencanakan dan mengawasi seluruh kegiatan operasional restaurant, menerapkan pelayanan yang prima di restaurant kepada bawahannya untuk menjamin kelancaran operasional departement yang di pimpinnya.

7. *Human Resources Manager*

   Merencanakan dalam Sumber Daya Manusia untuk menunjang kelancaran operasional hotel, bertanggung jawab atas karyawan mulai dari pengadaan, menempatkannya, pelatihan dan pendidikan serta pemutusan.

8. *HRD (Human Resources Development) Departement*

   a. Kebutuhan karyawan di kantor depan.

   b. Pembayaran lembur, gaji karyawan kanor depan.

   c. Pengangkatan, pemindahan, promosi dan pemetusan kerja karyawan kantor depan.

   d. Memperhatikan kesejahteraan bagi karyawan kantor.

9. *Housekeeping Departement*

   a. Laporan tamu yang sedang menginap.

   b. Pencatatan perpindahan kamar.

   c. Laporan Housekeeping.

10. *F & B Service*

    a. Jadwal petugas sesuai dengan kebutuhan.

    b. Mengatur susunan makanan.

    c. Mengatur semua persiapan.

11. *Accounting Departement*

    a. Laporan penjualan kamar.

    b. Anggaran tahunan kantor depan.

    c. Pembelian kebutuhan peralatan kantor depan.

12. *Receptionist*

    a. Mengecek Log book sebelum memulai bekerja dan apabila ada pesan atau instruksi supaya diselesaikan.

    b. Bertanggung jawab atas semua tamu yang baru datang *(Check-In).*

    c. Bertanggung jawab atas semua tamu yang mau pergi *(Check-Out).*

    d. Menangani tamu yang pindah kamar.

13. *Chief Uniform Service*

    a. Bertanggung jawab terhadap operasional sehari-hari pada pelayanan barang bawaan tamu baik yang masuk ke dalam hotel, dibawa keluar hotel maupun yang dititipkan.

    b. Mengirim pesan tamu (message) Koran, telex atau facsimile ke kamar.

    c. Titipan koper atau barang dicatat pada *baggage helping receipt*.

14. *Cashier*

    a. Membuat laporan keuangan kepada atasannya.

    b. Menyiapkan uang pecahan (receh) untuk kelancaraan di Front Office.

    c. Melayani penerimaan dan pembayaran tamu yang masuk ke Front Office.

15. *Information*

    a. Menerima titipan surat, dokumen, atau bagian yang perlu disampaikan kepada tamu.

    b. Menerima surat dan kartu pos yang dikirim tamu serta menyampaikan surat masuk untuk tamu hotel.

    c. Menyiapkan kunci kamar pada rak kunci dan menyerahkan kunci kamar kepada tamu hotel.

16. *Engineering*
    a. Memperbaiki dan pemeliharaan peralatan fasilitas tamu di loby dan sekitarnya.
    b. Mengadakan dan pemasangan peralatan teknik di kantor depan.
    c. Membuat list peralatan yang sudah tidak bias dipakai.
17. *Laundry*
    a. Pelayanan pengadaan dan pencucian seragam karyawan kantor depan.
    b. Memberikan pelayanan jasa pencucian pakaian tamu.
18. *Security Departement*
    a. Membantu mengamankan tamu-tamu di loby dan sekitarnya.
    b. Ikut mengawasi barang yang keluar atau masuk.
    c. Keamanan sekitar *FO counter* terutama *cashier.*
    d. Keamanan dari bahaya perampokan, pencurian, dan kebakaran.

3.2. Metode Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian di Hotel Bumi Sawunggaling adalah menggunakan metode *Analisis Deskriptif*, yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang sebenarnya dan selengkap-lengkapnya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data disini bertujuan untuk

mendapatkan informasi tentang proses pengelolaan data di Hotel Bumi Sawunggaling Bandung. Berikut beberapa metode yang digunakan peneliti :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data atau informasi penelitian ini berdasarkan kepada jenis data yang diperlukan. Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang dikumpulkan melalui survey lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini, yaitu :

1. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada obyek penelitian. Obsevasi yang saya lakukan yaitu dengan cara melihat sistem informasi yang sedang berjalan pada hotel. Penulis melakukan wawancara langsung dengan karyawan atau staf yang ada di Hotel Bumi Sawunggaling dan mencatat segala data yang diperlukan, mencakup pemesanan kamar, fasilitas laundry maupun fasilitas SPA.

2. Wawancara

   Wawancara adalah proses tanya jawab dengan pihak-pihak yang terlibat. Wawancara yang saya lakukan yaitu kepada assisten manager yang bertindak langsung dalam operasional hotel. Penulis menanyakan beberapa hal mengenai Sistem Informasi yang berjalan dari reservasi kamar, pemesanan makanan, fasilitas laundry hingga fasilitas SPA.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Untuk menambah data yang akan ditulis diperlukan dokumentasi sebagai pelengkap dalam penyusunan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara membaca buku panduan yang berhubungan dengan penulisan laporan penelitian, serta membaca laporan dari angkatan-angkatan terdahulu dan meminjam buku dari perpustakaan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan, pengembangan sistem, metode analisis dan alat bantu analisis perancangan. Berikut ini adalah uraian dari metode pendekatan dan pengembangan sistem yang penulis gunakan:

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

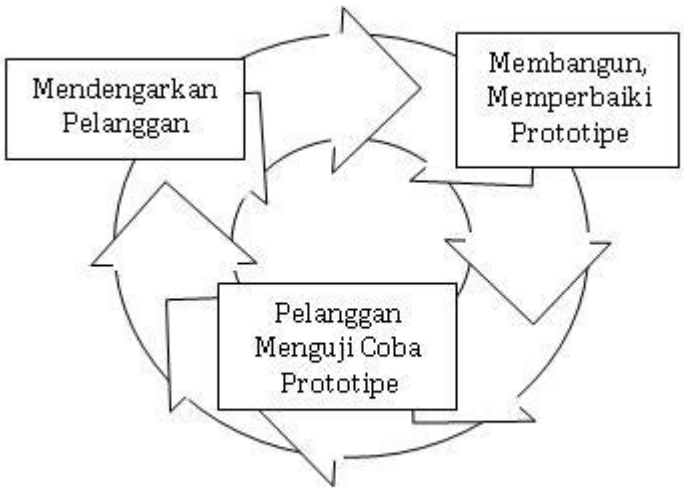
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada.

Model prototype adalah metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Prototype merupakan salah satu metode

pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototype ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.



Gambar 3.2. Model Prototype

[Sumber : http://ali.misri07.alumni.ipb.ac.id/files/2010/06/Prototype.jpg]

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu user dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan. Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan

   Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

2. Perancangan

   Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. Evaluasi *Prototype*

   Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Adapun keunggulan dari prototype adalah :

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Kelemahan prototyping adalah :

1. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangja waktu lama.
2. Pengmbang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem .

3. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan suatu sistem diperlukan beberapa alat Bantu. Alat Bantu ini merupakan refresentasi grafik yang dapat mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika. Alat Bantu yang digunakan adalah sebagi berikut :

1. **Flow Map**

   Flow map merupakan diagram alir yang menunjukan arus bagi dokumen, aliran data fisik entitas-antitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Penggambaran biasanya diawali dengan mengapati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi dan selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen tersebut termasuk ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut, proses apa yang terjadi terhadap dokumen tersebut dan seterusnya.

2. **Diagram Konteks**

   Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 64) Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupaka level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh

boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram Tahapan (DFD Leveled) merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja atar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan ke mana data mengalir serta penyimpanannya.

4. Kamus Data

Menurut Jogiyanto (2009: 461) Kamus data sering disebut juga dengan system data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu system informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis system dapat mendefinisikan data yang mengalir disistem dengan lengkap. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis system dengan pemakai system tentang data yang mengalir disistem, yaitu tentang data yang masuk ke system dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai system.

5. Perancangan Basis Data

Definisi basis data menurut Al-bahra bin ladjamudin (2005:129) menjelaskan bahwa basis data (database) adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum atau media penyimpanan skunder lainnya.

a. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

1) Tujuan Dari Normalisasi
   a) Untuk menghilangkan kerangkapan data
   b) Untuk mengurangi kompleksitas
   c) Untuk mempermudah pemodifikasian data
2) Proses Normalisasi
   a) Data diuraikan dalam bentuk tabel, selanjutnya dianalisis berdasarkan persyaratan tertentu ke beberapa tingkat.
   b) Apabila tabel yang diuji belum memenuhi persyaratan tertentu, maka tabel tersebut perlu dipecah menjadi beberapa tabel yang lebih sederhana sampai memenuhi bentuk yang optimal.
3) Tahapan Normalisasi
   a) Bentuk Normal Pertama

      Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika atomik, yaitu tidak ada atribut berulang pada suatu skema relasi dan tidak duplikasi, yaitu nilai dari atribut tidak ada yang bernilai ganda.

   b) Bentuk Normal Kedua

      Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal kedua jika :

      1. Sudah memenuhi bentuk normal kesatu

2. Semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer atau tidak ada ketergantungan fungsi sebagian (Partical Functional Dependency).

c) Bentuk Normal Ketiga

Suatu relasi dikatakan dalam bentuk normal ketiga jika :

1. Sudah memenuhi bentuk normal kedua.
2. Setiap atribut bukan kunci tidak memiliki dependensi transif terhadap kinci primer.Contoh pada tahap kedua sudah menjadi bentuk normal ketiga karena semua atribut tergantung pada primary key.

b. Tabel Relasi

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)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

2) One-To-Many (1 –)

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua”.

3) Many-To-Many (–)

Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua”.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (software) yang dibuat.

Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

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

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses databse eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.