BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang terdapat di Victory Hotel Bandung, meliputi sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Dengan banyaknya tempat wisata dikawasan Bandung maka jumlah pengunjung semakin bertambah banyak dari waktu ke waktunya, baik wisatawan dari jawa barat maupun dari luar jawa barat tentunya, wisatawan tersebut membutuhkan tempat menginap yang nyaman.

Berdasarkan peluang dan potensi yang ada dikawasan Bandung ini. pada tahun 2010 Ide untuk membangun hotel yang beralamat di jl.Pajajaran no 79 Bandung. Tersebut itu muncul, dan direalisasikan dengan pembangunan hotel ini pada 2011 yang di beri nama Victory Hotel Bandung.

Pembangunan hotel ini dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 2 tahun, Pada tanggal 10 Agustus 2012 dilaksanakan soft opening bagi Victory Hotel bandung. Dan grand opening Victory Hotel pada tanggal 24 September 2012. Victory Hotel Bandung merupakan salah satu hotel butik yang kehadirannya dapat diterima oleh masyarakat luas karena jumlah pengunjung dari hari keharinya semakin meningkat.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi misi perusahaan merupakan suatu tujuan dan pedoman perusahaan agar lebih memotivasi kearah yang lebih baik lagi.

3.1.2.1. Visi

Menjadikan Victory Hotel Bandung sebagai hotel yang terbaik dan dapat diterima oleh masyarakat.

3.1.2.2. Misi

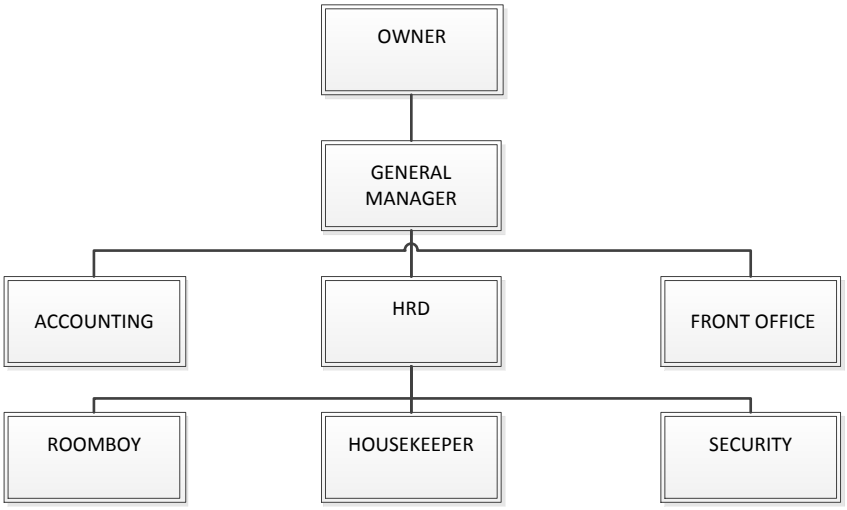
Mendatangkan tamu dengan sebanyak-banyaknya dan memberikan pelayanan yang terbaik terhadap para costumer Victory Hotel Bandung. Agar para tamu merasa nyaman,dan dapat kembali lagi menginap di Victory Hotel Bandung.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan salah satu hal yang penting bagi suatu perusahaan karena struktur organisasi menunjukan kerangka dan perwujudan pola tetap hubungan antar fungsi, bagian, atau posisi maupun orang yang menunjukan kedudukan, tugas, wewenang, dan tanggung jawab yang berbeda – beda dalam sebuah organisasi ataupun perusahaan.

Struktur organisasi akan memudahkan pimpinan organisasi atau perusahaan dalam mengatur atau mengkoordinasikan unit kerja atau bagian – bagian yang terlihat disuatu organisasi dalam usahanya agar tujuan perusahaan dapat tercapai. Sebagai dasar untuk mempersatukan fungsi perusahaan dan menetapkan hubungan yang pasti, agar dapat membatasi pembagian kerja pada

masing-masing bagian yang jelas maka disusunlah struktur organisasi perusahaan seperti yang tertera pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Victory Hotel Bandung

(Sumber : Victory Hotel Tahun 2013)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun uraian-uraian dari seluruh SDM yang ada di Victory Hotel adalah sebagai berikut:

1. Owner (Pemilik)

   Membawahi seluruh departemen sekaligus sebagai pemilik hotel yang memiliki wewenang untuk mengambil segala keputusan yang bersangkutan dengan kebijakan hotel.

2. General Manager

   a. Mempunyai wewenang pengambilan keputusan setelah owner, serta bertanggung jawab atas seluruh departemen kepada owner.

b. Mengawasi kinerja bagian operasional Victory Hotel.

c. Bertanggung jawab mengenai urusan kepagawaian.

d. Bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah-masalah karyawan dan masalah sekitar.

3. Accounting

a. Menerima dan mengolah data dari front office mengenai penerimaan dan pengeluaran yang terjadi setiap harinya.

b. Menyajikan data tersebut guna kebutuhan analisa operasional hotel dalam satu kurun waktu tertentu melalui laporan yang dihasilkan (laporan laba/rugi, neraca).

c. Menghitung dan memberikan upah kepada karyawan setiap bulannya.

4. Front Office

a. Melayani tamu yang datang langsung atau melalui telepon untuk menanyakan tentang reservasi hotel, tipe kamar, dan harga jual kamar.

b. Bertanggung jawab atas kelancaran operasional pelayanan tamu yang akan *check in* maupun *check out*.

c. Melakukan pengecekan status berjalan (*room status / room rate / room condition*).

f. Melakukan pengecekan status yang akan datang (*meeting room / room rate / walk in guest*).

g. Memeriksa sarana pendukung yang diperlukan, seperti: kondisi kamar, anak kunci, brosur-brosur, formulir, dan peralatan komputer.

h. Berfungsi sebagai *receptionist*, operator dan kasir.

5. HRD
    a. Melakukan interview dan menerima karyawan yang melamar.
    b. Memberikan sosialisasi tentang pelaturan / tata tertib perusahaan yang berlaku sesuai prosedur.
    c. Membuat jadwal karyawan.
    d. Megurus laporan tentang absensi karyawan.
6. Housekeeper

    Bertanggung jawab atas kebersihan kamar dan lingkungan Hotel serta betanggung jawab atas pelayanan tamu.
7. Room Boy

    Bertugas mengantar atau untuk memilih, memberi penjelasan kepada tamu mengenai kamar dan fasilitas-fasilitasnnya, membawakan barang-barang.
8. Security

    Bertugas menjaga keamanan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan dan mencatat data. Metode yang digunakan adalah :

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Desain penelitian akan berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian.

Sedangkan metode yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah dengan metode :

1. Metode Action dimana metode ini bersifat tindakan, dimana tindakan dalam proses perancangan dan implementasi yang diusulkan dengan penggunaan metode ini maka rumusan masalah tentang bagaimana perancangan sistem dan implementasi sistem dapat terjawab. Dan dalam metode tindakan ini peneliti mencoba untuk mempelajari situasi saat ini dan mencoba utntuk memperbaikinya.

2. Metode Deskripsi dimana metode ini bersifat memberikan penjelasan, dengan penggunaan metode ini rumusan masalah tentang sistem Resrvasi, check in sampai melakukan check out.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang umumnya digunakan dalam suatu penelitian adalah : observasi, wawancara, dan kuesioner.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Adapun salah satu cara pengumpulan data dari lapangan untuk mengetahui keadaan nyata dalam praktek yang dijalankan. Metode yang dipakai dibagi dalam beberapa teknik :

1) Observasi

Observasi dilakukan di bagian front office terkait masalah pemesanan kamar hotel dan masalah dalam perhitungan biaya.

2) Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan tekhnik yang paling sering digunakan. Tujuannya ialah mendapatkan data dan fakta secara langsung dari pihak perusahaan dan mengajukan tanya jawab secara lisan.Pengumpulan data yang di lakukan dilakukan dengan cara wawancara secara langsung kepada manager operasional dan bagian front office.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari studi literature, buku-buku, dokumentasi, kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala bentuk dokumen yang mengalir pada system pemesanan, seperti dokumen reservasi kamar dan dokumen kamar yang masih tersedia.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh peneliti adalah metode pendekatan sistem terstruktur yang didalam metode terstuktur ini terdapat beberapa alat bantu.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode terstuktur yaitu suatu proses untuk mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program. Pemrograman Terstruktur adalah suatu proses mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program.

Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

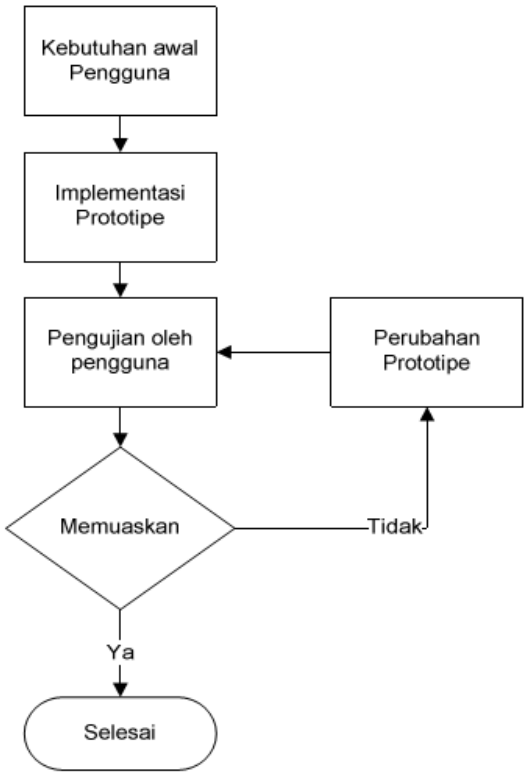
Metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode *prototyping*. Metode *prototyping* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk suatu program dengan cepat dan bertahap. Metode *prototyping* juga membuat suatu proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototyping*:

1) Mengidentifikasikan kebutuhan penguna / *user*. Analis sistem mewawancarai pengguna untuk mendapatkan gagasan dari apa yang diinginkan pengguna terhadap sistem.
2) Membangun *prototype*. Menggunakan satu atau lebih peralatan *prototyping* untuk mengembangkan sebuah *prototype*.
3) Menentukan apakah *prototype* dapat diterima. Analis menjelaskan kepada pengguna tentang *prototype* yang sudah dibuat dan mendidik pengguna dalam penggunaan *prototype*. Pengguna memberikan masukan bagi analis apakah *prototype* memuaskan. Jika ya, langkah 4 akan diambil, jika tidak *prototype* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3 dengan pengertian yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna.
4) Menggunakan *prototype*. *Prototype* ini menjadi sistem operasional.

Berikut ini adalah gambar *flowchart* dari tahapan pengembangan sistem dengan metode *prototyping*:



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Prototyping*

(sumber : al-bahra bin lajamudin 85 : 2005)

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari metode pengembangan *prototyping*:

1) Komunikasi antara analis sistem dan pengguna akan terjalin dengan baik dan terus menerus.
2) Analis dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pengguna.
3) Pengguna berperan lebih aktif dalam pengembangan sistem, sehingga sistem yang akan dibangun akan benar-benar sesuai keinginan pengguna.
4) Spesialis informasi dan pengguna menghabiskan lebih sedikit waktu usaha dalam mengembangkan sistem.

5) Penerapan menjadi lebih mudah.

Disamping beberapa kelebihan di atas, metode pengembangan sistem *prototyping* juga memiliki beberapa kelemahan berikut:

1) *Prototype* hanya bisa berhasil jika pengguna bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran dalam memberikan informasi kepada analis tentang sistem yang akan dibuat.
2) Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembangan lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan *prototype*.
3) Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap atau bahkan sistem kurang teruji.
4) Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam pembuatan *prototype*, ada kemungkinan pengguna menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.
5) Apabila tidak terkelola dengan baik, *prototype* menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam sebuah perancangan sistem informasi di butuhkan alat bantu untuk menggambarkan alur dari proses atau kegiatan yang ada dalam sistem tersebut. Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *Flowmap*

Merupakan bagan arus dokumen yang menggambarkan tentang aliran dokumen yang dipakai dalam suatu sistem. Bagan tersebut menunjukan tentang dokumen apa saja yang bergerak di dalam suatu sistem, dan setiap dokumen tersebut sampai atau melalui suatu kegiatan tentunya akan dapat dilihat perlakuan apa saja yang diberikan terhadap dokumen tersebut.

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 merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks akan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem.

3) Data Flow Diagram

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:64) DFD merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

4) Kamus Data

Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengartikan aplikasi secara detail dan 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. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:70)

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data sangat penting karena mengacu pada aktivitas yang Memusatkan pada perancangan dari struktur basis data yang akan digunakan untuk menyimpan dan mengatur penggunaan akhir data. Oleh karena itu, dalam perancangan basis data dibutuhkan beberapa langkah berikut:

a. Normalisasi

Normalisasi adalah proses pengelompokkan data kedalam bentuk tabel atau relasi atau file untuk menyatakan entitas dan hubungan mereka sehingga terwujud satu bentuk database yang mudah untuk dimodifikasi. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:169)

Beberapa bentuk normalisasi:

1. Bentuk Tidak Normal *(Unnormalized Form)*

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan saat menginput.

2. Bentuk Normal ke Satu *(First Normal Form / 1 NF)*

   Pada tahap ini dilakukan penghilangan beberapa group elemen yang berulang agar menjadi satu harga tunggal yang berinteraksi diantara setiap baris pada suatu table dan setiap atribut harus mempunyai nilai data yang *atomic* (bersifat *atomic value*). *Atomic* adalah zat terkecil yang masih memiliki sifat induknya, bisa dipecah lagi maka ia tidak memiliki sifat induknya.

3. Bentuk Normal Kedua *(Second Normal Form / 2 NF)*

   Bentuk normal kedua didasari atas konsep *full functional dependency* (ketergantungan fungsional sepenuhnya) yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

   Jika A dan B adalah atribut-atribut dari suatu relasi, B dikatakan *full functional dependency* (memiliki ketergantungan fungsional sepenuhnya) terhadap A, jika B adalah tergantung fungsional terhadap A, tetapi tidak secara tepat memiliki ketergantungan fungsional dari subset (himpunan bagian) dari A.

4. Bentuk Normal ke Tiga *(Third Normal Form/ 3 NF)*

   Walaupun relasi 2-NF memiliki redudansi yang lebih sedikit dari pada relasi 1-NF, namun relasi tersebut masih mungkin mengalami

kendala bila terjadi anomaly peremajaan *(update)* terhadap relasi tersebut. Suatu relasi dikatakan dalam bentuk ketiga jika berada pada bentuk normal kedua dan semua atribut bukan kunci tidak memiliki transitif terhadap kunci primer.

5. *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF)

   BCNF didasari pada beberapa ketergantungan fungsional *(functional dependencies)* dalam suatu relasi yang melibatkan seluruh *candidate key* didalam relasi tersebut. Suatu relasi dikatakan telah memenuhi kriteria *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF), jika dan hanya jika setiap determinan adalah suatu candidate key.

b. Tabel Relasi

   Tabel relasi menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Kumpulan semua relasi diantara entitas-entitas yang terdapat pada himpunan entitas-himpunan entitas tersebut membentuk himpunan relasi *(Relationship Sets)*.

3.4.1. Pengujian *Software*

Menurut Roger Pressman (2002 : 59) pengujian *software* (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box testing*. *Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkain kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian *black-box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalm kategori sebagai berikut :

1) Fungsi yang tidak benar atau hilang
2) Kesalahan antar muka
3) Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4) Kesalahan kinerja
5) Inisialisasi kesalahan terminasi