BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang penulis teliti yaitu di perusahaan Hotel Putrajaya Majalengka yang beralamat di Jalan K.H. Abdul Halim No. 74 Majalengka.

3.1.1. Sejarah Singkat Hotel Putrajaya

Berawal dari tahun 1993 di Jalan K.H Abdul Halim No. 74 Majalengka adalah tempat Rumah Sakit anak bersalin, dikarenakan tidak dapat izin tempat dan menjadi permasalahan tempat RS anak bersalin itu beralih menjadi Lostman Mekarsari.

Dengan seiringnya waktu pada tahun 1998 Losman Mekarsari di jual kepada Hotel Putrajaya. Bangunan di bangun kembali dan di jadikan hotel, tidak hanya hotel yang di bangun akan tetapi dibangun juga tempat untuk bermain anak, cafe dan kolam renang.

Sampai sekarang Hotel Putrajaya masih di di Jln. K.H Abdul Halim No. 74 Majalengka, Hotel Putrajaya memiliki 31 kamar, 1 kelas dan 1 aula. Tempat bermain anak, cafe, dan kolam renang di tempatkan berpisah dengan hotel, jadi tidak hanya tamu hotel saja yang dapat menikmati tempat-tempat tersebut.

3.1.2. Visi dan Misi Hotel Putrajaya

1. **Visi**

   Menjadikan Hotel Putrajaya sebagai hotel terbaik di Kabupaten Majalengka dan sekitarnya.

2. **Misi**

   a. Menjadikan Hotel Putrajaya sebagai pilihan utama untuk berkunjung.

   b. Memberikan kepuasan kepada pengunjung dengan melakukan pelayanan yang terbaik

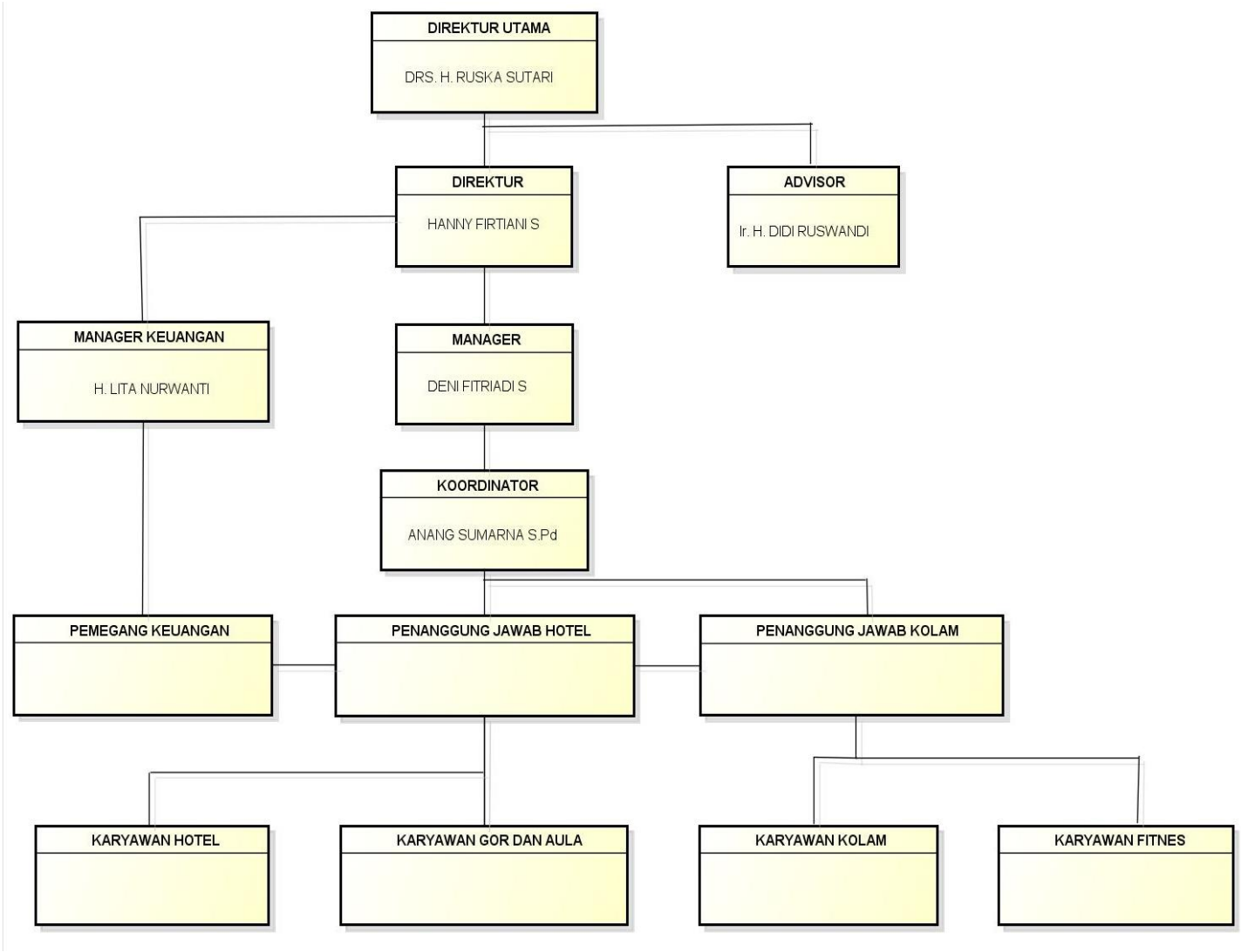
   c. Menjaga nama baik hotel agar tetap menjadi yang terbaik

3.1.3. Struktur Organisasi Hotel Putrajaya

Struktur organisasi yaitu suatu bentuk, kerangka atau susunan yang mewujudkan pola tetap dari hubungan-hubungan diantara bidang-bidang maupun orang-orang tertentu dengan dasar ideologi yang sama dalam suatu kedaulatan kerja sama untuk mencapai tujuan organisasi semaksimal mungkin. Setiap bagian dalam suatu struktur organisasi mempunyai peranan dan kedudukan masing-masing, dimana peranan dan kedudukan suatu dalam organisasi dapat dilihat deskripsi kerja dari masing-masing bagian.

Suatu organisasi dapat bekerja lebih efektif jika organisasi tersebut memiliki pemahaman yang jelas tentang struktur organisasi. Keberadaan struktur organisasi yang baik dapat memaparkan fungsi, tugas, wewenang, dan tanggung jawab setiap elemen organisasi dengan jelas.

Struktur organisasi Hotel Putrajaya disusun berdasarkan kegiatan dari tiap-tiap fungsi sesuai dengan kepentingan dan keperluan, setiap fungsi atau kegiatan harus saling berkoordinasi. Struktur organisasi Hotel Putrajaya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Hotel Putrajaya

3.1.4. *Job Deskription*

1. **Direktur Utama**

   Direktur utama adalah orang yang berwenang merumuskan dan menetapkan suatu kebijaksanaan dan program Putrajaya.

2. **Advisor**

   Advisor adalah orang yang memberi masukan informasi di Putrajaya.

3. **Direktur**

   Direktur adalah orang yang ditunjuk untuk memimpin, mengawasi, menetapkan, menyampaikan dan menerbitkan kebijakan-kebijakan di Putrajaya.

4. **Manager**

   Manager adalah seorang yang diberikan tanggung jawab untuk memimpin Putrajaya di dalam mengelola, merancang, mengeksekusi dan menutup proyek sesuai dengan tujuan dari proyek yang telah ditetapkan.

5. **Manager Keuangan**

   Manager keuangan adalah orang yang mengambil keputusan inventasi, pembelanjaan dan dividen (penentuan persentase) di Putrajaya.

6. **Koordinator**

   Koordinator adalah orang yang mengatur kegiatan-kegiatan Putrajaya

7. **Pemegang Keuangan**

   Pemegang keuangan adalah orang yang memegang keuangan Putrajaya, dari semua bagian Putrajaya.

8. **Penanggung Jawab Hotel**

   Penanggung jawab hotel adalah orang yang bertanggung jawab di bagian hotel Putrajaya.

9. **Penanggung Jawab Kolam**

   Penanggung jawab kolam adalah orang yang bertanggung jawab di bagian kolam Putrajaya.

10. **Karyawan Hotel**

    Karyawan hotel adalah orang yang berkerja di bagian hotel Putrajaya.

11. **Karyawan Gor dan Aula**

    Karyawan hotel adalah orang yang berkerja di bagian gor dan aula Putrajaya.

12. **Karyawan Kolam**

    Karyawan hotel adalah orang yang berkerja di bagian kolam Putrajaya.

13. **Karyawan Fitnes**

    Karyawan hotel adalah orang yang berkerja di bagian kolam Putrajaya.

3.2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan 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. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi literatur dan studi lapangan.

3.2.1. Desain Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan teori penunjang sistem informasi yang akan dibuat, yaitu dengan mencari buku-buku teks dan artikel di *internet* yang berkaitan dengan sistem informasi. Studi lapangan yang dilakukan melalui analisis sistem yang berjalan sebagai uji coba sistem informasi dan wawancara. Agar sistem informasi berjalan dengan lancar.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang penulis peroleh dalam melakukan penelitian yaitu melalui dua jenis :

1. Jenis data primer yaitu langsung diperoleh dari sumbernya (responden).
2. Jenis data sekunder yaitu dokumentasi dan pencarian data di internet.

Untuk lebih jelasnya, berikut jenis dan metode pengumpulan data yang penulis lakukan pada saat melakukan penelitian :

3.2.2.1.Sumber Data Primer

Sumber data primer yang penulis dapat melalui 2 (dua) metode pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi untuk mengamati keadaan fisik, lokasi atau daerah penelitian dan melakukan pencatatan seperlunya.

2. Wawancara (*interview*)

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data (penulis) dengan pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian.

3.2.2.2.Sumber Data Skunder

Sumber data sekunder yang penulis dapatkan adalah melalui dokumentasi yang telah sebelumnya telah berwawancara dengan karyawan perusahaan. Dengan melakukan analisis sistem yang berjalan untuk sistem informasi yang akan dibuat.

3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.3.1. Metode Pendekatan Sistem

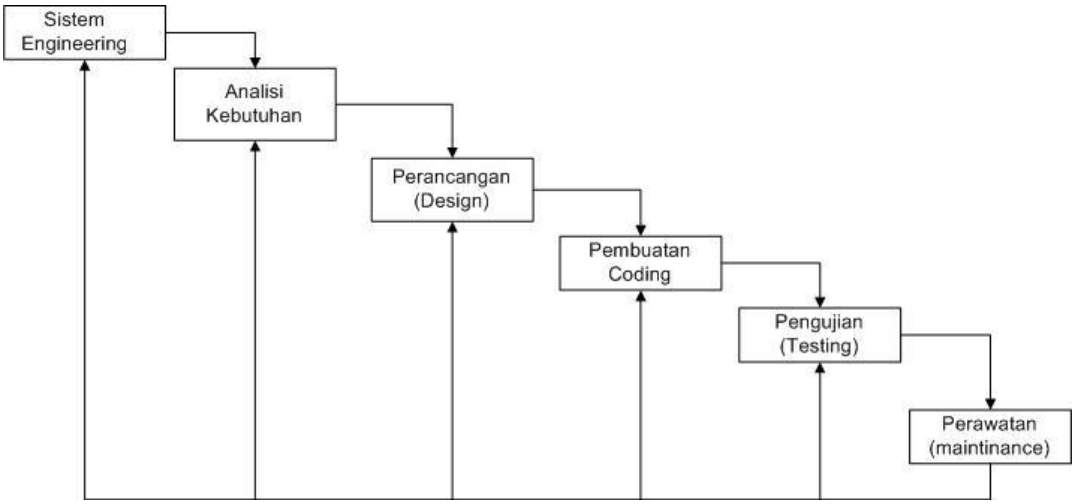
Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Alat-alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram, activity diagram, squence diagram, class diagram, collaboration diagram* dan *deployment diagram.*

3.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005: 59), Metode pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi.

Model *waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan *software* yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan

pemodelan sistem/informasi, analisis kebutuhan, desain, *coding*, pemeliharaan dan pengujian.



Gambar 3.2 Metode *Waterfall (*Jogiyanto, 2005: 59)

Sembilan tahapan penelitian pada model *waterfall* meliputi metodologi berupa :

1. *System Engineering*

   Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dan sebagainya. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition.*

2. Analisis

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software.* Untuk mengetahui sifat dari

program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dan sebagainya. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

3. Desain

   Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

4. *Coding*

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

5. *Testing*

   Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi

software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6. Pemeliharaan

   Pemeliharaan suatu software sangat diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lainnya.

3.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dalam kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

Perancangan sistem memiliki tujuan mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan meliputi perancangan *input*, *output* dan *file*. Alat objek perancangan sistem adalah sebagai berikut :

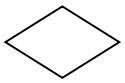
1. Diagram *Use Case*

   Use Case adalah deskripsi fungsi sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use Case* berkerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem disebut skenario.

2. *Aktivity Diagram*

   Diagram *aktivity* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Diagram *aktivity* mempunyai peran seperti halnya *flowchart,* akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah diagram *aktivity* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa.

Tabel 3.1 Simbol-simbol yang sering dipakai diagram *aktivity*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
3		*Initial Node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Activity Final Node*	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
5		*Fork note*	digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah

yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal.

Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada *fase* desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message. Untuk objek-objek yang memiliki sifat khusus, standar UML mendefinisikan *icon* khusus untuk objek *boundary, controller* dan *persistent entity.*

4. *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)* di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time, link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen

yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

5. *Deployment Diagram*

   Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal . Sebuah *node* adalah *server, workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar *node* (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

3.3.4. Pengujian *Software*

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis yaitu metode pengujian *black-box* dikarenakan pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan-kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal

4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian *black-box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black-box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data diuji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Tidak seperti pengujian *white-box*, yang dilakukan pada saat awal proses pengujian, pengujian black-box cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian.