BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Hotel Supratman yang beralamat di Jln W.R Supratman No 102 Bandung. Penelitian ini mengenai Sistem informasi pelayanan kamar yang berada di hotel tersebut, serta memperbaikinya dengan merancang *system* informasi perangkat lunak yang akan membantu kinerja karyawan hotel tersebut.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Hotel Supratman merupakan hotel yang sudah berdiri kurang lebih tahun 1980 yang bertempat di Jln W.R Supratman No 102 Bandung . Hotel ini terdiri dari berbagai kamar yaitu *standar room* dan *deluxe room*. Beberapa fasilitas pendukung yakni tempat parkir yang luas hingga keamanan yang terjamin sehingga tamu akan merasakan kenyamanan seperti dirumah pribadi. Dan berada di tengah-tengah pusat kota yang bisa menjadi daya tarik para pengunjung.

3.1.2 Visi Dan Misi

a. Visi

The Family and Business Hotel

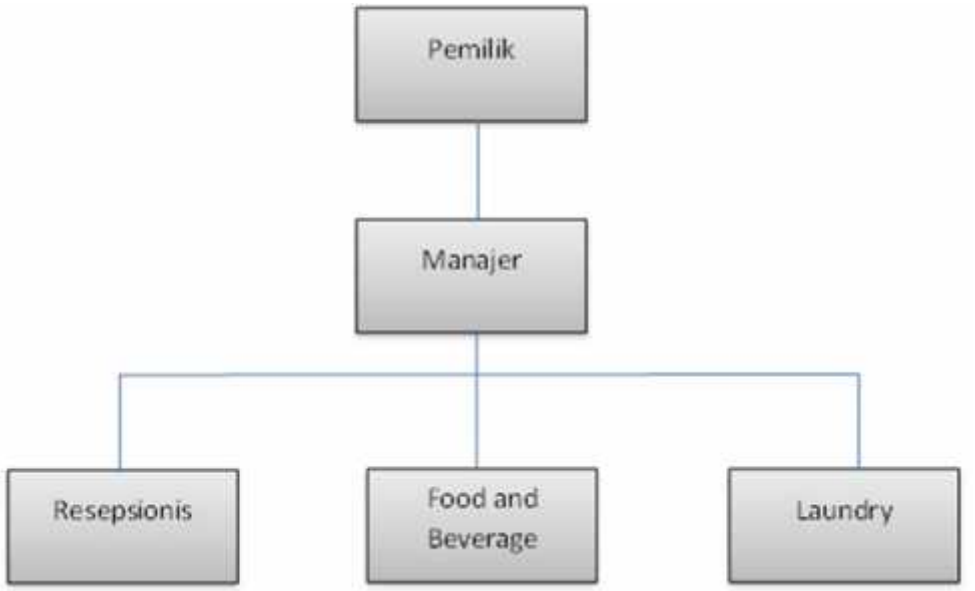
b. Misi

Kenyamanan dan pelayanan menjadi prioritas utama kami. Dan memberikan kepuasan pada pengunjung hoteldengan pelayanan terbaik

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi merupakan susunan wewenang kerangka kerja yang mewujudkan pola kerja tetap serta mengatur hubungan-hubungan di antara bidang-bidang kerja, maupun orang-orang yang mewujudkan kedudukan dan peranan masing-masing jabatan dalam mewujudkan kerjasama.

Berikut struktur oragnisasi pada Hotel supratman Hotel:



Gambar 3.1. Struktur Ogranisasi Hotel Supratman

Sumber: (Dokumen Hotel Supratman)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Hotel Supratman merupakan perusahaan pribadi / perorangan yang dipimpin oleh seorang manager. Dan dibantu oleh bagian – bagian yang telah diberi tugas masing–masing. Adapun tugas masing – masing bagian pada Hotel Supratman adalah sebagai berikut :

1. Pemilik

   Bertanggung jawab penuh terhadap semua kegiatan di hotel supratman

2. Manager

   Memberikan arahan terhadap karyawan untuk kemajuan Hotel.

3. Laundry

   Mengatur pembersihan pakaian tamu.

4. Food and Beverage

   Mengatur dan merencanakan menu makanan.

3.2 Metode 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. Dasar penyusunan rancangan penelitian ini merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum dimana metode penelitian dijelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian.

3.2.1 Desain Penelitian

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus pada Hotel Supratman yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya

dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Hotel Supratman.

Penelitian tindakan (*Action Research*) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual/lapangan (Narimawati, 2010). Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih alternatif metode pendekatan yang tepat.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan langsung dari sumber pengamatan atau tempat penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

a. Studi Lapangan (*field research*)

   Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian langsung pada objek yang akan diteliti yaitu Hotel Supratman.

b. Observasi atau Pengamatan

   Penulis melakukan pengamatan langsung keadaan yang sebenarnya serta mengukur pencatatan secara cermat dan sistematis data yang diperoleh merupakan data yang sebenarnya.

c. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab terhadap pihak – pihak yang mempunya hubungan langsung dengan masalah yang telah diteliti oleh penulis.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh dari perusahaan dalam bentuk yang sudah jadi. Data sekunder ini berupa data dokumentasi dengan cara mengumpulkan data yang tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan memepelajari dokumen atau catatan yang ada yang terdapat di Hotel Supratman penulis melakukan penelitian dimana pengambilan datanya penulis pengambilan contoh dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah pelayanan kamar, *laundry*, *food and beverage*.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

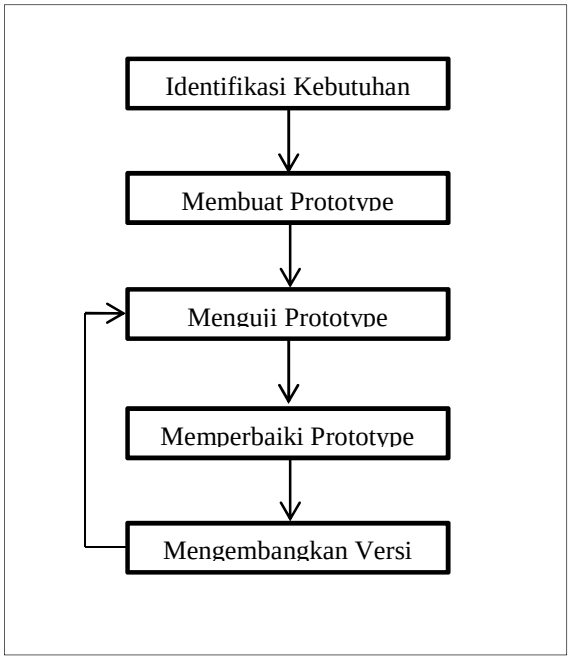
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata. Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dari abstraksi objek, kelas serta hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem. Saat

mengabstraksikan dan memodelkan objek, data dan proses-proses yang dipunyai oleh objek akan dienkapsulasi (dibungkus) menjadi satu kesatuan. Dalam rekayasa perangkat lunak. konsep pendekatan berorientasi objek dapat diterapkan pada tahap analisis, perancangan, pemrograman, dan pengujian perangkat lunak. Ada berbagai teknik yang dapat digunakan pada masing-masing tahap tersebut, dengan aturan dan alat bantu pemodelan tertentu.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *prototype*. Dalam metode *prototype* terdapat 3 tahapan yaitu :



Gambar 3.2 mekanisme pengembangan prototype

Sumber : Kadir Abdul. 2003. *Pengembangan sistem informasi* Yogyakarta: penerbit andi.

Mekanisme pengembangan sistem dengan prototype

1. Identifikasi kebutuhan pemakai

   Pada tahap ini analisis sistem atau peneliti akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model i nterface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan diagunakan.

2. Membuat prototype

   Pada tahap ini peneliti mulai membuat prototype secara global

3. Menguji prototype

   Pada tahap ini prototype akan mengalami pengujian atau evaluasi dari pemakai apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau tidak

4. Memperbaiki prototype

   Pada tahap ini peneliti melakukan modifikasi sesuai dengan masukan yang telah diberikan pemakai

5. Mengembangkan versi produksi

   Peneliti merampungkan sistem sesuai dengan masukan terakhir dari pihak pemakai

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. *Use Case* Diagram

Merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavioral) sistem yang akan dibuat. Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam sistem dan siapa yang berhak menggunakan fungsi – fungsi itu. Ada dua hal utama pada Use Case Diagram yaitu Aktor dan Use Case. Aktor merupakan

orang,proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat diluar sistem. Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor.

2. *Activity* Diagram

Menggambarkan work flow (aliran kerja) atau aktivitas sebuah sistem. Menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor,jadi aktivitas yang dilakukan sistem.

3. *Deployment* Diagram

Memberikan gambaran terhadap bagaimana rencana untuk melakukan deploy dari perangkat lunak yang telah dibangun

4.*Class* Diagram

Dalam class diagram menjelaskan bahwa dalam suatu program dapat melakukan beberapa kali kegiatan.

5. *Sequence* Diagram

Menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Dalam menggambarkan diagram ini harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode- metode yang dimiliki kelas.

6. *Componen*t Diagram

Component diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam system dan hubungan antara mereka

3.2.4. Pengujian *Software*

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu :

a. *White Box Testing*

White box testing yang terkadang disebut juga *glass box testing* adalah sebuah filosofi rancangan uji kasus yang menggunakan struktur kontrol yang menjelaskan bagian dari komponen-level rancangan untuk memperoleh uji kasus (Pressman, 2005). Dengan menggunakan metode white box testing, para *software engineer* dapat memperoleh uji kasus yang:

1. Menjamin bahwa semua jalur independen dalam sebuah modul telah dilaksanakan setidaknya sekali.
2. Melaksanakan semua keputusan logis pada sisi yang benar dan salah.
3. Mengeksekusi semua putaran pada batasannya dan dalam batasan operasionalnya.
4. Menjalankan sturktur data internal untuk memastikan validitasnya.

b. *Black Box*

Black box testing merupakan pengujian yang memungkinkan *software engineer* mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program (Pressman, 2005). Pengujian *black-bo*x juga merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan besar

mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*. 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 database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

(Dikutip dari Roger S Pressman, 2005, *"Software Engineering - A Practitioner's Approach"*)