BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek Penelitian menurut Husein Umar (2005:303) mengemukakan bahwa:

”Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain jika dianggap perlu”.

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Sistem Informasi Reservasi Pada Grha Ciumbuleuit Guest House.

Tempat perusahaan yang Penulis lakukan untuk Penelitian yaitu Grha Ciumbuleuit Guest House yang beralamat di Jalan Ciumbuleuit No. 156 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Grha Ciumbuleuit Guest House dibangun pada 2 September 2002. Beralamat di jalan Ciumbuleuit No 156 Bandung. Awalnya, pembangunan gedung adalah untuk kos-kosan eksklusif para mahasiswa sekitar daerah tersebut seperti UNPAR dan lainnya dan juga para ex patriot.

Pada tahun 2007, melihat banyaknya wisatawan yang datang ke Bandung pemilik gedung pun mengubah fungsi gedung yang semulanya dari kos-kosan menjadi tempat penginapan, yaitu Grha Ciumbuleuit Guest House.

Grha Ciumbuleuit Guest House masih dalam proses berkembang sampai sekarang dan terus membenahi kekurangan-kekurangan yang ada pada *guest house* tersebut. Semenjak tahun 2007 sampai sekarang para wisatawan mulai banyak berkunjung untuk menginap.

3.1.1.1 Fasilitas Grha Ciumbuleuit Guest House

Grha Ciumbuleuit Guest House merupakan perusahaan yang menawarkan jasa penyewaan kamar. Selain itu pihak *guest house* juga menawarkan jasa penyewaan tempat pertemuan (meeting room) yang dapat dinikmati oleh para tamu. Selain itu Gha Ciumbuleuit memiliki berbagai fasilitas yang sangat menunjang kenyamanan dan kelancaran bisnis para tamunya. Beberapa fasilitas Grha Ciumbuleuit Guest House, yaitu:

1. Lcd Tv with Cable (68 Channel)
2. Remote Control Ac
3. Telephone
4. Hot and Cold Shower
5. Meeting Room (Up To 70 Pax)
6. Restaurant
7. Fitness Area
8. Spa/Massage

9. Swimming Spool
10. Laundry
11. Free Wi-Fi
12. Free Parking

Grha Ciumbuleuit Guest House memiliki 125 kamar. 1 kamar digunakan untuk spa dan 124 kamar lainnya untuk kamar penginapan *guest house*. Semua ukuran kamar bertipe sama hanya berbeda ukuran tempat tidur saja, yaitu double dan twin. Double adalah ukuran tempat tidur 1,6m x 2m, sedangkan twin 0,8m x 2m. Di hari normal atau weekday Grha Ciumbuleuit Guest House memasang tarif Rp. 345.000/kamar, sedangkan weekend 395.000/kamar. Tarif pada hari liburan lainnya akan berbeda lagi.

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 Grha Ciumbuleuit Guest House antara lain adalah :

Visi

"Modern Minimalis Guest House di Utara Kota Bandung"

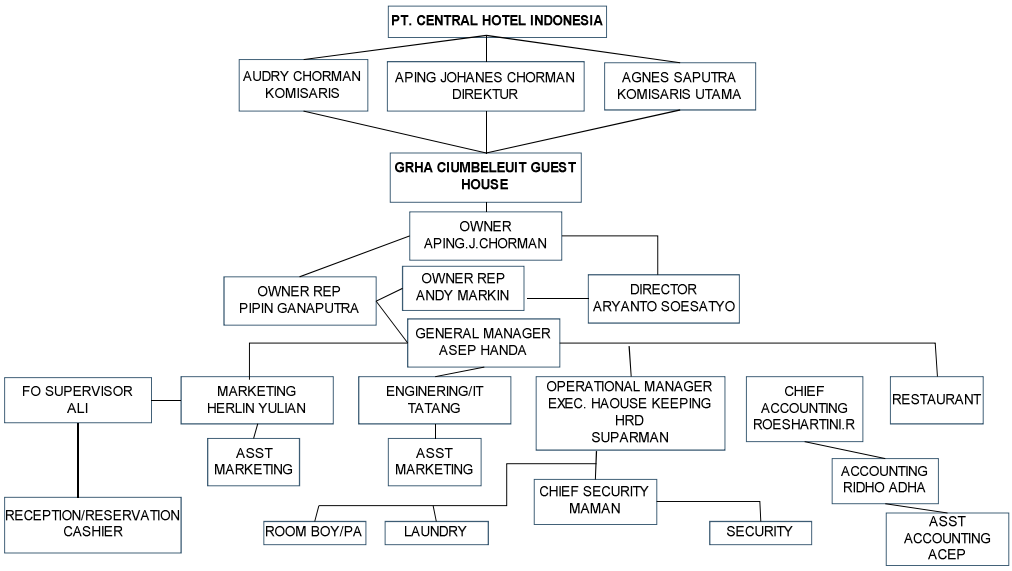
Misi

Memberikan pelayanan yang paripurna kepada pengunjung dengan cara :

- Pengunjung diperlakukan sebagai raja.
- Memelihara dan meningkatkan pelayanan *guest house* yang bersih dan aman.
- Membantu peningkatan devisa dan pariwisata daerah.
- Menggerakkan roda perekonomian rakyat.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah tata urutan yang menunjukkan semua bagian dari sekumpulan orang – orang yang menyatukan diri untuk bekerjasama mencapa tujuan yang berbentuk bagan untuk memperlancar kegiatan suatu perusahaan. Adapun struktur organisasi Grha Ciumbuleuit Guest House adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Grha Ciumbuleuit Guest House

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Operasional Manager/HRD
   - Mengkoordinir pekerjaan unit yang dibawahinya

- Memeriksa dan mengawasi seluruh operasional House Keeping, Enginering dan Front Office
- Bertanggung jawab atas seluruh pengeluaran, permintaan dan pengadaan perlengkapan operasional kantor
- Melakukan tugas promosi rutin dalam rangka meningkatkan excelent service tamu *guest house*
- Bertanggung jawab atas kebersihan dan kerapihan seluruh gedung dan public area
- Bertanggung jawab atas barang penghuni *guest house* yang tertinggal di dalam kamar
- Melaksanakan tugas lain yang diperintahkan langsung oleh pimpinan

2. Marketing & Reservations
   - Menerima serta memberikan informasi kepada calon tamu *guest house* mengenai fasilitas, harga kamar serta ketentuan lain yang harus ditaati dan dilaksanakan
   - Mengantar calon tamu *guest house* untuk melihat kamar dan meeting room apabila tamu menghendaki
   - Melakukan Sales Call ke instansi-instansi Pemerintah maupun swasta
   - Membuat kontrak Room Rate dengan pihak Travel Agent, EO dan pihak lainnya
   - Mengontrol Online Booking untuk menghindari overbooking

- Melakukan penagihan pembayaran terhadap instansi Pemerintah, Swasta, dan EO
- Senantiasa bekooedinasi dengan petugas Front Office mengenai status kamar yang belum cek out / extend dan barang tamu *guest house* yang tertinggal
- Mengisi dan melakukan up dating data tamu *guest house* yang akan meeting
- Melaksanakan Manager on Duty akhir pekan dan hari-hari libur Nasional

3. Supervisor Front Office
   - Menerima serta memberikan informasi kepada calon tamu *guest house* mengenai fasilitas, harga kamar serta ketentuan lain yang harus di taati dan di laksanakan
   - Mengantar calon tamu *guest house* untuk mrlihat kamar apabila tamu menghendaki
   - Menerima pembayaran sewa kamar dan charge lain-lain serta secara proaktif melakukan pemberitahuan mengenai batas cek out tamu *guest house*
   - Memberikan daftar isian biodata untuk di tandatangani oleh tamu *guest house*
   - Meminta kartu identitas (KTP/SIM/Passport?KITAS) yang masih berlaku sebagai syarat kelengkapan calon tamu *guest house* untuk selanjutnya di foto copy dan di lekatkan pada biodata penghuni

- Khusus untuk orang asing segera melaporkan ke kepolisian terdekat dengan mengisi form A yang telah di sediakan

4. Enginering
   - Pemeliharaan seluruh fasilitas saluran air bersih dan air kotor
   - Pemeliharaan dan perbaikan jaringan listrik dan Genset
   - Pemeliharaan sarana air panas dan penampungan /supply air ke seluruh Gedung
   - Melakukan pemeliharaan meubelair/furniture serta seluruh lampu penerangan Gedung
   - Berkoordinasi dengan petugas keamanan jika di jumpai adanya gangguan terhadap asset Gedung
   - Melakukan perawatan terhadap fasilitas kolam renang
   - Melaksanakan tugas lain yang di perintahkan langsung oleh Pimpinan
5. Houseman
   - Menjaga dan memelihara kebersihan Public area lobby *guest house* dan Kantor *guest House*
   - Menjaga kebersihan dan kenyamanan seluruh area di luar kamar
   - Melakukan penyiraman dan perawatan kolam renang secara berkala
   - Membersihkan gorong-gorong/parit di area Grha Ciumbuluit Guest Hoese
   - Membersihkan area Kolam ikan dan sekitarnya
   - Malaksanakan tugas lain yang di perintahkan oleh pimpinan

6. Cashier
   - Menerima dan mengeluarkan uang kas
   - Menata laksanakan uang kas
   - Menyetor kelebihan nominal uang kas ke Bank dan print out buku-buku tabungan secara rutin
   - Membuat voucher jurnal pembukuan uang cash
   - Mencocokkan saldo dan fisik uang kas
   - Melaksanakan pembayaran tagihan rekening listrik, telerphone serta pembayaran Pph Pasal 21, Pph pasal 25 dan pajak daerah lainnya
   - Membuat voucher jurnal pembukuan cash dan bank
   - Melaksanakan tutup buku akhir bulan
   - Melaksanakan tugas lain apabila salah satu petugas berhalangan hadir
7. Room Attendant
   - Menjaga dan memelihara kebersihan kamar serta area sekitarnya
   - Menyediakan barang-barang keperluan kamar
   - Melayani kepeluan tamu *guest house*
   - Mengantar tamu calon penghuni *guest house* (showing)
   - Melakukan stock opname keperluan kamar *guest house*
   - Melakukan pekerjaan lain yang di tugaskan secara langsung oleh Pimpinan

8. Security
   - Melakukan pengamanan di dalam dan di luar Gedung Grha Ciumbuleuit Guest House
   - Melakukan pengamanan terhadap kendaraan tamu Grha Ciumbuleuit Guest House
   - Berkoordinasi dengan aparat keamanan sekitar Grha Ciumbulruit Guest House
   - Mencatat kejadian yang berkenaan dengan keamanan di dalam Log book untuk selanjutnya melaporkannya kepada General Manager/Direktur untuk di ambil tindakan yang di anggap perlu
   - Menjaga kebersihan di area parkir dan taman depan
   - Melaksanakan tugas lain yang di perintahkan langsung oleh Pimpinan

3.2 Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsipprinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum.

3.2.1. Desain Penelitian

Pendekatan kasus di Grha Ciumbuleuit Guest House menggunakan metode deskriptif, 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 Grha Ciumbuleuit Guest House

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 209) Data Primer adalah data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuesioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara. Data primer yang penulis dapat atau diperoleh adalah dari objek langsung atau dari hasil unit pengamatan penelitian atau responden dilapangan.

Adapun Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

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 guest house.

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 *guest house*.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 209) Data Sekunder adalah data yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti.

Adapun sumber data sekunder yang penulis dapatkan adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang ada untuk memperoleh data dan informasi dalam peneltian ini. Dokumen tersebut meliputi laporan artikel dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Dokumen-dokumen tersebut digunakan untuk mendapatkan data sekunder.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis untuk menyelesaikan usulan laporan penelitian ini adalah

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode berorientasi objek atau object oriented yang merupakan suatu paradigma baru dalam rekayasa perangkat lunak yang memandang sistem sebagai kumpulan objek – objek diskrit yang saling berinteraksi. Yang dimaksud berorientasi objek adalah bahwa mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek – objek diskrit yang bekerja sama antara informasi atau struktur data dan perilaku (behaviour) yang mengaturnya. Sholiq (2006:21)

Pendekatan berorientasi objek dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Teknik object oriented memandang software bagian per bagian dan menggambarkannya dalam satu objek. Pendekatan berorientasi object yaitu dengan notasi UML dengan membuat sembilan diagram diantaranya *Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Collaboration diagram, Class diagram, Component diagram, Deployment diagram.*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

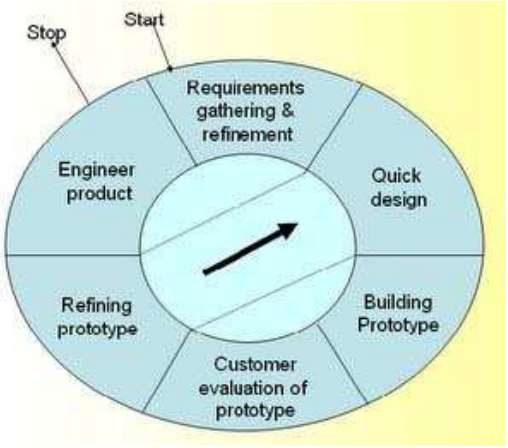
Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototype, dalam buku Kendal (2003:221) prototyping yaitu suatu teknik pengumpulan data yang sangat berguna untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai syarat-syarat tertentu mengenai syarat-syarat informasi pengguna secara cepat.

Prototyping yang efektif seharusnya dilakukan pada awal-awal siklus pengembangan sistem, yakni selama fase penetapan syarat-syarat. Sistem prototype merupakan bagian operasional dari sistem secara keseluruhan yang akan dibangun. Prototype merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan umpan balik

mengenai sistem yang diajukan dan mengenai bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

Ada empat petunjuk yang harus diamati saat mengintegrasikan prototype kedalam fase penetapan siklus hidup pengembangan sistem, yakni:

1. Bekerja sesuai modul
2. Membangun prototype dengan cepat
3. Memodifikasi prototype dengan iterasi yang berurutan
4. Menekankan antar muka pengguna.



Gambar 3.2 Model Prototype

Sumber : http://rerenova.blogspot.com/2013/06/apa-itu-model-pengembangan-sistem.html

Tahapan-tahapan dalam Prototype adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem

   Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan pengujian Black Box.

6. Evaluasi Sistem

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan

a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
b. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
c. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
d. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
e. Menghemat biaya jika dibandingkan dengan metode SDLC tradisional.

2. Kekurangan

a. Sistem akan baik jika pemakai sungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk menggarap prototype.
b. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan prototype.
c. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yng tidak lengkap dan kurang teruji.
d. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pemakai jenuh dan memberikan respon negatif.

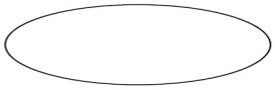
e. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode berorientasi objek, maka penulis memakai pemodelan dengan notasi UML (Unified Modeling Language). Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada 7 diagram yang digunakan oleh penulis, yaitu:

a. Diagram Use Case

Diagram Use Case atau use case diagram menyajikan interaksi antara use case dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Dalam UML, use case disimbolkan sebagai berikut.



Gambar 3.3 Notasi Use Case

b. **Diagram Activity**

Diagram activity atau diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Dalam use case, diagram ini dapat digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (flow of events). Diagram activity berfokus pada aktifitas-

aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Aktivitas digambarkan dalam bentuk kotak persegi, proses berawal dari lingkaran start hitam pada bagian atas dan berakhir di pusat lingkaran stop hitam/putih pada bagian bawah.

c. **Diagram Sequential**

Diagram sequential atau sequence diagram digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam use case. Diagram sequential adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Diagram ini dibaca dari atas ke bawah dengan memperhatikan objek – objek dan pesan – pesan yang ada di diagram. Objek yang terlibat dalam aliran ditunjukkan dengan bujur sangkar yang ada di atas diagram.

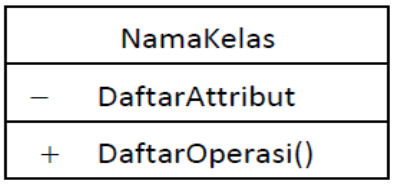
d. **Diagram *Collaboration***

Collaboration menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian suatu pesan. Setiap pesan memiliki *sequence number*, di mana pesan dari level tertinggi memiliki nomor 1. Pesan dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

e. **Diagram Class**

Diagram class atau kelas diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Kelas mengandung informasi dan tingkah laku (behaviour) yang berkaitan dengan informasi tersebut. Sebuah kelas pada diagram kelas dibuat untuk setiap tipe objek pada diagram sequential atau diagram collaboration. Diagram kelas adalah alat perancangan terbaik utnuk tim pengembangan

perangkat lunak. Dalam UML, kelas ditunjukkan menggunakan notasi sebagai berikut :

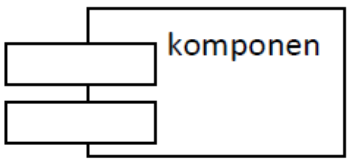


Gambar 3.4 Notasi Kelas

Bagian paling atas pada notasi kelas digunakan sebagai nama kelas. Bagian tengah digunakan untuk mendeklarasikan attribut, dan bagian paling bawah digunakan untuk mendeklarasikan koperasi.

f. **Diagram Compoonent**

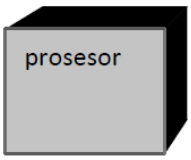
Diagram component atau komponen diagrram menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen dalam diagram, yaitu komponen excutable dan kode pustaka (libraries code). Diagram komponen digunakan oleh siapapun yang bertanggung jawab untuk melakukan kompilasi sistem. Diagram ini juga menunjukkan komponen apa yang dibutuhkan saat proses kompilasi dan menampilkan komponen run-time apa saja yang dibuat sebagai hasil dari proses kompilasi. Komponen diagram memperlihatkan pemetaan dari kelas-kelas ke komponen-komponen sebagai implementasi kelas. Dalam UML, komponen ditunjukkan menggunakan notasi sebagai berikut :



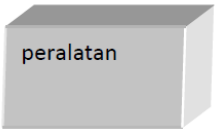
Gambar 3.5 Notasi Komponen

g. **Diagram Deployment**

Diagram deployment atau deployment diagram menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana. Diagram deployment berisikan prosesor-prosesor, peralatan-peralatan, proses-proses, dan hubungan antar prosesor atau antar peralatan. Hanya ada satu diagram deployment dalam setiap sistem, sehingga hanya satu diagram deployment dalam setiap model.



Gambar 3.6 Notasi prosesor dala UML



Gambar 3.7 Notasi peralatan dalam UML

3.2.4. Pengujian Software

Menurut Roger S. Pressman (2007 : 552) dalam buku rekayasa perangkat lunak yang menyatakan pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-blox* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box* bukan merupakan alternative dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*. Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

b. Kesalahan *interface*

c. Kesalahan dalam struktur data atau askes *database eksternal*

d. Kesalahan kinerja

e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Tidak seperti pengujian *white-box*, yang dilakukan pada saat awal proses pegujian, pengujian *black-box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena pengujian *black-box* memperhatikan struktur control, maka perhatian berfokus pada domain informasi. Pengujian dirancang untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut:

a. Bagaimana validitas fungsional diuji?

b. Apa kelas input yang terbaik untuk uji coba yang baik?

c. Apakah sistem sangat peka terhadap nilai input tertentu?

d. Bagaimana jika kelas data yang terbatas dipisahkan?

e. Bagaimana volume data yang dapat ditoleransi oleh sistem?

f. Bagaimana pengaruh kombinasi data terhadap pengoperasian sistem?

Dengan mengaplikasikan teknik black-box, maka kita menarik serangkaian test case yang memenuhi kriteria berikut ini:

1. Test case yang mengurangi dengan harga lebih dari satu, jumlah test case tambahan yang harus di desain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggung jawabkan

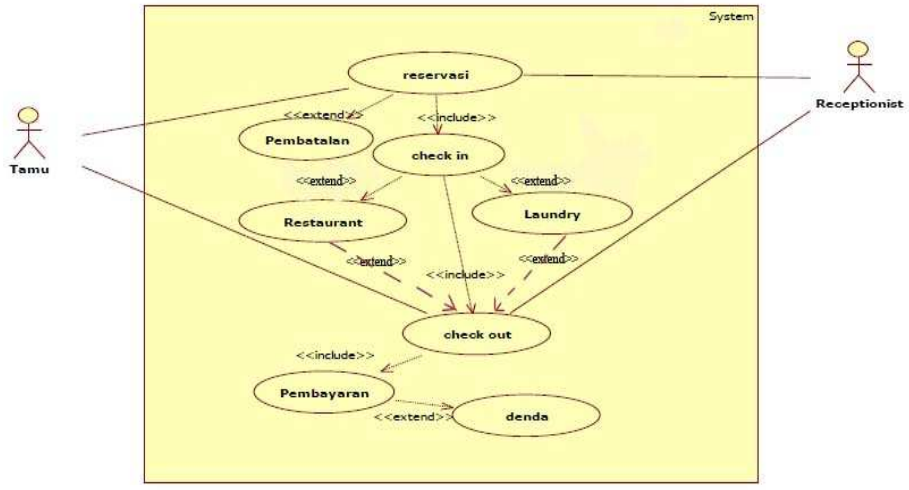
2. Test case yang memberi tahu kita sesuatu mengenai kehadiran atau ketidakhadiran kelas kesalahan, daripada member tahu kesalahan yang berhubungan hanya dengan pengujian spesifik yang ada.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem merupakan proses mempelajari sistem dengan cara menguraikan sistem kedalam elemen yang membentuknya sehingga diperoleh identifikasi dan dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Analisis sistem digunakan untuk mengetahui alur kerja pada Grha Ciumbuleuit Guest House, juga dapat mengevaluasi alur kerja sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengusulkan perancangannya.

3.3.1 Diagram Use Case

Use Case adalah bagian tingkat tinggi dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. Dengan kata lain, use case menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem. Adapun use case diagram sistem informasi reservasi yang sedang berjalan adalah sebagai berikut. Sholiq (2006:60)



Gambar 3.8 Use Case Diagram yang Sedang Berjalan

3.3.2 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem. Ada 3 tipe aktor yaitu, pengguna sistem, sistem lain yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun, dan waktu. Sholiq (2006:58)

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Tamu	Pihak yang dapat melakukan proses reservasi, check in, pemesanan restoran, pemesanan laundry, dan check out
2	Receptionist	Pihak yang dapat mengelola proses reservasi, check in, transaksi restaurant, transaksi laundry dan check out

3.3.3 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case menjelaskan apa yang sistem akan lakukan, menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1	Reservasi	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu untuk waktu tertentu dimana yang mengelola adalah receptionist
2	Check In	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu berdasarkan waktu yang telah dipesan dimana yang mengelola adalah receptionist
3	Restaurant	Proses pemesanan makanan dan minuman yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist dalam transaksi restaurant
4	Laundry	Proses pemesanan jasa laundry yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist dalam transaksi laundry
5	Check Out	Proses yang dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist.

3.3.4 Skenario Use Case

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case yang ada dalam sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Skenario Use Case Reservasi

Identifikasi	
Nama Use Case	Reservasi
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan *guest house* dalam merekap seluruh data tamu dan data reservasi
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu mengajukan pemesanan kamar	
	2. Receptionist mengecek ketersediaan kamar. Jika kamar yang dipesan ada maka receptionist akan mencatat data pemesanan. Jika kamar yang dipesan tidak ada maka pemesanan batal
	3. Receptionist mencatat data tamu dan data kamar
	4. Receptionist menyimpan data reservasi

Tabel 3.4 Skenario Use Case Check In

Identifikasi	
Nama Use Case	Check In
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan *guest house* dalam merekap seluruh data tamu dan data check in
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu mengajukan pemesanan kamar	
	2. Receptionist mengecek daftar reservasi. Jika data reservasi ditemukan maka receptionist akan melakukan konfirmasi checkin. Jika data reservasi tidak ada maka proses check in batal

Tabel 3.5 Skenario Use Case Restaurant

Identifikasi	
Nama Use Case	Restaurant
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan *guest house* dalam mengelola transaksi restaurant
Skenario	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memesan restaurant	
	2. Receptionist mencatat pemesanan restaurant dari tamu
	3. Receptionist menghitung transaksi restaurant
	4. Receptionist menyimpan transaksi restaurant

Tabel 3.6 Skenario Use Case Laundry

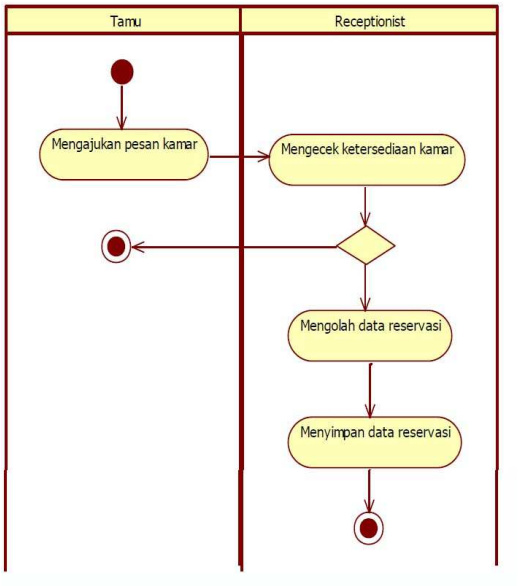
Identifikasi	
Nama Use Case	Laundry
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan *guest house* dalam mengelola transaksi laundry
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu memesan laundry	2. Receptionist mencatat transaksi laundry
	3. Receptionist menghitung transaksi laundry
	4. Receptionist menyimpan transaksi laundry

Tabel 3.7 Skenario Use Case Check Out

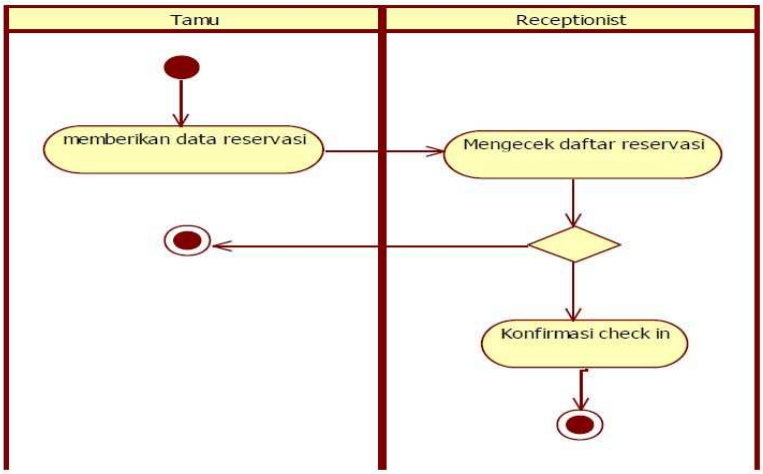
Identifikasi	
Nama Use Case	Check Out
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan *guest house* dalam mengelola transaksi check out
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu check out	
	2. Memproses permintaan
	3. Menghitung total transaksi dan denda
	4. Memberikan tagihan
5. Menerima tagihan	
6. Membayar tagihan	
	7. Terima pembayaran tagihan
	8. Memberikan slip transaksi
9. Menerima slip transaksi	

3.3.5 Diagram Activity

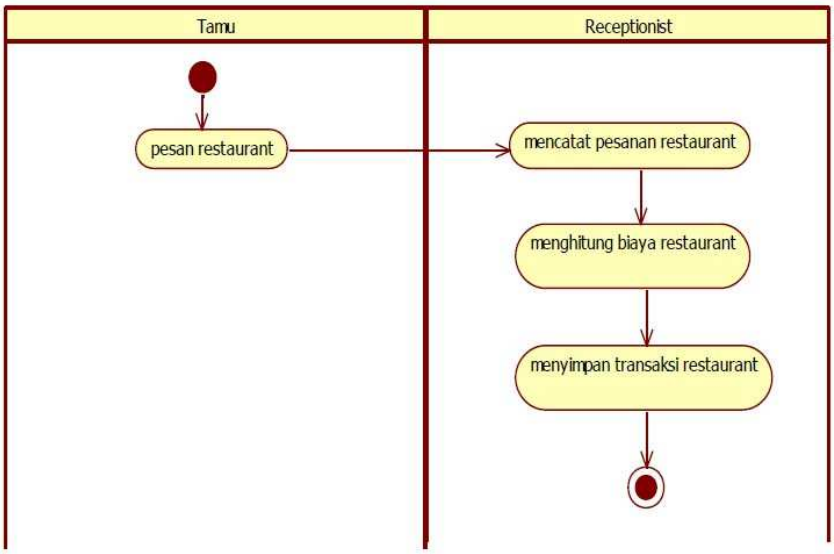
Diagram aktivitas adalah cara lainnya untuk memodelkan aliran kejadian. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut.



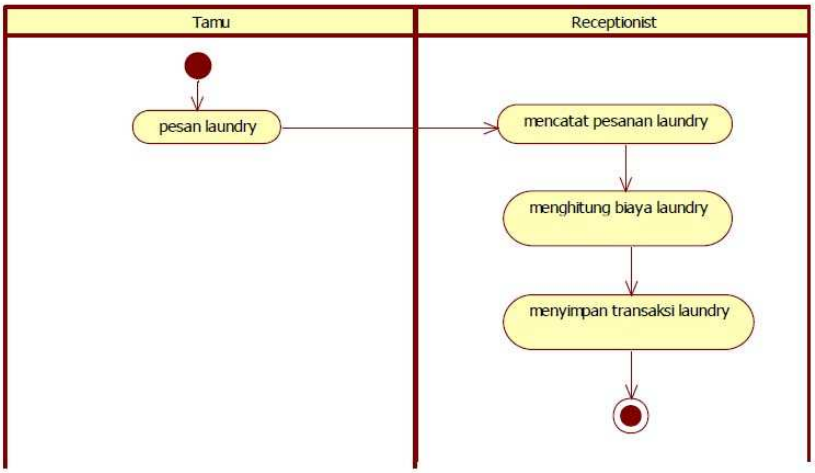
Gambar 3.9 Diagram Activity Reservasi



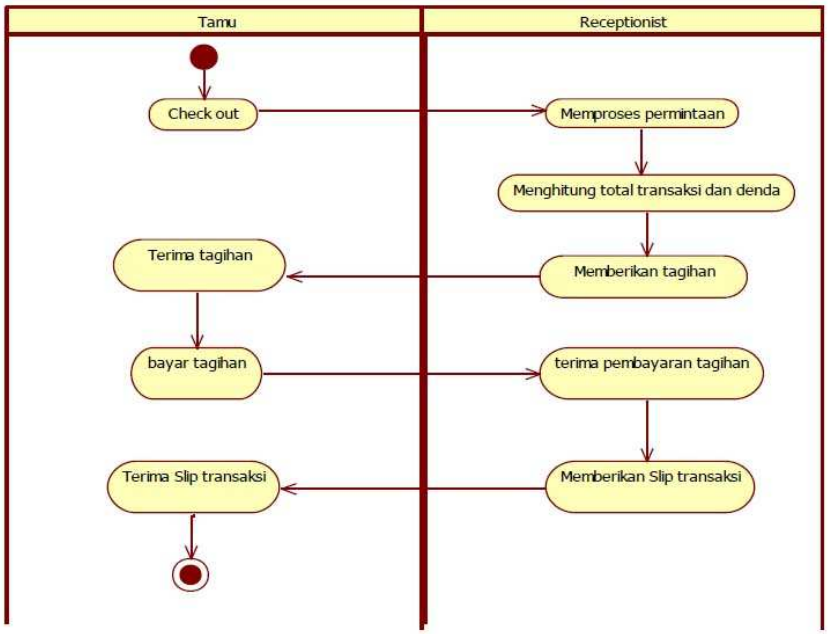
Gambar3.10Diagram Activity Check In



Gambar 3.11 Diagram Activity Restaurant



Gambar 3.12 Diagram Activity Laundry



Gambar 3.13 Diagram Activity Check Out

3.3.6 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 3.8 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Rencana Penyelesaian
1.	Kurang cepatnya pemberian informasi tentang data kamar yang kosong	Membuat database agar seluruh data informasi dapat terdokumentasi baik dengan berurutan
2.	Ada form yang berisi data-data yang tidak terpakai	Membuat Form yang yang efisien dan efektif.
3.	Keterlambatan dalam melakukan pendataan restoran dan pendokumentasian data restoran.	Membuat database agar seluruh data laundry dapat terdokumentasi dengan rapih dan berurutan.
4.	Kesulitan dalam membuat laporan registrasi, tamu keluar, restoran dan laundry secara periode.	Membuat menu form yang menyediakan laporan-laporan tersebut dengan otomatis dan secara periode.
5.	Kesalahan dalam penghitungan pembayaran	Membuat sistem informasi yang mempermudah Front Office dalam penghitungan pembayaran.