BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bisnis perhotelan di Indonesia sangat banyak, hampir semua provinsi di negeri ini telah memiliki hotel dan hotel dapat berkembang dimana saja, baik di kota besar maupun kecil. Prospek yang sangat menjanjikan dari bisnis hotel sangat menarik minat perusahaan-perusahaan dan organisasi untuk tidak ketinggalan ikut meramaikan bisnis perhotelan di Indonesia.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Pak Ozi selaku *Sales Manager* Hotel Patra Jasa menyatakan bahwa persaingan antara hotel satu dengan yang lainnya semakin meningkat, promosi merupakan salah satu faktor penting untuk mencapai target yang sudah ditentukan perusahaan. Salah satu hal yang terpenting untuk terus meningkatkan nilai perusahaan yaitu dengan meningkatkan proses promosi, namun proses promosi yang dilakukan oleh *sales* Hotel Patra Jasa dirasa belum optimal, karena selama ini ketika *sales* melakukan promosi 4 kali dalam sebulan ke berbagai perusahaan, pemerintahan, akademisi dan masyarakat umum, media promosi yang digunakan masih dalam bentuk media cetak seperti brosur, sms *blazz*, siaran radio dan *website*, media promosi tersebut tidak dapat menampilkan interior kamar dan fasilitas hotel secara detail, sehingga *sales* membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan spesifikasi kamar dengan detail dan dapat mengurangi minat calon *customer* menyewa hotel. Selain itu bagian *Sales* masih melakukan pencatatan manual apabila ada calon *customer* yang ingin memesan kamar selama proses promosi berlangsung dan mengakibatkan terjadinya keterlambatan dalam melaporkan kamar yang telah disewa kepada *front office*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pihak *sales manager* menginginkan sebuah Aplikasi *Virtual* 3Dimensi Hotel untuk melengkapi media promosi dengan ditambahkan fitur pencatatan pemesanan kamar (*booking*) dengan harapan aplikasi *Virtual* 3D *room-booking* Hotel ini nantinya dapat meningkatkan efisiensi promosi

dan dapat memberikan informasi yang cepat, tepat, efisien dan efektif tentang informasi unit kamar dan pemesanan kamar. Maka pada tugas akhir ini penulis akan membangun suatu aplikasi : "**PEMBANGUNAN APLIKASI *VIRTUAL* 3D *ROOM-BOOKING* SEBAGAI MEDIA PROMOSI HOTEL PATRA JASA KOTA BANDUNG**".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana Cara Membangun Aplikasi *Virtual* 3D *Room-Booking* Sebagai Media Promosi Hotel Patra Jasa Kota Bandung."

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang di lakukan di hotel patra jasa kota bandung yaitu untuk membuat aplikasi promosi, serta mencari solusi dari permasalahan yang ada di tempat penelitian.

Adapun tujuan dibangunnya ini adalah untuk :

1. Membantu *Sales* dalam melakukan promosi kepada calon customer menggunakan media *Virtual* 3D.
2. Membantu *Sales* dalam melakukan pencatatan reservasi *room-booking* ketika proses promosi berlangsung.

1.4 Batasan Masalah

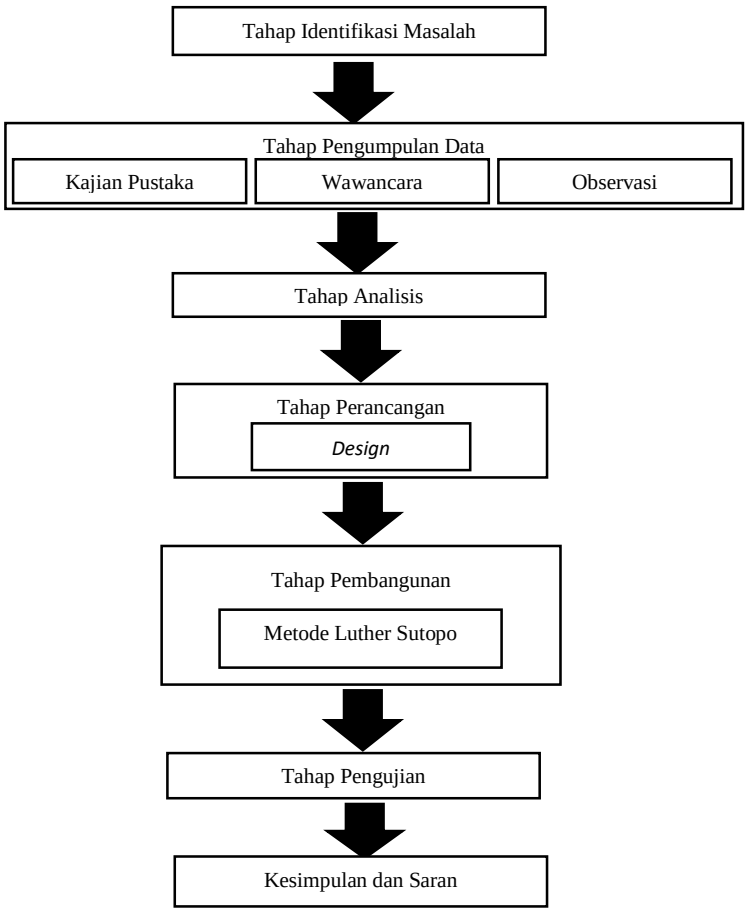
Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk *Sales* Hotel Patra Jasa Kota Bandung.
2. Aplikasi ini hanya membangun tipe kamar *premier room*, *junior suite*, dan *grand suite*.
3. Aplikasi ini menampilkan desain *interior* dan keterangan detail kamar hotel.
4. Pada aplikasi ini terdapat fitur pencatatan *booking* yang akan digunakan oleh bagian *Sales*.

5. Perangkat *mobile* yang digunakan untuk aplikasi ini minimal menggunakan OS android 4.1 Jelly Bean
6. Aplikasi multimedia ini berbasis *mobile* untuk bagian *frontend* dan berbasis *website* untuk bagian *backend* .
7. Transaksi dilakukan diluar sistem.
8. Aplikasi ini tidak terintegrasi dengan sistem yang sudah ada di perusahaan
9. Bahasa pemrograman *mobile* menggunakan C# dan *website* menggunakan php.
10. Database yang digunakan yaitu mysql.
11. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan konsep OOP (*Object Oriented Programming*) dan pemodelan menggunakan UML (*Unified Modelling Language)*
12. *Tools* untuk pembuatan *frontend* menggunakan google sketchup, unity, photoshop. Sedangkan untuk *backend* menggunakan xampp, notepad++, mysql.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang telah ditentukan dalam melakukan sebuah penelitian yang berguna sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat dengan benar dan sistematis. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian.



Gambar 1. 1 Gambaran Tahapan Penelitian yang digunakan

1.5.1 Tahap Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tindakan yang diperlukan untuk mengetahui inti dari persoalan, penyebab permasalahan yang sedang dihadapi oleh Hotel Patra Jasa Kota Bandung

1.5.2 Tahap Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari tiga cara pengumpulan data, yaitu:

a. Kajian Pustaka

Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai bahasa pemrograman, media promosi, serta aplikasii *Virtual* 3D. Pencarian informasi berupa referensi

dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan *Sales Manager* mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c. Observasi

Mengumpulkan data materi mengenai desain interior kamar, arsitektur gedung, tipe kamar, jumlah kamar dan paket harga.

1.5.3 Tahap Analisis

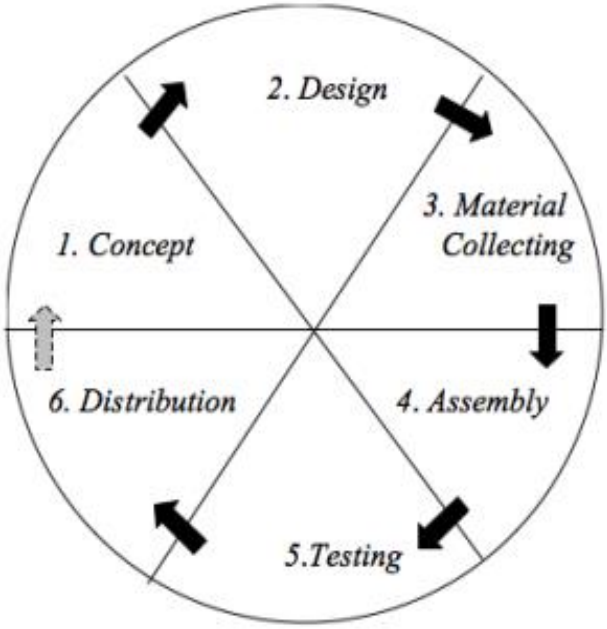
Pada tahap analisis ini dilakukan beberapa analisis mulai dari analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis aplikasi sejenis, dan tabel perbandingan aplikasi.

1.5.4 Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan bagian dari tahap design, pada tahap ini akan menjelaskan tentang spesifikasi dari aplikasi yang akan dibangun, meliputi *arsitektur system, storyboard*.

1.5.5 Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Pada tahap ini pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun *Aplikasi Virtual 3d Room-Booking Sebagai Media Promosi Hotel Patra Jasa Kota Bandung*. Prosesnya dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1. 2 Metode Pembangunan Aplikasi Mulimedia Luther-Sutopo [1]

1. *Concept*

   Pada tahap ini, menentukan maksud dari dilakukannya penelitian, yaitu untuk membangun aplikasi promosi kamar hotel menggunakan virtual 3Dimensi berbasis *mobile* . Sedangkan tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk membantu *manager sales* dalam promosi kamar hotel dengan menggunakan media *Virtual*.

2. *Design*

   Pada tahap Design ini, dilakukannya modeling objek yang akan digunkan kedalam aplikasi

3. *Material Collecting*

   Pada tahap *material collecting* ini merupakan tahap dimana semua kebutuhan data berupa *floorplan*, tipe kamar, *object* dikumpulkan untuk keperluan aplikasi yang akan dibangun.

4. *Assembly*

   Tahap Assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan virtual dibuat. Pembuatan aplikasi promosi hotel ini didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

   Testing adalah tahap dimana aplikasi aplikasi promosi hotel dilakukan pengujian internal apakah fungsionalitasnya sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

6. *Distribution*

   Tahapan ini dimana aplikasi promosi hotel disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.6 Metode Pengujian

Pengujian yang akan dilakukan menggunakan metode *Black box* yang lebih berfokus menemukan kesalahan pada program secara fungsional. Selain itu, pengujian juga dilakukan dengan membuat pertanyaan berupa kuisioner kepada pegawai bagian *Sales* yang ada di hotel patra jasa.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab secara sistematis sesuai dengan pokok-pokok permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan secara secara umum adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan tema skripsi. Diantaranya meliputi tentang teori multimedia, *tools* yang digunakan, dan teori-teori pendukung lainnya yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas deskripsi sistem, analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem, serta perancangan untuk pengembangan sistem yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil tahapan analisis dan perancangan aplikasi yang dibangun. Serta berisi uji coba dan hasil pengujian sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian aplikasi dan berisi saran