BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi internet semakin berkembang pesat. Internet sudah tidak lagi digunakan oleh komputer - komputer *desktop*, namun sangat umum digunakan oleh komputer - komputer *portable*, *smartphone*, dan juga perangkat IoT (*Internet of Things*). Internet pun tidak lagi hanya menjadi media *browsing* namun juga menjadi media komunikasi, bahkan lebih dominan daripada telepon dan SMS konvensional. Perkembangan teknologi internet pun memungkinkan pertukaran informasi dengan format yang lebih rumit dan dinamis seperti video, foto, rekaman suara, dan lain lain. Hal ini terjadi karena infrastruktur yang menopang teknologi internet terus berkembang dan meluas. Kabel bertipe *copper* sudah cukup jarang digunakan di daerah perkotaan, dimana perannya digantikan oleh kabel dengan tipe serat kaca (*fibre optic*). Jaringan nirkabel (*wireless*) pun tidak kalah berkembang, jaringan 4G bisa mengakses data dengan kecepatan 1000 Mbps dan mampu mengirim data dengan kecepatan 500 Mbps. Maka tidak aneh jika internet semakin memasyarakat.

Semakin matangnya teknologi internet yang ditunjang dengan infrastruktur yang cukup di beberapa lokasi di Indonesia membuat pabrikan - pabrikan perangkat elektronik berlomba untuk menawarkan produk yang memanfaatkan penggunaan internet kepada masyarakat. Mulai dari televisi, kulkas, mobil hingga telepon genggam (*handphone*). Seiring dengan pesatnya

perkembangan teknologi internet, *handphone* pun mengalami hal yang sama, sehingga kini ia lebih sering disebut sebagai *smartphone* atau telepon pintar. Internet memungkinkan *smartphone* untuk melakukan beberapa hal secara lebih baik dari pada apa yang dilakukan oleh *handphone* generasi sebelumnya, seperti komunikasi berbasis teks (SMS) dan penyimpanan data, juga hal - hal yang sulit dilakukan oleh *handphone* generasi - generasi sebelumnya, seperti *video call*, peta, dan lain lain. Selain itu *smartphone* menawarkan kemudahan akses internet kepada masyarakat, mengakibatkan berkembangnya media - media baru seperti Social Media, *e-Commerce* dan *e-Payment*.

Meningkatnya peran *smartphone* di masyarakat menghasilkan kondisi baru dimana sebuah aplikasi teknologi informasi harus bisa beradaptasi di berbagai *device*. Aplikasi yang mampu menyelesaikan tugasnya melalui komputer atau *laptop* namun juga tetap bisa diakses melalui *smartphone* akan lebih disukai oleh pengguna Karena menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas.

Semakin tingginya penggunaan *smartphone* dan internet di masyarakat membuat peran keduanya semakin besar dikalangan profesional seperti manajer ataupun pekerja lapangan. Smartphone semakin memudahkan internet menjadi media baru untuk aktifitas - aktifitas bisnis. Aktifitas - aktifitas yang awalnya membutuhkan banyak kertas bisa dibuat menjadi *paperless* dengan bantuan internet dan *smartphone*. Ataupun aktifitas - aktifitas yang pada awalnya mengharuskan seseorang untuk berada di suatu tempat, internet dan *smartphone* mampu memberikan solusi agar aktifitas tersebut bisa seseorang tanpa harus berada di tempat tersebut. Sebaliknya, internet dan *smartphone* pun bisa memastikan suatu

aktifitas untuk dilakukan di suatu tempat tertentu. Kombinasi keduanya membukan banyak peluang solusi bagi banyak masalah - masalah bisnis ataupun non bisnis.

Hotel Aston at Kuningan Suites merupakan salah satu cabang dari jaringan Aston Indonesia. Hotel Aston at Kuningan Suites berdiri pada tanggal 2004. Hotel Aston at Kuningan Suites beralamat pada jalan Setiabudi Utara Raya, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Menempati gedung yang cukup tua, menjadikan Hotel Aston at Kuningan Suites harus memberikan perhatian ekstra pada kondisi gedung. Setiap bentuk perawatan harus dilakukan tepat waktu dan sebaik mungkin. Kerusakan yang terjadi tidak boleh dibiarkan lama dan karyawan harus selalu siap untuk melayani tamu hotel.

Sebagai salah satu hotel terkemuka di DKI Jakarta, sudah seharusnya jika Hotel Aston at Kuningan Suites memiliki solusi mutakhir untuk masalah diatas, dengan memanfaatkan teknologi *internet* dan *smartphone*. Atas dasar ini penulis mengajukan judul "SISTEM MANAJEMEN PERAWATAN GEDUNG PADA HOTEL ASTON AT KUNINGAN SUITES".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi dan rumusan masalah dalam analisis yang dilakukan oleh penulis

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas terdapat beberapa

permasalahan dan dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Sulitnya proses pengelolaan rutinitas yang harus dilakukan untuk memelihara gedung.
2. Sulitnya proses pengelolaan kerusakan atau kejadian luar biasa di sekitar gedung.
3. Sulitnya proses pelacakan lokasi karyawan dalam gedung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi untuk mempermudah proses pengelolaan rutinitas pemeliharaan gedung.
2. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi untuk mempermudah proses pengelolaan kerusakan atau kejadian luar biasa di sekitar gedung.
3. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi yang mampu menyajikan informasi lokasi karyawan dalam sebuah gedung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa maksud dan tujuan yang ingin penulis capai. Adapun maksud dan tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membangun sebuah

sistem informasi pengelolaan gedung yang akan di terapakan pada Hotel Aston at Kuningan Suites, untuk mempermudah proses - proses pengelolaan perawatan gedung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu proses pengelolaan rutinitas yang harus dilakukan untuk memelihara gedung.
2. Untuk membantu proses pengelolaan kerusakan atau kejadian luar biasa di sekitar gedung.
3. Untuk membantu proses pelacakan lokasi karyawan dalam gedung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi pihak Hotel Aston at Kuningan Suites, dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi solusi yang bermanfaat untuk mempermudah proses pengelolaan perawatan gedung, dan bagi karyawan yang bertugas untuk melaksanakan tugas pengelolaan gedung dapat memiliki media yang lebih terfokus.

2. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat.

1.4.2 Kegunaan Akademik

1. Bagi ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai contoh kasus penerapan ilmu sistem informasi.
2. Bagi penelitian lain, dapat dijadikan referensi terhadap penyeseleaian suatu masalah yang mungkin serupa.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar sistem yang dibangun tidak meluas atau menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya, maka peneliti perlu untuk mleakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar penelitian dapat terlaksana dengan baik dan kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, dibentuk batasan - batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini mencakup proses pembuatan, pengubahan, pengerjaan dan pengaksesan data perawatan gedung.
2. Sistem ini mencakup proses pembuatan, pengubahan, pengerjaan dan pengaksesan data kerusakan dan kejadian luar biasa di sekitar gedung.
3. Sistem ini mencakup proses pembuatan dan pengaksesan data aktifitas check-in.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan, sedangkan waktu penelitian adalah kapan saat penelitian dilakukan. Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek pada penelitian ini adalah Hotel Aston at Kuningan Suites yang beralamat di Jl. Setia Budi Utara Raya, Setia Budi, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1. 1 – Waktu Penelitian

No	Aktivitas	Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Planning Awal																
2	Design Awal																
3	Iterasi 1 (Modul User)																
	Listening																
	Designing																
	Coding																
	Testing																
4	Iterasi 2 (Modul Perawatan)																

	Listening																
	Designing																
	Coding																
	Testing																
5	Iterasi 3 (Modul *Work Order*)																
	Listening																
	Designing																
	Coding																
	Testing																
6	Iterasi 4 (Modul Check – In)																
	Listening																
	Designing																
	Coding																
	Testing																
7	Iterasi 5 (*Bug Fixes*)																
	Listening																
	Designing																
	Coding																
	Testing																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan

tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem, perancangan antara muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran