BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hotel Travello merupakan salah satu hotel yang terletak pada kawasan jalan setiabudhi, lebih tepatnya pada jl. Setiabudhi No.268 Bandung. Hotel Travello di Bandung merupakan cabang hotel dari hotel Travello di Manado, Hotel Travello Bandung sendiri berdiri pada Bulan Mei tahun 2015 sedangkan Hotel Travello di Manado berdiri 7 tahun sebelumnya. Di hotel ini terdapat 3 tipe kamar, 8 tipe ruang *meeting*, *Business Centre, Mini market, excecutive lounge, restaurant*, kolam renang, *Spa*, dan *Caffe*.

Untuk promosi hotel, travello sudah memiliki *website* dan *mobile* aplikasi pribadi. Di dalam kedua akun tersebut penjelasan serta *booking* untuk kamar sudah tersedia, beberapa foto tentang fasilitas hotel juga sudah ada, hanya saja *booking* ruang *meeting*, perincian paket ruang *meeting* maupun *restaurant* belum tersedia. Hal tersebut sesuai dengan hasil dari wawancara. Pak Hendry selaku *IT Manager* Hotel Travello mengatakan walaupun telah memiliki dua akun hotel sebagai media promosi, namun pihak *sales* menjelaskan bahwa kedua akun tersebut masih dirasa kurang dan belum optimal hal ini dapat dilihat dari masih adanya *telephone* dari *client* yang akan menginap menanyakan perihal fasilitas yang hotel miliki. Walaupun pada kedua akun tersebut memiliki foto yang diharapkan dapat menggambarkan keadaan kamar maupun fasilitas hotel lainnya, namun kenyataannya foto yang merupakan gambar 2 dimensi terkadang masih membingungkan *client* dan akhirnya mereka tetap melakukan *booking* kamar *via telephone* setelah sebelumnya bertanya kepada pihak resepsionis. Sehingga kegunaan dari kedua akun tersebut jadi terlihat kurang *efektif*. Selain kamar, fasilitas lain yang dapat di sewa adalah ruang *meeting*, ruang *meeting* sendiri tidak hanya dapat disewa untuk keperluan kantor semisal *training*, tetapi ruang *meeting* ini pun dapat digunakan untuk keperluan *party*, dan lainnya. Namun promosi yang dilakukan untuk ruang meeting ini hanya berupa media cetak,

sedangkan pada dua akun hotel hanya ada penjelasan berupa gambar, tanpa penjelasan serta untuk booking masih melalui *sales* ataupun *via telephone*. Pada saat wawancara perwakilan dari pihak *sales* menjelaskan mengapa *booking* untuk ruang meeting sendiri tidak dimasukan kedalam akun hotel? Hal tersebut dikarenakan, agar kesepakatan antara penyewa dan pihak hotel dapat sesuai keinginan penyewa, baik itu ruang mana yang akan disewa, paket apa yang diambil, jumlah peserta yang hadir, apakah ada tambahan untuk bagian tertentu dan lainnya. Kesepakatan tersebut berlangsung dengan penjelasan dari *sales* menggunakan *brosur* sebagai pegangan dan deskripsi *sales* sebagai penjabaran dari setiap paket dan detail ruangan pada ruang *meeting*. Namun, setelah dilakukan penjelasan, penggambaran dan kesepakatan yang mendetail, terkadang masih saja ada kesalahan yang terjadi. Saat menjelang bulan-bulan tutup buku sewa ruang meeting akan padat hingga terkadang *double booking* bisa terjadi. Berbicara dengan *client* dan memindahkan salah satu *client* menjadi jalan yang sangat disayangkan untuk terjadi. Kesalahan tersebut dapat terjadi karena pencatatan manual yang tidak memungkinkan adanya peringatan agar *double booking meeting room* ini terjadi. *Admin* sendiri disini adalah resepsionis hotel. Selain itu, penjabaran berdasarkan tampilan brosur yang dibawa *sales* terkadang kurang dapat dimengerti oleh *client*. Setidaknya akan ada lebih dari satu *client* setahunnya merasa harus ada perwakilan dari mereka yang datang untuk melakukan *survey*. Hal ini juga sangat disayangkan dari pihak hotel karena tidak sedikit dari mereka yang harus pulang pergi dari luar kota hanya untuk meninjau ruang apa yang mereka inginkan untuk melakukan training atau pun lainnya.

Dari penjelasan tersebut, untuk mengatasi masalah yang dijabarkan maka ditawarkan solusi berupa Pembuatan Aplikasi untuk *Virtual Tour* serta aplikasi Reservasi *Meeting Room*. Dengan Aplikasi ini diharapkan dapat merinci fasilitas hotel dengan baik. Maka pada tugas akhir ini penulis akan membangun suatu aplikasi yaitu:“ ***Virtual Tour* Hotel Sebagai Media Promosi Dan Reservasi *Meeting Room* Di Hotel Travello Kota Bandung** “.

1.2. Identifikasi Masalah

Seperti yang dibahas pada latar belakang sebelumnya, masalah yang ditemukan pada tempat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagian *Sales Director* beranggapan penggunaan gambar 2 dimensi pada 2 aplikasi yang sudah ada kurang *efektif* karena tidak dapat menggambarkan keseluruhan fasilitas yang dimiliki hotel secara mendetail, sehingga *sales* pada bagian resepsionis masih mendapat *telephone* dari *client* yang menanyakan perihal fasilitas hotel baik di dalam kamar ataupun umum pada *admin*.
2. Deskripsi *sales* dilapangan perihal paket ruang meeting yang berdasar dari *brosur* yang dibawa masih kurang dapat digambarkan oleh *sales*, sehingga lebih dari 1 *client* setahunnya merasa harus tetap melakukan *survey* datang ke hotel yang bisa menyebabkan kerugian waktu dan *cost* untuk client itu sendiri.
3. Dikarenakan tidak adanya peringatan untuk pencatatan *booking* pada paket *meeting room* oleh *admin*, peluang terjadinya kesalahan seperti *double booking*-pun masih dapat terjadi seperti pada agustus sampai dengan september tahun lalu.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian yang di lakukan di hotel Travello kota bandung yaitu untuk membuat aplikasi promosi, serta mencari solusi dari permasalahan yang ada di tempat penelitian. Adapun tujuan dibangunnya ini adalah untuk :

1. Untuk membantu *Sales* dan *admin* dalam melakukan promosi kepada calon *client* dengan media promosi *virtual tour* hotel yang akan di masukkan dalam *website* serta dalam *mobile* aplikasi umum milik hotel maupun *mobile* aplikasi yang dibawa *sales*
2. Untuk membantu *admin* dalam melakukan pencatatan reservasi *metting room* baik itu digunakkan untuk kepentingan kantor maupun acara lainnya seperti tunangan, ulang tahun ataupun pernikahan sesuai *Package* yang diambil.

1.4. Batasan Masalah

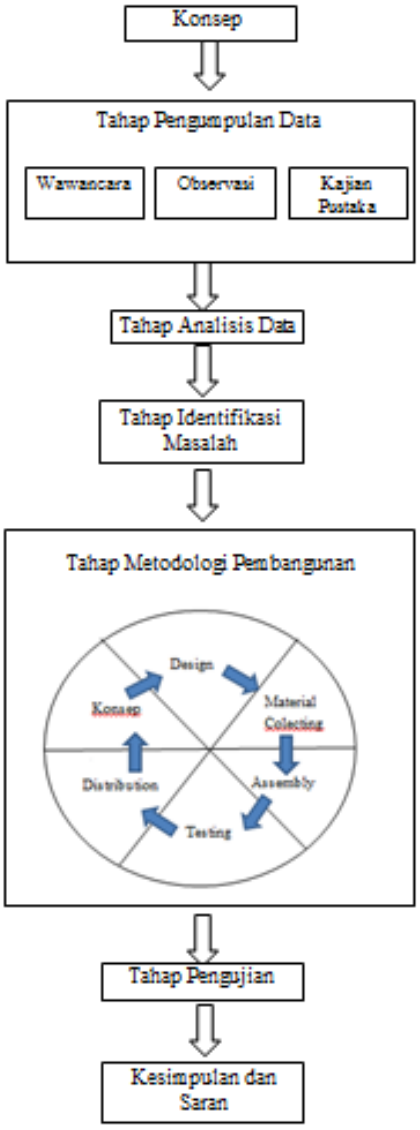
Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk *Sales, Admin* Hotel Travello Kota Bandung.
2. Aplikasi multimedia ini berbasis *mobile* untuk bagian *frontend* dan berbasis *website* untuk bagian *backend* .
3. Aplikasi ini terbatas hanya pada booking *meeting room* dan tour hotel.
4. Bahasa pemrograman *mobile* menggunakan C#, *website* menggunakan php dan database yang digunakan yaitu *mysql*.
5. Database yang digunakan berdiri sendiri menggunakan mysql
6. Database yang digunakan tidak terintegrasi dengan database hotel
7. Pada aplikasi ini terdapat fitur pencatatan *booking* yang akan digunakan oleh bagian *sales* dan *admin.*
8. Aplikasi ini menampilkan desain interior dan keterangan detail kamar hotel serta fasilitas yang terdapat pada hotel.
9. Aplikasi ini akan menggambarkan *virtual* 3D untuk ruang *meeting* dan 360 untuk menggambarkan keadaan hotel.
10. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan model OOP (*Object Oriented Programming*).
11. *Tools* untuk pembuatan *frontend* menggunakan google sketchup, *unity*, *photoshop*. Sedangkan untuk *backend* menggunakan *xampp, notepad*++, *mysql*.

1.5. Metode Penelitian

Metode 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 Tahapan Penelitian yang digunakan

1.5.1. Konsep

Pada tahap ini menggambarkan tujuan aplikasi apa yang akan dibuat, berguna untuk apa, gambaran kasar aplikasi akan bagaimana serta digunakan untuk siapa.

1.5.2. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data untuk pembuatan aplikasi dari konsep yang telah dibentuk, dengan pengumpulan data awal yang masalahnya telah diindentifikasi agar membantu dalam membatasi masalah yang ada, dan mempermudah pembangunan aplikasi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu:

a. Wawancara

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

b. Observasi

Mengumpulkan data materi mengenai kamar, serta ruang meeting, tipe kamar, jumlah kamar, dan fasilitas hotel dari bagian HR.

c. Kajian Pustaka

Mempelajari dasar teori berbagai literatur mengenai dasar dari, media promosi, serta aplikasi *virtual* 360 dan 3D. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, serta artikel yang berkaitan dengan skripsi ini.

1.5.3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini analisis data yang telah diterima diolah baik itu berupa wawancara, draft maupun konsep serta teori yang didapat pada tahapan sebelumnya guna mempermudah untuk memasuki tahapan selanjutnya.

1.5.4. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah adalah tindakan untuk mengetahui inti dari penyebab permasalahan yang sedang dihadapi oleh Hotel yang dihasilkan dari data yang di dapat pada saat observasi, agar dapat memfokuskan penelitian ketahap selanjutnya.

1.5.5. Tahapan Metode Penelitian

Perincian dalam pembangunan aplikasi ini yaitu tahap metode penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode luther sutopo, metode ini terdiri dari :

a. Konsep

Pada tahapan ini tujuan pembentukan aplikasi, siapa yang akan menggunakan, bentuk aplikasi seperti apa, gambaran jelas beserta tahapannya, target dari aplikasi ini akan dibentuk.

b. *Design*

Perancangan dari *design* aplikasi ini akan dibuat sesuai dengan target yang menggunakan, dan dapat menarik untuk target dari aplikasi ini. Spesifikasi dan kebutuhan material akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan target pengguna, tampilan dan gaya dari design akan dibuat semenarik mungkin untuk target aplikasi ini, semua itu dibuat cukup rinci agar tahapan selanjutnya (*collecting* dan *assembly*) diusahakan tidak terbentuk keputusan baru.

c. *Material Collecting*

Pada tahap ini pengumpulan bahan akan terjadi, mulai dari pengumpulan banyaknya tipe kamar, tipe ruang meeting, paket ruang meeting, foto untuk keperluan *virtual tour* 360, dan *modeling* gambar untuk keperluan *virtual* 3D.

d. *Assembly*

Pada tahap ini dimana semua *object* serta bahan multimedia dibuat dari data yang telah dikumpulkan dan disesuaikan dari gambaran *design* yang telah di bentuk sebelumnya.

e. *Testing*

Pengujian merupakan tahapan yang terjadi agar tidak terjadi masalah saat aplikasi digunakan di lapangan. Tahapan ini sendiri dilakukan setelah *assembly* selesai, tahapan ini *error* ataupun ketidaksesuaian yang terjadi akan diperbaiki secara keseluruhan.

f. *Distribution*

Aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan akan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada pembangunan produk selanjutnya, atau pengembangan dari produk aplikasi ini.

1.5.6. Tahap Pengujian

Pengujian nantinya akan dilakukan dengan 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 Travello kota bandung.

1.5.7. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini dijelaskan kesimpulan dan saran dari hasil analisis deskripsi dan pembahasan tentang hasil pengetesan hipotesis dari penelitian yang telah dilakukan.

1.6. 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 di bidang promosi hotel, tentang bagaimana kurang optimalnya promosi hotel, dilanjutkan dengan identifikasi masalah yang diambil dari bahasan sebelumnya, maksud dan tujuan yang berdasar dari latar belakang, lalu batasan masalah, dilanjutkan dengan metodelogi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan *virtual tour* dan reservasi *meeting room* yang akan dibahas. Teori multimedia, teori pendukung dan *tools* yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi menjadi pembahasan di bab ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di bab ini deskripsi sistem, analisis kebutuhan, serta perancangan yang diperlukan dalam pengembangan sistem yang akan dibuat merupakan bahasan yang akan dibahas di bab ini.

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

Simpulan dari bahasan seluruh bab serta saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian ini merupakan bahasan yang ditulis di bab ini.