

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN LAYANAN HOTEL BERBASIS  
MULTIMEDIA PADA PLATFORM ANDROID

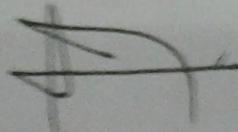
OLEH :  
GUNARSO  
08142073

PROPOSAL PENELITIAN

Disusun sebagai salah satu syarat untuk melakukan penelitian skripsi

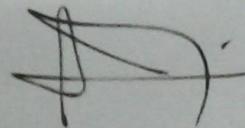
Disetujui,

Pembimbing I



(Syahril Rizal, ST., M.M., M.Kom)

Palembang, Mei 2013  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma Palembang  
Ketua

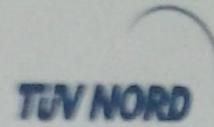
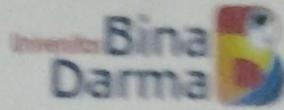


(Syahril Rizal, ST., M.M., M.Kom)

Pembimbing II



(Rusmin syahri, S.Kom, M.M)



DAFTAR KONSULTASI BIMBINGAN  
PROPOSAL

Nama : Gunawan  
 NIM : 08.142.1771  
 Fakultas : Ilmu Komputer  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Judul : Pengembangan Layanan Hotel Grand Zuri Berbasis  
 Webmobile Pada Platform Android.  
 Pembimbing I : Suni Rizki ST, NIM, N.Kom

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	20/1	Revisi	[Signature]
2	20/1	Revisi	[Signature]
3	20/1	Revisi & Update	[Signature]
4	1/2	Revisi	[Signature]

**DAFTAR KONSULTASI BIMBINGAN  
PROPOSAL**

Nama : Gunarsa  
 Nim : 08.142.073  
 Fakultas : Ilmu Komputer  
 Program Studi : Teknik Informatika  
 Judul : Pengembangan Layanan Hotel Grenzari Berbasis Multimedia Pada Platform Android.  
 Pembimbing II : Ruzmin Syafri, S.Kom. M.M

No	Tanggal	Keterangan	Punfil
1	25-3-2013	Pengantar judul	✓
2	1-4-2013	Paparan Kerangka + konsep & konsep	✓
3	3-4-2013	Paparan Kerangka + outline	✓
4	29/4/13	Paparan Ace : + langkah implementasi + jobdesk penelitian + diff. pustaka = dll. + kontribusi ke ptt I.	✓
5	1/6 2013	Ace again proposal	✓

# Pengembangan Layanan Hotel Berbasis Multimedia Pada Platform Android

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini yang berkembang pesat membawa pengaruh cukup besar terhadap perkembangan dunia bisnis. Dalam hal ini dapat dilihat bagaimana teknologi mampu membawa berbagai macam informasi khususnya untuk kebutuhan di bidang bisnis dan usaha. Perubahan yang terjadi dari perkembangan teknologi informasi akan memberikan pengaruh besar terhadap dunia bisnis termasuk bisnis perhotelan.

Salah satu teknologi yang di gunakan dalam dunia bisnis yang berkembang adalah penggunaan perangkat berbasis *platform* Android. Android adalah sebuah sistem untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem informasi, *middleware* dan aplikasi. Manfaat android sebagai teknologi informasi dalam bisnis sangatlah tepat, karena dengan kelebihan android yang menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi baru termasuk di dalamnya untuk aplikasi bisnis, sehingga aplikasi berbasis Android ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Dalam bisnis perhotelan ada banyak hal yang dapat ditawarkan kepada tamu baik penawaran secara online maupun pelayanan langsung pada hotel salah satu contoh yang dapat menunjang kemajuan informasi yang sangat berpengaruh besar, yaitu sistem pelayanan yang berbasis online yang sering kita temukan di internet salah satu contohnya [www.agoda.web.id](http://www.agoda.web.id) .akan tetapi sistem seperti ini tidak sepenuhnya dapat diakses melalui *mobile* karena besarnya kapasitas suatu website tersebut maka dari itu keinginan yang akan dicapai nanti bagaimana penerapan sistem nanti dapat diterapkan dan dapat diakses melalui *mobile* guna memenuhi kebutuhan konsumen untuk mengetahui produk hotel seperti kamar hotel (*rooms*), pelayanan makan dan minum (*food & beverage*), dan lain-lainya.. Agar bisa memenuhi harapan dan keinginan para tamu selain penambahan fasilitas kamar dan sarana penunjang lainnya, kualitas pelayanan informasi pada konsumen juga perlu ditingkatkan karena informasi merupakan salah satu kunci keberhasilan pengelolaan bisnis perhotelan selain kenyamanan.

Solusi untuk penanganan informasi tersebut adalah dengan memberikan ketersediaan akses informasi yang dibutuhkan oleh konsumen. Kemampuan yang dimiliki sistem berbasis android, memungkinkan untuk pengelola bisnis perhotelan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh mereka. Dengan berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul, ***Pengembangan Layanan Hotel Berbasis Multimedia Pada Platform Android***. Diharapkan dengan adanya sistem yang berbasis *platform* android ini nantinya akan dapat membantu pengusaha hotel mengelolah informasi secara

*mobile* yang dapat diakses oleh konsumen dimanapun dan kapanpun secara cepat dan mudah.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diungkapkan dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana merancang dan membangun *prototype* sistem layanan hotel berbasis android”**. yang akan mempermudah tamu untuk memperoleh informasi fasilitas tentang layanan hotel secara cepat dan mudah.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan permasalahan di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Merancang sistem layanan hotel berbasis Android.**
2. **Membangun *prototype* aplikasi sistem layanan hotel berbasis *platform Android*.**

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasilnya akan bermanfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkannya. Diantaranya :

1. Bagi pengelola bisnis perhotelan, akan memudahkan dalam pendataan tamu untuk cek-in dan cek-out melalui media berbasis *platform android*.

2. Bagi konsumen dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah melalui mobile dengan *platform* android.
3. Penulis dapat lebih meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan di bidang ilmu komputer khususnya tentang sistem berbasis android.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya membahas mengenai pengembangan sistem untuk bisnis perhotelan, dengan metode pengembangan menggunakan pendekatan *prototyping*. Pokok-pokok pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Membuat rancangan sistem layanan hotel untuk aplikasi berbasis android.
2. Layanan yang disediakan pada hotel secara umum, diantaranya proses *check-in, check-out, food & beverage, dan room services*
3. Kendala-kendala yang dialami oleh pengelola hotel secara umum untuk informasi penyediaan layanan hotel.

Media yang digunakan sebagai model rancangan sistem yang akan dibahas, penulis membatasi pembahasan hanya pada media dengan *platform* Android 4.01 ICS (*Ice Cream-Sandwich*)

## II. STUDI PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linuk yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi baru. Android merupakan generasi baru *platform mobile*, *platform* yang memberikan penegembangan untuk melakukan pengembangan yang sesuai dengan harapan. (Safaat, 2011: 1).

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang di perlukan untuk memulai pengembangan aplikasi pada *Platform* Android menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Android merupakan subseid perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi, sistem operasi, *middleware* dan aplikasi yang di release oleh *google*. Saat ini disediakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan platform android menggunakan bahasa pemrograman *java*. Sebagai platform aplikasi netral, android member anda ada kesempatan untuk membuat aplikasi yang kita butuhkan yang bukan merupakan aplikasi bawaan *handphone*. (Safaat, 2011:5).

#### 2.1.2 Prototype

Merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Tahapan yang dilakukan:

1. reaksi awal dari pengguna, diawali dengan menampilkan sebuah prototype sistem informasi, kemudian melihat reaksi dari pengguna saat bekerja dengan kebutuhannya. Reaksi tersebut dikumpulkan dalam lembar observasi, wawancara dan konsioner.
2. saran-saran pengguna, saran-saran merupakan hasil interaksi pengguna dengan prototype yang ditampilkan (evaluasi pengguna) yang merupakan masukan untuk perbaikan, perubahan atau menghentikan prototype sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.
3. inovasi, adalah kemampuan-kemampuan sistem baru yang sebelumnya tidak ada pada saat pengguna berinteraksi dengan prototype. Inovasi prototype jika berhasil akan menjadi bagian dari sistem hasil jadi.
4. rencana revisi, prototype menggambarkan sistem di masa datang. Rencana revesi membantu mengidentifikasi prioritas-prioritas apa saja yang akan diprototipekan selanjutnya.

### **2.1.3 Metode Prototyping Dalam Pengembangan Sistem Informasi.**

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan prototype (*prototyping*), metode ini sangat baik untuk menyelesaikan masalah kesalah pahaman antara *user* dan analisis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

*Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototype) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang bias digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototyping*

disebut juga desain aplikasi cepat (*Repaid Application Design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005).

### 1) Kelebihan Dan Kekurangan

#### 1. Kelebihan *prototyping* :

- a. adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
- b. pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan
- c. pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem
- d. lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
- e. penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diarakannya

#### 2. Kekurangan *prototyping* :

- a. pelanggan tidak melihat bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan pemeliharaan dalam jangka waktu yang lama.
- b. pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana.
- c. hubungan pelanggan dan computer mungkin tidak menggambarkan teknik perancangan yang baik.

## 2) Bentuk Prototype

Berdasarkan karakteristiknya prototype sebuah sistem dapat berupa *low fidelity* dan *high fidelity*. *Fidelity* mengacu kepada tingkat kerincian sebuah sistem (Walker *et al*, 2003).

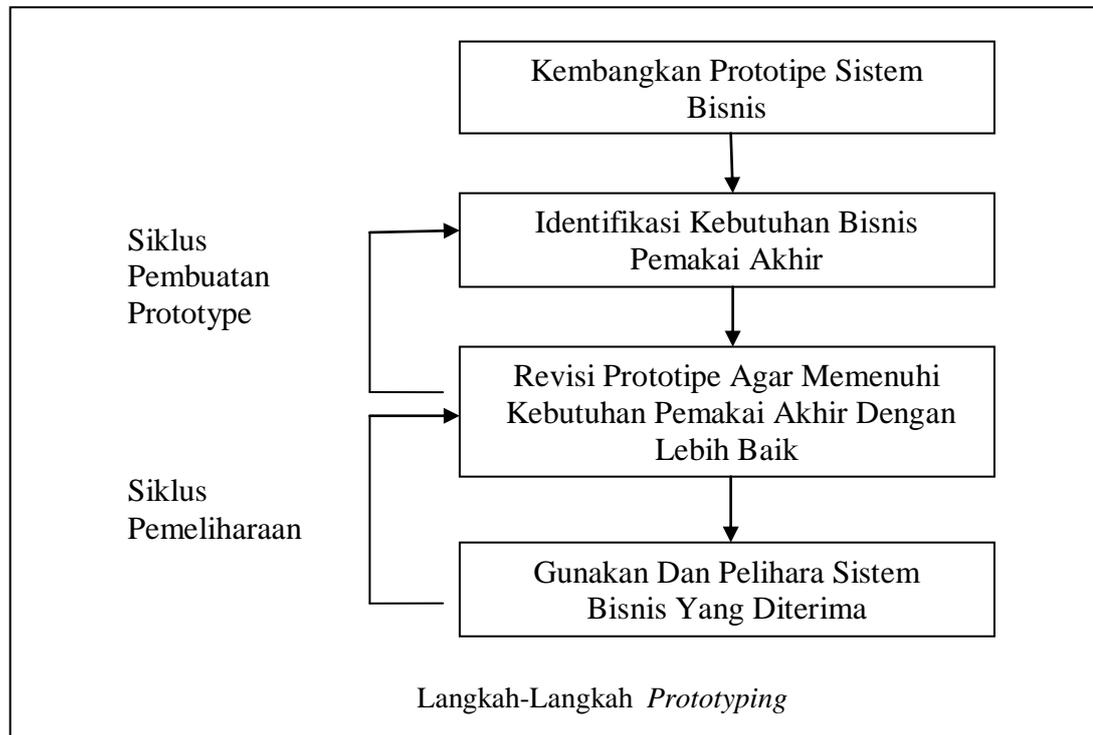
*Low fidelity prototype* tidak terlalu inci menggambarkan sistem. Karakteristik dari *Low fidelity prototype* adalah mempunyai fungsi atau interaksi yang terbatas, lebih menggambarkan konsep perancangan dan layout dibandingkan dengan model inetraksi, tidak memperlihatkan secara rinci operasional sistem, mendemostrasikan secara umum *feel and look* dari antarmuka pengguna dan hanya menggambarkan konsep pendekatan secara umum (Walker *et al*,2003).

*High fidelity prototype* lebih rinci menggambarkan sistem. Prototype ini mempunyai interaksi penuh dengan pengguna dimana pengguna dapat memasukkan data dan berinteraksi dengan sistem, mewakili fingsi-fungsi inti sehingga dapat mensimulasikan sebagian besar fungsi dari sistem akhir dan mempunyai penampilan yang sangat mirip dengan produk sebenarnya (Walker *et al*, 2003).

## 3) Proses Pembuatan Prototipe

Proses pembuatan prototype merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototype dievaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir

menyatakan prototype tersebut diterima. Gambar dibawah ini mengilustrasikan proses pembuatan prototype.



## 2.2 Penelitian Sebelumnya

Penelitian Sebelumnya oleh Anis, tahun 2010. Judul penelitian "Penerapan Aplikasi Administrasi Perhotelan Studi Kasus Hotel XYZ". Pada penelitian ini membahas Pemakaian Program frontdesk perhotelan sebagai sistem administrasi terintegrasi di suatu hotel sebaiknya harus dilaksanakan secara menyeluruh/tidak setengah-tengah, mulai dari bagian pendaftaran, bagian pemeriksaan dan pembayaran. Hal tersebut dikarenakan adanya ketergantungan / keterhubungan antara masing-masing bagian / fungsi dari Program ini.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan melalui pengamatan dari berbagai situs-situs hotel di Palembang mulai dari Maret 2013 sampai dengan Agustus 2013.

#### **3.2 Kebutuhan Alat Dan Bahan**

Alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitian ini berupa Perangkat Keras dan Perangkat Lunak sebagai berikut :

##### **1. Perangkat Keras**

- a. Komputer dengan Prosesor Intel Core 2 Duo
- b. *RAM 1 GB, Hardisk 80 GB*
- c. *Monitor SVGA Color*
- d. *CDRW Room 52 x*
- e. *Printer*
- f. *Keyboard, Mouse*

##### **2. Perangkat Lunak**

- a. *Platform Android 4.01 ICS ( Ice Cream - Sanwich )*
- b. *Microsoft Windows XP* atau sesuai dengan kebutuhan

- c. Android SDK (*Software Development Kit*)
- d. Android ADT (*Android Development tools*)
- e. *Microsoft Word XP*

### **3.3 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *action research* dengan uraian secara deskriptif pada kasus yang dipelajari. Metode *action research* dicirikan sebagai penyelidikan sistemik yang bersifat koliktif, kolaboratif, self-reflektif, kritis, dan dilakukan oleh para peserta penyelidikan. Tujuan dari penyelidikan tersebut adalah pemahaman praktek dan artikulasi dari suatu pemikiran atau filsafat praktek dalam rangka untuk meningkatkan praktek ( *Mc Cutcheon dan Jung*, 1990: 148 ).

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Data Primer**

Yaitu data yang dikumpulkan melalui suatu kajian pustaka yang berhubungan dengan kasus yang diteliti serta berdasarkan referensi dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan.

##### **a. Observasi**

Observasi akan dilakukan pada hotel dengan kategori bintang di Kota Palembang. Pada saat penulisan proposal ini, sedang diajukan permohonan pada hotel Jaya Karta Daira.

b. Wawancara

Dengan melakukan Tanya jawab langsung dengan pegawai mengenai masalah pengolahan data hotel.

2. Data Sekunder

Yaitu data yang di dapat dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku dan juga tulisan-tulisan yang ada hubunganya dengan masalah yang di bahas.