

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah pesat terutama pada bidang informasi. Perkembangan ini disebabkan meningkatnya kebutuhan manusia terhadap informasi yang cepat dan juga era globalisasi yang datangnya lebih cepat dari perkiraan semua pihak. Maka dari itu para pakar teknologi di bidang computer dan komunikasi diharuskan mampu untuk membuat suatu sistem informasi untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi tersebut, dikarenakan teknologi informasi menggunakan media internet.

Salah satu media internet adalah *Web*, banyak orang mengartikan bahwa internet dan *web* adalah bagian yang sama, dan menggunakan istilah yang sama. *Web* adalah bagian dari internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh *browser*. Pada dasarnya *web* adalah sistem server internet yang mendukung dokumen yang diformat secara khusus yang disebut HTML (*Hyper Text Markup Language*). Dengan adanya teknologi tersebut diharapkan dapat membantu mengembangkan sektor pariwisata, salah satunya ialah bisnis penginapan. Dalam mengembangkan bisnis penginapan dengan memanfaatkan teknologi tersebut dapat meningkatkan ruang lingkup pemasaran yang lebih luas, dan mempermudah konsumen dalam melakukan reservasi tempat penginapan di sector pariwisata.

Sibe-bea *Resort* Samosir merupakan sebuah bisnis di bidang pariwisata yang bergerak sebagai penyedia jasa penginapan. Sibe-bea *Resort* memiliki fasilitas kamar yang beragam jenisnya, seperti beberapa kamar yang memiliki kapasitas yang berbeda. Sibe-bea *Resort* Samosir telah memiliki konsumen yang umumnya merupakan wisatawan lokal dari daerah kabupaten Samosir. Konsumen yang didapat oleh Sibe-bea *Resort* Samosir saat ini hanya melalui mulut ke mulut atau spanduk yang terpampang di area pariwisata. Dalam melakukan reservasi pemesanan saat ini hanya dapat dilakukan menggunakan via telepon atau whatsapp

dan datang ketempat. Lalu transaksi pembayaran dilakukan secara langsung dan menggunakan kwitansi sebagai bentuk bukti pembayaran.

Kemudian pembukuan pada Sibe-bea *Resort Samosir* masih menggunakan pencatatan dengan buku, skema pembayaran pemesanan penginapan masih menggunakan kwitansi yang di tulis tangan, dengan hal tersebut banyak konsumen yang kehilangan kertas skema pembayaran dan meminta kembali kepada pemilik penginapan sehingga pembukuan yang dicatat oleh pemilik rentan terjadi kesalahan dalam melakukan pencatatan seperti, adanya selisih nominal pemasukan dan kehilangan data pemesanan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, perlu dilakukan perancangan sistem informasi berbasis *website* secara *online* untuk memperluas jangkauan informasi pemasaran penginapan Sibe-bea *Resort* sehingga dapat menjangkau ke berbagai kota lainnya. Lalu dengan adanya system informasi tersebut dapat mempermudah konsumen dalam melakukan reservasi atau pembookingan kamar, dan memeberikan informasi fasilitas kamar yang tersedia, harga kamar penginapan dan jarak tempuh ke tempat objek wisata yang teredekak dari *Resort Sibe-bea*. Maka dalam system informasi yang akan dibangun membutuhkan metode pengembangan perangkat lunak dengan salah satunya menggunakan metode prototype. Metode ini dipilih karena prototype merupakan versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, eksperimen desain, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang mungkin (Sommerville, 2011).

Oleh karen itu topik penelitian yang akan dilakukan adalah **“Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Reservasi Kamar Penginapan Berbasis *Website* dan *Payment Gateway* Pada Sibe-bea *Resort Samosir*”** dimana dengan adanya penerapan sistem pemesanan kamar penginapan yang akan dibangun ini dapat memeberikan kemudahan bagi pihak pemilik Sibe-bea *Resort Samosir* yang memiliki beberapa masalah terkait dengan proses pelayanan yang terjadi pada perusahaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan skala pemasaran tentang Sibe-bea *Resort* Samosir?
2. Bagaimana cara mempermudah konsumen dalam melakukan reservasi dan pembayaran di Sibe-bea *Resort* Samosir?
3. Bagaimana membangun system informasi reservasi kamar penginapan di Sibe-bea *Resort* Samosir?

1.3 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pihak pemilik Sibe-bea *Resort* Samosir dalam memperluas skala pemasaran.
2. Membantu konsumen dalam melakukan pembayaran jasa penginapan pada Sibe-bea *Resort* Samosir.
3. Dengan adanya sistem informasi ini dalam meluaskan pemasaran Sibe-bea *Resort* Samosir.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam lingkup tugas akhir ini, antara lain:

1. Sistem informasi pemesanan jasa penginapan ini dibuat berbasis *website*
2. Rancang bangun sistem akan membantu konsumen dalam melakukan pembayaran jasa penginapan dari jarak jauh.
3. Rancang bangun sistem ditekankan pada proses pemesanan dan pembayaran pada Sibe-bea *Resort* Samosir.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup tugas akhir serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian perancangan sistem informasi pemesanan kamar penginapan.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang cara kerja metode yang digunakan dalam proses pembuatan seperti rencana penelitian, objek penelitian, kerangka berpikir dan teknik pengumpulan data.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dan hasil dalam pembuatan *website* pemesanan kamar penginapan pada Penginapan Sibeabea *Resort*.

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.