

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gedung serbaguna merupakan suatu bangunan / infrastruktu yang dapat digunakan oleh umum untuk berbagai macam kepentingan sesuai dengan kapasitas bangunannya. Dikodus sendiri memiliki beragam gedung serbaguna salah satunya gedung Graha Mustika. Graha Mustika merupakan salah satu tempat reservasi yang bergerak dibidang penyewaan saran gedung serbaguna yang di peruntukan untuk *multi event* seperti, pernikahan, khitan, wisuda, ulang tahun, seminar, rapat, pameran dan event lain sebagainya. Gedung Graha Mustika sendiri terletak di Jl. Getas Pejaten No.1A, Getas, Getas Pejaten, Kec. Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59343. Gedung ini didirikan tahun 2004 dan diresmikan pada tahun 2005.

Selama ini alur proses yang berjalan pada Graha Mustika yaitu pelanggan harus datang ke gedung kemudian di arahkan pegawai untuk datang ke bagian pemasaran untuk mencari informasi ketersediaan tanggal. Kemudian setelah menemukan tanggal lalu bagian pemasaran mendata kepastian tanggal , acara, dan data pelanggan. Setelah didata kemudian pelanggan dapat menyetorkan uang muka 30% sebagai tanda jadi sewa, dan nanti untuk pelunasan dapat dilakukan tujuh hari sebelum pelaksanaan. Pengelola juga menyiapkan paket komplit seperti mulai *wedding organizer, catering, dekorasi*, sampai fotografer jadi pelanggan tidak merasa pusing dalam menyiapkan acaranya. Apabila pelanggan memilih paket komplit maka bagian pemasaran akan segera menghubungi *Vendor* untuk informasi keterlibatan di tanggal tersebut. Dalam proses pelaporan ke atasan biasanya di lakukan 1 tahun sekali dimana proses pelaporan sudah menggunakan *microsoft excel* akan tetapi proses pemindahan membutuhkan waktu cukup lama karena harus memindahkan dari buku reservasi secara manual ke aplikasi *microsoft excel*.

Berdasarkan data yang diterima, pada tahun 2017 pemasukan dari sewa gedung sendiri mencapai pada angka 800 juta, pada tahun berikutnya yaitu tahun 2018 pemasukan sewa gedung mencapai angka 750 juta, tahun selanjutnya yaitu tahun 2019 pemasuka sewa gedung 850 juta. Kemdian di

tahun 2020 sendiri hanya mampu 200 juta rupiah dikarenakan efek pandemik covid-19, kemudian ditambah pemerintah melarang untuk melaksanakan kerumunan dalam bentuk alasan apapun. Jadi pada tahun 2020 sendiri banyak sekali jadwal yang gagal dilaksanakan karena kondisi tersebut.

Dari proses yang berjalan saat ini, pencatatan data penyewaan masih terbukukan, sehingga proses pencarian informasi terkait penyewaan menjadi lambat, ditambah seringnya kesalahan pencatatan data penyewaan sehingga muncul kesalahan informasi terkait penyewaan gedung Graha Mustika. Dari pelanggan sendiri, sering lupa terkait tanggal pelunasan dimana pelanggan diharuskan untuk melunasi seluruh biaya yang telah disepakati.

Berdasarkan permasalahan diatas dan juga upaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Diperlukan sebuah sistem informasi reservasi gedung yang dimana dapat menunjang aksesibilitas pelanggan dan pengelola. Dimulai dari pelanggan tidak perlu datang ke kantor untuk sekedar melihat jadwal yang kosong maupun sekaligus mereservasi tanggal. Kemudian dari sisi pegawai dipermudah dan mempercepat dalam hal pencatatan tanggal reservasi, pelaporan dan sekaligus hubungan ke *vendor* dapat lebih mudah. Kemudian dilengkapi dengan fitur notifikasi *Whatsapp* sehingga dapat digunakan dalam hal informasi penyewaan tanggal dan juga mengingatkan jadwal yang telah ditetapkan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana merancang dan membuat suatu Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna pada Graha Mustika berbasis Web dengan Notifikasi *Whatsapp* sehingga memudahkan pegawai dalam melakukan olah data pelanggan, data jadwal, data vendor, data paket. Dan juga memudahkan pelanggan dalam hal pemesanan / reservasi. Sistem ini juga nantinya dilengkapi fitur notifikasi *Whatsapp* dimana nanti dapat digunakan untuk menginformasikan ke pelanggan dan vendor terkait jadwal yang sudah ditetapkan.

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

- a. Sistem yang akan dibangun hanya digunakan untuk reservasi di gedung Graha Mustika
- b. Sistem meliputi pengelolaan data user, data pelanggan, data jadwal, data *vendor*, data paket. Dan laporan
- c. Informasi yang dihasilkan yaitu jadwal online yang dapat dilihat umum, daftar riwayat reservasi pelanggan, daftar job vendor dan juga laporan pertahun yang akan di sampaikan ke pimpinan
- d. Sistem ini dilengkapi dengan fitur notifikasi *whatsapp* untuk mempermudah pengakses informasi oleh pelanggan ataupun perngelolaan dan *vendor* serta dapat mencegah hilangnya informasi.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membuat Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna pada Graha Mustika Berbasis Web dengan Notifikasi *Whatsapp*.

1.5. Manfaat

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Individu

1. Melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama bangku perkuliahan terutama di bidang sistem informasi.
2. Belajar menganalisa masalah dan memberikan solusi yang ada dilapangan serta dapat mengaplikasikan teori di bidang teknologi

b. Bagi Akademis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang manajemen sistem informasi.
2. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi refensi atau bahan acuan bagi penelitian dan pengembang dimasa yang akan datang.
3. Dari kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa karya tulis ilmiah yang dapat meningkatkan kredibilitas serta akreditasi perguruan tinggi.

c. Bagi Instansi

Memudahkan pengelola dan juga memudahkan pelanggan dalam hal pemesanan / reservasi. Sistem ini juga nantinya dilengkapi fitur notifikasi *Whatsapp* dimana nanti dapat digunakan untuk menginformasikan ke pelanggan dan vendor terkait jadwal yang sudah ditetapkan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Supaya bias memperoleh data yang relevan, akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan dan pencatatan secara langsung dari tempat penelitian pada saat melakukan penelitian di Graha Mustika. Sumber data primer meliputi :

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak yang terkait yaitu Bapak Bagus sebagai pengelola dari Graha Mustika dimana tempat penelitian ini dibuat.

2. Observasi

Untuk memperjelas data yang diperoleh, maka penulis juga mendatangi secara langsung lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati proses bisnis yang berjalan.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara tidak langsung. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari buku, jurnal ataupun karya tulis ilmiah. Sumber data sekunder meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data sekunder dengan cara mencari informasi di buku, jurnal, dan karya tulis ilmiah yang ada kaitannya dengan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam melakukan penelitian.

2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur dari media internet ataupun sumber informasi lainnya. Salah satu literatur yang saya gunakan adalah buku elektronik dan jurnal elektronik yang telah di publikasikan.

16.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah salah satu proses terpenting dalam analisa sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem merupakan dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Sukanto & Shalahuddin (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Dalam metode pengembangan *Waterfall* terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan sistem, meliputi:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Prose pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar bisa dipahami seperti

apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak merupakan proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini merupakan program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung ataupun pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisi spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak ada perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada metode pemrograman berorientasi pada objek, munculah standartisasi bahasa permodelan pada pembangunan *software* yang dibangun menggunakan metode pemrograman berorientasi pada objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan permodelan *visual* untuk menspesifikasikan, membangun, menggambar, dan dokumentasikan dari sistem *software*. UML adalah bahasa *visual* untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Sukanto & Shalahuddin, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modeling Language* (UML) antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan hubungan antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui *function* apa saja yang ada didalam suatu sistem informasi serta siapa saja yang berhak dalam penggunaan fungsi-fungsi tersebut.

b. *Class Diagram*

Class diagram digunakan untuk mendeskripsikan struktur suatu sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat dalam pembangunan sistem. *Class* mempunyai apa yang disebut *attribute* dan *methode* ataupun *operation*.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram mendeskripsikan kelakuan suatu objek dalam *use case* dengan cara menggambarkan urutan waktu objek dan pesan yang dikirim dan yang diterima antara objek lain dengan objek lainnya. Secara grafis menggambarkan cara sebagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau *operation*.

d. *Activity Diagram*

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

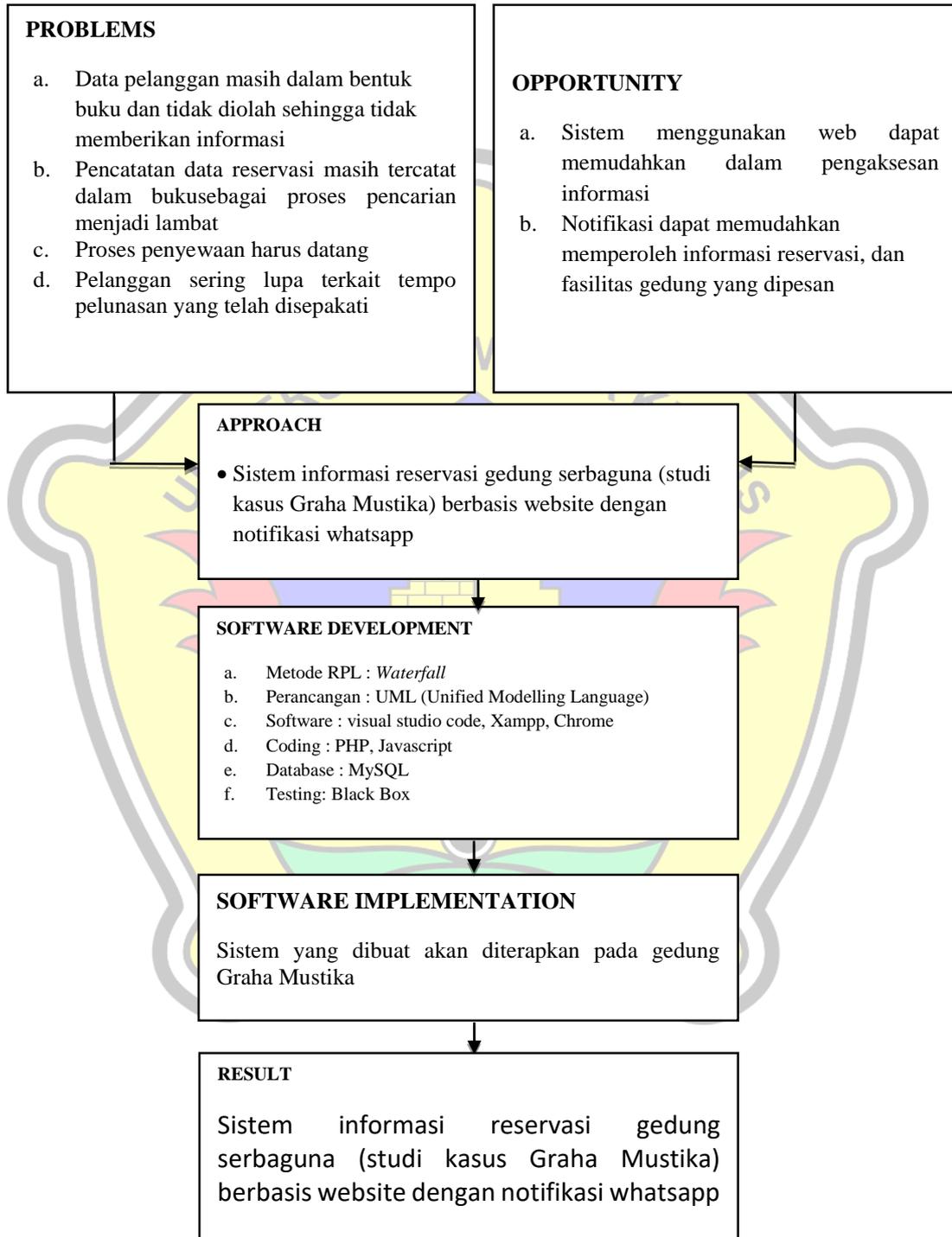
e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram yang dalam bahasa Indonesianya dapat disebut diagram mesin merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari state sebuah mesin atau sistem ataupun objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang bisa diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.



1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna (Studi Kasus Graha Mustika) Berbasis Website Dengan Notifikasi *Whatsapp* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

