

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penginapan adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, dan jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Dimana pengelolaannya dilakukan secara profesional dan didukung oleh tenaga kerja yang memiliki keterampilan baik (Sulastiyono, 2011).

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki daya tarik wisata yang diminati oleh wisatawan, sebagai kota wisata, Yogyakarta mempunyai berbagai macam objek wisata yang ditawarkan, mulai dari wisata budaya, wisata alam, dan wisata kuliner. Karena banyak dijadikan daerah kunjungan wisata dan jumlah kamar hotel yang tidak mencukupi, membuat banyak munculnya penginapan sebagai tempat tinggal sementara waktu bagi para pengunjung. Persaingan antar tempat tinggal sewa ini mengharuskan para pemilik untuk mempunyai strategi yang dapat menarik minat pengunjung, mulai dari proses pemasaran, pemesanan, hingga kemudahan pelayanan. Pada saat ini sistem penginapan sangat diperlukan bagi para pemilik untuk mengelola penginapan dan dapat memperluas jaringan pemasaran mereka serta memudahkan proses pemesanan.

Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan sistem informasi penginapan diharapkan dapat membantu pemilik memperluas jaringan pemasaran, memudahkan pengelolaan tempat penginapan serta memudahkan pengunjung melakukan pencarian penginapan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat sistem yang menyediakan informasi penginapan, memudahkan pemesanan, serta memudahkan pengelolaan tempat penginapan.

## 1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penginapan yang dijadikan penelitian adalah AniHeru Home.
- b. Informasi yang disampaikan meliputi profil penginapan, informasi tipe kamar, informasi fasilitas kamar, harga, foto kondisi kamar, *booking* kamar dan proses pembayaran.
- c. Maksimal pembayaran dapat dilakukan 1 jam setelah pemesanan. Jika lewat dari 1 jam belum melakukan pembayaran maka pemesanan dibatalkan.
- d. Pihak penginapan mungkin dapat memberi pengunjung pengembalian dana atau menghapuskan penalti jika pengunjung terpaksa membatalkan karena keadaan tak terduga yang di luar kendali seperti : kematian, sakit parah, dan bencana alam. Jika pengunjung mengalami keadaan tersebut, maka pengunjung dapat memberikan dokumen yang diperlukan kepada pihak penginapan.
- e. Jika tidak memenuhi ketentuan yang berlaku maka biaya pemesanan yang sudah dibayar tidak dapat dikembalikan.
- f. Penginapan mempunyai jenis penyewaan yaitu sewa harian.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi penginapan yang diharapkan dapat memudahkan proses pengelolaan penginapan bagi pemilik.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Dengan adanya aplikasi penginapan ini dapat digunakan untuk memudahkan pengelolaan penginapan serta proses penyewaan kamar oleh pemilik.
- b. Dengan adanya aplikasi ini dapat digunakan untuk memperluas jaringan pemasaran, sehingga dapat lebih dikenal oleh pengunjung.
- c. Dengan adanya aplikasi ini pengunjung dapat melakukan pengecekan kondisi penginapan dan melakukan pemesanan.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bab ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai rujukan, teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan arsitektur sistem, perancangan antarmuka serta penjelasan perangkat lunak yang dibangun.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan tahap pengembangan program yang akan dijelaskan tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang dibangun.