

Model Aplikasi Pengelolaan Administrasi Usaha Guest House

Rahman Hidayat, Ruliah S.

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Banjarbaru

Jl. A. Yani Km 33,5 Banjarbaru

Email: Rahmanhidayat3@gmail.com, twochandra@gmail.com

ABSTRAK

Dalam persaingan yang ketat dengan usaha-usaha penginapan untuk menjaga agar pelanggan tidak berpindah maka strategi promosi pun digunakan dengan discount harga. Pada Guest House Mecca menggunakan promosi discount harga pada tamu berdasarkan jumlah inap namun dalam penerapannya discount harga ini kurang berjalan lancar karena masih menggunakan pendataan manual dengan pencatatan pada buku yang memperlambat petugas penginapan mendata tamu dan menentukan tamu yang layak mendapat discount.

Pada artikel ini dibangun Aplikasi Tamu Penginapan dengan discount Pada Guest House Mecca yang sesuai dapat membantu dan mempercepat proses penginputan data tamu dan penentuan discount harga.

Hasil uji menggunakan User Acceptance menunjukkan bahwa 28,33% sangat setuju, 47,67% setuju, 19,33% cukup setuju, 4,67% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi ini sudah sesuai dan dapat membantu.

Kata kunci : Discount, Aplikasi, Guest House.

ABSTRACT

In the fierce competition with efforts to keep customer inn does not move the promotional strategy was used at a discount price. In the House of Mecca using a promotional discount on the price based on the number of inpatient but in practice this price discount less running smoothly because they still use manual data collection by recording the book slows officer records lodging guests and determine the guests deserve a discount.

In this article constructed Guest Applications Lodging with discount In House Mecca appropriate help and speed up the data entry process and the determination of a price discount.

The test results showed that the use of User Acceptance 28.33% strongly agree, agree 47.67%, 19.33% quite agree, disagree 4.67%, and 0% strongly disagree, it can be concluded that this application is appropriate and can be help out.

Keywords: Discount, Applications, Guest House.

1. Pendahuluan

Dalam persaingan yang ketat dengan usaha-usaha penginapan untuk menjaga agar pelanggan tidak berpindah maka strategi promosi pun digunakan dengan *discount* harga. Pada *Guest House Mecca* menggunakan promosi *discount* harga pada tamu perorangan dan perusahaan berdasarkan jumlah menginap namun dalam penerapannya *discount* harga ini kurang berjalan lancar karena masih menggunakan pendataan manual dengan pencatatan pada buku yang memperlambat petugas penginapan mendata tamu perorangan dan perusahaan dalam menentukan besaran *discount* tepat untuk tamu penginapan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan suatu aplikasi penginapan yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam pendataan baik itu *Check-in* maupun *Check-out* dan penentuan *discount*.

Menurut Jogiyanto aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.[1].

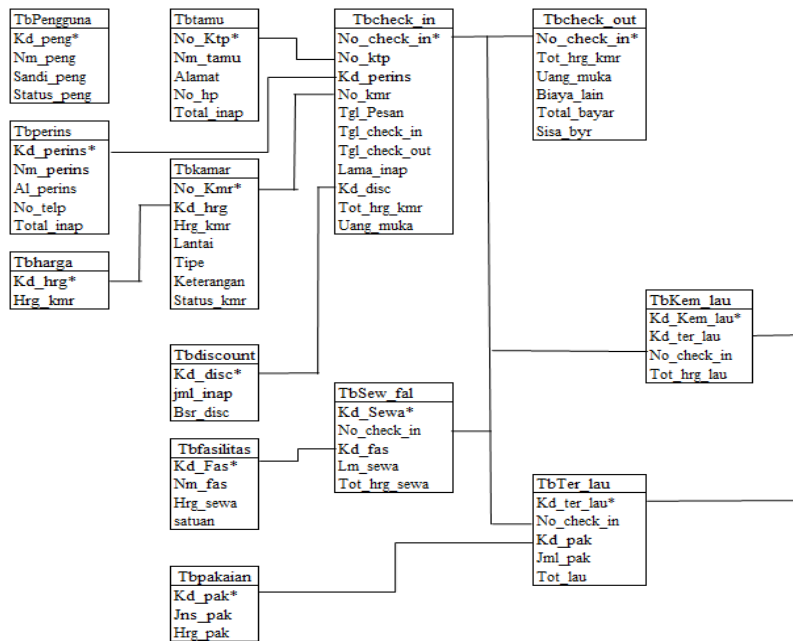
Beberapa penelitian mengenai pengembangan sistem aplikasi dibutuhkan untuk meminimalisir permasalahan yang timbul dan memaksimalkan pekerjaan petugas agar target penyampaian informasi, ketelitian, maupun volume pekerjaan dapat ditangani lebih efisien dan efektif pernah dilakukan. Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Reservasi Hotel Transit Fm3 Tangerang [2]. Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Obat Pada Apotek Mulya Abadi[3]. Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Obat Pada Apotek Mulya Abadi [4].

Pada artikel ini dibangun Aplikasi Tamu Penginapan dengan *discount* Pada *Guest House Mecca* yang sesuai dapat membantu dan mempercepat proses *penginputan* data tamu dan penentuan *discount* harga yang sesuai dengan aturan yang berlaku.

2. Metode Penelitian

2.1. Model Data

2.1.1. Relasi Tabel

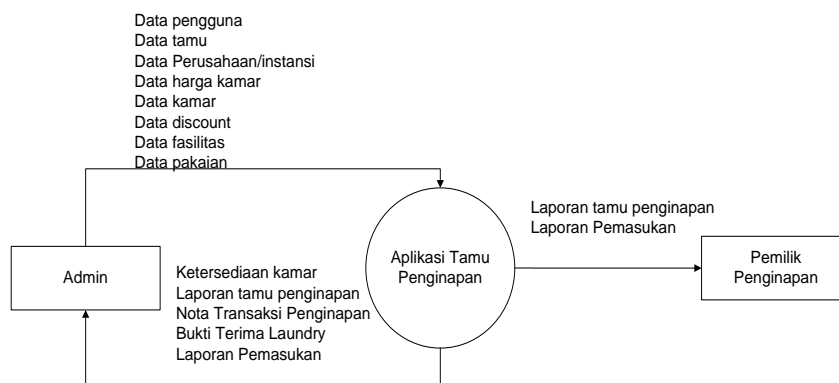


Gambar 1. Relasi Tabel

Relasi tabel adalah hubungan antara beberapa tabel terdapat dalam basis data yang dihubungkan oleh *primary key* dan *foreign key*.

Pada gambar diatas adalah relasi tabel secara keseluruhan dalam *database* yang dibangun.

2.1.2. Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah gambaran kondisi sistem proses data *input* dan *output* aplikasi secara umum. Gambar diatas adalah gambaran umum tentang aplikasi yang dibangun.

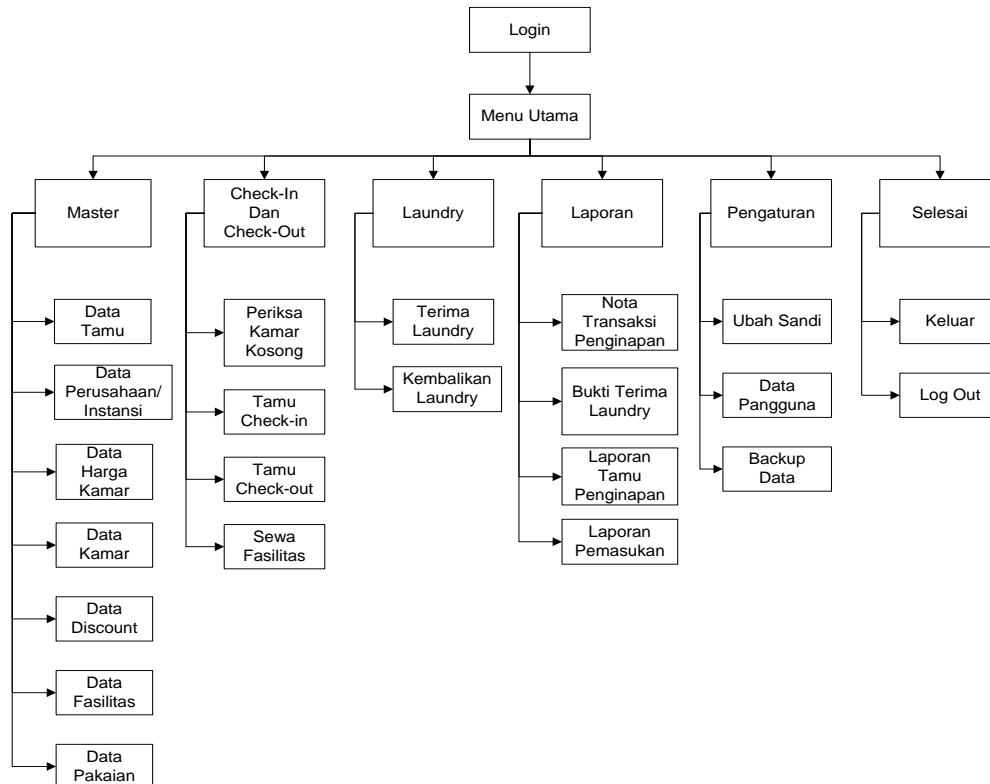
Semua kebutuhan data yang digunakan dalam aplikasi ini akan di *inputkan* oleh *admin* yaitu Data Pengguna, Data Tamu, Data Perusahaan/Instansi, Data Harga Kamar, Data Kamar, Data *Discount*, Data Fasilitas dan Data Pakaian.

Output dari aplikasi penginapan yang diterima oleh admin yaitu berupa Laporan Tamu Penginapan, Nota Transaksi Penginapan, Bukti Terima *Laundry* dan Laporan Pemasukan.

Laporan Pemasukan dan laporan tamu penginapan akan diserahkan pada pemilik penginapan agar mengetahui pemasukan dan tingkat pengunjung dalam waktu tertentu

2.2. Model Arsitektur Sistem Aplikasi

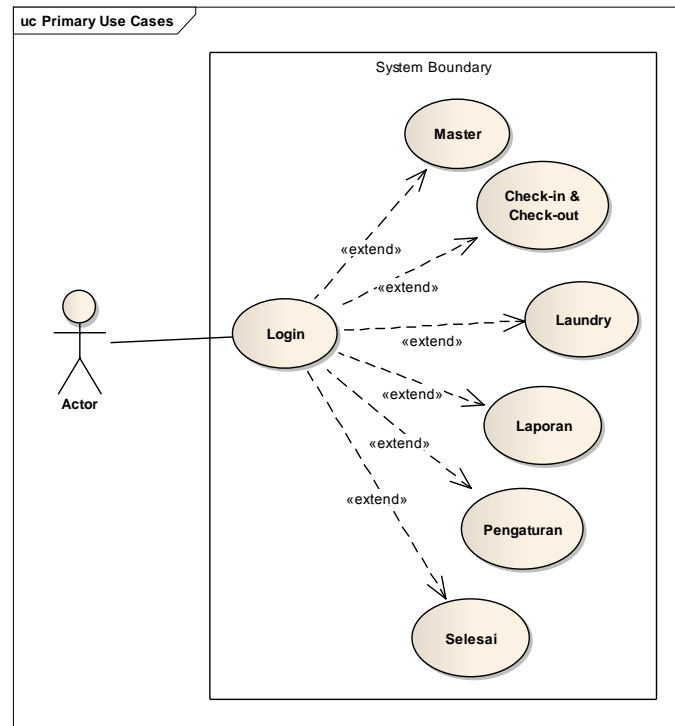
2.2.1. Desain Arsitektural



Gambar 3. Desain arsitektural sistem aplikasi

Desain arsitektural ini menggambarkan secara keseluruhan bagian-bagian dari aplikasi yang dibangun.

2.2.2. Use Case Sistem Aplikasi



Gambar 4. Use Case Diagram

Pada gambar diatas menggambarkan hubungan antara aplikasi dengan *admin* dan *user* sebagai *actor*. Use case juga menunjukan secara fungsi dari aplikasi penginapan yang akan dibangun.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Gambar 5. Form Kamar Kosong

Form kamar kosong digunakan untuk memeriksa kamar-kamar yang kosong yang tersedia pada penginapan.

Gambar 6. Form Check-in

Form tamu *check-in* digunakan untuk menginput data tamu ketika *check-in*. Inputan yang diperlukan yaitu nomor KTP sesuai dengan yang ada pada data tamu, data perusahaan/instansi jika diperlukan sesuai dengan data pada tabel perusahaan/instansi, nomor kamar, tanggal *check-in*, tanggal *check-out* dan uang muka. Untuk menginput data tamu klik *button* tambah kemudian kursor akan aktif pada *combobox* nomor KTP input secara lengkap. Selanjutnya pada *combobox* perusahaan/instansi jika diperlukan, *textbox* nomor kamar, *datetimepicker* tanggal *check-in*, *datetimepicker* tanggal *check-out*, dan uang muka. Bila semua sudah lengkap klik *button* simpan.

Gambar 7 Form Check-out

Form tamu *check-out* digunakan ketika tamu akan *check-out* dari penginapan. Pilih nomor *check-in* pada *combobox*, inputkan pada *textbox* uang sisa pembayaran kemudian klik *button* lunasi, setelah lunas klik *button* *check-out*.

3.2. User Acceptance

Pengujian *User Acceptance* berdasarkan 5 pilihan jawaban yang telah disediakan yaitu :

1. Sangat Setuju (SS)
2. Setuju (S)
3. Cukup Setuju (CS)
4. Tidak Setuju (TS)
5. Sangat Tidak Setuju (STS)

Berikut adalah tabel Kuesioner yang digunakan untuk oleh reponden:

Tabel 1. Tabel Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah tampilan aplikasi ini sudah menarik?					
2	Apakah aplikasi ini mudah di gunakan?					
3	Apakah aturan <i>discount</i> pada aplikasi ini sudah sesuai ?					

Hasil kuesioner dari 7 responden akan dikumpulkan dan di data kembali guna dilakukan pengujian validasi selanjutnya, berikut adalah hasil kuesioner yang telah didapatkan:

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No	Responden	Pertanyaan ke-		
		1	2	3
1	Responden 1	S	S	SS
2	Responden 2	CS	S	S
3	Responden 3	CS	S	SS
4	Responden 4	S	TS	S
5	Responden 5	CS	CS	SS
6	Responden 6	S	CS	SS
7	Responden 7	S	SS	S

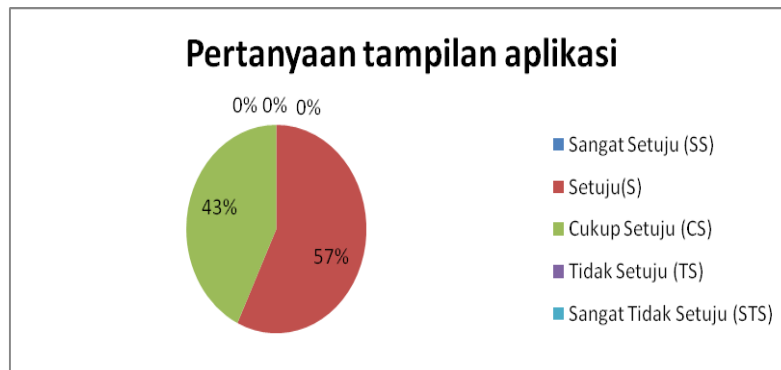
1. Apakah tampilan aplikasi ini sudah menarik?

Tabel tanggapan pertanyaan 1 dari seluruh responden melalui Kuesioner. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Petanyaan 1

Keterangan	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	0
Setuju(S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	0
Sangat Tidak Setuju (STS)	0
Jumlah	7

Dari tabel di atas dipersentasekan dalam bentuk diagram persentase tanggapan sebagai berikut.



Gambar 8 Persentase Pertanyaan 1

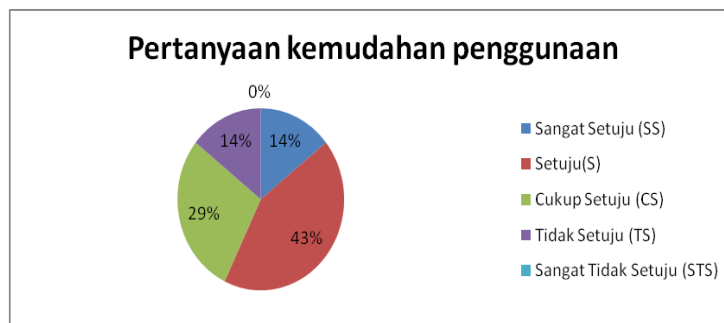
2. Apakah aplikasi ini mudah di gunakan ?

Tabel tanggapan pertanyaan 2 dari seluruh responden melalui Kuesioner. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Pertanyaan 2

Keterangan	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	1
Setuju(S)	3
Cukup Setuju (CS)	2
Tidak Setuju (TS)	1
Sangat Tidak Setuju (STS)	0
Jumlah	7

Dari tabel di atas dipersentasekan dalam bentuk diagram persentase tanggapan sebagai berikut.



Gambar 9 Persentase Pertanyaan 2

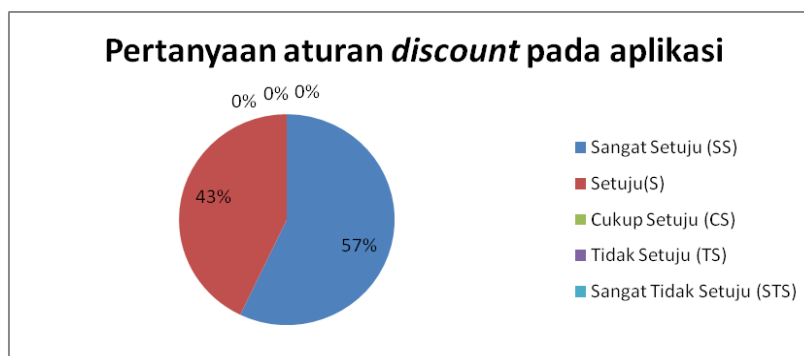
3. Apakah aturan *discount* pada aplikasi ini sudah sesuai ?

Tabel tanggapan pertanyaan 3 dari seluruh responden melalui Kuesioner. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Pertanyaan 3

Keterangan	Jumlah
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju(S)	3
Cukup Setuju (CS)	0
Tidak Setuju (TS)	0
Sangat Tidak Setuju (STS)	0
Jumlah	7

Dari tabel di atas dipersentasekan dalam bentuk diagram persentase tanggapan sebagai berikut.



Gambar 10 Persentase Pertanyaan 3

Dari tabel-tabel diatas, maka dapat disimpulkan sebagian besar responden setuju dengan pertanyaan mengenai :

1. Apakah tampilan aplikasi ini sudah menarik? dilihat dari hasil persentase, yaitu: 0% sangat setuju, 57% setuju, 43% cukup setuju, 0% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju.
2. Apakah aplikasi ini mudah di gunakan? dilihat dari hasil persentase, yaitu: 14% sangat setuju, 43% setuju, 29% cukup setuju, 14% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju.
3. Apakah aturan *discount* pada aplikasi ini sudah sesuai dilihat dari hasil persentase, yaitu: 57% sangat setuju, 43% setuju, 0% cukup setuju, 0% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju.

Tabel 6. Tabulasi Hasil *User Acceptance*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden					Jumlah (%)
		SS	S	CS	TS	STS	
1	1	14,00	57,00	29,00	0,00	0,00	100,00
2	2	14,00	43,00	29,00	14,00	0,00	100,00
3	3	57,00	43,00	0,00	0,00	0,00	100,00
Total		85,00	143,00	58,00	14,00	0,00	300,00
Rata - Rata		28,33	47,67	19,33	4,67	0,00	100,00

Berdasarkan hasil persentase di atas yang didapatkan dari pengujian *user acceptance*, : 28,33% sangat setuju, 47,67% setuju, 19,33% cukup setuju, 4,67% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi ini sudah sesuai dan dapat membantu.

4. Kesimpulan

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Dengan adanya pembangunan Aplikasi Tamu Penginapan Dengan *Discount* Pada *Guest House* Mecca dapat menunjang kinerja petugas untuk proses transaksi penginapan dan dalam pembuatan laporan.
2. Penyimpanan data data penginapan lebih teratur dengan database yang ada.
3. Pentuan *discount* yang lebih cepat dan sesuai dengan aturan yang ada.

Referensi

- [1] Jogiyanto, H. (2004). Pengenalan Komputer. Yogyakarta: C.V. Andi Offsite.
- [2] Wijaksono ,Budi T. E. (2012). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Reservasi Hotel Transit Fm3 Tangerang. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- [3] Hepyant, Cecep L. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Obat Pada Apotek Mulya Abadi, Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- [4] Korib, Ibnu. (2012). Perancangan Aplikasi Penjualan Pembelian Dan Persediaan Barang Pada Pt. Sriwijaya Optimis Mandiri Palembang, Palembang: Nitropdf Profesional.