

Aplikasi Perangkat Mobile untuk Layanan Tamu di Hotel Gold Inn, Sampit

Hendry Cahyadi¹, Henry Novianus Palit², Kristo Radion Purba³
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra
Jln. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236
Telp. (031)-2983455, Fax. (031)-8417658
hendrycahyadi99@gmail.com¹, hnpalit@petra.ac.id², kristo@petra.ac.id³

ABSTRAK

Hotel Gold Inn yang berlokasi di kota Sampit, Kalimantan Tengah berdiri pada tanggal 27 Juli 2007. Sekarang ini banyak hotel-hotel baru bermunculan di kota Sampit sehingga membuat persaingan dalam bisnis perhotelan semakin ketat. Oleh karena itu semua hotel berlomba untuk memberikan pelayanan yang terbaik agar dapat menjadi pilihan utama dari calon konsumen.

Semua hotel favorit pesaing Hotel Gold Inn masih menggunakan telepon untuk melakukan pesanan. Tamu yang menginap harus menggunakan telepon untuk melakukan semua pemesanan. Oleh karena jika tamu ingin melakukan pesanan memerlukan waktu yang lama. Selain itu, pesanan morning call dan taxi ke bandara sering tidak terlaksana karena masih dilakukan secara manual (umumnya menggunakan kertas).

Aplikasi Perangkat Mobile Untuk Layanan Tamu di Hotel Goldinn, Sampit dibuat untuk membantu tamu hotel dalam melakukan pemesanan, sehingga dapat meningkatkan pelayanan di Hotel Goldinn.

Kata Kunci: Layanan Hotel, Aplikasi Perangkat *Mobile*, Pemesanan

ABSTRACT

Gold Inn Hotel, located in the city of Sampit, Central Kalimantan, was established on July 27, 2007. Nowadays many new hotels are popping up in the city of Sampit, making the competition in the hospitality business more and more tight. Therefore all hotels are racing to provide the best services in order to become the main choice of potential customers.

All Gold Inn Hotel's competitors still use the phone to place orders. Staying guests should use the phone to make all reservations. Frequently, it takes a long time for the guest to place an order. In addition, morning call requests and taxi orders to the airport are often misplaced and not executed because they are still done manually (generally using paper).

Mobile Device Application for Guest Services at Gold Inn Hotel, Sampit is aimed to assist hotel guests in making reservations, so as to improve services at Gold Inn Hotel.

Keywords: Hotel Services, Mobile Device Application, Order

1. PENDAHULUAN

Hotel Gold Inn yang berlokasi di kota Sampit, Kalimantan Tengah berdiri pada tanggal 27 Juli 2007. Sekarang ini banyak hotel-

hotel baru bermunculan di kota Sampit sehingga membuat persaingan dalam bisnis perhotelan semakin ketat. Oleh karena itu semua hotel berlomba untuk memberikan pelayanan yang terbaik agar dapat menjadi pilihan utama dari calon konsumen.

Semua hotel favorit pesaing Hotel Gold Inn masih menggunakan telepon untuk melakukan pesanan. Tamu yang menginap harus menggunakan telepon untuk melakukan semua pemesanan. Oleh karena jika tamu ingin melakukan pesanan memerlukan waktu yang lama. Masalah lain yang kadang muncul ketika tamu hotel yang menginap meminta *morning call* kepada petugas *front office* yang sedang bertugas, ketika terjadi pergantian *shift* di *front office* terkadang petugas yang merima pesanan tersebut lupa memberitahukan kepada petugas *front office* yang bertugas selanjutnya atau petugas *front office* yang harusnya melakukan *morning call* lupa untuk melakukan *morning call*, karena permintaan dari tamu yang menginap itu hanya di tulis di kertas saja dan tidak ada yang mengingatkan kembali.

Berdasarkan masalah tersebut, untuk dapat meningkatkan pelayanan hotel dan dapat juga sepenuhnya memenuhi permintaan tamu hotel yang menginap dengan menggunakan teknologi yang ada sekarang maka dibuatlah aplikasi Aplikasi Perangkat *Mobile* untuk Layanan Tamu yang menyediakan 2 pilihan bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia untuk membantu para tamu hotel melakukan pemesanan. Aplikasi Perangkat *Mobile* untuk Layanan Tamu ini hanya dapat di akses dari *smartphone android* yang tersedia di dalam kamar. Dengan Aplikasi Perangkat *Mobile* untuk Layanan Tamu ini para tamu dapat melakukan pesanan atau permintaan dengan mudah tanpa harus menghubungi *front office* menggunakan telepon terlebih dahulu. Petugas *front office* juga dapat meng-*input*-kan pemesanan *morning-call* tamu di aplikasi sehingga tidak ada permintaan tamu yang terlewat atau terlupakan. Di dalam aplikasi ini para tamu yang menginap juga dapat memberikan *feedback* untuk layanan di Hotel Gold Inn.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Android

Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka (*open source*), dan Google merilis kodenya di bawah lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (*apps*) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java.

Android juga menjadi pilihan bagi perusahaan teknologi yang menginginkan sistem operasi berbiaya rendah, bisa dikustomisasi, dan ringan untuk perangkat berteknologi tinggi tanpa harus mengembangkannya dari awal. Akibatnya, meskipun pada awalnya sistem operasi ini dirancang khusus untuk telepon pintar dan tablet, Android juga dikembangkan menjadi aplikasi tambahan di televisi, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya. Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi, dengan menambahkan fitur-fitur baru bagi pengguna tingkat lanjut atau mengoperasikan Android pada perangkat yang secara resmi dirilis dengan menggunakan sistem operasi lain [1].

2.2 MySQL

Pengertian MySQL menurut MySQL manual adalah sebuah *open source software* database SQL (Search Query Language) yang menangani sistem manajemen database dan sistem manajemen database relational. MySQL adalah *open source software* yang dibuat oleh sebuah perusahaan Swedia yaitu MySQL AB. MySQL mempunyai fitur-fitur yang sangat mudah dipelajari bagi para penggunanya dan dikembangkan untuk menangani database yang besar dengan waktu yang lebih singkat. Kecepatan, konektivitas dan keamanannya yang lebih baik membuat MySQL sangat dibutuhkan untuk mengakses database di internet.

MySQL versi 1.0 di rilis pada Mei 1996 dan penggunaannya hanya terbatas di kalangan perusahaan saja. Barulah pada bulan Oktober 1996, MySQL versi 3.11.0 di rilis ke masyarakat luas. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structure Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding database-database besar lainnya yang komersil seperti ORACLE, Sybase, Unify dan sebagainya. MySQL dapat berjalan di atas banyak sistem operasi seperti Linux, Windows, Solaris, FreeBSD, Mac OS X, dan lain sebagainya [2].

2.3 Firebase

Firebase memiliki produk utama, yaitu menyediakan database realtime dan backend sebagai layanan (*Backend as a Service*). Layanan ini menyediakan pengembang aplikasi API yang memungkinkan aplikasi data yang akan disinkronisasi di klien dan disimpan di cloud Firebase ini. Firebase menyediakan library untuk berbagai client platform yang memungkinkan integrasi dengan Android, iOS, JavaScript, Java, Objective-C dan Node aplikasi Js dan dapat juga disebut sebagai layanan DbaaS (Database as a Service) dengan konsep realtime. Firebase digunakan untuk mempermudah dalam penambahan fitur-fitur yang akan dibangun oleh developer.

Semua data Firebase Realtime Database disimpan sebagai objek JSON. Bisa dianggap basis data sebagai JSON tree yang di-host di awan. Tidak seperti basis data SQL, tidak ada tabel atau rekaman. Ketika ditambahkan ke JSON tree, data akan menjadi simpul dalam struktur JSON yang ada. Meskipun basis data menggunakan JSON tree, data yang tersimpan dalam basis data bisa diwakili sebagai tipe bawaan tertentu yang sesuai dengan tipe

JSON yang tersedia untuk membantu Anda menulis lebih banyak kode yang bisa dipertahankan [3].

2.4 Ionic

Ionic adalah pengembangan aplikasi HTML5 yang ditargetkan untuk membangun aplikasi seluler *hybrid*. Aplikasi *hybrid* pada dasarnya adalah situs web kecil yang berjalan di *shell browser* di aplikasi yang memiliki akses ke lapisan *platform* asli. Aplikasi *hybrid* memiliki banyak keunggulan dibandingkan aplikasi asli murni, khususnya dalam hal dukungan *platform*, kecepatan pengembangan, dan akses ke pihak ke-3. Ionic memiliki elemen dan tata letak *mobile UI* yang sangat asli dan bergaya yang dapat didapatkan dengan SDK di iOS atau Android [5].

2.5 JSON

JSON (*JavaScript Object Notation*) adalah format pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (*generate*) oleh komputer. Format ini dibuat berdasarkan bagian dari Bahasa Pemrograman *JavaScript*, Standar ECMA-262 Edisi ke-3 - Desember 1999. JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemrograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh programmer keluarga C termasuk C, C++, C#, Java, *JavaScript*, *Perl*, *Python*, dll. Oleh karena sifat-sifat tersebut, menjadikan JSON ideal sebagai bahasa pertukaran data [7].

2.6 Hotel

Hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi masyarakat umum, baik mereka yang bermalam di hotel tersebut ataupun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu [4].

2.7 Sistem Informasi Hotel

Sistem informasi hotel adalah suatu sistem yang ada di dalam hotel yang menangani semua informasi kamar, tamu dan pengunjung hotel serta membuat laporan-laporan untuk pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manusia yang dibantu suatu alat berupa mesin komputer [6].

3. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

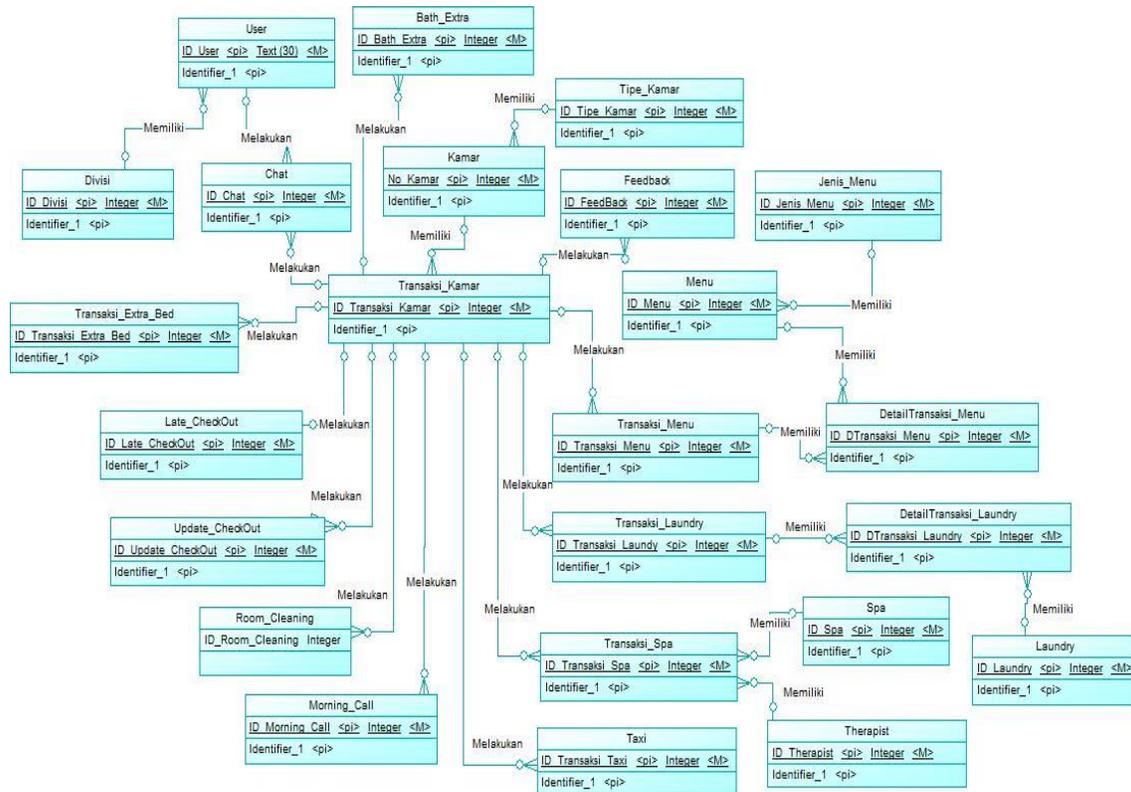
3.1 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada Gambar 1.

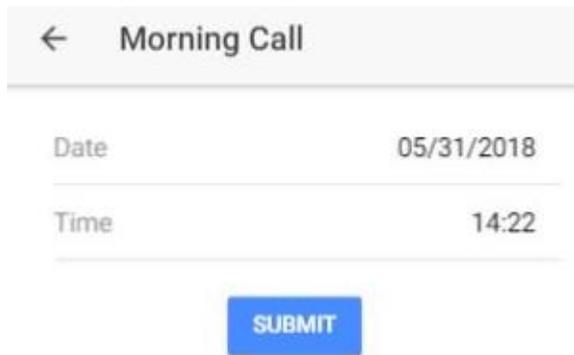
4. PENGUJIAN SISTEM

4.1 Morning Call Tamu

Pada menu ini tamu hotel dapat meminta *morning call* dengan memilih tanggal dan jam yang diinginkan. Tampilan halaman "Morning Call" dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Desain Database



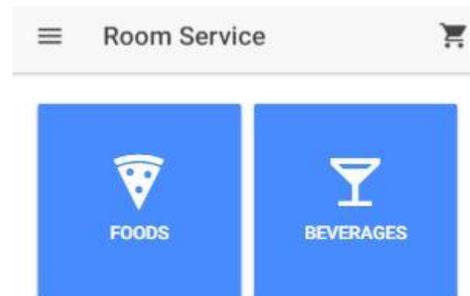
Gambar 2. Tampilan Halaman Morning Call

4.2 Room Service

Tamu hotel dapat melakukan pemesanan makanan atau minuman. Tampilan menu *room service* dapat dilihat pada Gambar 3.

Tamu hotel tinggal menekan *button* "FOODS" untuk melihat daftar makanan apa saja yang dijual dan *button* "BEVERAGES" untuk melihat daftar minuman apa saja yang dijual. Halaman "Foods" dan "Beverages" dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5.

Setelah selesai memilih makanan dan minuman, tamu hotel tinggal menekan tombol "BUY". Sistem akan menampilkan pilihan metode pembayaran yaitu dibayar langsung setelah pesanan diantar atau dibayar ketika *checkout* dapat dilihat pada Gambar 7. Setelah memilih metode pembayaran, bagian *room service* akan menerima pesanan dari tamu hotel.



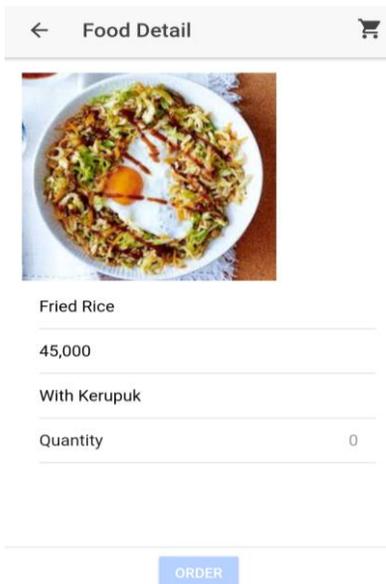
Gambar 3. Tampilan Halaman Room Service



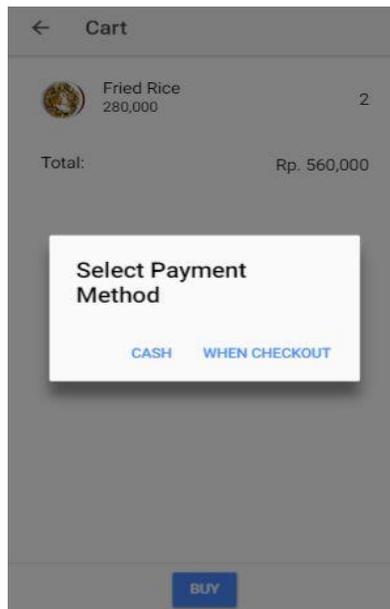
Gambar 4. Tampilan Halaman Foods



Gambar 5. Tampilan Halaman Beverages



Gambar 6. Tampilan Halaman *Food Detail*



Gambar 7. Tampilan Select Payment Method

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi perangkat *mobile* untuk layanan tamu di hotel gold inn, Sampit adalah :

- Tamu hotel dapat memilih bahasa *Inggris* atau bahasa Indonesia.
- Tamu hotel dapat melakukan semua pesanan yang ada di hotel dapat dilakukan melalui aplikasi.
- Tamu hotel mendapat notifikasi mengenai pemesanannya dan dapat melihat pesanana apa saja yang telah di pesan.
- Pegawai hotel dapat menerima notifikasi jika ada pesanan dari tamu hotel dan memberikan konfirmasi kepada tamu apakah pesanan tamu dapat diproses apa tidak.
- Tamu hotel dan *front office* dapat berkomunikasi melalui fitur *chat*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andikasani, M.R. 2014. Aplikasi Persebaran Objek Wisata di Kota Semarang Berbasis Mobile GIS Memanfaatkan Smartphone Android. Tugas Akhir S-1, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang (Indonesia). URI = http://eprints.undip.ac.id/42879/3/BAB_II.pdf
- [2] Arif, S. 2012. Rancangan Bangunan Website Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya. Tugas Akhir S-1, DIV Komputer Multimedia, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Surabaya (Indonesia). URI = <http://sir.stikom.edu/377/5/BAB%20II.pdf>
- [3] Firebase. 2017. Firebase Realtime Database. URI = <https://firebase.google.com/docs/database/>
- [4] Hartanto, A.D, Rosyid, A.M. 2013. Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Hotel Yang Terintegrasi Dengan Sms Gateway Dan Reservasi Engine, Vol. 14, No. 2, pp. 1-8. URI = <https://media.neliti.com/media/publications/89629-ID-analisis-dan-perancangan-aplikasi-e-hote.pdf>
- [5] Ionic. Welcome to Ionic. URI = <http://ionicframework.com/docs/v1/guide/preface.html>
- [6] Kusumawardani, L, Wardati, I.U. 2014. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Hotel Graha Prima Pacitan, Vol. 11, No. 3, pp. 53-58. URI = <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=268551&val=7112&title=Analisis%20Dan%20Perancangan%20Sistem%20Informasi%20%20Hotel%20Graha%20Prima%20Pacitan>
- [7] Pengenalan JSON. URI = <http://www.json.org/json-id.html>