**METODOLOGI PENELITIAN**



**“Pengembangan Aplikasi Galeri Hotel”**

**Dosen Pengampu : M Ikbal Sami S. KOM M.KOM**

Nama : Winda Maulani Mossy

Nim : 210101C108

Prodi : Sistem Informasi

Matkul : Metologi Penelitian

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS**

**STIKOM AMBON**

**2024/2025**

**Daftar Isi**

BAB I PENDAHULUAN ....................................................................................... 3

1.1 Latar Belakang Proyek ................................................................................ 3

1.2 Tujuan dan ruang lingkup tugas ................................................................. 3

BAB II PEMBAHASAN ....................................................................................... 4

2.1 Pencarian ide proyek ................................................................................... 4

2.2 Pendalaman bidang proyek ........................................................................ 6

2.3 Studi kasus .................................................................................................. 9

BAB III PENUTUP ............................................................................................. 10

3.1 Kesimpulan .............................................................................................. 10

3.2 Saran ........................................................................................................ 10

Lampiran .............................................................................................................. 11

**BAB I PENDAHULUAN**

* 1. **Latar belakang proyek**

Industri perhotelan semakin kompetitif, dan hotel perlu cara inovatif untuk menarik tamu. Banyak calon tamu ingin melihat fasilitas hotel sebelum memesan, tapi tidak selalu bisa mengunjungi secara langsung. Perkembangan teknologi digital memungkinkan penciptaan pengalaman virtual yang dapat memenuhi kebutuhan ini.

* 1. **Tujuan dan ruang lingkup tugas**

Aplikasi ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pengalaman online dan offline, memberikan calon tamu gambaran yang lebih baik tentang apa yang ditawarkan hotel, sehingga membantu mereka membuat keputusan pemesanan yang lebih terinformasi.

Berikut adalah beberapa tujuan ruang lingkup yang dapat di capai dengan Pengembangan Aplikasi Mobile untuk galeri perhotelan :

* Pembuatan galeri foto dan video berkualitas tinggi dari seluruh fasilitas hotel
* Implementasi tur virtual 360° untuk area-area utama hotel
* Integrasi dengan sistem pemesanan hotel yang ada
* Fitur informasi detail tentang kamar, fasilitas, dan layanan hotel
* Sistem manajemen konten untuk pembaruan galeri oleh staf hotel
* Analitik pengguna untuk melacak interaksi dan efektivitas aplikasi

**BAB II PEMBAHASAN**

**2.1 Pencarian ide proyek**

**Daftar ide proyek yang dihasilakan:**

* Aplikasi Mobile untuk Galeri Hotel

Kelebihan :

1. Aksesibilitas: Memungkinkan akses informasi galeri kapan saja dan di mana saja
2. Interaktivitas: Menyediakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif
3. Pembaruan mudah: Konten dapat diperbarui dengan cepat dan efisien
4. Personalisasi: Dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna
5. Analitik: Memudahkan pengumpulan data pengunjung untuk analisis
6. Hemat ruang: Tidak memerlukan ruang fisik yang besar
7. Multilingual: Dapat menyediakan informasi dalam berbagai bahasa

Kekurangan :

1. Ketergantungan teknologi: Membutuhkan perangkat dan koneksi internet
2. Biaya pengembangan: Investasi awal untuk pembuatan aplikasi bisa tinggi
3. Pemeliharaan: Memerlukan pembaruan dan perawatan teknis berkala
4. Keterbatasan pengalaman fisik: Kurang memberikan pengalaman langsung
5. Masalah kompatibilitas: Mungkin tidak berfungsi di semua perangkat
6. Keamanan data: Risiko peretasan atau kebocoran data
7. Pembelajaran pengguna: Beberapa tamu mungkin kesulitan menggunakan aplikasi

* Platform Online untuk Konsultasi Psikologi

Kelebihan :

1. Jangkauan global: Dapat diakses oleh calon tamu dari seluruh dunia
2. Hemat biaya: Lebih murah dibanding membangun galeri fisik
3. Fleksibilitas konten: Mudah diperbarui dan disesuaikan
4. Integrasi multimedia: Dapat menampilkan foto, video, dan konten interaktif
5. Analitik terukur: Memudahkan pelacakan engagement pengunjung
6. Aksesibilitas 24/7: Dapat diakses kapan saja
7. Ramah lingkungan: Mengurangi penggunaan materi cetak

Kekurangan:

1. Ketergantungan internet: Membutuhkan koneksi yang stabil
2. Kurang pengalaman fisik: Tidak memberikan pengalaman langsung
3. Persaingan perhatian: Bersaing dengan banyak konten online lainnya
4. Masalah teknis: Rentan terhadap gangguan server atau bug
5. Keamanan siber: Risiko peretasan atau serangan malware
6. Keterbatasan interaksi: Kurang interaksi personal dengan staf hotel
7. Biaya pemeliharaan: Memerlukan pembaruan dan perawatan berkala

* Sistem AI untuk Deteksi galeri hotel

Kelebihan:

1. Analisis otomatis: Dapat menganalisis banyak data dengan cepat
2. Personalisasi: Menyajikan rekomendasi berdasarkan preferensi pengunjung
3. Efisiensi: Mengurangi kebutuhan tenaga kerja manual
4. Akurasi tinggi: Dapat mendeteksi pola dan tren yang sulit dilihat manusia
5. Pembelajaran berkelanjutan: Meningkatkan performa seiring waktu
6. Skalabilitas: Mudah ditingkatkan untuk menangani lebih banyak data
7. Pemantauan real-time: Memberikan insight langsung tentang perilaku pengunjung

Kekurangan:

1. Biaya awal tinggi: Investasi awal untuk pengembangan dan implementasi
2. Ketergantungan data: Membutuhkan data berkualitas dan dalam jumlah besar  
   Masalah privasi: Dapat menimbulkan kekhawatiran tentang penggunaan data pribadi
3. Kompleksitas teknis: Memerlukan keahlian khusus untuk pemeliharaan
4. Potensi bias: Mungkin menghasilkan rekomendasi yang bias jika data tidak seimbang
5. Kurangnya sentuhan manusia: Dapat mengurangi interaksi personal
6. Keterbatasan kreativitas: Mungkin kurang fleksibel dalam situasi unik atau tidak terduga

**Deskripsi dan Alasan Pemilihan Ide Proyek:**

Ide yang dipilih adalah "Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Galeri Hotel". Galeri hotel ini menggabungkan teknologi realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) untuk menciptakan pengalaman imersif bagi pengunjung. Fitur utama:

1. Tur VR 360°: Pengunjung dapat menjelajahi seluruh hotel secara virtual menggunakan headset VR.
2. Layar sentuh interaktif: Menampilkan informasi detil tentang fasilitas dan sejarah hotel.
3. AR Showcase: Menggunakan smartphone untuk melihat informasi tambahan tentang karya seni atau artefak yang dipajang.
4. Hologram concierge: Pemandu virtual yang menjawab pertanyaan pengunjung.
5. Personalisasi AI: Menyarankan fasilitas atau kamar berdasarkan preferensi pengunjung.
6. Integrasi media sosial: Pengunjung dapat berbagi pengalaman mereka langsung dari galeri.
7. Ruang proyeksi 360°: Menampilkan video imersif tentang destinasi sekitar hotel.

Galeri ini tidak hanya memamerkan hotel, tapi juga memberikan pengalaman mendalam dan interaktif yang memadukan teknologi modern dengan keunikan hotel.

**Alasan pemilihan proyek :**

1. Peningkatan citra hotel:

* Menunjukkan profesionalisme dan perhatian terhadap detail
* Memperkuat branding dan identitas unik hotel

1. Nilai tambah bagi tamu:

* Memberikan informasi komprehensif tentang fasilitas dan layanan
* Menciptakan pengalaman menarik sebelum check-in

1. Alat pemasaran efektif:

* Membantu calon tamu membuat keputusan menginap
* Meningkatkan potensi pemesanan kamar

1. Diferensiasi dari kompetitor:

* Menciptakan keunggulan kompetitif
* Menampilkan keunikan dan kekhasan hotel

1. Preservasi sejarah dan budaya:

* Menampilkan warisan dan nilai-nilai hotel
* Mendokumentasikan perkembangan hotel dari waktu ke waktu

1. Optimalisasi ruang:

* Memanfaatkan area hotel yang kurang terpakai
* Menciptakan daya tarik tambahan di area public

1. Potensi pendapatan tambahan:

* Menjual merchandise atau karya seni yang dipamerkan
* Menarik pengunjung luar untuk mengunjungi galeri

1. Meningkatkan engagement tamu:

* Menciptakan topik percakapan dan interaksi
* Mendorong tamu untuk mengeksplorasi lebih banyak area hotel
  1. **Pendalaman bidang proyek**

Pendalaman bidang proyek galeri hotel mencakup beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dan dikembangkan. Berikut adalah beberapa area kunci:

1. Kurasi konten:

* Seleksi dan pengorganisasian materi yang akan dipamerkan
* Pengembangan tema dan narasi yang menari
* Rotasi dan pembaruan konten secara berkala

1. Desain interior:

* Perencanaan tata letak yang optimal
* Pemilihan warna, pencahayaan, dan material yang sesuai
* Menciptakan alur pengunjung yang efektif

1. Teknologi display:

* Implementasi layar interaktif dan proyeksi multimedia
* Integrasi teknologi AR/VR untuk pengalaman imersif
* Sistem audio yang mendukung presentasi

1. Manajemen koleksi:

* Katalogisasi dan dokumentasi item pameran
* Perawatan dan konservasi benda-benda bersejarah
* Sistem peminjaman dan rotasi koleksi

1. Pengalaman pengunjung:

* Pengembangan tur dengan pemandu atau audio guide
* Penyediaan materi informasi dalam berbagai Bahasa
* Penciptaan program edukasi dan workshop

1. Integrasi digital:

* Pengembangan aplikasi mobile pendukung
* Pemanfaatan media sosial untuk promosi
* Sistem tiket atau reservasi online

1. Analisis dan evaluasi:

* Implementasi sistem pelacakan pengunjung
* Pengumpulan dan analisis umpan balik
* Pengukuran dampak terhadap bisnis hotel

1. Aspek hukum dan etika:

* Penanganan hak cipta untuk karya yang dipamerkan
* Kepatuhan terhadap regulasi keselamatan dan aksesibilitas
* Pertimbangan etika dalam representasi budaya

1. Keberlanjutan:

* Penggunaan material ramah lingkungan
* Implementasi praktik hemat energy
* Pengembangan program edukasi tentang keberlanjutan

1. Kemitraan dan kolaborasi:

* Kerja sama dengan seniman atau kurator local
* Kolaborasi dengan museum atau galeri lain
* Pengembangan program residensi seniman

**Identifikasi dan Analisis Pemangku Kepentingan.**

Identifikasi dan analisis pemangku kepentingan (stakeholder) adalah aspek penting dalam pengembangan proyek galeri hotel. Berikut adalah analisis singkat pemangku kepentingan utama:

1. Manajemen Hotel:

* Kepentingan: ROI, peningkatan citra hotel, efisiensi operasional
* Pengaruh: Tinggi (pengambil keputusan utama)
* Strategi: Libatkan dalam setiap tahap perencanaan dan pengambilan keputusan

1. Tamu Hotel:

* Kepentingan: Pengalaman yang menarik, informasi yang berguna
* Pengaruh: Sedang (pengguna akhir)
* Strategi: Lakukan survei kebutuhan dan preferensi, libatkan dalam uji coba

1. Staf Hotel:

* Kepentingan: Kemudahan operasional, peningkatan kepuasan kerja
* Pengaruh: Sedang (pelaksana harian)
* Strategi: Berikan pelatihan, libatkan dalam pengembangan konten

1. Kurator dan Desainer:

* Kepentingan: Kebebasan kreatif, pengakuan professional
* Pengaruh: Tinggi (ahli konten dan desain)
* Strategi: Berikan arahan jelas namun fleksibel, hargai input kreatif

1. Vendor Teknologi:

* Kepentingan: Kontrak jangka panjang, showcase teknologi
* Pengaruh: Sedang (penyedia solusi teknis)
* Strategi: Jalin kemitraan strategis, pastikan dukungan teknis berkelanjutan

1. Komunitas Lokal:

* Kepentingan: Representasi budaya, peluang ekonomi
* Pengaruh: Rendah hingga sedang
* Strategi: Libatkan dalam pengembangan konten lokal, tawarkan program komunitas

1. Regulator dan Pemerintah Setempat:

* Kepentingan: Kepatuhan terhadap regulasi, promosi pariwisata
* Pengaruh: Tinggi (pemberi izin)
* Strategi: Pastikan kepatuhan, libatkan dalam acara pembukaan

1. Investor atau Pemilik Hotel:

* Kepentingan: Pengembalian investasi, peningkatan nilai property
* Pengaruh: Tinggi (penyedia dana)
* Strategi: Berikan laporan reguler, tunjukkan dampak terhadap bisniz

1. Media dan Influencer:

* Kepentingan: Konten menarik, akses eksklusiz
* Pengaruh: Sedang (pembentuk opini)
* Strategi: Sediakan press kit, adakan acara khusus media

1. Kompetitor:

* Kepentingan: Benchmarking, inspirasi
* Pengaruh: Rendah
* Strategi: Pantau reaksi, pertahankan keunggulan kompetitif

Analisis ini membantu dalam merencanakan strategi komunikasi, manajemen risiko, dan prioritas pengembangan proyek galeri hotel. Penting untuk secara berkala mengevaluasi dan memperbarui analisis ini seiring berjalannya proyek.

* 1. **STUDI KASUS**

Studi kasus galeri hotel dapat memberikan wawasan berharga tentang implementasi dan dampak galeri dalam industri perhotelan. Berikut adalah contoh studi kasus fiktif yang menggambarkan berbagai aspek galeri hotel:

Studi Kasus: The Artisan Gallery at Luxe Retreat Hotel

Latar Belakang:

Luxe Retreat Hotel, hotel bintang 5 di pusat kota metropolitan, memutuskan untuk merenovasi lobi mereka yang luas menjadi galeri seni modern pada tahun 2022. Tujuannya adalah meningkatkan pengalaman tamu dan membedakan diri dari kompetitor.

Implementasi:

1. Desain: Mengubah 500 m2 area lobi menjadi ruang pameran dengan pencahayaan khusus dan sistem display modular.
2. Koleksi: Menampilkan 50 karya seniman lokal dan internasional, dirotasi setiap 3 bulan.
3. Teknologi: Memasang layar interaktif dan aplikasi AR untuk informasi tambahan tentang karya seni.
4. Program: Mengadakan tur galeri mingguan dan workshop seni bulanan untuk tamu.

Hasil:

1. Peningkatan kepuasan tamu: Skor ulasan naik dari 4.2 menjadi 4.7 dari 5.
2. Publisitas: Liputan media meningkat 300%, termasuk artikel di majalah seni dan travel.
3. Pendapatan: Penjualan karya seni menghasilkan pendapatan tambahan $100,000 dalam setahun.
4. Okupansi: Tingkat hunian meningkat 15% dibandingkan tahun sebelumnya.
5. Branding: Hotel menjadi tujuan populer untuk pecinta seni dan fotografer.

Tantangan:

1. Biaya awal tinggi untuk renovasi dan teknologi ($500,000).
2. Pelatihan staf untuk memberikan informasi tentang karya seni.
3. Manajemen hubungan dengan seniman dan galeri partner.

Pelajaran:

1. Integrasi galeri dengan operasi hotel harus mulus untuk memaksimalkan dampak.
2. Konten lokal dan rotasi reguler penting untuk menjaga ketertarikan.
3. Teknologi dapat meningkatkan pengalaman, tapi harus intuitif dan mudah digunakan.
4. Program edukasi dan event menambah nilai dan mendorong keterlibatan tamu.

Rencana Masa Depan:

Hotel berencana memperluas galeri ke lantai dua dan meluncurkan program residensi seniman tahunan. Studi kasus ini menunjukkan bagaimana galeri hotel dapat menjadi aset strategis yang meningkatkan pengalaman tamu, mendorong publisitas, dan bahkan menghasilkan pendapatan tambahan. Tentu saja, setiap hotel akan memiliki konteks dan hasil yang berbeda.

**BAB III PENUTUP**

**3.1 Kesimpulan :**

1. Pengembangan aplikasi galeri hotel merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan daya saing dalam industri perhotelan yang semakin kompetitif.
2. Aplikasi ini bertujuan menjembatani kesenjangan antara pengalaman online dan offline, memberikan calon tamu gambaran yang lebih baik tentang fasilitas hotel sebelum memesan.
3. Fitur-fitur utama aplikasi meliputi tur VR 360°, layar sentuh interaktif, AR showcase, hologram concierge, personalisasi AI, integrasi media sosial, dan ruang proyeksi 360°.
4. Proyek ini memiliki potensi untuk meningkatkan citra hotel, memberikan nilai tambah bagi tamu, menjadi alat pemasaran efektif, dan menciptakan diferensiasi dari kompetitor.
5. Implementasi proyek memerlukan pertimbangan berbagai aspek, termasuk kurasi konten, desain interior, teknologi display, manajemen koleksi, pengalaman pengunjung, dan integrasi digital.
6. Studi kasus menunjukkan bahwa galeri hotel dapat meningkatkan kepuasan tamu, publisitas, pendapatan, dan branding hotel secara signifikan.

**3.2 Saran :**

1. Lakukan riset pasar yang mendalam untuk memahami preferensi dan kebutuhan target pengguna sebelum memulai pengembangan aplikasi.
2. Prioritaskan pengembangan fitur-fitur yang memberikan nilai tambah terbesar bagi pengguna dan hotel.
3. Investasikan dalam teknologi yang user-friendly dan mudah diperbarui untuk mengantisipasi perkembangan teknologi di masa depan.
4. Kembangkan strategi konten yang dinamis dengan rotasi reguler untuk menjaga ketertarikan pengguna.
5. Berkolaborasi dengan seniman dan kurator lokal untuk menciptakan konten yang unik dan menarik.
6. Implementasikan sistem analitik yang kuat untuk melacak performa aplikasi dan perilaku pengguna, sehingga dapat terus melakukan perbaikan.
7. Sediakan pelatihan komprehensif bagi staf hotel untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan aplikasi secara optimal dalam interaksi dengan tamu.
8. Pertimbangkan aspek keberlanjutan dalam pengembangan dan operasional aplikasi untuk mendukung inisiatif ramah lingkungan hotel.
9. Kembangkan rencana mitigasi risiko untuk mengatasi potensi masalah seperti ketergantungan teknologi dan keamanan data.
10. Evaluasi dan perbarui aplikasi secara berkala berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi terbaru.

*Lampiran :*

**DFD LEVEL 0 :**

+-------------+ +------------+

| Calon | | Hotel |

| Tamu | | Staf |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Aplikasi | | Manajemen |

| Galeri Hotel| | Konten |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Sistem | | Analitik |

|Pemesanan | | Pengguna |

+-------------+ +------------+

**DFD LEVEL 1 :**

+-------------+ +------------+

| Calon | | Hotel |

| Tamu | | Staf |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Tampilan | | Manajemen |

| Galeri | | Konten |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Sistem | | Analitik |

|Pemesanan | | Pengguna |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Integrasi | | Umpan |

| Sistem | | Balik |

+-------------+ +------------+

**DFD LEVEL 2 :**

+-------------+ +------------+

| Calon | | Hotel |

| Tamu | | Staf |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Tampilan | | Unggah |

| Foto & Video| | Konten |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Tur Virtual| | Analisis |

| 360° | |Interaksi |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Informasi | | Umpan |

| Hotel | | Balik |

+-------------+ +------------+

| |

| |

v v

+-------------+ +------------+

| Pemesanan | | Laporan |

| Hotel | | Analitik |

+-------------+ +------------+

**FLOWCAHRT :**

+------------+

| Calon Tamu |

+------------+

|

v

+------------+

| Buka |

| Aplikasi |

+------------+

|

v

+------------+

| Navigasi ke|

| Galeri |

+------------+

|

v

+------------+

| Lihat |

| Foto/Video |

+------------+

|

v

+------------+

| Lihat |

| Tur 360° |

+------------+

|

v

+------------+

| Lihat |

| Informasi |

| Hotel |

+------------+

|

v

+------------+

| Buka |

| Pemesanan |

+------------+

|

v

+------------+

| Isi |

| Formulir |

+------------+

|

v

+------------+

| Kirim |

| Pemesanan |

+------------+

|

v

+------------+

| Terima |

| Konfirmasi |

+------------+