1. **Latar Belakang**

Kemajuan teknologi yang pesat, berpengaruh pada perkembangan perangkat mobile saat ini, sehingga penggunaan perangkat mobile semakin memasyarakat. Perkembangan ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan layar penyajian yang sangat terbatas,tetapi penyajian informasinya pun tidak kalah optimal layaknya informasi yang diakses dari personal computer , tergantung bagaimana cara penyajiannya. Walaupun perangkat mobile merupakan small device teknologi perangkat mobile, telah berkembang pula keilmuan yang mampu mengadopsi cara berpikir manusia. Menurut Turban, ilmu yang mempelajari cara membuat komputer dapat bertindak dan memiliki kecerdasan seperti manusia disebut kecerdasan buatan (Arhami, 2005).

Saat bepergian jauh pasti kita memerlukan tempat tinggal yang nyaman sehingga mendukung bepergian kita. Dalam bepergian pasti membagi waktu yang sesuai dengan agenda liburan, sehingga masalah liburan harus tempat pembagian waktunya. Misalkan masalah tempat tinggal perlu tempat yang tepat, tetapi dalam memilih tempat tinggal yang diinginkan pasti memerlukan banyak waktu harus mengunjungi berbagai tempat penginapan yang sesuai dan cocok untuk kita. Untuk itu dalam hal ini kami ingin membuat suatu aplikasi web yaitu “Sistem Informasi hotel berbasis web” yang memudahkan pengguna dalam mencari tempat tinggal yang diinginkan saat bepergian dengan menggunakan perangkat mobile yang digunakan kapan saja dan dimana saja.

1. **Tujuan dan Manfaat Dikembangkannya Perangkat Lunak**

* **Tujuan**

1. Membuat aplikasi untuk memudahkan mencari tempat tinggal (hotel) saat bepergian

2. Merencanakan pembangunan Sistem informasi Perhotelaan Berbasis Web Web demi meningkatkan jumlah pengunjung hotel

3. Memudahkan Manajeman Hotel dalam memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada pelanggan tentang fasilitas yang disediakan dan ditawarkan oleh Hotel ,sehingga pelanggan mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai hal tersebut.

* **Manfaat**

1. Memudahkan dalam pencarian tempat tinggal (hotel) saat bepergian

2. Mengetahui tujuan dari tempat tinggal (hotel) yang diinginkan

3. Mengetahui ruang lingkup, manfaat dan fungsi dari aplikasi Sistem Informasi hotel berbasis web.

1. **Platform dan Teknologi yang Digunakan**

Platform yang digunakan pada proposal kami berbasis web “Sistem Informasi Hotel Berbasis Web”. Sebuah sistem aplikasi yang memudahkan mencari hotel dengan hotel yang diinginkan dengan mengetahui bagaimana kondisi dan fasilitas yang ditawarkan hotel.

Teknologi yang digunakan dengan menggunakan aplikasi mobile. Mengapa menggunakan aplikasi mobile, karena penggunaan aplikasi mobile saat ini sudah mudah digunakan dan hampir dipakai olah semua orang sehingga mudah dalam pencarian hotel yang diinginkan tanpa perlu mencari secara langsung ke hotel, karena dalam aplikasi ini kita sudah mengetahui penjelasan secara rinci.

1. **Fitur-Fitur yang ditonjolkan dari Perangkat Lunak**

Fitur-fitur dalam aplikasi yang kami buat “Sistem Informasi Hotel Berbasis Web”

- a. Modul Home

Modul ini memberi informasi tentang profile perusahaan, prestasi – prestasi yang pernah dicapai oleh perusahaan tersebut , dan juga akan memberikan alasan mengapa Customer harus memilih Jasa Perusahaan ini.

b. Modul Fasilitas Hotel

Pada Modul ini menjelaskan Secara detail segala fasilitas yang terdapat dihotel tersebut dan juga akan menjelaskan besar biaya yang digunakan juga menggunakan fasilitas tersebut.

c. Modul Transaksi Pembayaran

Modul ini customer akan dimudahkan dalam proses transaksi secara online dan juga dapat mengetahui jumlah biaya yang digunakan pada saat menginap dihotel tersebut, dan refund.

d. Modul Booking hotel

Ini merupakan modul yang akan berfungsi pada saat customer akan melakukan pemesanan hotel untuk waktu yang akan datang tanpa harus repot datang ke hotel tersebut, customer bisa langsung membooking kamar, menentukan jenis kamar yang di gunakan dan juga kapan kamar tersebut akan dibooking, selain itu pada modul booking juga terdapat sistem down payment dimana pada saat membooking customer diwajib kan membayar DP min10% dari harga kamar yang dipesan.

e. Modul Layanan Customer

Modul ini merupakan fasilitas tambahan dimana customer bisa langsung memberikan keluhanya atau memberikan kritik dan saran dengan menuliskan nya di form layanan customer, tak lupa disini juga harus dicantumkan No transaksi pemesanan kamar pada saat menginap agar tidak terjadi penipuan keluhan nantinya.

1. **Batasan Perangkat Lunak yang Dikembangkan**

Pada aplikasi yang kami buat “Sistem Informasi Hotel Berbasis Web” digunakan pada web browser di perangkat computer, mobile seperti handphone sehingga mudah digunakan.

1. **Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak**

Sebuah prototipe adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan prototipe dan menyediakan masukan untuk tim pengembang sebelum pengembangan skal besar dimulai. Melihat dan mempercayai menjadi hal yang diharapkan untuk dicapai dalam prototipe. Dengan menggunakan pendekatan ini, konsumen dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan interpretasi mereka.

Prototyping perangkat lunak (software prototyping) atau siklus hidup menggunakan protoyping (life cycle using prototyping) adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk memprotoyping, begitu pula dengan penggunaannya. Ciri khas dari metodologi ini adalah pengembang sistem (system developer), klien, dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan.

Dengan prototype yang terbuka, model sebuah sistem (atau bagiannya) dikembangkan secara cepat dan dipoles dalam diskusi yang berkali-kali dengan klien. Model tersebut menunjukkan kepada klien apa yang akan dilakukan oleh sistem, namun tidak didukung oleh rancangan desain struktur yang mendetil. Pada saat perancang dan klien melakukan percobaan dengan berbagai ide pada suatu model dan setuju dengan desain final, rancangan yang sesungguhnya dibuat tepat seperti model dengan kualitas yang lebih bagus.

Protoyping membantu dalam menemukan kebutuhan di tahap awal pengembangan,terutama jika klien tidak yakin dimana masalah berasal. Selain itu protoyping juga berguna sebagai alat untuk mendesain dan memperbaiki user interface – bagaimana sistem akan terlihat oleh orang-orang yang menggunakannya.

Salah satu hal terpenting mengenai metodologi ini, cepat atau lambat akan disingkirkan dan hanya digunakan untuk tujuan dokumentasi. Kelemahannya adalah metode ini tidak memiliki analisa dan rancangan yang mendalam yang merupakan hal penting bagi sistem yang sudah kokoh, terpercaya dan bisa dikelola. Jika seorang pengembang memutuskan untuk membangun jenis prototipe ini, penting untuk memutuskan kapan dan bagaimana ia akan disingkirkan dan selanjutnya menjamin bahwa hal tersebut telah diselesaikan tepat pada waktunya.

**Daftar Pustaka**

**-https://dokumen.tips/documents/proposal-pengajuan-sistem-informasi-hotel-berbasis-web.html**

**-http://rizalloa.ilearning.me/?p=132**