

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena digitalisasi sangat menyebar luas belakangan ini, lingkungan masyarakat sudah mulai terbiasa akan adanya digitalisasi dari daerah terdekat mereka sekalipun. Mulai dari memulai hari, masyarakat memulai harinya dengan *Smartphone* yang merupakan bagian dari digitalisasi.

Menteri PAREKRAF Sandiaga Salahuddin Uno, mendukung digitalisasi para pelaku PAREKRAF Indonesia ke platform perdagangan elektronik melalui gerakan nasional Bangga Buatan Indonesia (BBI),

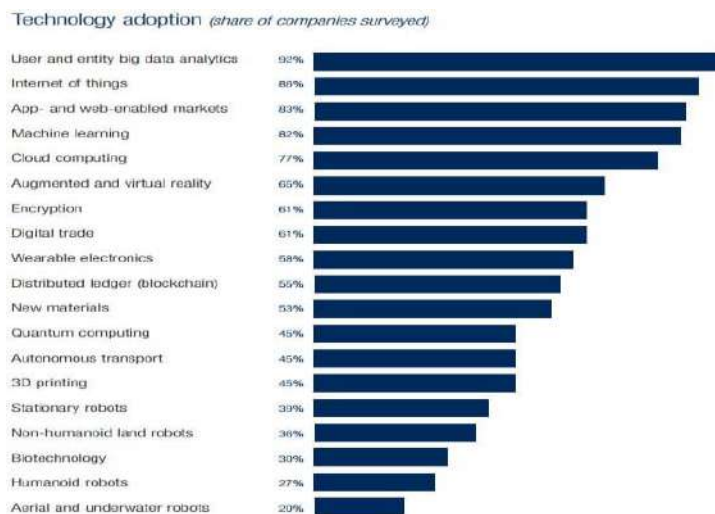
Digitalisasi merupakan istilah yang mendeskripsikan sebuah perpindahan media dari bentuk tertulis dan audio, ke dalam bentuk digital. Memasuki dunia digital, tatanan sistem perindustrian teknologi sudah menjadi teknologi digital terkhusus di daerah Perkotaan.

Salah satu kota yang telah menerapkan digitalisasi adalah Kota Bandung. Menurut Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil pertumbuhan ekonomi Industri digital di Jawa Barat meningkat positif hingga mencapai 40%. Dibandingkan dengan sektor yang lain, angka tersebut menjadi angka yang cukup tinggi.

Di era digitalisasi sekarang ini, Indonesia sudah menjalani Revolusi Industri 4.0. Dari perspektif kombinasi digitalisasi dan teknologi Internet, dari perspektif aplikasi industri, Revolusi Industri 4.0 merupakan transformasi yang kompleks dengan industri yang sudah lazim menurut **Ange-la Merkel (2014)**.

Menteri Industri Airlangga Hartanto, menyampaikan bahwa Indonesia sudah menapaki industri 4.0 mulai dari tahun 2011, dimulainya 4.0 di In-donesia dilihat dari berkembangnya konektivitas, jaringan, dan pembata-san antara mesin dengan manusia yang berfokus terhadap Teknologi

GAMBAR 1
TEKNOLOGI YANG AKAN DIGUNAKAN PERUSAHAAN
INDONESIA HINGGA 2022



Sumber : Direktorat sistem informasi dan teknologi. 2019

Terdapat 3 Posisi tertinggi dalam teknologi yang akan diadopsi perusahaan di Indonesia yaitu Analisis data pengguna dan entitas, Internet untuk segala, dan pasar Aplikasi dan Website. Sudah banyak Industri yang menggunakan ketiga teknologi tersebut. Contohnya adalah Industri Tekstil, Elektrik dan kimia, Komunikasi, Makanan dan minuman, Perdagangan Elektronik, Transportasi, serta Pariwisata dan Jasa Akomodasi . Berangkat dari hal tersebut, Jasa Akomodasi atau yang lebih akrab dikenal dengan Perhotelan juga turut mengambil bagian dalam Revolusi Industri.

Sulastiyono (2011: 6) memberikan pendapat mengenai perhotelan, yaitu “Satu ragam fasilitas penginapan yang memanfaatkan sepenggal maupun seluruh balai untuk menyediakan tempat penginapan, makanan dan minuman, serta fasilitas untuk dijadikan pengelolaan komersial.

Perubahan yang terjadi pada Industri perhotelan Era industry 4.0 dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu : Munculnya lulusan-lulusan millennial yang pada akhirnya memiliki peran cukup penting dalam sektor Perhotelan. Terjadinya peningkatan sikap dari pelaku Industri dan perubahan pola pikir yang membawa dampak positif bagi operasional Perusahaan Hotelnya.

Perusahaan-perusahaan di Industri Perhotelan menyadari bahwasanya dengan adanya teknologi digital, Perusahaan mereka dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi Operasional, memiliki lebih banyak loyalitas

pelanggan, serta memberikan pengalaman yang lebih baik dari sebelumnya.

Beberapa manfaat kemajuan teknologi di bidang perhotelan adalah Meningkatnya Arus komunikasi, Hotel dapat selalu memberikan berita terbaru untuk tamu, begitu-pun sebaliknya. Manfaat kedua, adalah mengurangi waktu menunggu, Tamu dapat merasakan pengalaman layanan mandiri dan mengurangi panjangnya Antrian. Manfaat ketiga adalah terjadinya kesadaran akan ramah lingkungan, Dengan menggunakan teknologi digital, hotel akan lebih ramah lingkungan. Para tamu dapat mencetak kartu lebih sedikit, mengurangi *Confirmation letter* dan kertas, karena semuanya sudah ada dalam bentuk digital. Dan masih banyak manfaat- manfaat lainnya.

Salah satu contoh yang sangat lazim adalah penggunaan Aplikasi dan Sistem. Penggunaan Aplikasi dan sistem dapat membantu memperlancar urusan operasional dan memudahkan Tamu untuk memesan hotel secara *online*.

Berangkat dari hal itu, terdapat aplikasi dan sistem yang sudah menjadi alternatif penggunaan kertas . contohnya adalah VHP (Visual Hotel Program), PMS (Property Management System) OPERA, Tripadvisor, dan Traveloka.

Berikut adalah contoh-contoh sistem dan aplikasi yang sudah dikenal oleh kalangan masyarakat. Namun sayangnya, aplikasi dan sistem terse-

but hanya memiliki fokus pada beberapa Department saja, Department yang berkaitan dengan sistem dan Aplikasi tersebut adalah Kantor Depan dan Sales Marketing. *VHP(Visual Hotel Program)* dan *PMS (Property Management System)* OPERA adalah dua sistem hotel yang banyak sekali dipakai oleh hotel-hotel belakangan ini untuk mempermudah operasional hotel mereka. Sedangkan *TripAdvisor* dan *Traveloka* adalah Aplikasi yang menyediakan pencarian Hotel lokal dan Internasional. Namun sayangnya, Sangat jarang sekali ada aplikasi yang berfokus pada departemen Tata Graha.

Menurut (Defrian Pratama 2015 : 5) “Housekeeping atau Tata Graha Mencakup pengertian yang cukup besar, yaitu tidak belaka perawatan rumah tinggal secara konvensional, namun juga menjaga dan memperhatikan hotel dengan seluruh isinya secara professional. Dalam housekeeping, terdapat salah satu seksi yang bertugas untuk mengatur dan menjaga Inventory di Housekeeping Store yaitu order taker. **Agus Ristono (2013:2)** menyuarakan pendapatnya, yaitu bahwa “Inventory adalah suatu tata cara yang berkaitan dengan penetapan besarnya persediaan barang yang harus diadakan untuk menjaga fluensi dalam kegiatan fungsional.

Beberapa Manfaat yang bisa didapatkan ketika suatu hotel mengerjakan *Inventory* adalah penyesuaian anggaran *Housekeeping* dengan operasional, menghindari belanja secara kecil-kecilan karena hen-

tidak mendatangkan biaya proyek terlalu besar. Dan yang paling penting adalah agar menghindari masa penyimpanan yang berlebihan dan terjadinya penumpukan, juga kekurangan jika turnover sedang tinggi.

Seiring perkembangan digitalisasi, dibutuhkan kecepatan dalam operasional dan pengurangan pemakaian kertas untuk inventory di Housekeeping Store. Formulir yang masih menggunakan kertas yang terdapat dalam Inventory Housekeeping adalah : Linen Inventory, Guest supplies Inventory, Cleaning supplies Inventory, peralatan dan perabot, Uniform Inventory, Opening and Closing Inventory serta Bincard.

Oleh karena itu terciptalah ide untuk mengurangi pemakaian kertas , khususnya Bincard dan mendukung transformasi digital, penulis memilih Eksperimen terhadap Aplikasi atau perangkat lunak yang bernama “ Stobar (Storage Barcode)”.

Sugiar (2014: 83) berpendapat bahwa Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak untuk menyelesaikan tugas yang dibutuhkan oleh pengguna. Penulis memilih menggunakan Aplikasi menggunakan Aplikasi berbasis Mobile dengan alasan mudah Digunakan, dan lebih cepat digunakan daripada Aplikasi Web.

GAMBAR 2

LOGO *STOBAR* Aplikasi Alternatif Bincard



Sumber : Olahan Penulis, 2021.

Sugiharto (2013:19) menyampaikan pendapat nya mengenai digitalisasi, adalah satu cara atau proses pemindahan arsip sederhana menjadi bermacam- macam jenis dan bentuk dokumen menjadi dokumen elektronik. Dari Pernyataan tersebut, timbul pertanyaan “ Bagaimana mewujudkan digitalisasi menjadi kenyataan?”

Penulis tertarik untuk merealisasikan ide tersebut dan melakukan uji Coba atau eksperimen yang diberi judul “ Eksperimen Aplikasi *STOBAR* sebagai alternative penggunaan Bincard”. **Menurut Anop Tugiyono (2016 : 10)** Bincard atau kartu gudang adalah Kartu yang digunakan un-

tuk penulisan yang dilakukan oleh *Storekeeper* dan hanya berisi fakta jumlah benda yang disimpan di gudang .

Aplikasi *STOBAR* adalah perangkat lunak yang mempunyai cara sederhana untuk mengelola barang di toko kecil, gudang atau penyimpanan inventaris . Fitur utama dari Aplikasi ini adalah : Input data yang mudah (baik secara manual atau mengimpor dari file excel), Pemindai kode batang untuk mempercepat pekerjaan (baik dengan kamera ponsel cerdas atau pemindai eksternal), Ekspor dan impor ke / dari file excel, pengaturan tingkat stok minimum.

Alasan penulis memilih Eksperimen ini adalah untuk mendukung Departemen Housekeeping menuju digitalisasi dalam bentuk Aplikasi serta memudahkan kegiatan penulisan Bincard di Housekeeping Store.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah membahas mengenai alasan dasar Eksperimen, seperti yang dijabarkan diatas, terdapat beberapa uraian rumusan masalah seperti berikut ini :

1. Bagaimana Metode kerja Aplikasi *STOBAR* ?
2. Bagaimana Tolak ukur untuk mengetahui keefektifan menggunakan Aplikasi *STOBAR*?
3. Bagaimana tingkat Kesukaan Narasumber terhadap Aplikasi *STOBAR*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Formal

Tugas Akhir ini di susun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan mahasiswa Program Diploma III Program Studi Manajemen Divisi Kamar di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

2. Tujuan Operasional

Adapun tujuan dilakukannya eksperimen tentang Aplikasi Stobar sebagai Alternatif penggunaan kertas *Bincard*, yaitu sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui cara kerja Aplikasi *STOBAR* jika dibandingkan dengan pemakaian *Bincard*.
- b) Untuk mengetahui tolak ukur efektif dan ramah lingkungannya Aplikasi untuk digunakan sebagai perangkat di Housekeeping Store.
- c) Untuk mengetahui tingkat Kesukaan Narasumber terhadap Aplikasi *STOBAR*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a) Meningkatkan pengertian mengenai penggunaan Aplikasi atau perangkat Lunak untuk keperluan Inventory.

- b) Menyadari pentingnya merawat lingkungan dengan cara mengurangi penggunaan kertas.
- c) Menciptakan cara kerja baru dalam pengerjaan Inventory di Housekeeping Store.

2. Bagi Hotel

- a) Memperkenalkan kepada masyarakat bahwasanya Pengerjaan dan penulisan Bincard bisa dikerjakan lebih mudah dan cepat dengan lebih ramah lingkungan.
- b) Membuktikan bahwasanya Pemakaian Aplikasi *STOBAR* merupakan langkah yang tepat dalam mengikuti Transformasi digital di bidang Perhotelan.

3. Bagi Institusi

Memberikan Informasi dan pengalaman bagi mahasiswa/I Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung mengenai proses transformasi digital yaitu pengaplikasian Aplikasi atau perangkat lunak sebagai salah satu alternative pemakaian kertas.

1.5 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis sebagai bentuk perwujudan dari tujuan penelitian adalah menggunakan metode penelitian percobaan atau *Experiment*.

Menurut Sugiyono (2011: 72) definisi dari metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang berfungsi untuk mengetahui akibat kejadian tertentu pada peristiwa lain dalam situasi yang dapat dikendalikan. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat berbagai hubungan sebab akibat yang mungkin timbul dari produk, teori atau ide. Metode penelitian ini memungkinkan penulis untuk studi mendalam tentang apa yang mungkin terjadi dan bagaimana hubungan variabel dapat membawa manfaat. Pada penelitian eksperimen ini, penulis akan menganalisis dari pemberian variable yaitu Aplikasi *STOBAR* sebagai alternative pemakaian *Bincard* di *Housekeeping Store*.

1.5.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam percobaan atau eksperimen Aplikasi Stobar sebagai alternative *Bincard* adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan pencarian awal (*Literature*), pencarian informasi untuk menambah referensi dengan menyesuaikan pengaturan setepat mungkin sesuai topik yang dipilih berdasarkan eksperimen .

- b. Mencari pustaka mengenai pengalihan fungsi Bincard dalam bentuk kertas menjadi Aplikasi dengan fungsi yang sama tanpa mengurangi Standard Operasional Prosedur di Inventory.
- c. Melakukan Uji Coba desain Aplikasi berdasarkan bentuk nyata Bincard yang telah didapat.
- d. Melakukan uji Narasumber meliputi *Mock Up* Aplikasi dan hasil penggunaannya untuk Inventory.
- e. Menerima dan menganalisis data dari hasil uji Panelis yang sudah dilakukan. Kemudian dari hasil tersebut, dapat disimpulkan berdasarkan hasil eksperimen.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

1.5.3.1 Studi Pustaka

Studi pustaka, menurut **Nazir (2013 : 93)** yaitu metode penelusuran data yang melakukan pencarian terhadap buku-buku, lembaran, terbitan dan keterangan yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Dilakukannya Studi pustaka agar membuktikan informasi terkait dengan subjek yang akan dilakukan percobaan dengan maksud sebagai landasan teori.

1.5.3.2 Wawancara

Wawancara Menurut **Sugiyono (2018;140)** merupakan diskusi dengan tujuan tertentu yang diselenggarakan oleh dua pihak yaitu Penanya, yang mengatakan pembahasan serta Narasumber untuk menyampaikan jawa-

ban mengenai pembahasan yang telah diberikan. Wawancara kali ini merupakan jenis wawancara Terstruktur, yaitu wawancara yang mengacu pada sebuah pertanyaan yang sudah disusun .

Penelitian kali ini, penulis telah menentukan tiga Narasumber yaitu satu orang *Executive Housekeeper*, Satu orang *Housekeeping Supervisor*, dan satu orang *Storekeeper*.

1.5.3.3 Uji Organoleptik

Menurut Waysima dan Adawiyah (2010), uji organoleptik dapat dikatakan sebagai metode penilaian ilmiah untuk mengukur dan menganalisis sifat material dan sampel makanan melalui penglihatan, rasa, penciuman, dan sentuhan.

Dalam Uji Organoleptik ini, penulis memilih panelis :

- Panelis Terlatih (dua orang), yaitu panelis yang memiliki kemampuan ahli dibidang yang akan di uji tersebut. Dalam Eksperimen kali ini, panelis terlatih akan menilai produk Aplikasi Stobar.
- Panelis Tidak Terlatih (lima orang), yaitu masyarakat umum yang tidak memiliki kemampuan di bidang yang akan di uji, akan tetapi masyarakat umum tetap dapat menilai produk dengan sederhana sesuai respon dari panca indra yang diterima.

1.5.3.4 Observasi

Yang dimaksud dengan observasi yaitu pekerjaan untuk memahami sesuatu dari Fakta- fakta. Pekerjaan tersebut didasari oleh wawasan serta pandangan yang bertujuan untuk mengetahui data dari fakta yang diteliti.

Tersiana (2018: 12) mengungkapkan pendapatnya bahwa observasi yaitu cara pengenalan secara menyeluruh dan memperhatikan perilaku pada suatu keadaan . Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk menguraikan kegiatan, serta arti peristiwa.

1.6 Lokasi dan waktu kegiatan

- a) 10 April 2021 : Penulis Melakukan Eksperimen Pertama
- b) 20 April 2021 : Penulis Melakukan Eksperimen Kedua
- c) 4 Mei 2021 : Penulis Melakukan Eksperimen Ketiga
- d) Lokasi : Jln. Budi Agung no. 186j, Setiabudi, Hegarmanah, Bandung.

