

Pengembangan dan Implementasi Aplikasi Hotel Di Sekolah SMKN 2 Batam Menggunakan Framework ADDIE

Mangapul Siahaan¹, Roy Valentino Chandra²

Universitas Internasional Batam

email: mangapul.siahaan@uib.ac.id, 1931169.roy@uib.edu

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu pelajar dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran mata pelajaran *front office* yang dilakukan secara teori dapat menyulitkan pelajar dalam memahami dan penggunaan aplikasi hotel ketika mereka telah memasuki dunia kerja. Dengan adanya aplikasi hotel ini, diharapkan pelajar dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran interaktif sehingga mereka dapat dengan mudah memahami dan menggunakan aplikasi hotel lainnya. Data yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi hotel diperoleh menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan juga observasi. Proses pengembangan aplikasi hotel dilakukan menggunakan metode ADDIE. Menggunakan C# sebagai bahasa pemrograman dan aplikasi IDE Visual Studio. Database yang digunakan untuk menyimpan data adalah MariaDB. Dengan adanya aplikasi hotel ini, diharapkan SMKN 2 Batam dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran interaktif.

Abstract

The user of interactive learning media can help student to better understand and xx material presented by the teacher. Front office subject that are carried out in theory can make it difficult for student to understand and to use hotel application when they have entered job world. With this hotel application, it hoped that students can use it as an interactive learning media so that they can easily understand and use other hotel application. The data needed to develop the hotel application were obtained using qualitative method. Data collection is done by conducting interviews and observation. The hotel application development process is carried out using ADDIE method. Using C# as programming language and Visual Studio IDE application. MariaDB is used to store data that used in this application. With this hotel application, it hoped that SMKN 2 Batam can use the application as an interactive learning media.

Keywords: *Akomodasi Perhotelan, Aplikasi Hotel, Front Office, ADDIE*

Pendahuluan

Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai tanggung jawab dalam mendidik pelajarnya. Dikarenakan oleh itu, sekolah menyelenggarakan proses pembelajaran sebagai bentuk tanggung jawab dari tujuannya yang telah ditentukan (Irwanto & Guswiani, 2019). SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan

pada tingkat pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP atau yang sederajat. SMK memiliki banyak kejuruan yang disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan pada dunia kerja sekarang (Guswiani et al., 2018). Pendidikan kejuruan adalah sebuah pendidikan menengah yang mempersiapkan pelajar untuk memasuki dunia kerja dalam bidang tertentu (Nabila et al., 2021). Pendidikan kejuruan memiliki berbagai bidang kejuruan yang dapat dipilih oleh pelajar. Terdapat

berbagai bidang kejuruan yang diajarkan oleh SMK yaitu, keahlian kuliner, keahlian pariwisata dan keahlian perhotelan. Salah satu kejuruan yang ada pada SMKN 2 Batam adalah kompetensi keahlian akomodasi perhotelan. Akomodasi perhotelan merupakan sebuah kompetensi keahlian yang diajarkan pada SMK. Tujuan kompetensi tersebut adalah untuk mempersiapkan atau membekali pelajar dengan pengetahuan dan juga keterampilan agar kompeten dalam bidang perhotelan sehingga siap untuk memasuki dunia pekerjaan (Rohaeni et al., 2020). Pada kompetensi keahlian ini, terdapat berbagai jenis program keahlian, salah satu darinya adalah program keahlian perhotelan. Program keahlian perhotelan memiliki tujuan untuk mempersiapkan pelajar dengan pengetahuan dan sikap agar dapat siap dalam ruang lingkup housekeeping dan front office. Front office adalah sebuah mata pelajaran yang dipelajari oleh pelajar SMK yang menekuni program keahlian akomodasi perhotelan. Front office merupakan bagian yang bertanggungjawab dalam penjualan kamar hotel (Chaerunnisa & Daniel Samboh, 2019) Pada mata pelajaran ini, pelajar akan mempelajari tentang sistem reservasi hotel. Pembelajaran yang dilakukan hanya dengan melalui buku dapat menyulitkan pelajar. Pembelajaran melalui buku tidak menunjukkan tahapan reservasi kamar secara langsung. Sementara itu, hampir semua hotel telah menggunakan sistem aplikasi hotel untuk menangani reservasi kamar hotel. Aplikasi hotel merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk membantu kegiatan sehari hari yang terjadi pada proses menjalankan sebuah hotel. Di Dalam aplikasi hotel terdapat fitur pesan kamar, check in kamar, check out kamar, pemanggilan room service dan juga hotel bar. Aplikasi tersebut dapat menjadi sebuah sarana yang dapat membantu pelajar untuk tidak hanya mempelajarinya secara teori namun juga dapat mempelajarinya secara praktek.

Penggunaan aplikasi hotel sebagai media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat pelajar (Rahmawati et al., 2022). Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang sangat membantu pelajar untuk memahami dan mencari informasi yang disampaikan (Kayandra & Agustin, 2020). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pelajar dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga diharapkan pelajar dapat terbiasa dengan penggunaan aplikasi hotel di dunia kerja. Penggunaan aplikasi hotel sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Meiliyanthi et al., 2022).

Metode

Pengerjaan proyek ini menggunakan metode ADDIE. Metode ADDIE adalah salah satu metode yang sering digunakan dalam perancangan dan pengembangan aplikasi. Metode ini dikembangkan oleh Molenda dan Reiser pada tahun 1990. Setiap proses dalam metode ini berkaitan dan berinteraksi satu dengan lainnya (Fauzi et al., 2020).

Berikut rincian proses perancangan luaran yang dilakukan dalam proyek ini sebagai berikut :

1. *Analysis*

Pada proses ini, penulis menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pihak sekolah berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara sebelumnya.

2. *Design*

Pada proses ini, penulis mulai merancang dan menyusun tampilan aplikasi, struktur aplikasi dan mulai membuat prototype aplikasi yang akan dikembangkan. Kemudian dikirimkan kepada pihak sekolah untuk dinilai

apakah telah sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak sekolah.

3. *Development*

Pada proses ini, dilakukan pengembangan aplikasi berdasarkan fitur dan prototype yang telah ditentukan pada proses sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan dibantu dengan IDE Visual Studio dan *database* MariaDB.

4. *Implementation*

Setelah pengembangan aplikasi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi aplikasi hotel pada SMKN 2 Batam. Aplikasi diimplementasi secara lokal pada salah satu komputer yang ada di sekolah tersebut.

5. *Evaluation*

Pada proses ini, penulis melakukan evaluasi yang berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dikembangkan telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Evaluasi dilakukan dengan menjalankan aplikasi yang dinilai secara langsung oleh pihak sekolah.

Kegiatan ini dilaksanakan dari 11 Maret 2022 hingga 26 Juni 2022 pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Batam.

Pembahasan

Proses pelaksanaan perancangan dan pengembangan aplikasi hotel menggunakan laptop Lenovo. Menggunakan bahasa pemrograman C# dengan dibantu oleh aplikasi IDE Visual Studio dan juga MariaDB sebagai *database* dari aplikasi tersebut. Aplikasi hotel yang akan dikembangkan memiliki fitur sebagai berikut :

1. Pesan Kamar

Pada fitur ini, pengguna dapat melakukan pemesanan kamar sesuai dengan kamar yang ada di sistem. Kamar yang telah dipesan tidak dapat dipesan kembali.

Proses pesan kamar dilakukan dengan memilih kamar yang ingin dipesan kemudian menekan tombol pesan kamar. Kemudian pengguna memasukkan data identitas pemesan seperti nama dan nomor identitas, kemudian pengguna memasukkan tanggal masuk dan juga tanggal keluar. Setelah data penginapan disimpan maka pengguna dapat melanjutkan proses ke fitur berikutnya.

2. *Check In* Kamar

Pada fitur ini, pengguna dapat melakukan *check in* apabila kamar tersebut telah dipesan sebelumnya. Apabila kamar belum dipesan maka pengguna tidak dapat melakukan *check in* kamar. Fitur *check in* kamar dilakukan dengan mencari kamar yang ingin melakukan *check in* kemudian menekan tombol *check in*. Kemudian pengguna memasukkan tanggal dan waktu *check in*.

3. *Check Out* Kamar

Pada fitur ini, pengguna dapat melakukan *check out* apabila kamar tersebut telah di *check in*. Apabila kamar belum dipesan dan juga belum *check in*. Maka pengguna tidak dapat melakukan proses *check out* kamar. Fitur *check out* dilakukan dengan mencari kamar yang ingin melakukan *check out* kemudian menekan tombol *check out*. Kemudian pengguna memasukkan tanggal dan waktu *check out*.

4. *Room Service*

Pada fitur ini, pengguna dapat melakukan pemanggilan *room service* kepada kamar yang telah dipesan dan juga telah melakukan *check in*. Pengguna dapat memanggil *room service* dengan mencari nomor kamar yang melakukan pemanggilan *room service* kemudian menekan tombol *room service*. Setelah itu, pengguna memasukkan data atau keterangan ke dalam sistem.

5. Restoran

Pada fitur ini, pengguna dapat memasukkan pesanan menu yang dipesan oleh tamu kamar. Pengguna hanya dapat memasukkan pesanan apabila kamar tersebut telah dipesan sebelumnya dan juga telah melakukan *check in*. Pengguna dapat

mencari nomor kamar yang melakukan pesanan dan kemudian menekan tombol *Order*. Kemudian pengguna dapat mencari menu yang diorder oleh tamu dan memasukkannya kedalam sistem.

Simpulan

Aplikasi adalah sebuah software yang dibangun oleh seseorang atau suatu perusahaan komputer untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan tugas sehari-hari. Aplikasi hotel adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk mempermudah pekerja hotel dalam melakukan kegiatan sehari-hari dalam menjalankan sebuah hotel. Aplikasi ini dapat menggantikan proses yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi proses yang dilakukan secara otomatis. Aplikasi tersebut dapat mengurangi kesalahan yang dapat terjadi apabila proses menjalankan hotel dilakukan secara manual. Dengan dikembangkannya aplikasi hotel, diharapkan SMKN 2 Batam dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai sarana pembantu pembelajaran materi front office khususnya dalam hal pesan kamar, check in kamar, check out kamar.

Penulis mengharapkan dapat menambahkan fitur-fitur baru kedalam aplikasi hotel tersebut dan juga lebih memperindah tampilan yang telah ada.

Daftar Pustaka

- Chaerunnisa, S., & Daniel Samboh, R. (2019). Pentingnya Upselling di Reservation Section Front Office Department Dalam Meningkatkan Pendapatan Kamar Di Hotel X Jakarta. *Eduturisma*, 4(2), 65–72.
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah. (2020). PENGEMBANGAN KARAKTER KEPEDULIAN MELALUI KURIKULUM “SENTRA” DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ADDIE. *Jurnal Instruksional*, 2(1), 64–69.
- Guswiani, W., Darmawan, D., Hamdani, N. A., & Noordiana, M. A. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FRONT OFFICE DI KELAS XI AKOMODASI PERHOTELAN SMKN 3 GARUT. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 688–698.
- Irwanto, I., & Guswiani, W. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(2), 77. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(2\).77-91](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(2).77-91)
- Kayandra, Y., & Agustin, F. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Pengenalan Danau Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1231–1240.
- Meiliyanthi, I., Firdaus, F., & Purnamawati, P. (2022). PENTINGNYA PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA WAWASAN PENDIDIKAN KEJURUAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 150–157.
- Nabila, A., Rohaeni, N., Jubaedah, Y., Yusuf, S. F., & Rinekasari, N. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Penanganan Reservasi Hotel Berbasis Video Motion Graphic di SMK Akomodasi Perhotelan. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan*, 1(2), 39–44.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120.
- Rohaeni, N., Jubaedah, Y., Rinekasari, N. R., & Yusuf, S. F. (2020). E-Rubric Aseessment pada Uji Kompetensi Making Bed di SMK Akomodasi Perhotelan. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 1–4.