BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Favehotel Braga salah satu perusahaan jasa yang beralamat di jalan Braga City Walk Entertainment Complex Jalan Braga No 99 – 101 Bandung. Favehotel Braga merupakan hotel bintang 3 dan memiliki 5 tipe kamar yaitu kamar tipe *Standard,* kamar tipe *Superior,* kamar tipe *Executive,* kamar tipe Keluarga, dan kamar tipe *Suite.* Setiap tipe kamar memiliki fasilitas yang sama yaitu terdapat kamar tidur *twin* atau *king*, *rain shower,* TV LED 32', lemari pakaian, wifi, AC, brankas, peralatan mandi, dan sendal. Untuk beberapa tiper kamar memiliki fasilitas tambahan, dan ditampilkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1-1 Tipe Kamar

No	Tipe Kamar	Jumlah Kamar	Luas Kamar	Kapasitas Tamu	Fasilitas Tambahan	
					A	B
1	*Standard*	68 Kamar	16 m^2	2 Orang	X	X
2	*Superior*	48 Kamar	18 m^2	2 Orang	V	X
3	*Executive*	22 Kamar	23 m^2	2 Orang	V	X
4	Keluarga	6 Kamar	26 m^2	4 Orang	V	V
5	*Suite*	6 Kamar	30 m^2	6 Orang	V	V

*simbol V berarti fasilitas tersebut terdapat di dalam kamar
*simbol X berarti fasilitas tersebut tidak terdapat di dalam kamar
*keterangan:
A: Meja tulis dan kursi
B: Tempat tidur tambahan

Semua tipe kamar yang ditawarkan oleh Favehotel Braga memiliki tarif harga yang berbeda-beda. Adapun tarif kamar yang lebih tinggi yaitu kamar tipe Keluarga senilai harga Rp 696.990,- per malam dan untuk tarif kamar terendah yaitu kamar tipe *Standard* senilai harga Rp 268.200-, per malam. Fasilitas yang berbeda secara signifikan di antara dua kamar tersebut yaitu hanya terdapat fasilitas tempat tidur tambahan.

Proses penentuan tarif kamar adalah hal yang sangat krusial untuk dilakukan dalam dunia bisnis perhotelan. Pembebanan biaya untuk beberapa fasilitas dan pelayanan

sering kali dibagi rata oleh Favehotel Braga sehingga sangat perlu untuk mengelompokkan seluruh aktivitas agar mengetahui bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut dikonsumsi disetiap tipe kamarnya. Perbedaan dalam pembebanan biaya disetiap tipe kamar yang beragam sangat menuntut pihak hotel untuk lebih teliti dalam menentukan suatu harga tarif kamar.

Saat ini, Favehotel Braga melakukan pembagian yang rata terhadap biaya yang dikeluarkan seperti pemakaian air, telepon, dan juga listrik. Namun, jika ditelusuri lebih jauh setiap tipe kamar memiliki perbedaan aktivitas-aktivitas yang akan dikeluarkan di setiap tipe kamar nya. Sebagai salah satu contoh yaitu aktivitas penggunaan air di setiap kamar. Biaya pengeluaran air untuk kamar tipe *standard* akan berbeda dengan biaya pengeluaran air pada kamar tipe keluarga. Biaya yang dikeluarkan jauh akan berbeda dikarenakan kapasitas tamu yang ada pada kamar tipe keluarga yaitu 4 orang, sedangkan kapasitas tamu untuk kamar tipe *standard* yaitu hanya terdapat 2 orang. Maka fasilitas dan pelayanan yang diberikan berbeda untuk setiap tipe kamar, dan mengakibatkan pembebanan setiap tipe kamar menjadi berbeda dari masing-masing aktivitasnya.

Penentuan tarif kamar dapat didasari oleh biaya operasional yang sudah dikeluarkan oleh kamar tersebut. Hasil perhitungan biaya operasional tersebut disebut dengan harga pokok. Harga pokok akan menjadi patokan dasar untuk menentukan tarif suatu kamar yang akan ditawarkan kepada konsumen. *Activity Based Costing* adalah sistem informasi biaya yang terfokus pada aktivitas-aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan produk atau jasa. Dengan menggunakan *Activity Based Costing*, biaya operasional dibebankan ke objek biaya seperti produk atau jasa dengan mengindentifikasi aktivitas yang dibutuhkan untuk menghasilkan *output.*

Aplikasi penentuan tarif kamar mempertimbangkan fasilitas kamar dengan pendekatan *Activity Based Costing* diharapkan dapat menjadi alat bantu untuk mengelola hotel dalam menentukan harga jual kamar. Pada metode pendekatan *Activity Based Costing*, biaya operasional pada masing-masing kamar dibebankan pada penyebab biaya atau sering disebut dengan *cost driver.* Dalam metode pendekatan *Activity Based Costing* mampu mengalokasikan biaya aktivitas ke setiap

kamar secara tepat ini diharapkan mampu membantu pihak manajemen Favehotel Braga dalam pengambilan keputusan sehingga dapat lebih meningkatkan penjualannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang adalah sebagai berikut.

a. Bagaimana mengidentifikasi aktivitas kamar?
b. Bagaimana menentukan biaya operasional hotel berdasarkan jenis fasilitas yang berbeda-beda?
c. Bagaimana perhitungan tarif kamar pada Favehotel Braga dengan mempertimbangkan biaya setiap aktivitasnya?
d. Bagaimana membuat catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar dan membuat laporan laba rugi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi aktivitas kamar dengan *cost driver*, aktivitas, dan bobot *cost pool.*
b. Menentukan biaya operasional masing-masing kamar dengan jenis fasilitas yang berbeda-beda.
c. Menentukan biaya operasional masing-masing kamar dengan mempertimbangkan biaya setiap aktivitasnya.
d. Membuat catatan akuntansi berupa jurnal, buku besar, dan membuat laporan laba rugi.

1.4 Batasan Masalah

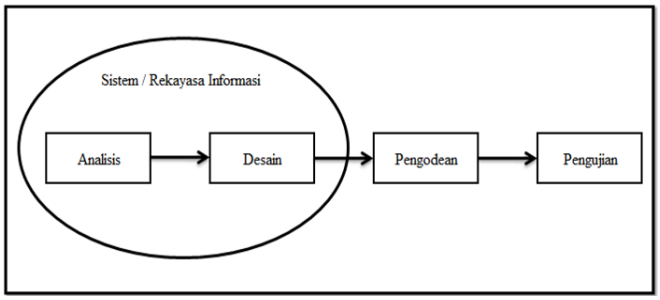
Batasan masalah dalam Proyek Akhir adalah sebagai berikut.

a. Pembangunan aplikasi hanya sampai dengan tahap pengujian.
b. Pengeluaran dilakukan per periode.
c. Harga perlengkapan diasumsikan sama.
d. Harga kamar ditetapkan oleh perusahaan.
e. Bobot hasil konversi ditentukan berdasarkan data perusahaan.

f. Sumber harga kamar ditetapkan oleh perusahaan.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan Proyek Akhir ini menggunakan model pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Tahapan model *waterfall* menurut [1] dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1-1 Tahapan Model *Waterfall*

a. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan sistem. Tahap ini untuk mengumpulkan kebutuhan yang dilakan dengan observasi dan wawancara ditempat studi kasus. Pertama, observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada area Favehotel Braga untuk melihat gambaran langsung tempat studi kasus untuk Proyek Akhir ini. Selanjutnya, wawancara secara langsung dengan karyawan Favehotel Braga yaitu dengan Bapak Dadang yang merupakan kepala bidang *Human Resource* di Favehotel Braga. Wawancara dan observasi dilakukan pada bulan September hingga bulan November. Tahap ini bertujuan untuk memahami sistem yang sudah ada dan menganalisa kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh Favehotel Braga.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan desain perangkat lunak yang bertugas untuk membuat tahapan desain pembuatan program perangkat lunak berdasarkan analisis tahap sebelumnya. Desain data pada Proyek Akhir ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Selanjutnya, desain *interface* yang berguna untuk membuat tampilan web dalam bentuk gambar yakni menggunakan *Balsamiq.* Untuk

melakukan perancangan digunakan perancangan berbasis objek dengan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) berguna untuk mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Pada Proyek Akhir ini menggunakan 4 jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) yaitu pertama *Use Case Diagram* yang berguna untuk menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor. Selanjutnya, *Activity Diagram* yang digunakan untuk memodelkan proses apa saja yang akan terjadi pada sistem yang akan dibangun. Kemudian, menggunakan jenis *Sequence Diagram* yang berfungsi untuk menjelaskan interaksi objek dalam urutan waktu. Selanjutnya, *Class Diagram* yang akan menampilkan kelas-kelas yang terdapat dalam sistem. *Class Diagram* memberikan gambaran mengenai sistem yang akan dibangun.

c. Pengkodean

Tahap ini merupakan penerjemahan desain ke dalam bahasa yang dikenali oleh komputer. Pada tahap ini menggunakan perancangan berorientasi objek dengan pemrograman berbasis *Framework Codeigneter* yang merupakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan metode MVC (*model, view, controller*). Untuk membangun basis data menggunakan MySQL yang merupakan salah satu aplikasi *Database Management System* (DBMS). *Database Management System* (DBMS) merupakan apikasi yang mampu mengelola dan menampilkan data.

d. Pengujian

Tahap ini dilakukan pengujian yang menggunakan *Black-Box Testing*, *User Acceptance Test* (UAT), dan pengujian manual. Pengujian yang dilakukan dengan *Black-Box Testing* yakni menguji fungsionalitas yang ada pada perangkat lunak tanpa menguji desain dan kode program. Selanjutnya, pada *User Acceptance Test* (UAT) dilkukan pengujian oleh pengguna dengan menghasilkan umpan balik berupa dokumen hasil uji yang dilakukan pada perangkat lunak sebelum dirilis.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan rencana jadwal pengerjaan dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir.

Tabel 1-2 Jadwal Pengerjaan

Tahapan	2019																2020																			
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis																																				
Desain																																				
Pengodean																																				
Pengujian																																				
Dokumentasi																																				