

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manajemen ruangan untuk kebutuhan rapat dan berbagai acara lainnya merupakan hal yang penting bagi sebuah perusahaan [1]. Selain itu, pelaksanaan teleconference lewat aplikasi seperti zoom juga telah menjadi kebutuhan diberbagai sektor perusahaan [2]. Meski begitu, jumlah peserta dan batas waktu yang diberikan kepada pengguna gratis cukup terbatas sehingga perusahaan perlu upgrade ke tingkat pro atau keatasnya untuk memenuhi layanan yang dibutuhkan [3]. Karna itu perlu manajemen yang baik dalam mengatur kedua nya mengingat jumlah ruangan dan layanan Zoom Meeting Premium yang terbatas disebuah perusahaan [4], dalam hal ini banyak perusahaan yang masih memakai cara manual dalam proses manajemen nya yang di mana hal ini membutuhkan waktu yang lama, selain itu tingginya permintaan informasi dan manajemen yang cepat dan akurat membuat proses manual menjadi lebih tidak efektif dan efesien [5][6].

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan aplikasi E-Booking agar pengguna dapat memperoleh informasi dan melakukan pemesanan dengan mudah dan cepat [7]. Aplikasi yang dirancang harus mendapat partisipasi dari calon pengguna untuk menciptakan aplikasi yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna [8]. Dalam hal ini penerapan metode *design thinking* merupakan hal yang tepat untuk dilakukan karena dapat membantu memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan banyak ide yang kemudian dapat diterapkan pada pengembangan aplikasi [9].

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan mengenai aplikasi E-Booking ruangan berbasis web. Diantaranya adalah penelitian yang berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMINJAMAN RUANGAN BERBASIS WEB", "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Meeting Room Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel", dan "BOOKING FASILITAS RUANGAN MEETING DI PT BETON ELEMEN PERSADA BERBASIS WEB" [10][11][12]. Dari penelitian-penelitian tersebut, tim peneliti bertujuan untuk mengembangkan aplikasi E-Booking ruangan dan Zoom Meeting Premium yang menarik serta memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan dan mempermudah proses pemesanannya.

1.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, fokus permasalahan penelitian yang dilakukan adalah bagaimana mengembangkan aplikasi E-Booking Ruangan dan Zoom Meeting Premium berbasis web yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.3. Batasan Masalah

Dalam rangka mengembangkan aplikasi, tim peneliti menyadari beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Waktu yang dimiliki untuk merancang dan membuat aplikasi adalah 3 bulan.
2. Penelitian dilakukan di kantor pusat Subholding Pelindo Multi Terminal, sehingga umpan balik dan variasi pandangan terkait aplikasi hanya berasal dari pengguna di tempat tersebut saja.

1.4. Hipotesis

1. Aplikasi yang akan dikembangkan dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk memesan ruangan dan layanan Zoom Meeting Premium dibandingkan dengan proses manual sebelumnya.
2. Tampilan aplikasi yang dirancang akan nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna.
3. Aplikasi akan memberikan kemudahan akses terhadap informasi ruangan dan Zoom Meeting Premium.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama penelitian ini dilakukan adalah untuk merancang aplikasi E-Booking ruangan dan zoom meeting premium yang menarik dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.6. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini:

1. Mempermudah pengguna dalam menemukan informasi ruangan dan layanan Zoom Meeting Premium yang tersedia.
2. Mempermudah pengguna dalam memesan ruangan dan layanan Zoom Meeting Premium.

3. Menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca atau peneliti yang tertarik dengan aplikasi e-booking.

1.7. Keterbaruan

No	Penelitian Sebelumnya	Keterbaruan
1	Kurnia, D [7] menggunakan metode SDLC untuk membuat aplikasi e-booking lapangan futsal di kota bukit tinggi.	Menggunakan metode <i>design thinking</i> untuk membuat aplikasi e-booking, selain itu sudut pandang calon pengguna diminta sebelum dan sesudah aplikasi dibuat.
2	Ansori, S et al [8] menggunakan metode desain thinking untuk merancang ui/ux aplikasi SIPROPMAWA berbasis mobile.	Meski memakai metode yang sama, namun fungsi dan jenis aplikasi yang dibuat berbeda dengan penelitian sebelumnya.
3	Pratama, R et al [10] menggunakan metode pengembangan prototype untuk membuat aplikasi peminjaman ruangan berbasis web.	Menggunakan metode yang berbeda yakni <i>design thinking</i> untuk membuat aplikasi e-booking ruangan dan Zoom Meeting Premium berbasis web.
4	Pratama, M. A et al [11] memakai metode RAD untuk membuat aplikasi pemesanan meeting room menggunakan framework Laravel.	Menggunakan metode berbeda yakni <i>design thinking</i> untuk membuat aplikasi e-booking ruangan dan Zoom Meeting Premium berbasis web.
5	Rachman, R. M et al [12] menggunakan metode terstruktur melibatkan tiga tahapan penting untuk mengembangkan aplikasi booking ruangan.	Menggunakan metode berbeda yakni <i>design Thinking</i> untuk membuat aplikasi e-booking ruangan dan Zoom Meeting Premium berbasis web. Selain itu pada penelitian ini tahap maintance digunakan.