

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

D3 Perhotelan adalah program studi yang mengajarkan bagaimana sebuah hotel dioperasikan. Mahasiswa akan mempelajari berbagai ilmu yang berkaitan dengan service and hospitality mulai dari *Front Office, Housekeeping, Laundry, Food and Beverage Production, Food and Beverage Service*, hingga *Pastry and Bakery*. Melalui program studi ini mahasiswa akan memahami bagaimana keseluruhan sebuah industri perhotelan bekerja. Selain aspek pengetahuan dan kemampuan, D3 Perhotelan UMN juga melihat aspek penting lain yakni sikap dan perilaku yang harus dimiliki oleh mahasiswa perhotelan (umn.ac.id, 2019).

Sikap adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata yang akan terjadi, jadi merupakan suatu hal yang menentukan sikap sifat, hakikat baik perbuatan sekarang maupun perbuatan yang akan datang (Rosyida, 2012) . Sikap sudah menjadi salah satu komponen penilaian dan terdapat komponen penilaian sikap yang hanya ada pada prodi perhotelan yaitu *academic and behavioral skills, professional grooming*, dan *community skills*. Namun setiap dosen yang menemukan pelanggaran sikap yang dilakukan oleh mahasiswa perhotelan, dosen tidak dapat mencatat dan melaporkan hal tersebut dikarenakan pencatatan dan pelaporan untuk pelanggaran mengenai *attitude* belum terlaksana dikarenakan tidak ada sistem yang mengatur tentang pelaporan penilaian dan pelanggaran sikap.

Berdasarkan penelitian dari (Purnomo, dkk., 2019), penerapan aplikasi penilaian sikap bisa mengatasi kesulitan dalam penilaian sikap yang harus dinilai setiap hari. Aplikasi penilaian ini mencatat semua hasil belajar dari siswa pada setiap pertemuan melalui perangkat *mobile android* dan siswa bisa melihat perkembangan nilai yang telah dicatat setiap hari. Metode pengembangan yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode *waterfall*. Berdasarkan penelitian dari Hidayat dan Nugrahanti. (2018), aplikasi penilaian sudah dapat menggantikan model penilaian yang dijalankan secara manual selama ini, karena model penilaian manual tidak dapat berjalan secara cepat, efektif, dan efisien. Metode pengembangan yang digunakan pada aplikasi ini adalah metode *waterfall*.

Dengan tidak terlaksananya pencatatan dan pelaporan untuk pelanggaran sikap, maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat menjadi tempat aktifitas pencatatan dan pelaporan sekaligus rekapitulasi *monitoring* untuk segala hal yang berkaitan dengan penilaian sikap dari mahasiswa perhotelan UMN (Kristiawan, 2020). Dengan dibutuhkannya aplikasi tersebut, maka akan dibangun sebuah aplikasi penilaian sikap berbasis *mobile*. Dengan menerapkan aplikasi penilaian sikap ini mahasiswa akan dinilai berdasarkan sikap dan perilaku mereka sebagai pemimpin sejati (umn.ac.id, 2019). Sikap yang dinilai dari aplikasi ini bisa berupa *reward* apabila mahasiswa tidak melakukan pelanggaran sikap dan bisa berupa *punishment* apabila mahasiswa melakukan pelanggaran sikap (Armelia, 2020).

Pengembangan aplikasi akan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) karena berdasarkan dari artikel situs web Capterra (2019), metode RAD memiliki keuntungan *flexibility* dan *adaptability* sebagai pembuat

aplikasi melakukan *adjustments* secara cepat selama melakukan pengerjaan aplikasi, *quick iteration* yang akan mempersingkat pengerjaan aplikasi sehingga cocok dengan waktu pengerjaan penelitian ini yang berjangka 2 bulan, dan meningkatkan *customer satisfaction* karena kolaborasi dan koordinasi dengan *client* dan *users*. Hal ini sesuai dengan penelitian ini karena dalam pengumpulan data di penelitian ini dilakukan dengan *client* dan mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi akan dilakukan oleh *users*.

Berdasarkan penelitian Febriani dan Hidayati(2017), metode pengembangan RAD ini sesuai untuk menghasilkan sistem perangkat lunak dengan kebutuhan mendesak dan waktu yang singkat dalam penyelesaiannya. Jika kebutuhan perangkat lunak dipahami dengan baik dan lingkup perangkat lunak dibatasi dengan baik sehingga tim dapat menyelesaikan pembuatan perangkat lunak dengan waktu yang pendek. Berdasarkan penelitian Putra dan Fauzijah (2018), metode RAD merupakan suatu metode pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan berorientasi objek (*object oriented approach*) terhadap pengembangan sistem. Metode ini bertujuan untuk mempersingkat waktu dalam perencanaan, perancangan dan penerapan suatu sistem bila dibandingkan dengan metode tradisional

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* untuk penilaian sikap dengan metode pengembangan *Rapid Application Development*?
2. Berapa tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile* untuk penilaian sikap dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Android.
2. Sikap yang dinilai pada penelitian ini hanya *academic and behavioral skills*, *professional grooming*, dan *community skills*.
3. Aplikasi menggunakan *backend API* yang sudah disiapkan pihak UMN.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun aplikasi *mobile* untuk penilaian sikap dengan metode pengembangan *Rapid Application Development*.
2. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi penilaian sikap yang dirancang dan dibangun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu program studi perhotelan dalam menanamkan *softskill* dan *hardskill* kepada mahasiswa aktif program studi perhotelan.
2. Mempermudah dosen program studi perhotelan dalam mencatat dan melaporkan attitude mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development (RAD)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, Skala likert dan Sikap.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi metodologi penelitian yang dilakukan dan perancangan sistem yang terdiri dari *flowchart*, *schema database* dan rancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

Bab ini berisi pembahasan mengenai implementasi dari aplikasi yang telah dibuat serta evaluasi aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan sistem yang telah dibuat.