

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belakangan ini transformasi digital telah merubah secara signifikan industri pariwisata, khususnya dalam proses pemesanan akomodasi. Keberadaan internet dan perangkat bergerak telah memberikan peluang baru untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan dalam mencari serta memesan tempat menginap. Fenomena pemesanan hotel online tidak hanya menjadi sebuah kebutuhan, tetapi juga menciptakan ekosistem bisnis yang dinamis.

Pentingnya antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dalam aplikasi pemesanan hotel tidak dapat dipandang sebelah mata. Antarmuka aplikasi menjadi jendela utama bagi pengguna untuk berinteraksi dengan layanan, dan keberhasilannya menciptakan dampak langsung terhadap kepuasan pelanggan. Tujuan perancangan *UI* dan *UX* yang menarik dan *user friendly* dapat membantu pelanggan hotel untuk mengenal dan melakukan booking kamar melalui aplikasi. Selain itu, perusahaan dapat memperkenalkan fasilitas pelayanan hotel mereka dan membuat pelanggan mereka untuk dapat melakukan proses booking secara online tanpa ada batasan perbedaan waktu ataupun daerah (Putra dkk., 2023).

Dalam merespon kebutuhan akan pengalaman pengguna yang semakin kompleks, industri pariwisata terus berinovasi. *Protokol tHUB-X*, atau *Travel and Hospitality User Booking Experience*, muncul sebagai respons terhadap kebutuhan integrasi yang lebih efisien dan keterhubungan yang menyeluruh. Protokol ini dirancang secara khusus oleh PT. Pyxis Ultimate Solution dan hanya dapat diakses dalam ruang lingkup PT. Pyxis Ultimate Solution. *Protokol tHUB-X* memungkinkan aplikasi pemesanan hotel online menyajikan katalog produk dengan kecepatan dan keakuratan yang optimal.

Selain fokus pada aspek desain antarmuka dan integrasi *protokol tHUB-X*, keamanan data juga menjadi aspek kritis dalam perancangan aplikasi pemesanan hotel online. Dalam konteks ini, *Advanced Encryption Standard (AES)* dengan panjang kunci 256 bit (*AES256*) hadir sebagai solusi enkripsi yang kuat dan andal. Penggunaan *AES256* memberikan tingkat keamanan yang tinggi, memastikan

bahwa data sensitif, seperti informasi kartu kredit dan data pribadi pengguna, dienkripsi secara efektif dan tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berwenang.

Dengan menggabungkan fokus pada desain antarmuka yang efisien, integrasi *protokol tHUB-X*, serta keamanan data melalui enkripsi *AES256*, diharapkan bahwa hasil dari magang ini akan menjadi fondasi kuat untuk pengembangan aplikasi pemesanan kamar hotel online yang inovatif. Melalui analisis produk sebelumnya, kami telah mengumpulkan umpan balik yang berharga dan mengevaluasi kinerja serta kekurangan produk yang ada. Dengan demikian, laporan ini diharapkan dapat menjadi panduan strategis untuk menghadirkan solusi yang lebih cemerlang.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Penulisan laporan magang ini memiliki tujuan dan manfaat yaitu :

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan umum magang yaitu memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa di dalam dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang relevan dengan bidang studi mereka. Selain itu, magang juga bertujuan untuk membantu mahasiswa menjelajahi berbagai aspek pekerjaan, membangun jaringan profesional, meningkatkan pemahaman tentang budaya organisasi, serta mempersiapkan mereka untuk sukses dalam karier masa depan.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

Tujuan khusus magang yaitu :

- a. Mahasiswa ditempatkan di perusahaan atau organisasi pada proyek khusus yang dijadwalkan.
- b. Mahasiswa dapat menetapkan tujuan tertentu dan belajar dari mentor atau supervisor yang memiliki pengalaman di bidang tertentu.
- c. Mahasiswa dapat merancang antarmuka aplikasi yang dapat digunakan sebagai tambahan pada portofolio mereka, seperti penulisan artikel, desain situs web, atau proyek seni.
- d. Mahasiswa mendapat ilmu baru ( *Protokol tHUB-X* ) yang belum pernah diajarkan selama perkuliahan.

- e. Memungkinkan mahasiswa mendapatkan tawaran pekerjaan setelah lulus.
- f. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan selama magang.

### 1.2.3 Manfaat Magang

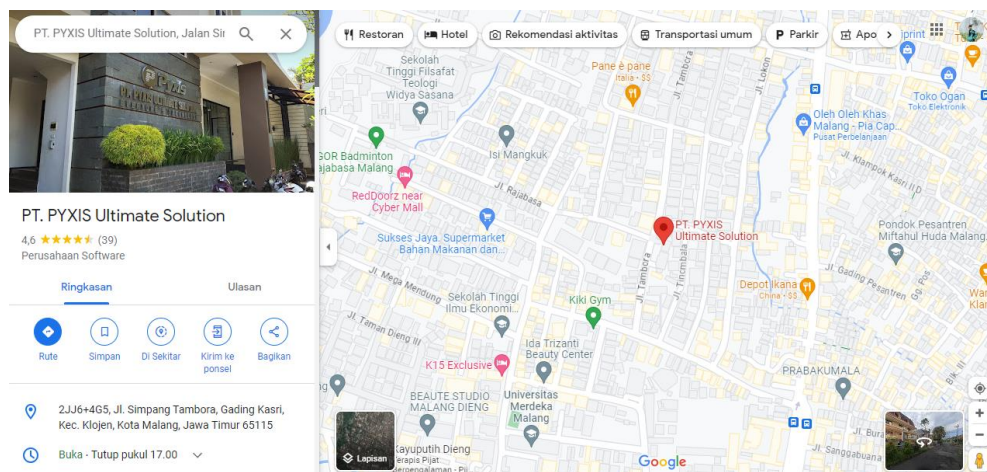
Manfaat magang yang akan didapat oleh Mahasiswa, Institusi, dan Industri antara lain :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam lingkungan kerja nyata sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.
  - b. Membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidang studinya, seperti teknologi, komunikasi, manajemen waktu, dan keterampilan pemecahan masalah.
  - c. Membantu mahasiswa menjelajahi bidang pekerjaan atau industri tertentu sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih tepat mengenai karir masa depan mereka.
  - d. Membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana dunia kerja sebenarnya dan bagaimana teori akademis yang diterapkan.
2. Bagi Program Studi atau Institusi
  - a. Membantu institusi untuk menjalin atau menjaga koneksi dengan industri.
  - b. Membantu institusi mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan *IPTEK* dan kebutuhan pasar tenaga kerja.
  - c. Melalui umpan balik dari industri, institusi dapat menyesuaikan kurikulum agar dapat lebih sesuai dengan kebutuhan industri.
3. Bagi Industri atau Lokasi Magang
  - a. Membantu perusahaan mengisi kekurangan sumber daya manusia, terutama pada proyek-proyek khusus atau tugas tambahan yang membutuhkan bantuan sementara.

- b. Membuka kesempatan bagi perusahaan untuk mengevaluasi mahasiswa sebagai potensi karyawan.

### 1.3 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan magang dilaksanakan di PT. Pyxis Ultimate Solution, Kota Malang. Lokasi Magang berada Di Jl. Tambora No.15 Kel. Karang Besuki, Kec. Sukun, Kota Malang. Magang ini dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023 hingga tanggal 22 Desember 2023. Kegiatan magang sesuai dengan jadwal kerja karyawan pada PT. Pyxis Ultimate Solution, dimulai dari pukul 08:00 WIB hingga dengan pukul 17:00 WIB.



Gambar 1.1 Denah Perusahaan

### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembentukan kelompok

Mahasiswa / calon peserta membuat kelompok sesuai yang diinginkan dengan maksimal anggota 4 mahasiswa.

- b. Observasi

Mahasiswa melakukan survey terhadap lokasi magang yang sudah diberikan oleh koordinator magang atau dapat mencari lokasi magang sendiri bersama kelompok.

- c. Penetapan lokasi magang

Penetapan lokasi magang didasarkan pada kelayakan lokasi magang yang dilakukan oleh koordinator magang.

d. Penyusunan proposal

Penyusunan proposal magang oleh kelompok disertai portofolio dan curriculum vitae setiap anggota.

e. Pengiriman proposal

Setelah proposal disetujui oleh koordinator magang, koordinator program studi, dan ketua jurusan, proposal akan dikirimkan ke perusahaan. Dalam hal ini kelompok kami mengirimkan softfile proposal ke email perusahaan dan hardfile dikirimkan melalui ekspedisi menuju ke alamat perusahaan.

f. Konfirmasi penerimaan

Perusahaan mengirimkan surat balasan tanda diterima dan kelompok melakukan konfirmasi ke koordinator magang dan admin program studi.

g. Pembekalan magang

Pembekalan magang dilaksanakan diikuti oleh seluruh calon peserta magang sebelum berangkat ke lokasi magang. Pembekalan magang berisi teknis pelaksanaan magang yang harus dijalankan peserta magang selama pelaksanaan magang.

h. Wawancara

Peserta magang melaksanakan wawancara bersama pimpinan perusahaan. Wawancara berisi pengenalan, tanya jawab, dan presentasi project yang pernah dikerjakan sebelumnya.

i. Pelaksanaan magang

Peserta magang membawa surat pengantar magang dari Wakil Direktur 1 serta *log book* yang harus diisi mahasiswa selama magang berlangsung.

j. Pembuatan laporan magang

Peserta magang harus menyusun catatan harian kegiatan dan laporan magang.