



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMAR
PADA
HOTEL XINLU PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

ROBBY YAHYA

0722300204

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMAR
PADA
HOTEL XINLU PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :

ROBBY YAHYA
0722300204

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ROBBY YAHYA
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300204
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
KAMAR PADA HOTEL XINLU PANGKALPINANG

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, 5 Agustus 2010

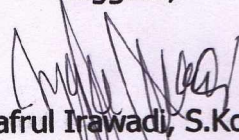
Dosen Pembimbing


(Hadi Santoso, S.Kom)



Panitia Penguji


Ketua,
(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

Anggota,

(Syafrul Irawadi, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom)

ABSTRAKSI

Kegiatan Penyewaan kamar di Hotel Xinlu Pangkalpinang ini masih menggunakan cara yang manual, sehingga dalam pelaksanaannya mengalami beberapa kendala, misalnya dalam pemesanan kamar, pencarian data kamar yang kosong dan pembuatan laporan penyewaan kamar membutuhkan waktu yang lama dan tidak terjamin keakuratannya. Untuk meneliti permasalahan diatas, penulis membuat penulisan tugas akhir ini menggunakan metode object oriented, dikarenakan dengan menggunakan metode ini sistem akan selalu ditingkatkan apabila digunakan sewaktu-waktu. Dan alat perancangan basis data memakai class diagram, LRS, Tabel relasi, dan spesifikasi basis data. Sedangkan penggambaran sistem penulis menggunakan activity diagram, use case diagram. Untuk mengatasi permasalahan dalam penyewaan kamar di Hotel Xinlu Pangkalpinang diperlukan adanya fasilitas-fasilitas perangkat lunak seperti mendapatkan program aplikasi dengan proses yang lebih mudah. Untuk membuat sistem pemesanan kamar yang terkomputerisasi penulis membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemograman Visual Basic 6.0 yang sangat membantu dalam mengatasi permasalahan dalam penyewaan kamar. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dengan dikembangkan sistem informasi penyewaan kamar, kegiatan penyewaan kamar diharapkan berjalan dengan baik dan sistem yang digunakan dapat menunjang dalam proses penginapan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Hotel Xinlu Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi (DIII) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Penyewaan Kamar pada Hotel Xinlu Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, Selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Bapak Hadi Santoso, S.Kom, selaku Dosen pembimbing
4. Pimpinan Hotel Xinlu Pangkalpinang yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
5. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir (TA) ini serta temen-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir (TA) ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Tugas Akhir (TA) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli, 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	24
Gambar 3.2 : Activity Diagram Reservasi	27
Gambar 3.3 : Activity Diagram Check In	28
Gambar 3.4 : Activity Diagram Servis	29
Gambar 3.5 : Activity Diagram Check Out	30
Gambar 3.6 : Activity Diagram Laporan	31
Gambar 3.7 : Use Case Diagram.....	39
Gambar 4.1 : Class Diagram entitas tanpa method	43
Gambar 4.2 : Logical Record Structure	44
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	60
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama	61
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Utama Master	62
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Form Entry Data Reservasi.....	63
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Tamu	64
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Kamar.....	65
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Entry Data Biaya.....	66
Gambar 4.10: Rancangan Layar Menu Utama Transaksi.....	67
Gambar 4.11: Rancangan Layar Form Entry Data Check In	68
Gambar 4.12: Rancangan Layar Form Entry Data Servis	69
Gambar 4.13: Rancangan Layar Form Entry Data Nota Check Out.....	70
Gambar 4.14: Rancangan Layar Menu Utama Laporan	71
Gambar 4.15: Rancangan Layar Form Cetak Laporan.....	72
Gambar 4.16: Sequence Diagram Form Entry Data Reservasi	73
Gambar 4.17: Sequence Diagram Form Entry Data Tamu.....	74
Gambar 4.18: Sequence Diagram Form Entry Data Kamar.....	75
Gambar 4.19: Sequence Diagram Form Entry Data Biaya	76

Gambar 4.20: Sequence Diagram Form Entry Data Check In.....	77
Gambar 4.21: Sequence Diagram Form Entry Data Servis	78
Gambar 4.22: Sequence Diagram Form Entry Data Nota Check Out.....	79
Gambar 4.23: Sequence Diagram Form Entry Data Laporan.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 : Nota.....	85
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 : Data Reservasi	87
B-1 : Data Tamu	88
B-1 : Data Kamar.....	89
B-1 : Data Biaya	90
B-1 : Data Biaya	91
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 : Cetak Nota Check Out.....	93
C-2 : Laporan Penyewaan.....	94
Lampiran D : Rancangan Masukan	
C-1 : Rancangan Keluaran Entry Data Reservasi	96
C-2 : Rancangan Keluaran Entry Data Tamu	97
C-3 : Rancangan Keluaran Entry Data Kamar.....	98
C-3 : Rancangan Keluaran Entry Data Biaya	99
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relasi Reservasi.....	45
Tabel 4.2 : Relasi Check In.....	45
Tabel 4.3 : Relasi Tamu.....	46
Tabel 4.4 : Relasi Pesan.....	46
Tabel 4.5 : Relasi Kamar	46
Tabel 4.6 : Relasi Servis	47
Tabel 4.7 : Relasi Detil Biaya.....	47
Tabel 4.8 : Relasi Biaya	47
Tabel 4.9 : Relasi Nota Check Out.....	47
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Reservasi.....	48
Tabel 4.11 : Struktur Tabel Check In	49
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Pesan	50
Tabel 4.13 : Struktur Tabel Kamar.....	51
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Tamu	52
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Servis	53
Tabel 4.16 : Struktur Tabel Nota Check Out.....	54
Tabel 4.17 : Struktur Tabel Detil Biaya	55
Tabel 4.18 : Struktur Tabel Biaya	56

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



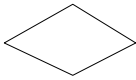
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



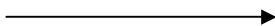
Activity State

Menggambarkan proses bisnis

NewSwimlane NewSwimla...

Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu system



USE Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

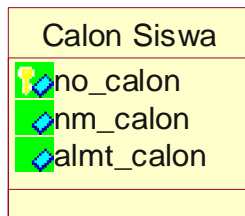
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas



Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang

Simbol Class Diagram



1 1*



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan

yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s.d. 8

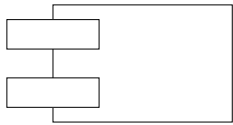
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



Aggregate

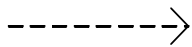
Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

Simbol LRS(Logical Record Struktur)



Component

Menggambarkan modul perangkat lunak



Dependency

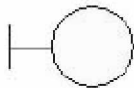
Menggambarkan ketergantungan antar komponen

Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu system



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem

dengan dunia luar



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul (Judul luar / dalam)	
Halaman Pengesahan (Sebelum Sidang)	
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi.....	xiii
BAB I	PEDAHULUAN
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Pembatasan Masalah	2
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	4
BAB II	LANDASAN TOERI
1. Konsep Sistem Informasi	
a. Konsep Dasar Informasi.....	5
b. Konsep Sistem Informasi	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML	
a. UML (Unified Modeling Language).....	8

b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	
1) Activity Diagram	9
2) Analisa Keluaran.....	13
3) Analisa Masukan.....	14
4) Use Case Diagram.....	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	
1) Class Diagram	19
2) LRS.....	20
3) Tabel.....	20
4) Spesifikasi Basis Data	20
5) Rancangan Dokumen Keluaran	21
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	21
7) Rancangan Layar Program	21
8) Sequence Diagram	21
3. Teori Pendukung Penyewaan Kamar	22

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	23
b. Struktur Organisasi	
1) Struktur Organisasi	24
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	25
2. Uraian Prosedur	25
3. Analisa Proses.....	27
4. Analisa Keluaran	31
5. Analisa Masukan	32
6. Identifikasi kebutuhan.....	34
7. Use Case Diagram	38

	8. Derskripsi Use Case.....	39
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	
	1. Rancangan Basis Data	
	a. Class Diagram.....	43
	b. LRS	44
	c. Transpormasi Logical Record Structure Ke Relasi (Tabel)	45
	d. Spesifikasi Basais Data.....	48
	2. Rancangan Antar Muka	
	a. Rancangan Keluaran.....	57
	b. Rancangan Masukan	58
	c. Rancangan Dialog Layar	60
	d. Sequence Diagram.....	73
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan.....	81
	2. Saran.....	81
	Daftar pusataka	83
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	84
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	86
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran	92
	Lampiran-D, Rancangan Masukan	95
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	100
	Kartu Bimbingan	102