

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN KAMAR DI HOME STAY SOLAGRACIA BERBASIS
DESKTOP**

SKRIPSI



OKTAVIANI

1022500193

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2014

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN KAMAR DI HOME STAY SOLAGRACIA BERBASIS
DESKTOP**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

OKTAVIANI

1022500193

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM :1022500193

Nama :OKTAVIANI

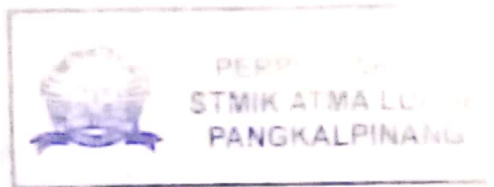
Judul Skripsi :ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR DI HOME STAY SOLAGRACIA BERBASIS DESKTOP

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 19 September 2014



(Oktaviani)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
KAMAR DI HOME STAY SOLAGRACIA BERBASIS DESKTOP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Oktaviani
1022500193

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 19 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji
Anggota

Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Dosen Pembimbing

Fitriyanti, M.Kom
NIDN. 0214087702

Ketua

Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN. 0212068601

Kaprodi Sistem Informasi

Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Ibu Yuyi Andrika, M Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Fitriyanti, M Kom selaku dosen pembimbing
5. Bapak Indrawan Stefanus selaku Owner Home Stay SolaGracia
6. Ibundaku, serta kakak-kakakku yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
7. Terkasihku Juanda yang selalu memberikan dukungan selama ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku, kawan-kawan Angkatan 2010, terutama Annisa Cikal yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah dan taufiknya sehingga laporan ini bisa bermanfaat bagi pembacanya serta menjadi sumber inspirasi bagi yang membutuhkan

Pangkalpinang, 11 Juni 2014



Penulis

ABSTRACT

SolaGracia Pangkalpinang a Home stay family nuance which is located in the bay of white Sand Bayur 223 White sand village, district Rangkui pangkalpinang city, Province Bangka Belitung island

After doing some research, the activities of the front office, especially processed booking hotel rooms now under way is still done manually Despite using computer btechnology but using computer technology but usage is still using Microsoft Office application packages, such as Ms Word and Ms Exel nit to mention the problem of finding the data that has been archived or stored in a computer folder will require a long time to get it

Of the problems that exist then the author will try to design information system using software microsoft access 2008 and 2007, the methodology used is to conduct fieldresearch in the form of interviews and observation the main object, thisis system to provide convenience to its users in room reservation and efficient.

ABSTRAKSI

Home stay SolaGracia Pangkalpinang merupakan penginapan bernuansa kekeluargaan yang beralamat di jalan Teluk Bayur Pasir Putih no.223, Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Rangkui Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung.

Setelah melakukan riset, proses kegiatan front office terutama di proses pemesanan kamar hotel yang sekarang sedang berjalan masih dilakukan secara manual. Walaupun sudah menggunakan teknologi komputer namun pemakaian aplikasinya masih sangat sederhana, yaitu masih menggunakan paket aplikasi *Microsoft office*, seperti Ms.Word dan Ms.Excel. Belum lagi masalah pencarian data yang telah diarsipkan atau tersimpan dalam folder komputer akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya.

Dari masalah-masalah yang ada maka penulis akan mencoba merancang Sistem Informasi dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Visual Basic.Net 2008 dan Microsoft Access 2007. Metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan penelitian lapangan berupa wawancara dan observasi. Objek utama sistem ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada penggunaanya dalam proses reservasi kamar sehingga lebih efektif dan efisien.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.4.2 Metode Analisa	4
1.4.3 Metode Perancangan	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.5.1 Tujuan	5
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem dan Informasi	8
2.1.1 Elemen-Elemen Sistem	9
2.1.2 Pengertian Informasi	10
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	11
2.2 Pengertian UML	11
2.2.1 Analisis Berorientasi Objek	13

a	Activity Diagram	13
b	Use Case Diagram	16
2.2.2	Perencanaan Berorientasi Objek	18
a	Class Diagram	18
b	Sequence Diagram	20
2.3	Analisa Dokumen Keluaran	22
2.4	Analisa Dokumen Masukan	22
2.5	Perencanaan Basis Data Secara Konseptual	22
2.5.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	23
2.5.2	Transformasi ERD ke LRS	26
2.5.3	Logical Record Structure (LRS)	27
2.5.4	Tabel	27
2.6	Teori Pendukung	27
2.6.1	Pengertian Sistem Informasi Perhotelan	27
2.6.2	Manfaat Sistem Informasi	28
2.6.4	Tugas Pokok dan Fungsi Manajemen Hotel	29
2.6.5	Pengertian Sistem Informasi Perhotela	30
2.7	Bahasa Pemrograman secara Global	30
2.7.1	Bahasa Pemrograman Visual Basic Net 2008	31
2.7.1.1	Komponen Visual Basic	31
2.7.1.2	Kelebihan Visual Basic	33
2.7.1.3	Kekurangan Visual Basic	33
2.8	Pengertian Proyek	33
2.8.1	Manajemen Proyek	34
2.8.2	Daur Hidup Manajemen	35
2.8.3	Model Pengembangan Waterfall	36
2.8.4	Analisa Resiko	39

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Project Execution Plan	42
3.1.1 Objective Proyek	42
3.1.2 Identifikasi Stakeholders	42
3.2 Identifikasi Derivelables	46
3.2 Penjadwalan Proyek	46
3.2.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan	47
3.2.2 Timeline Aktivitas	48
3.2.3 Work Breakdown Structure	51
3.3 Rancangan Anggaran Biaya (RAB)	52
3.4 Tabel RAM (Responsible Assignment Matrix)	53
3.5 Analisa Resiko	56
3.6 Meeting Plan	56
3.7 Project Charter	57
3.8 Approach (Pendekatan)	58
3.9 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	58
3.10 Project Plan	59
3.10.1 Scope Statment	59
3.10.2 Karakteristik Kebutuhan	59

BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi	60
4.1.1 Sejarah Home Stay SolaGracia	60
4.1.2 Tarif Kamar Home Stay SolaGracia	61
4.1.3 Struktur Organisasi Home Stay SolaGracia	65
4.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi	63
4.2 Uraian Prosedur	64
4.3 Analisa Proses	65
4.4 Analisa Keluaran Sistem Berjalan	74
4.5 Analisa Masukan Sistem Berjalan	77

4 6 Identifikasi Kebutuhan	79
4 7 Package Diagram	84
4 8 Use Case Sistem Usulan	85
4 9 Deskripsi Use Case	89
4 10 Rancangan Basis Data	96
4 10 1 Entity Relationship Diagram	96
4 10 2 Transformasi ERD ke LRS	98
4 10 3 Logical Record Struktur	99
4 10 4 Relasi	100
4 10 5 Spesifikasi Basis Data	104
4 10 6 Rancangan Antar Muka	115
4 10 7 Rancangan Dialog Layar	122
4 10 8 Sequence Diagram	144

BAB V PENUTUP

5 1 Kesimpulan	162
5 2 Saran	163

DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN A, Keluaran Sistem Berjalan	166
LAMPIRAN B, Masukan Sistem Berjalan	172
LAMPIRAN C, Rancangan Keluaran Sistem Usulan	178
LAMPIRAN D, Rancangan Masukan Sistem Usulan	187
LAMPIRAN E, Surat Keterangan	198
LAMPIRAN F, Surat Konsultasi	202

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.3 <i>Sruktur Aktifitas</i>	49
Gambar 3.2 milestone.....	50
Gambar 3.3 Work Breakdown Structure.....	51
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SolaGracia.....	62
Gambar 4.2 Activity Diagram Reservasi.....	66
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Tamu.....	67
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Proses Check-in</i>	68
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Proses Check-in Extra Bad</i>	69
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Proses Kwitansi DP</i>	70
Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan Restoran.....	71
Gambar 4.8 Activity Diagram Pemesanan Laundry.....	72
Gambar 4.9 Activity Proses Room Charge.....	73
Gambar 4.11 Activity Diagram Laporan Kas Harian.....	74
Gambar 4.12 Package Diagram.....	84
Gambar 4.13 Use Case Sistem Usulan Package Pendataan.....	85
Gambar 4.14 Use Case Sistem Usulan Package Reservasi.....	86
Gambar 4.15 Use Case Sistem Usulan Package Check-in.....	87
Gambar 4.16 Use Case Sistem Usulan Package Check-out.....	88
Gambar 4.17 Use Case Sistem Usulan Package Laporan.....	88
Gambar 4.18 Entity Relationship Diagram (ERD).....	97
Gambar 4.19 Tranformasi ERD ke LRS.....	98
Gambar 4.20 Logical Record Strukture.....	99
Gambar 4.21 Strukture Tampilan.....	122
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Utama.....	123
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Pendataan.....	124
Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Tamu.....	125
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Room Rate.....	126
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Extra Bad.....	127

Gambar 4 26 Rancangan Layar Entry data Pakaian	128
Gambar 4 27 Rancangan Layar Entry Data Menu	129
Gambar 4 28 Rancangan Layar Entry Data Menu	130
Gambar 4 29 Rancangan Layar Menu Reservasi	131
Gambar 4 30 Rancangan Layar Entry Reservasi Card	132
Gambar 4 31 Rancangan Layar Cetak Kwitansi DP	133
Gambar 4 32 Rancangan Layar Entry Check-in	134
Gambar 4 33 Rancangan Layar Pesan Laundry	135
Gambar 4 34 Rancangan Layar Cetak Bill Laundry	136
Gambar 4 35 Rancangan Layar Cetak Pesan Resto	137
Gambar 4 36 Rancangan Layar Cetak Bill Resto	138
Gambar 4 37 Rancangan Layar Cetak Room Charge	139
Gambar 4 38 Rancangan Layar Menu Laporan	140
Gambar 4 39 Rancangan Layar Cetak Laporan Jurnal	141
Gambar 4 40 Rancangan Layar Laporan Buku Besar Pembantu	142
Gambar 4 41 Rancangan Cetak Laporan Buku Besar	143
Gambar 4 42 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Tamu	144
Gambar 4 43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Room Rate	145
Gambar 4 44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Extra Bed	146
Gambar 4 45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pakaian	147
Gambar 4 46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Menu	148
Gambar 4 47 <i>Sequence Diagram</i> Entry Reservasi	149
Gambar 4 48 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Registrasi Card	150
Gambar 4 49 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Kwitansi DP	151
Gambar 4 50 <i>Sequence Diagram</i> Entry Check In	152
Gambar 4 51 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesan Laundry	153
Gambar 4 52 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Laundry	154
Gambar 4 53 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Resto	155
Gambar 4 54 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Resto	156
Gambar 4 55 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Room Charge	157
Gambar 4 56 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Bill Laundry	158

Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Bil Resto.....	159
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Cetak laporan Room Charge.....	160
Gambar 4.59 <i>Entity Class Diagram</i>	161

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3 1 Identifikasi stakeholders	43
Tabel 3 2 Peran Masing-masing stakeholders	43
Tabel 3 3 Deliverables Check-List	46
Tabel 3 4 Estimasi Waktu	47
Tabel 3 5 RAB	52
Tabel 3 6 Responsible Assigment Matrix	54
Tabel 3 7 Keterangan Kode RACI	55
Tabel 3 8 Meeting Plan	56
Tabel 3 10 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	58
Tabel 4 1 Relasi Tamu	100
Tabel 4 2 Relasi Room Rate	100
Tabel 4 3 Relasi Extra Bad	100
Tabel 4 4 Relasi Pakaian	100
Tabel 4 5 Relasi Menu	101
Tabel 4 6 Relasi Reservasi	101
Tabel 4 7 Relasi Registrasi Card	101
Tabel 4 8 Relasi Kwitansi DP	102
Tabel 4 9 Relasi Check-In	102
Tabel 4 10 Relasi Pesan Laundry	102
Tabel 4 11 Relasi Bill Laundry	102
Tabel 4 12 Relasi Pesan Resto	102
Tabel 4 13 Relasi Bill Restoran	103
Tabel 4 15 Relasi Room Charge	103
Tabel 4 16 Relasi Ada	103
Tabel 4 17 Relasi Isi	103
Tabel 4 18 Relasi Detail	104
Tabel 4 19 Relasi Room Pesan	104

Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Tamu	105
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data Room Rate	105
Tabel 4.22 Tabel Spesifikasi Basis Data Extra Bad	106
Tabel 4.23 Tabel Spesifikasi Basis Data Pakaian	106
Tabel 4.24 Tabel Spesifikasi Basis Data Menu	107
Tabel 4.25 Tabel Spesifikasi Basis Data Reservasi	108
Tabel 4.26 Tabel Spesifikasi Basis Data Registrasi Card	108
Tabel 4.27 Tabel Spesifikasi Basis Data Kwitansi Dp	109
Tabel 4.28 Tabel Spesifikasi Basis Data Check-in	109
Tabel 4.30 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan Laundry	110
Tabel 4.31 Tabel Spesifikasi Basis Data Bill Laundry	111
Tabel 4.32 Tabel Spesifikasi Pesan Resto	111
Tabel 4.33 Tabel Spesifikasi Basis Data Bill Resto	112
Tabel 4.34 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	113
Tabel 4.35 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi	113
Tabel 4.36 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan	114
Tabel 4.37 Tabel Spesifikasi Basis Data Bill Resto	114
Tabel 4.38 Tabel Spesifikasi Basis Data Room Charge	115

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
	Lampiran A : Dokumen Keluran Sistem Berjalan	
1.	Lampiran A-1 : Daftar Extra Bad	166
2.	Lampiran A-2 : Bukti Pembayaran Kwitansi DP	167
3.	Lampiran A-3 : Bill Restaurant	168
4.	Lampiran A-4 : Bill Laundry	169
5.	Lampiran A-5 : Room Charge	170
6.	Lampiran A-6 : Laporan Kas Harian	171
	Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
7.	Lampiran B-1 : Daftar Harga Kamar	173
8.	Lampiran B-2 : Form Reservasi	174
9.	Lampiran B-3 : Data Tamu	175
10.	Lampiran B-4 : Pesanan Resto	176
11.	Lampiran B-5 : Pesan Laundry	177
	Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
12.	Lampiran C-1 : Registrasi Card	179
13.	Lampiran C-2 : Kwitansi DP	180
14.	Lampiran C-3 : Bill Laundry	181
15.	Lampiran C-4 : Bill Resto	182
16.	Lampiran C-5 : Room Charge	183
17.	Lampiran C-6 : Laporan Bill Laundry	184
18.	Lampiran C-7 : Laporan Bill Resto	185
19.	Lampiran C-8 : Laporan Room Charge	186

	Lampiran D	Rancangan Masukan Sistem Usulan	
20.	Lampiran D-1	Data Tamu	188
21.	Lampiran D-2	Data Room Rate	189
22.	Lampiran D-3	Data Extra Had	190
23.	Lampiran D-4	Data Pakaian	191
24.	Lampiran D-5	Data Menu Resto	192
25.	Lampiran D-6	Data Reservasi	193
26.	Lampiran D-7	Data Check-In	194
27.	Lampiran D-9	Data Pesan Resto	196
28.	Lampiran D-10	Data Pesan Laundry	197
	Lampiran E	Surat Keterangan Riset	
1.	Lampiran E-1	Surat Keterangan Riset	199
2.	Lampiran E-2	Surat Balasan Riset	200
3.	Lampiran E-3	Surat Pernyataan Riset	201
	Lampiran F	Kartu Konsultasi Bimbingan	203

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

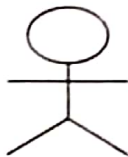
Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Asosiasi menggambarkan hubungan yang terjadi.

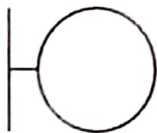
0	Zero
1	One
1...*	One or More
0...*	Zero or More
*	n

4. *Sequence diagram*



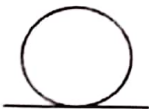
Actor Object

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



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.



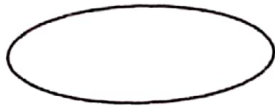
Entity

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



Control

Digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan



Use Case

Abstraksi dari interaksi antara sistem dan aktor.

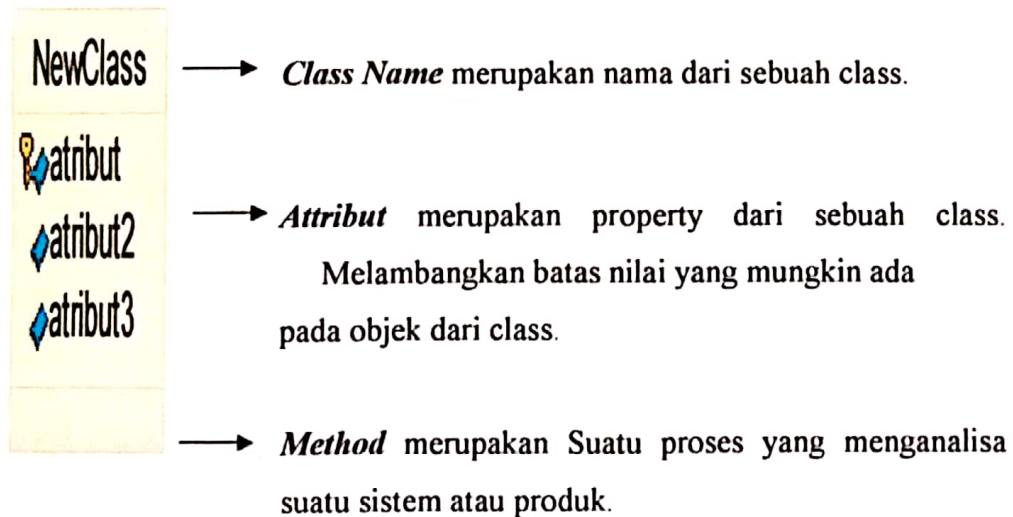
Asosiasi yang termasuk didalam *use case* antara lain :

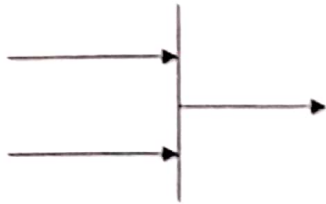
<<include>> Yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.

<<extend>> Perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Simbol *Class Diagram*

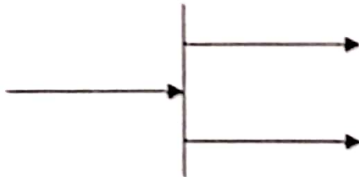
Class diagram menggambarkan sesuatu yang mengapsulkan informasi dan perilaku.





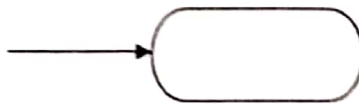
Join (Penggabungan)

Mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Fork (Percabangan)

Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



Black hole activities

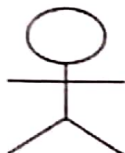
Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu strat point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



Activity

Menggambarkan proses analisa.



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.