

**SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL
RAD PADA HOTEL PURI ANSELL
THE COTTAGE SUNGAILIAT**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL
RAD PADA HOTEL PURI ANSELL
THE COTTAGE SUNGAILIAT**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500052
Nama : Heni Rokhaeni
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN MODEL RAD
PADA HOTEL PURI ANSELL *THE COTTAGE*
SUNGAILIAT

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

Pangkalpinang, Juli 2021



(Heni Rokhaeni)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN MODEL RAD PADA HOTEL
PURI ANSELL *THE COTTAGE* SUNGAILIAT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heni Rokhaeni
1722500052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal : 16 Agustus 2021

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Dosen Pembimbing



Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal : 23 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



Ellya Helmi, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang mana menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi jenjang Strata 1 (S1) di ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis merasa masih banyak kesalahan dalam penulisan laporan skripsi ini. Oleh sebab itu penulis sangat terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk dijadikan sebagai bahan evaluasi.

Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya penelitian ini tak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan karunia kehidupan.
2. Suamiku tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
4. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Hamidah M. Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing penulis dalam pembuatan dan penulisan laporan skripsi ini.
6. Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah khasanah ilmu pengetahuan serta berguna untuk peneliti berikutnya.

Pangkalpinang, Juli 2021

Penulis

ABSTRACT

Hotel Puri Ansell The Cottage is a hotel in Sungailiat city, where until now the reservation activity for hotel room reservations is still using Ms. Excel and recorded in the manual reservation book, this resulted in several problems. One of them has an impact on service to consumers that is less than optimal because sometimes the recording of room reservations that have been ordered by consumers is not stored correctly because the data is deleted in Microsoft Excel or the reservation data is not recorded in the manual reservation book and makes it difficult for the receptionist to make invoices and reports because they have to done by searching and inputting data manually also the level of data accuracy is low. Judging from the problems that exist in the system that is running, it would be better if the Puri Ansell The Cottage hotel had a computerized hotel room reservation system. Therefore, the purpose of writing this report is to help facilitate the receptionist in carrying out his duties at the Puri Ansell The Cottage hotel. The software development model uses RAD and the method used in this research is OOP (Object Oriented Programming). The results obtained in this study are a web-based Puri Ansell The Cottage hotel room reservation system.

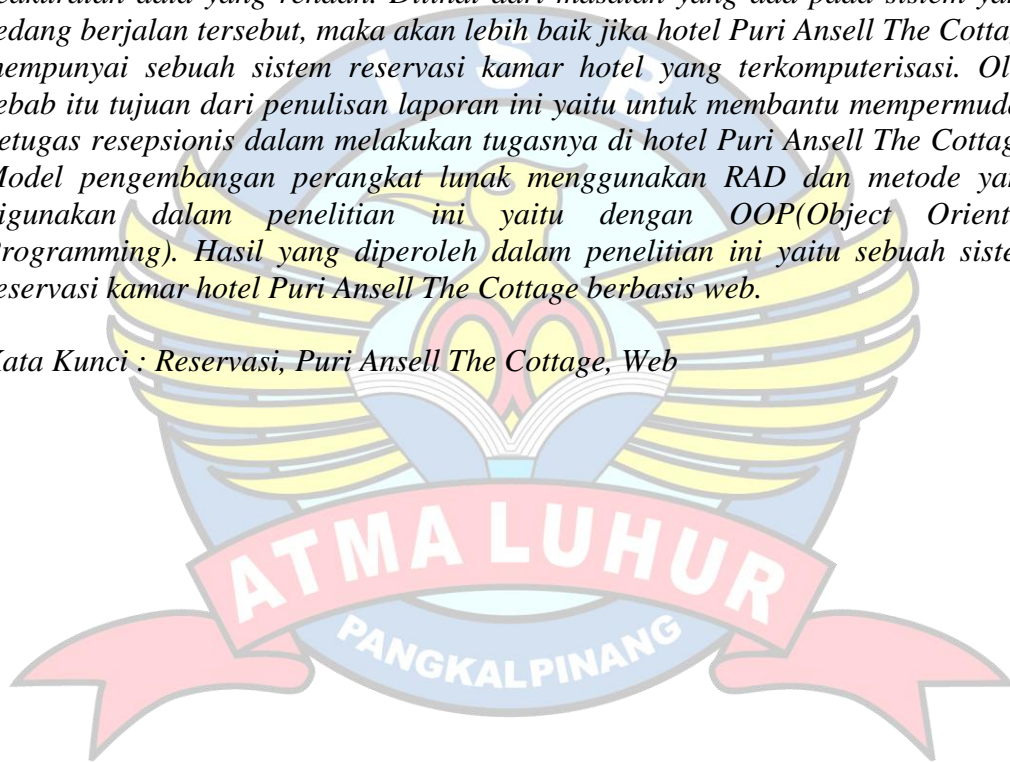
Keywords : Reservation, Puri Ansell The Cottage, Web



ABSTRAKSI

Hotel Puri Ansell The Cottage adalah hotel yang ada di kota Sungailiat, yang mana sampai saat ini aktifitas reservasi pemesanan kamar hotelnya masih menggunakan alat bantu Ms. Excel dan dicatat dibuku reservasi manual, hal ini mengakibatkan timbulnya beberapa permasalahan. Salah satunya berdampak pada pelayanan kepada konsumen yang kurang maksimal dikarenakan terkadang pencatatan reservasi kamar yang sudah dipesan oleh konsumen tidak tersimpan dengan benar datanya karena terhapus di Microsoft Excell ataupun data reservasinya tidak tercatat dibuku reservasi manual serta menyulitkan petugas resepsionis dalam melakukan pembuatan invoice dan laporan karena harus dilakukan dengan pencarian dan penginputan data secara manual juga tingkat keakuratan data yang rendah. Dilihat dari masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan tersebut, maka akan lebih baik jika hotel Puri Ansell The Cottage mempunyai sebuah sistem reservasi kamar hotel yang terkomputerisasi. Oleh sebab itu tujuan dari penulisan laporan ini yaitu untuk membantu mempermudah petugas resepsionis dalam melakukan tugasnya di hotel Puri Ansell The Cottage. Model pengembangan perangkat lunak menggunakan RAD dan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan OOP(Object Oriented Programming). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebuah sistem reservasi kamar hotel Puri Ansell The Cottage berbasis web.

Kata Kunci : Reservasi, Puri Ansell The Cottage, Web



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem.....	7
2.2 Definisi Informasi.....	8
2.3 Definisi Sistem Informasi	8
2.4 Definisi Hotel.....	9
2.5 Definisi Reservasi	9
2.6 Model RAD	10
2.7 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.8 <i>Activity Diagram</i>	11
2.9 <i>Package Diagram</i>	11
2.10 <i>Class Diagram</i>	11

2.11	<i>Sequence Diagram</i>	12
2.12	<i>Deployment Diagram</i>	12
2.13	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	12
2.14	LRS	14
2.15	Basis Data	14
2.16	Rancangan Layar	14
2.17	<i>Tools/Software</i>	14
	2.17.1 <i>PhpMyAdmin</i>	14
	2.17.2 XAMPP	15
	2.17.3 PHP	15
	2.17.4 MySQL	15
	2.17.5 Web.....	15
	2.17.6 Sublime Text.....	16
2.18	Tinjauan Pustaka.....	17
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	19
	3.1.1 <i>Requirements Planning</i> /Perencanaan Syarat-Syarat.....	20
	3.1.2 RAD Design Workshop /Workshop Desain RAD.....	20
	3.1.3 <i>Implementation</i> /Implementasi	21
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	21
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	25
3.4	Kerangka Penelitian.....	27
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Organisasi	28
4.2	Struktur Organisasi	29
4.3	Tugas dan Wewenang.....	29
4.4	Analisa Proses Bisnis.....	32
4.5	Activity Diagram Sistem Berjalan.....	35
4.6	Analisa Keluaran	42

4.7	Analisa Masukan	44
4.8	Identifikasi Kebutuhan.....	45
4.9	<i>Package Diagram</i>	50
4.10	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	50
4.11	<i>Deskripsi Use Case</i>	51
	4.11.1 <i>Deskripsi Use Case Berdasarkan Actor Admin</i>	51
4.12	Rancangan Basis Data	55
	4.12.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	55
	4.12.2 Transformasi ERD Ke LRS	56
	4.12.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	57
	4.12.4 Tabel	58
	4.12.5 Spesifikasi Basis Data.....	60
4.13	Rancangan Antar Muka	66
	4.13.1 Rancangan Keluaran	66
	4.13.2 Rancangan Masukan	68
4.14	Rancangan Dialog Layar	71
	4.14.1 Struktur Tampilan	71
	4.14.2 Rancangan Layar	72
4.15	<i>Sequence Diagram</i>	82
4.16	<i>Class Diagram</i>	91
4.17	<i>Deployment Diagram</i>	92
 BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	94
 DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		97
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		101
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		105
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....		109

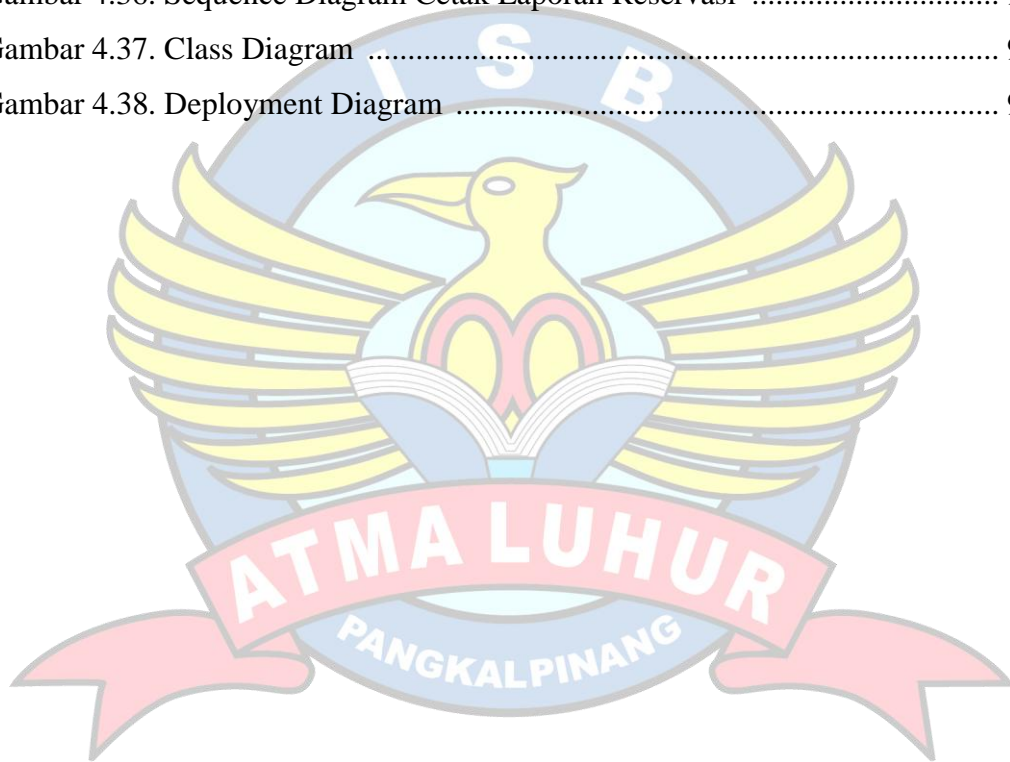
LAMPIRAN E KARTU ABSENSI BIMBINGAN	112
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET.....	114
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	116



DAFTAR GAMBAR

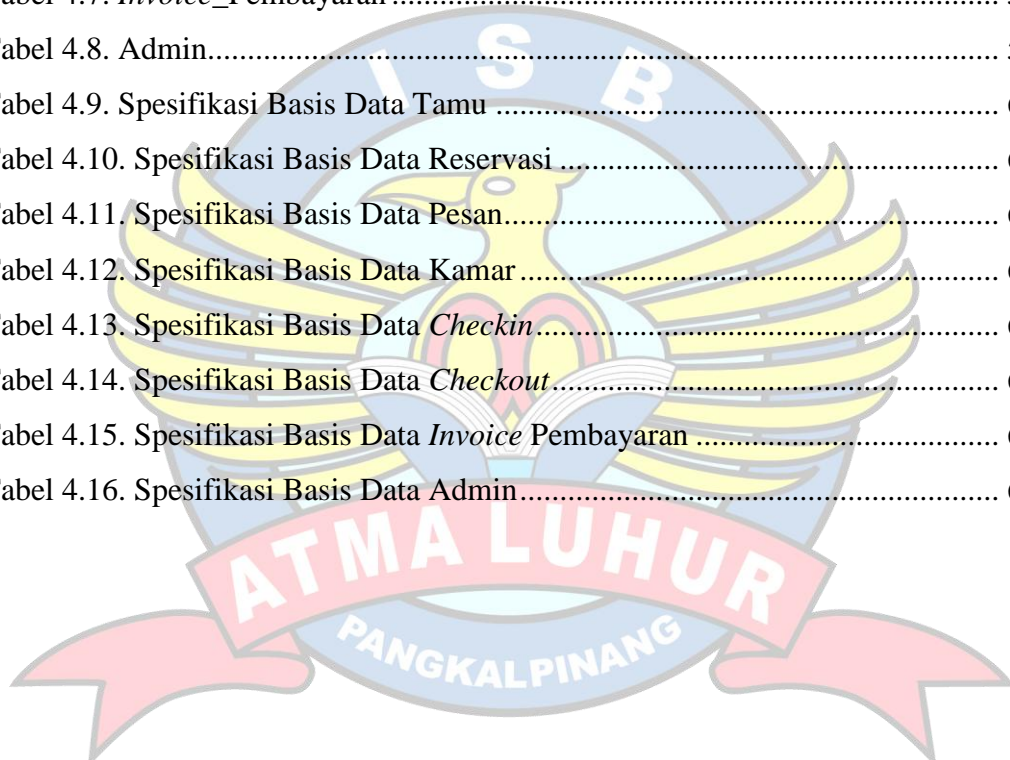
	Halaman
Gambar 3.1. Model RAD (Rapid Application Development)	19
Gambar 3.2. Kerangka Penelitian	27
Gambar 4.1. Struktur Organisasi Hotel Puri Ansell The Cottage	29
Gambar 4.2. Activity Diagram Proses Bisnis Pendataan Kamar	35
Gambar 4.3. Activity Diagram Proses Bisnis Reservasi/Pemesanan Kamar	36
Gambar 4.4. Activity Diagram Proses Bisnis Check-in Kamar	37
Gambar 4.5. Activity Diagram Proses Bisnis Check-out Kamar	38
Gambar 4.6. Activity Diagram Proses Bisnis Pembayaran Kamar	39
Gambar 4.7. Activity Diagram Proses Bisnis Pembuatan Laporan Pendapatan ...	40
Gambar 4.8. Activity Diagram Proses Bisnis Pembuatan Laporan Reservasi	41
Gambar 4.9. Package Diagram	50
Gambar 4.10. Use Case Diagram Admin	50
Gambar 4.11. ERD (Entity Relationship Diagram)	55
Gambar 4.12. Transformasi ERD Ke LRS	56
Gambar 4.13. LRS(Logical Record Structure)	57
Gambar 4.14. Struktur Tampilan	71
Gambar 4.15. Rancangan Layar Login	72
Gambar 4.16. Rancangan Layar Halaman Utama	72
Gambar 4.17. Rancangan Layar Master	73
Gambar 4.18. Rancangan Layar Transaksi	73
Gambar 4.19. Rancangan Layar Laporan	74
Gambar 4.20. Rancangan Layar Tamu	75
Gambar 4.21. Rancangan Layar Kamar	76
Gambar 4.22. Rancangan Layar Reservasi	77
Gambar 4.23. Rancangan Layar Checkin	78
Gambar 4.24. Rancangan Layar Checkout	79
Gambar 4.25. Rancangan Layar Invoice Pembayaran	80
Gambar 4.26. Rancangan Layar Laporan Pendapatan	81
Gambar 4.27. Rancangan Layar Laporan Reservasi	81

Gambar 4.28. Sequence Diagram Login Admin	82
Gambar 4.29. Sequence Diagram Tamu	83
Gambar 4.30. Sequence Diagram Kamar	84
Gambar 4.31. Sequence Diagram Reservasi	85
Gambar 4.32. Sequence Diagram Checkin	86
Gambar 4.33. Sequence Diagram Checkout	87
Gambar 4.34. Sequence Diagram Cetak Invoice Pembayaran	88
Gambar 4.35. Sequence Diagram Cetak Laporan Pendapatan	89
Gambar 4.36. Sequence Diagram Cetak Laporan Reservasi	90
Gambar 4.37. Class Diagram	91
Gambar 4.38. Deployment Diagram	92



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Tamu	58
Tabel 4.2. Reservasi	58
Tabel 4.3. Pesan	58
Tabel 4.4. Kamar.....	59
Tabel 4.5. <i>Checkin</i>	59
Tabel 4.6. <i>Checkout</i>	59
Tabel 4.7. <i>Invoice</i> _Pembayaran	59
Tabel 4.8. Admin.....	59
Tabel 4.9. Spesifikasi Basis Data Tamu	60
Tabel 4.10. Spesifikasi Basis Data Reservasi	61
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Pesan.....	61
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Kamar	62
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data <i>Checkin</i>	63
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data <i>Checkout</i>	63
Tabel 4.15. Spesifikasi Basis Data <i>Invoice</i> Pembayaran	64
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Admin.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Analisa Dokumen Keluaran	
Lampiran A1 : <i>Invoice</i>	98
Lampiran A2 : Laporan Pendapatan	99
Lampiran A3 : Laporan Reservasi Kamar	100
LAMPIRAN B : Analisa Dokumen Masukan	
Lampiran B1 : KTP/SIM/PASPORT	102
Lampiran B2 : Data Reservasi Kamar	103
Lampiran B3 : Data Kamar	104
LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C1 : Detail Reservasi	106
Lampiran C2 : Invoice Pembayaran	107
Lampiran C3 : Laporan Pendapatan	108
Lampiran C4 : Laporan Reservasi	108
LAMPIRAN D : Rancangan Masukan	
Lampiran D1 : Data Kamar	110
Lampiran D2 : Data Tamu	110
Lampiran D3 : Data Reservasi	110
Lampiran D4 : Data Checkin	111
Lampiran D5 : Data Checkout	111
LAMPIRAN E : KARTU ABSENSI BIMBINGAN	
Lampiran E1 : Kartu Konsultasi Bimbingan	113
LAMPIRAN F : SURAT KETERANGAN RISET	

Lampiran F1 : Surat Izin Skripsi..... 115

LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS SKRIPSI

Lampiran G1 : Surat Izin Skripsi 117

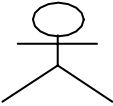




DAFTAR SIMBOL


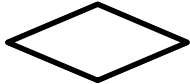
Simbol *Activity Diagram*


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari aktivitas
2		<i>End Point</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis
4		<i>Fork</i>	Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan
5		<i>Decision</i>	Menggambarkan keputusan atau pilihan
6		<i>State Transition</i>	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>state</i>
7		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan <i>actor</i>

Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>)
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dengan <i>use case</i>

Simbol *ERD (Entity Relationship Diagram)*

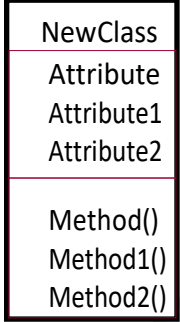
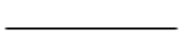
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
2		<i>Relationship</i>	Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih <i>entity</i>

3		Garis	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i>
---	---	-------	--

Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan system
2		<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)
3		<i>Boundary</i>	Menghubungkan antara <i>user</i> dengan system
4		<i>Control</i>	Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu system
5		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
6		<i>Message to Self</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri

Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<p><i>Class Name</i></p> <p><i>Attribute</i></p> <p><i>Method</i></p>	<p>Merupakan nama dari sebuah kelas</p> <p>Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas</p> <p>Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas</p>
2		<p><i>Association</i></p>	<p>Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas</p>
3	<p>0</p> <p>1</p> <p>0..*</p> <p>1..*</p> <p>0..1</p> <p>*</p>	<p><i>Multiplicity</i></p>	<p>Zero</p> <p>One</p> <p>Zero or More</p> <p>One or Zero</p> <p>Zero or One</p> <p>N</p>