

**DESAIN E-RESERVASI GEDUNG HOTEL BERBASIS WEB
PADA HOTEL AKSI NATURAL RESORT DI KACE TIMUR**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

**DESAIN E-RESERVASI GEDUNG HOTEL BERBASIS WEB
PADA HOTEL AKSI NATURAL RESORT DI KACE TIMUR**

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
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500064

Nama : Muhammad Djorgi

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : *DESAIN E-RESERVASI GEDUNG HOTEL BERBASIS WEB
PADA HOTEL AKSI NATURAL RESORT DI KACE TIMUR*

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

Pangkalpinang, 29 Juni 2022



Muhammad Djorgi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**DESAIN E-RESERVASI GEDUNG HOTEL BERBASIS WEB PADA
HOTEL AKSI NATURAL RESORT DI KACE TIMUR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Djorgi
1622500064

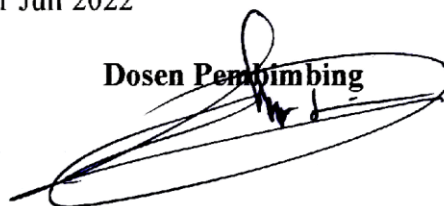
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal, 01 Juli 2022

Anggota Penguji



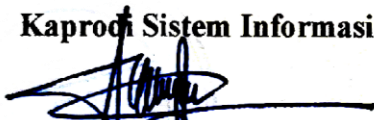
Agustina Mardeka Raya, M.Kom
NIDN. 0214089501

Dosen Pembimbing



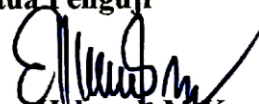
Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 08 Juli 2022

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




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

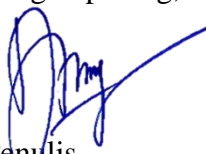
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan 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 di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Okkita Rizan, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2022

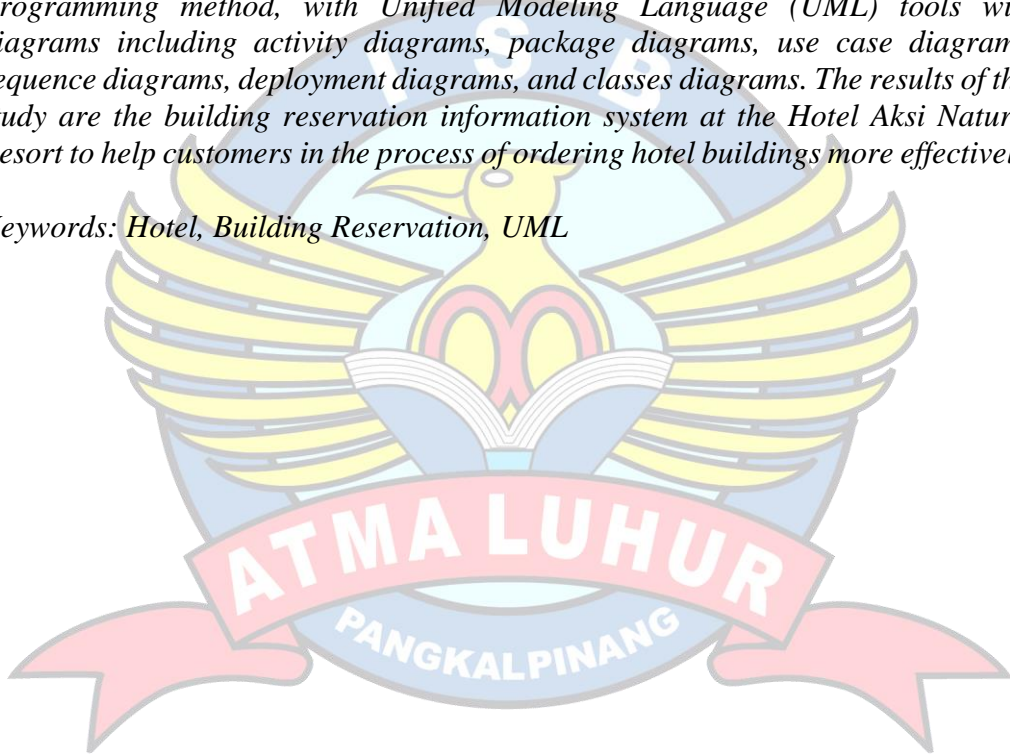


Penulis

ABSTRACT

Hotel Aksi Natural Resort is a resort-themed and nuanced hotel, has many facilities such as swimming pool, jogging track, large parking area, large green yard and natural atmosphere that can spoil the eyes. Hotel Aksi Natural Resort still uses social media such as Whatsapp and Instagram to process building reservations or come directly to the hotel at the reception. Of course this results in a buildup of messages and makes customers wait to get a reply from the admin, making it difficult for customers to get information about building rentals. For this reason, the author is interested in making a web-based ordering system to make it easier for customers to get information related to building reservations and customers don't need to come to another place to order manually. The model used in making this application is waterfall model, while the method used is Object Oriented Programming method, with Unified Modeling Language (UML) tools with diagrams including activity diagrams, package diagrams, use case diagrams, sequence diagrams, deployment diagrams, and classes diagrams. The results of this study are the building reservation information system at the Hotel Aksi Natural Resort to help customers in the process of ordering hotel buildings more effectively.

Keywords: Hotel, Building Reservation, UML



ABSTRAK

Hotel Aksi Natural *Resort* merupakan hotel yang bertema dan bernuansa *Resort*, memiliki banyak sekali fasilitas seperti Kolam Renang, *jogging track*, lahan parkir yang luas, halaman hijau yang luas serta suasana alam yang dapat memanjakan mata. Hotel Aksi Natural *Resort* masih memanfaatkan sosial media seperti Whatsapp dan Instagram untuk proses pemesanan gedung atau datang langsung ke hotel di bagian resepsionis. Tentunya hal tersebut mengakibatkan adanya penumpukan pesan dan membuat pelanggan menunggu untuk mendapatkan balasan pesan dari admin, sehingga mempersulit pelanggan dalam mendapatkan informasi mengenai penyewaan gedung. Untuk itu penulis tertarik membuat suatu sistem pemesanan berbasis *web* untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi terkait pemesanan gedung dan pelanggan tidak perlu datang ke tempat lagi untuk pemesanan secara manual. Model yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah model *waterfall*, sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Object Oriented Programming*, dengan *tools Unified Modeling Language (UML)* dengan diagram antara lain adalah *activity diagram*, *package diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*, *deployment diagram* dan *class diagram*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi pemesanan gedung pada Hotel Aksi Natural *Resort* membantu pelanggan dalam proses pemesanan gedung hotel lebih efektif.

Kata Kunci: Hotel, Reservasi Gedung, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACK	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I 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.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengertian Hotel	5
2.3 Pengertian Reservasi.....	5
2.4 Pengertian <i>Website</i>	6
2.5 Model <i>Waterfall</i>	6
2.6 Motode Berorientasi Objek.....	7
2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
2.8 Diagram-diagram UML	8
2.9 Pengertian ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	9
2.10 Pengertian <i>Database</i>	9
2.11 Pengertian MySQL	10
2.12 Pengertian XAMPP.....	10
2.13 Pengertian PHP	10
2.14 Studi Literatur	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	14
3.2 Metode Pengembangan Sistem	15
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	15
3.4 Kerangka Penelitian	16

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Latar Belakang Organisasi	17
4.2 Struktur Organisasi Hotel Aksi Natural <i>Resort</i>	17
4.3 Tugas dan Wewenang	18
4.4 Metode Pengumpulan Data	19
4.5 Analisa Masalah	19
4.5.1 Proses Bisnis.....	19
4.5.2 Analisa Keluaran dan Masukan	23
4.6 Identifikasi Kebutuhan	25
4.7 <i>Package</i> Diagram	27
4.8 <i>Use Case</i> Diagram	28
4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram	29
4.10 ERD (<i>Entity Relationship</i> Diagram)	37
4.11 Transformasi ERD Ke LRS (<i>Logical Record Suacture</i>).....	38
4.12 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	39
4.13 Tabel.....	40
4.14 Spesifikasi Basis Data	42
4.15 Rancangan Usulan Keluaran	48
4.16 Rancangan Usulan Masukan	50
4.17 <i>Class</i> Diagram	52
4.18 <i>Deployment</i> Diagram	53
4.19 Struktur Tampilan Layar	54
4.20 Rancangan Layar	56
4.21 <i>Sequence</i> Diagram.....	75
4.22 Tampilan Layar	90

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN – A KELUARAN SISTEM BERJALAN	110
LAMPIRAN – B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	112
LAMPIRAN – C RANCANGAN KELUARAN.....	115
LAMPIRAN – D RANCANGAN MASUKAN.....	119
LAMPIRAN – E SURAT KETERANGAN RISET	123
LAMPIRAN – F KARTU KONSULTASI.....	126
LAMPIRAN – G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	128

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap-tahap model <i>waterfall</i>	6
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Hotel Aksi Natural <i>Resort</i>	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Booking</i> Langsung	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Booking</i> Tidak Langsung.....	21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Pesanan.....	22
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	27
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	28
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	29
Gambar 4.8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	36
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Relationship Structure</i>)	37
Gambar 4.10 LRS (<i>Logical Relationship Structure</i>)	38
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 4.12 <i>Deployment Diagram</i>	52
Gambar 4.13 Struktur Tampilan Layar Admin.....	53
Gambar 4.14 Struktur Tampilan Layar Pelanggan Aun.....	54
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Utama <i>Website</i>	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Registrasi	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard</i> Admin	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Pengguna.....	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Pelanggan.....	59
Gambar 4.21 Rancangan Layar Gedung	60
Gambar 4.22 Rancangan Layar Fasilitas	61
Gambar 4.23 Rancangan Layar Bank	62
Gambar 4.24 Rancangan Layar Paket.....	64
Gambar 4.25 Rancangan Layar Transaksi Pesanan	66
Gambar 4.26 Rancangan Layar Pembayaran	67

Gambar 4.27 Rancangan Layar Laporan Pesanan	68
Gambar 4.28 Rancangan Layar Laporan Pembayaran.....	69
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Pelanggan	70
Gambar 4.30 Rancangan Layar Data Gedung.....	70
Gambar 4.31 Rancangan Layar Data Fasilitas.....	71
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Paket	71
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Booking</i> Gedung.....	73
Gambar 4.34 Rancangan Layar Data Transaksi Pembayaran	74
Gambar 4.35 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin	75
Gambar 4.36 <i>Sequence</i> Diagram Manajemen <i>User</i>	76
Gambar 4.37 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Gedung.....	77
Gambar 4.38 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Fasilitas	78
Gambar 4.39 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Paket	79
Gambar 4.40 <i>Sequence</i> Diagram <i>View</i> Data Pesanan	80
Gambar 4.41 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Data Pesanan.....	80
Gambar 4.42 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Kwitansi Admin.....	81
Gambar 4.43 <i>Sequence</i> Diagram <i>View</i> Pembayaran	81
Gambar 4.44 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan.....	82
Gambar 4.45 <i>Sequence</i> Diagram Registrasi.....	83
Gambar 4.46 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan.....	84
Gambar 4.47 <i>Sequence</i> Diagram <i>View</i> Paket.....	84
Gambar 4.48 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Penyewa Gedung.....	85
Gambar 4.49 <i>Sequence</i> Diagram <i>Upload</i> Pembayaran	86
Gambar 4.50 <i>Sequence</i> Diagram <i>History</i> Pemesanan.....	87
Gambar 4.51 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Kwitansi Pelanggan	87
Gambar 4.52 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Data Pelanggan.....	88
Gambar 4.53 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Penyewaan Gedung	89
Gambar 4.54 Tampilan Layar Utama <i>Website</i>	90
Gambar 4.55 Tampilan Layar <i>Login</i>	90
Gambar 4.56 Tampilan Layar Registrasi	91
Gambar 4.57 Tampilan Layar <i>Dashboard</i> Admin	91

Gambar 4.58 Tampilan Layar Pengguna	92
Gambar 4.59 Tampilan Layar Pelanggan.....	93
Gambar 4.60 Tampilan Layar Gedung.....	94
Gambar 4.61 Tampilan Layar Fasilitas.....	95
Gambar 4.62 Tampilan Layar Bank.....	96
Gambar 4.63 Tampilan Layar Paket	97
Gambar 4.64 Tampilan Layar Transaksi Pesanan.....	98
Gambar 4.65 Tampilan Layar Transaksi Pembayaran.....	99
Gambar 4.66 Tampilan Layar Laporan Pesanan.....	100
Gambar 4.67 Tampilan Layar Laporan Pembayaran.....	101
Gambar 4.68 Tampilan Layar Halaman <i>Dashboard</i> Pelanggan.....	102
Gambar 4.69 Tampilan Layar Halaman Data Gedung.....	102
Gambar 4.70 Tampilan Layar Halaman Data Fasilitas.....	103
Gambar 4.71 Tampilan Layar Halaman Data Paket	103
Gambar 4.72 Tampilan Layar Halaman <i>Booking</i> Gedung.....	105
Gambar 4.73 Tampilan Layar Halaman Data Ttransaksi Pembayaran.....	106



DAFTAR TABEL


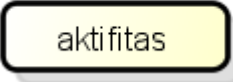



	Halaman
Tabel 2.1 Studi Literatur	10
Tabel 4.1 Admin	39
Tabel 4.2 Pelanggan.....	39
Tabel 4.3 Gedung	39
Tabel 4.4 Paket.....	39
Tabel 4.5 Punya.....	40
Tabel 4.6 Fasilitas	40
Tabel 4.7 Pesanan.....	40
Tabel 4.8 Pembayaran.....	40
Tabel 4.9 Bank	41
Tabel 4.10 Spesifikasi Admin.....	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Pelanggan	42
Tabel 4.12 Spesifikasi Gedung	43
Tabel 4.13 Spesifikasi Paket	43
Tabel 4.14 Spesifikasi Punya	44
Tabel 4.15 Spesifikasi Fasilitas.....	45
Tabel 4.16 Spesifikasi Pesanan.....	45
Tabel 4.17 Spesifikasi Pembayaran	46
Tabel 4.18 Spesifikasi Bank.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

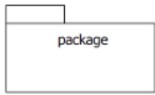

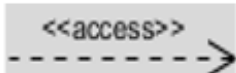
	Halaman
LAMPIRAN A-1 Laporan Pemesanan	111
LAMPIRAN B-1 Data Pemesanan Gedung.....	113
LAMPIRAN B-2 Data Transaksi Pembayaran	114
LAMPIRAN C-1 Laporan Pemesanan.....	116
LAMPIRAN C-2 Laporan Pembayaran.....	116
LAMPIRAN C-3 Kwitansi	117
LAMPIRAN C-4 Data Pesanan	117
LAMPIRAN C-5 Bukti <i>Booking</i> Gedung.....	118
LAMPIRAN D-1 Data Pelanggan	120
LAMPIRAN D-2 Data Pesanan	120
LAMPIRAN D-3 Data Pembayaran	121
LAMPIRAN D-4 Data Gedung	121
LAMPIRAN D-5 Data Paket	122
LAMPIRAN D-6 Data Fasilitas.....	122
LAMPIRAN E-1 Surat Pengantar Riset Skripsi	124
LAMPIRAN E-2 Surat Balasan Riset Skripsi	125
LAMPIRAN F-1 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	127
LAMPIRAN G-1 Biodata Penulis Skripsi	129

DAFTAR SIMBOL


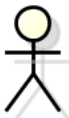

1. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Start Point</i>	<i>Start Point</i> menggambarkan awal dari aktivitas.
2.		<i>Activity</i>	Aktivitas menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai <i>activity state</i> .
3.		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> / percabangan mempunyai transisi sebuah garis dari/ke decision point.
4.		<i>Join</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu
5.		<i>End Point</i>	<i>End point</i> menggambarkan akhir dari sebuah aktivitas.

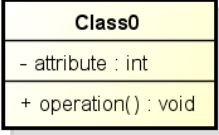

2. Simbol Package Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Package</i>	<i>Packages</i> berisikan sekumpulan elemen UML yang saling memiliki hubungan <i>logical</i>
2.		<i>Import</i>	Notasi import mengartikan sebuah package mengimport sebuah fungsi dari Package lain dan memberikan One Way Permission.
3.		<i>Access</i>	Notasi acces mengartikan sebuah package membutuhkan fungsi dari package lain untuk menjalankan fungsi package itu sendiri.

3. Simbol Use Case Diagram






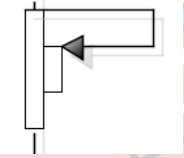


No	simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Usecase</i>	<i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan <i>actor</i> , yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
2.		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah Orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri.
3.		<i>Association</i>	Asosiasi adalah komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah.

4. Simbol *Class Diagram*

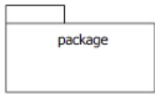
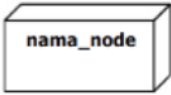


No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2.		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menggabungkan antar <i>class</i> .




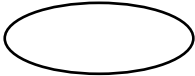
5. Simbol Sequence Diagram

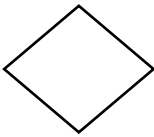

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Boundary</i>	Sebuah objek yang menjadi penghubung antara <i>user</i> dengan sistem.
3.		<i>Control</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
4.		<i>Entity</i>	Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam <i>database</i> .
5.		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.
6.		<i>Recursive</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah operasi kepada dirinya sendiri.
7.		<i>Lifeline</i>	Garis titik yang terhubung dengan objek, sepasang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
8.		<i>Activation</i>	Sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

6. Simbol *Deployment Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Package</i>	Package merupakan simbol bungkus dari satu atau lebih
2.		<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalan mode disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang di ikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
3.		<i>Depedency</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> . Arah panah mengarah pada <i>node</i> yang digunakan
4.		<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i>

7. Simbol *ERD*

No	Notasi	Nama	Keterangan
1.		<i>Entitas</i>	Objek dasar yang berhubungan ke dalam sistem yang objeknya berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan dalam suatu basis data.
2.		<i>Atribut</i>	Keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dibasis data.

3.		<i>Relasi</i>	Relasi atau hubungan transaksi yang terjadi di antara dua entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data.
4.		<i>Link</i>	Sebagai suatu penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dengan atributnya.

