

**SISTEM INFORMASI PERHOTELAN BERBASIS WEB
STUDI KASUS HOTEL AKSI PANGKAPINANG**

SKRIPSI



ZAINAH
1422500050

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500050

Nama : ZAINAH

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PERHOTELAN BERBASIS WEB
STUDI KASUS HOTEL AKSI PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATNYA DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Agustus 2018



(ZAINAH)

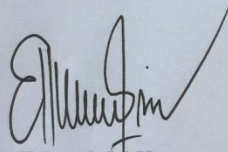
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PERHOTELAN BERBASIS WEB
STUDI KASUS HOTEL AKSI PANGKAL PINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ZAINAH
1422500050

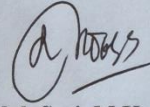
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 18 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Ellya Helmud, M.Kom.
NIDN. 0201027901

Susunan Dewan Penguji
Anggota



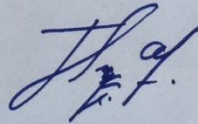
Lili Indah Sari, M.Kom.
NIDN. 0228128003

Kaprodi Sistem Informasi




Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua



Hengki, M.Kom.
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2018

KETUA STAFIN MIPA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

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 Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. 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 ini, segala kerendahan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak Drs.Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
4. Bapak Okkita Rizan, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku dosen pembimbing.
6. Bapak Dan Ibu Dosen di STMIK ATMA LUHUR telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Fuad Setiawan,S.Kom selaku Manajer Personalia di Hotel Aksi Pangkalpinang.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta keruniaNya. Aamiin.

Pangkalpinang,Agustus 2018

Penulis

ABSTRACTION

Development of information Technology from year to year is more diverse, so more influential for organization and the Environment Agencies. Especially in world of work which there are many tabulation of data. The tabulation will be difficult if only use manual system or not effective system. For example, Hotel Aksi Pangkalpinang, Bangka Belitung Province. For this moment, system in Grand Vella Hotel using not effective system. Even though the tabulation of data using computer, but needs to development to the system more effective and efficient. As a solution of the problem in Hotel Aksi Pangkalpinang. So, Grand Hotel Aksi needs an effective system. An Effective System is Reservation Information System. The Reservation Information System will hand over best performance to tabulation of data in Grand Vella Hotel. Then, if the Reservation Informasi System through the web. It will be easy in process recervation without having to come directly hotel.

Keywords: Hotel Aksi Pangkalpinang, Reservation System Information, Web.



ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun maka semakin berpengaruh terhadap berbagai kalangan informasi dan lingkungan instansi khususnya dunia kerja yang didalamnya terdapat berbagai macam pengolahan data yang sulit jika hanya dilakukan dengan sistem yang manual atau sistem yang kurang efektif dan perlu untuk dikembangkan di Hotel Aksi Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung pada saat ini masih menerapkan sistem yang kurang efektif, walaupun pengolahan datanya sudah menggunakan komputer tetapi aplikasinya perlu untuk dikembangkan agar sistemnya lebih efektif dan efisien. Sebagai solusi dari masalah tersebut diperlukan sebuah sistem yang efektif yaitu Sistem Informasi Pemesanan Kamar yang akan memberikan kinerja yang lebih baik dalam pengolahan data pada Hotel Aksi Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan adanya sistem informasi pemesanan kamar hotel melalui web, maka akan lebih mudah dalam proses reservasi tanpa harus datang langsung hotel.

Kata Kunci : Hotel Aksi Pangkalpinang, Sistem informasi Pemesanan Kamar Hotel, Web.



DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pernyataan	I
Lembar Pengesahan	II
Kata Pengantar	III
Abstraction	IV
Abstraksi	V
Daftar Isi	VI
Daftar Gambar	X
Daftar Tabel	XII
Daftar Lampiran	XIII
Daftar Simbol	XIV
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	5
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.4 Tujuan Sistem Informasi	7
2.1.5 Komponen Sistem Informasi	8
2.1.6 Klasifikasi Sistem Informasi	9
2.1.7 Fungsi Sistem informasi	10

2.2	UML (Unified Modeling Language)	11
2.2.1	Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	11
2.2.2	Tujuan Atau Fungsi Umum Dari Penggunaan UML.....	11
2.2.3	Fokus UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	12
2.3	Analisis Berorientasi Objek.....	12
2.3.1	Activity Diagram	13
2.3.2	Use Case Diagram	13
2.3.3	Class Diagram.....	13
2.3.4	Package Diagram.....	14
2.3.5	Sequence Diagram.....	14
2.3.6	Analisa Dokumen Masukan.....	14
2.3.7	Analisa Dokumen Keluaran.....	14
2.4	Perancangan Berorientasi Objek.....	14
2.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	15
2.4.2	Logical Record Structure (LRS).....	15
2.4.3	Tabel	16
2.4.4	Spesifikasi Basis Data	16
2.4.5	Rancangan Dokumen Masukan	16
2.4.6	Rancangan Dokumen Keluaran	16
2.5	Pengertian Kamar, Hotel dan Pelayanan Hotel	17
2.5.1	Pengertian Kamar	17
2.5.2	Pengertian Hotel	17
2.5.3	Pengertian Sistem Informasi Pelayanan Hotel	17
2.6	Software Pendukung	17
2.6.1	Microsoft Visio 2010	17
2.6.2	Rational Rose	18
2.6.3	Komputer	19
2.6.4	Database.....	19
2.6.5	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	20
2.6.6	Internet	21
2.6.7	MySQL	22

2.6.8	XAMPP.....	22
2.6.9	PhpMyadmin.....	23

BAB III METODEDELOGI PENELITIAN

3.1	Model Waterfall.....	24
3.1.1	Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	25
3.1.2	Kelebihan Metode <i>Waterfall</i>	26
3.1.3	Kekurangan Metode <i>Waterfall</i>	26
3.2	Alat Bantu Analisis Perancangan	28
3.3	Metodologi Berorientasi Objek	30
3.3.1	Karakteristik Metodologi Berorientasi Objek	30
3.4	Metodologi Pengumpulan Data	31

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Organisasi.....	32
4.1.1	Profil Hotel Aksi Pangkalpinang	32
4.1.2	Kegiatan Hotel	32
4.1.3	Struktur Organisasi	33
4.1.4	Pembagian Tugas dan Wewenang	34
4.2	Analisa Proses Bisnis.....	36
4.3	Activity Diagram	37
4.4	Analisa Keluaran	42
4.5	Analisa Masukan	43
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	46
4.7	Package Diagram	46
4.8	Use Case Diagram	49
4.9	Deskripsi Use Case	50
4.10	Rancangan Basis Data.....	53
4.11	Rancangan Dokumen Usulan.....	63
4.12	Sequence Diagram	68
4.13	Class Diagram	74

4.14 <i>Deployment Diagram</i>	75
4.15 Rancangan Antar Muka	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85

Daftar Pustaka	86
-----------------------------	----

Lampiran	87
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 3.1 Pengembangan <i>Software Model Waterfall</i>	24
2. Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	33
3. Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pendataan Tamu	37
4. Gambar 4.3 Activity Diagram Pemesanan Kamar.....	38
5. Gambar 4.4 Activity Diagram Reservasi	39
6. Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pembayaran Check Out	40
7. Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Reservasi.....	41
8. Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	48
9. Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Tamu	49
10. Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Admin	49
11. Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	53
12. Gambar 4.11 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i>	54
13. Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	55
14. Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Data Tamu	68
15. Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Reservation	69
16. Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Room.....	70
17. Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Fasilitas.....	71
18. Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Kwitansi.....	72
19. Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Bill	73
20. Gambar 4.19 <i>Class Diagram</i>	74
21. Gambar 4.20 <i>Deployment Diagram</i>	75
22. Gambar 4.21 Struktur Tampilan	76
23. Gambar 4.22 Rancangan Layar Admin	77
24. Gambar 4.23 Rancangan Layar Reservation.....	77
25. Gambar 4.24 Rancangan Layar Admin	78
26. Gambar 4.25 Rancangan Layar Tamu	78
27. Gambar 4.26 Rancangan Layar Room Reservation	79
28. Gambar 4.27 Rancangan Layar Room.....	79

29. Gambar 4.28 Rancangan Layar Fasilitas	80
30. Gambar 4.29 Rancangan Layar Kwitansi	80
31. Gambar 4.30 Rancangan Layar Bill	81
32. Gambar 4.31 Rancangan Layar Laporan Reservation	81

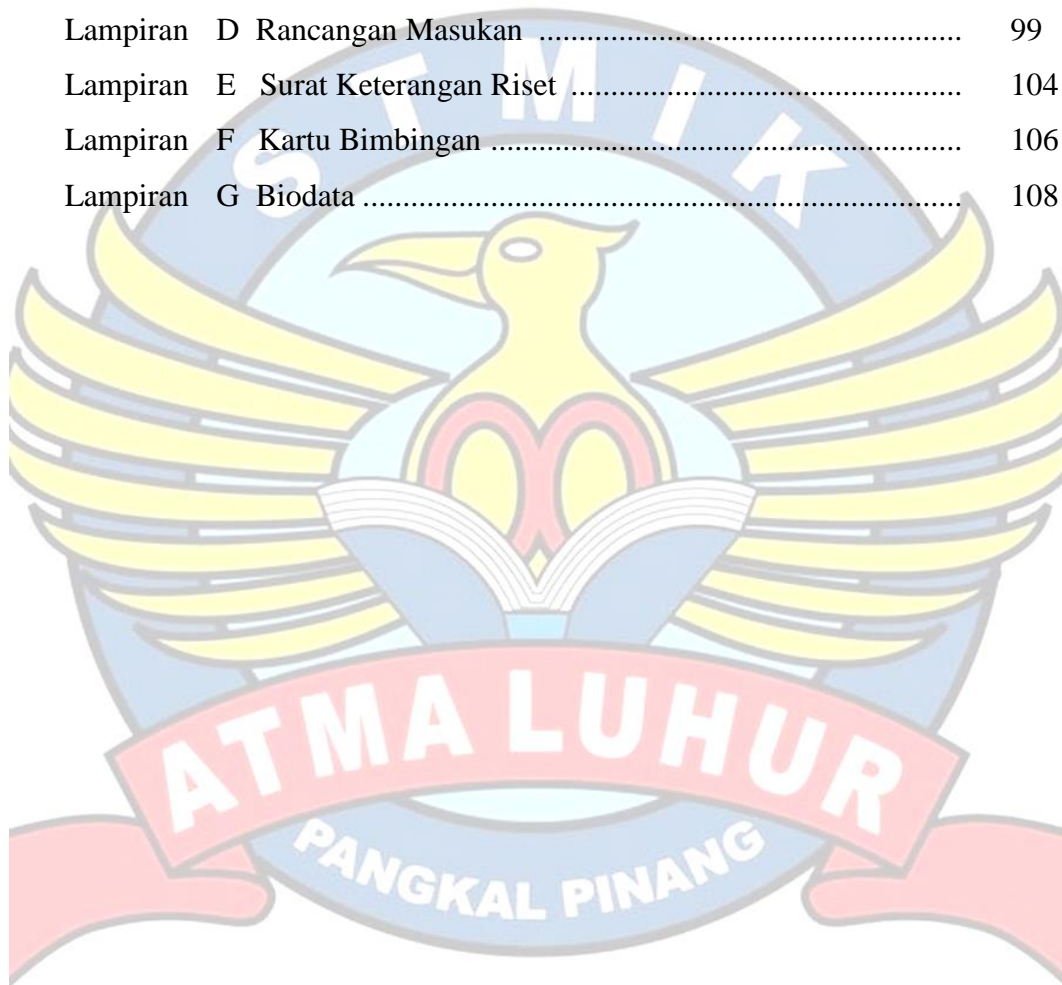


DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 4.1 Tabel Tamu	56
2. Tabel 4.2 Tabel Room Reservation	56
3. Tabel 4.3 Tabel Room.....	56
4. Tabel 4.4 Tabel Fasilitas	56
5. Tabel 4.5 Tabel Kwitansi	57
6. Tabel 4.6 Tabel Bill	57
7. Tabel 4.7 Tabel Tambah	57
8. Tabel 4.8 Tabel Punya	57
9. Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Tamu	58
10. Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Room Reservation	59
11. Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Data Room.....	59
12. Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Fasilitas	60
13. Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Kwitansi	61
14. Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Bill.....	61
15. Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Punya.....	63
16. Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Tambah.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	87
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	90
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem	94
Lampiran D Rancangan Masukan	99
Lampiran E Surat Keterangan Riset	104
Lampiran F Kartu Bimbingan	106
Lampiran G Biodata	108



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



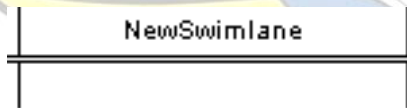
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



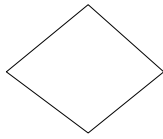
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity atau pun antara state dan activity.

f. Transition to self



Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.

g. Decision



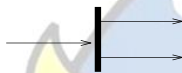
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



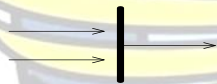
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



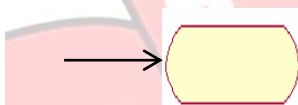
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



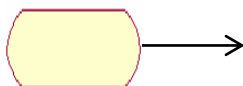
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l. Miracle Activities

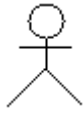


Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang



menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Use case



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

c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Sequence Diagram

a. Actor



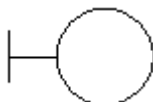
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



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

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



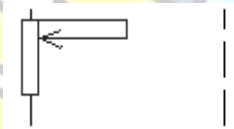
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Message



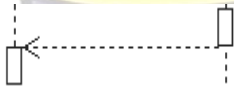
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



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

h. Object



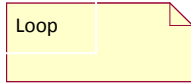
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

5. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship