

**SIMULASI PEMBOBOTAN DAN PENILAIAN APLIKASI
RESERVASI HOTEL MENGGUNAKAN METODE *MCCALL*
STUDI KASUS PADA SUN HOTEL PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



NIM	NAMA
1. 1511500008	FEGGY RIPANI
2. 1511500051	TONI
3. 1511500142	ESTY JULITRIANI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **SIMULASI PEMBOBOTAN DAN PENILAIAN
APLIKASI RESERVASI HOTEL MENGGUNAKAN
METODE MCCALL STUDI KASUS PADA SUN
HOTEL PANGKALPINANG**

NIM

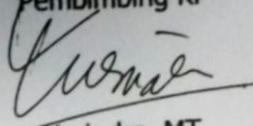
1. 1511500008
2. 1511500051
3. 1511500142

NAMA

FEGGY RIPANI
TONI
ESTY JULITRIANI

Pangkalpinang, 07 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing KP


Yurindra, MT
NIDN 0429057402

Pembimbing Lapangan,


Andri

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom
PANGKALPINANG NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

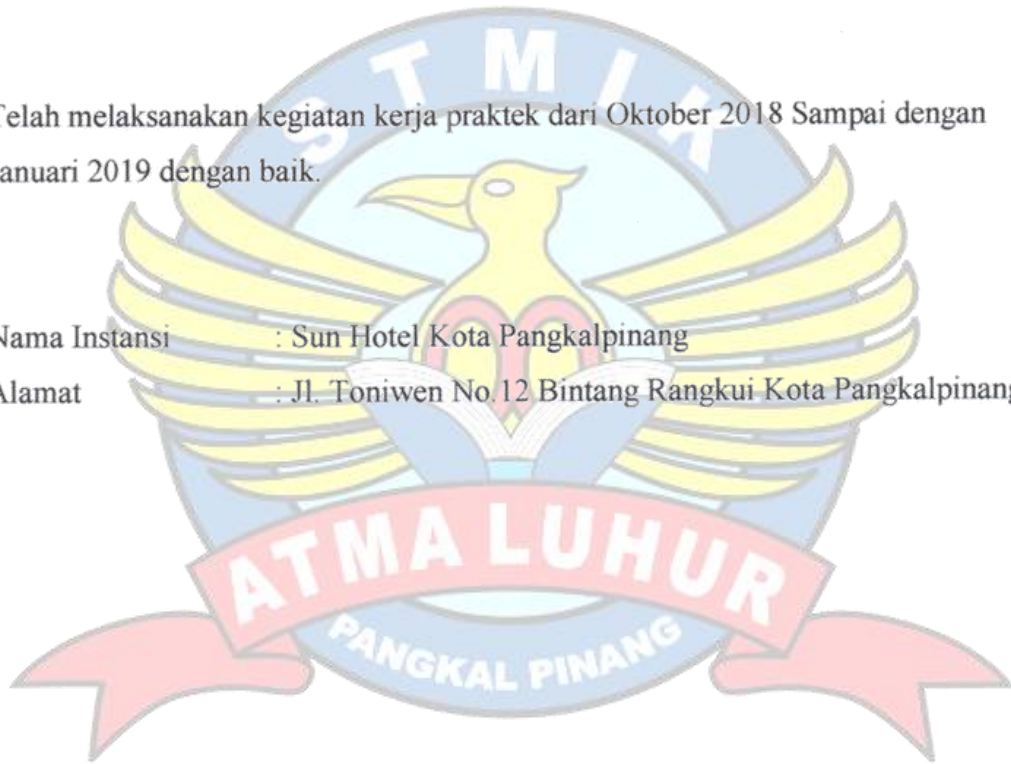
Dinyatkan bahwa:

1. FEGGY RIPANI 1511500008
2. TONI 1511500051
3. ESTY JULITRIANI 1511500142

Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari Oktober 2018 Sampai dengan Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Sun Hotel Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl. Toniwen No.12 Bintang Rangkui Kota Pangkalpinang



Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 07 Januari 2019

A red ink stamp of Sun Hotel is visible, partially overlapping a handwritten signature in black ink. The signature appears to be 'Andri'.

Andri

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Feggy Ripani
Nim : 1511500008
2. Nama : Toni
Nim : 1511500051
3. Nama : Esty Julitriani
Nim : 1511500142

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: **Simulasi Pembobotan Dan Penilaian Aplikasi Reservasi Hotel Menggunakan Metode McCall Studi Kasus Pada Sun Hotel Pangkalpinang** adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 07 Januari 2019

Yang Menyatakan,



(Feggy Ripani)



(Toni)



(Esty Julitriani)

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi zaman sekarang berkembang sangat pesat tidak lain halnya pada bidang pariwisata. Pemanfaatan Bidang Pariwisata yang diintegrasikan dengan komputer bertujuan untuk memudahkan bagi pengguna jasa di bidang ini. Penerapan aplikasi penilaian suatu tempat menginap saat ini di rasa sangat penting antara kedua belah pihak baik dari sisi pengguna ataupun dari sisi penyedia layanan informasi yang akan diberikan. Persaingan hotel yang tiap tahun semakin bertumbuh pesat membuat masing-masing manajemen hotel untuk melakukan pelayanan yang terbaik bagi pengguna jasa mereka. Simulasi yang dibuat untuk menilai sejauh mana kemajuan hotel tersebut layak di gunakan oleh pengguna jasa di bidang pariwisata, dalam sistem penilaian aplikasinya tidak sembarangan di buat melainkan menggunakan berbagai parameter yang sudah di tentukan dengan sebuah metode yang di namakan *McCall*. Dalam Proses Penilaian menuju nilai akhir ada beberapa tahap proses yang harus di lakukan di antaranya pertama, proses menentukan akan menggunakan parameter apa, kemudian membuat list pertanyaan kuisisioner dan menentukan nilai tiap kuisisioner, langkah berikutnya adalah menentukan nilai bobot tiap faktor yang digunakan sehingga akan menemukan nilai kriteria dan hasil akhir berupa total nilai faktor yang dijumlahkan akan memunculkan nilai sebenarnya dari aplikasi yang sedang digunakan berdasarkan jawaban yang ada dan sesuai dengan keadaan di lapangan.

Kata Kunci : Simulasi, *McCall*, Penilaian, Parameter, Nilai

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan sarjana S-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma luhur Pangkalpinang.

Dengan menyusun Laporan Kerja Praktek ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis untuk menyelesaikan menyusun Laporan Kerja Praktek ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan menyusun Laporan Kerja Praktek ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana ST, M.Sc selaku ketua STMIK ATMA LUHUR pangkalpinang.
5. Bapak R.Burham Isnanto,S.Si.,M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Yurindra,M.T. selaku Dosen Pembimbing Laporan Kerja Praktek, yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun laporan Kerja Praktek ini kepada penulis.
7. Ibu Evi Evtara selaku manager di Sun hotel pangkalpinang.
8. Pak Andri selaku pembimbing lapangan yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penilaian dan pengambilan data.

Oleh karena itu tak salah kami menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan laporan kerja praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga lebih baik dimasa mendatang.

Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak.

Pangkalpinang, 07 Januari 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Objek Penelitian	3
1.5.2 Metode Analisa Sistem.....	3
1.5.3 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.4 Metode Penilain McCall.....	4
1.5.5 Perancangan Sistem	6
1.5.6 Implementasi	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengujian Perangkat Lunak.....	9
2.1.1 Metode McCall.....	9
2.1.2 Faktor McCall.....	9
2.2 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	12
2.2.1 Unified Modeling Language (UML).....	12
2.2.2 Use CaseDiagram.....	12
2.2.3 Activity Diagram.....	12
2.2.4 SequenceDiagram	13
2.2.5 ClassDiagram	13
2.3 TEORI PENDUKUNG	13
2.3.1 Aplikasi	13
2.3.2 Sistem	13
2.3.3 Android.....	14
2.3.4 PHP.....	14
2.3.5 MySql	14
2.3.6 Java.....	15
2.3.7 JDK.....	15
2.3.8 Reservasi	16

2.3.9	Pengertian Simulasi.....	16
2.3.10	Pengertian Kuisisioner.....	17
2.4	Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligent).....	17
2.5	Sistem Pakar.....	18
2.5.1	Ciri-ciri Sistem Pakar.....	19
2.6	Penilaian.....	19
2.7	Pembobotan.....	19
2.8	Capability Maturity Model.....	19
2.9	Penelitian Terdahulu.....	20
BAB III TINJAUAN ORGANISASI.....		23
3.1	Sejarah dan Perkembangan Sun Hotel.....	23
3.2	Struktur Organisasi Sun Hotel Pangkalpinang.....	24
3.3	Deskripsi Tugas.....	25
3.4	Visi dan Misi Sun Hotel Pangkalpinang.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....		29
4.1	Analisis Masalah.....	29
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	29
4.3	Analisis Metode McCall.....	30
4.3.1	Metode Penilaian Pada McCall.....	33
4.3.2	Analisis Hasil Penelitian.....	33
4.4	Use Case Diagram.....	49
4.5	Activity Diagram.....	51
4.6	Sequence Diagram.....	54
4.7	Rancangan Layar.....	54
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN.....		59

DAFTAR GAMBAR



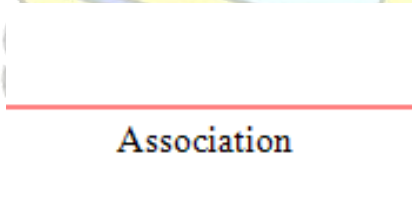
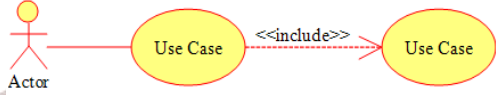
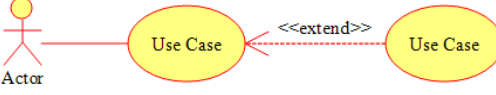
	Halaman
Gambar 3. 1 : Struktur Organisasi Sun Hotel Pangkalpinang.....	24
Gambar 4. 1 : Activity Diagram Sistem Berjalan	30
Gambar 4. 2 : Menu Utama Aplikasi Reservasi.....	31
Gambar 4. 3 : Menu Cek In.....	31
Gambar 4. 4 : Tampilan kamar dalam sistem aplikasi	32
Gambar 4. 5 : Program Kunci Kamar	32
Gambar 4. 6 : Tingkat Persen Grade.....	42
Gambar 4. 7 : Penentuan bobot tiap kuisisioner	42
Gambar 4. 8 : Penentuan bobot tiap kriteria	43
Gambar 4. 9 : Penentuan Bobot Faktor.....	44
Gambar 4. 10 : Use case Diagram Penilaian.....	49
Gambar 4. 11 : Activity Diagram Pengisian Kuisisioner	52
Gambar 4. 12 : Activity Diagram Aplikasi.....	53
Gambar 4. 13 : Sequence Diagram Aplikasi Penilaian.....	54
Gambar 4. 14 : Rancangan Layar Menu Home.....	55
Gambar 4. 15 : Rancangan Layar Menu Kuisisioner.....	56
Gambar 4. 16 : Rancangan Layar Nilai Akhir	57

DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Parameter Ketepatan (Correctness).....	34
Tabel 4.2 : Tabel Parameter Keandalan (Realibility)	34
Tabel 4.3 : Tabel Parameter Efisiensi (Efficiency)	35
Tabel 4.4 : Tabel Parameter Kegunaan (Usability).....	35
Tabel 4.5 : Tabel Parameter Pemeliharaan (Maintainbility)	36
Tabel 4.6 : Tabel List Kuisisioner.....	37
Tabel 4.7 : Tabel Nilai Kuisisioner Correctness	38
Tabel 4.8 : Tabel Nilai Kuisisioner Reliability	39
Tabel 4.9 : Tabel Nilai Kuisisioner Efficiency	40
Tabel 4.10 : Tabel Nilai Kuisisioner Usability	40
Tabel 4.11 : Tabel Nilai Kuisisioner Maintainbility	41
Tabel 4.12 : Tabel Penghitungan Usulan Baru McCall.....	45
Tabel 4.13 : Tabel nilai C Correctness.....	45
Tabel 4.14 : Tabel nilai C Reliability	45
Tabel 4.15 : Tabel nilai C Efficiency	46
Tabel 4.16 : Tabel nilai C Usability	46
Tabel 4.17 : Tabel nilai C Maintainbilty	46
Tabel 4.18 : Tabel Jumlah Nilai Faktor.....	47
Tabel 4.19 : Tabel Nilai Total Faktor	48
Tabel 4.20 : Deskripsi <i>Use Case</i> Buka Menu <i>Home</i>	49
Tabel 4.21 : Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Kuisisioner <i>Correctness</i>	49
Tabel 4.22 : Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Kuisisioner <i>Relibility</i>	50
Tabel 4.23 : Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Kuisisioner <i>Efficiency</i>	50
Tabel 4.24 : Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Kuisisioner <i>Usability</i>	51
Tabel 4.25 : Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Kuisisioner <i>Maintainbility</i>	51





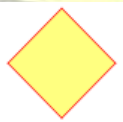
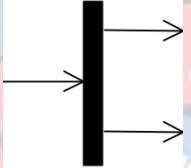
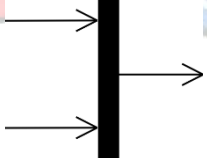
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

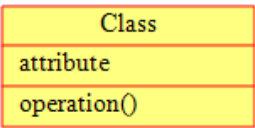
No	Simbol	Keterangan
1		Use case Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
2		Actor Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
3		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan use case atau use case dengan use case.
4		Include Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
5		Extend Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.


2. Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Initial Node Merupakan simbol untuk memulai Activity diagram.

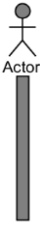
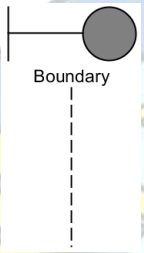

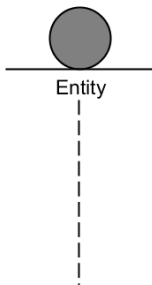
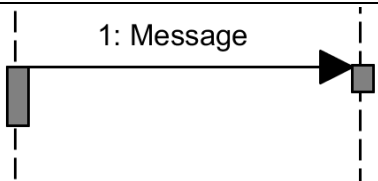
2		Activity Final Node Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i>
3		Swimlane Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		Activity <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

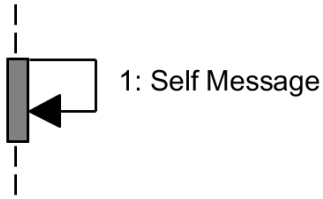
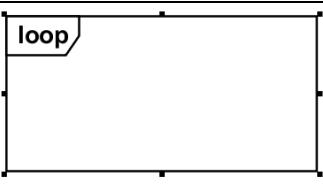
3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.

2	 <p style="text-align: center;">Association</p>	<p>Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i>.</p>
---	---	--

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p>Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p>Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
3		<p>Control Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
4		<p>Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
5		<p>Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

6		<p>Self Message Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
7		<p>Loop Message Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>



