

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUANG  
PERTEMUAN BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEI FAST  
STUDI KASUS : GRAND VELLA HOTEL**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018/2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUANG  
PERTEMUAN BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEI FAST  
STUDI KASUS : GRAND VELLA HOTEL**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018/2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500157

Nama : Lisra Turnip

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN  
RUANG PERTEMUAN BERBASIS *WEBSITE*  
MENGUNAKAN MODEI FAST STUDI KASUS : GRAND  
VELLA HOTEL

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, 01 Juli 2019



(Lisra Turnip)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUANG  
PERTEMUAN BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEI *FAST*  
STUDI KASUS : GRAND VELLA HOTEL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lisra Turnip  
152250001**

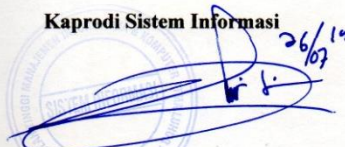
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 05 Juli 2019

**Anggota Penguji**



**Ely Yanuarti, M.Kom  
NIDN. 0218018402**

**Kaprodi Sistem Informasi**



**Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN0211108306**

**Dosen Pembimbing**



**Parlia Romadiana, M.Kom  
NIDN.0210039301**

**Ketua Penguji**



**Sujono, M.kom  
NIDN.0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr.Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Ruang Pertemuan Berbasis Website Menggunakan Model Fast Studi Kasus : Grand Vella Hotel”**

Laporan skripsi ini mengambil topik Penyewaan Ruang Pertemuan, dengan masalah penelitian yaitu hal pendataan pesanan, karena masih menggunakan sistem *offline* atau secara manual yaitu masih dicatat dalam sebuah buku besar sehingga rentan terjadinya kelalaian dan kehilangan data pesanan pelanggan sebelumnya pada waktu yang telah ditentukan. Penelitian ini dibuat dengan model penelitian FAST dengan sub bidang ilmu komputer FAST (*Scope Definition, Problem Analysis, Requirement Analysis, Logical Design, Decision Analysis*).

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran senantiasa penulis harapkan dan terima dengan senang hati untuk kemajuan penulisan laporan yang jauh lebih baik kedepannya. penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai dan memberi kemudahan
2. Orang Tua dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan motivasi kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs. H. Djaetun, Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Drs. Harry Sedjikianito, MM, MBA Selaku Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.

7. Bapak Hengki M.Kom selaku Sekretaris Prodi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
8. Ibu Parlia Romadiana M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Ibu Delpiah M.Kom selaku Dosen Pembimbing Program LPK.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Pihak Grand Vella Hotel yang bersedia memberikan bantuan kepada penulis dalam melakukan riset.

Kiranya laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan penelitian dengan topik atau tema yang sama.

Pangkalpinang, 01 Juli 2018

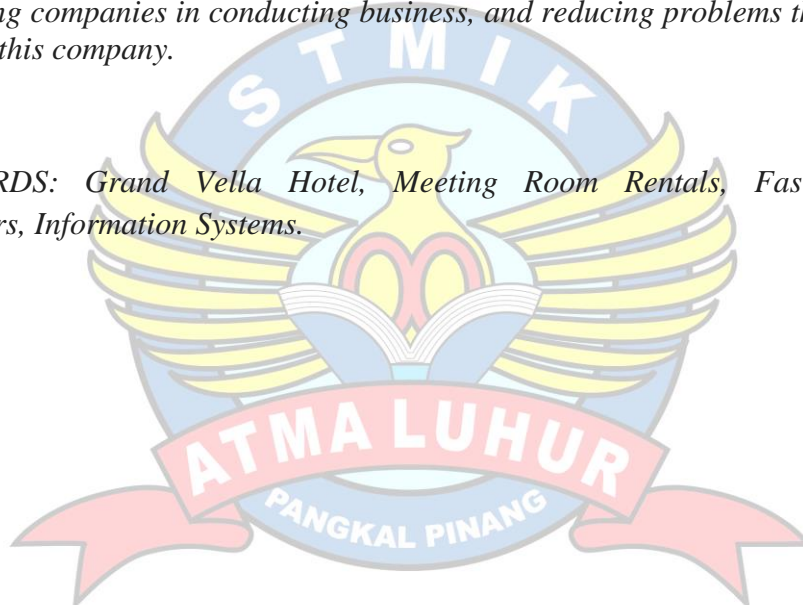


Penulis

## Abstract

*In the competitive world of business, customer service is highly prioritized, such as timeliness, abundant access to facilities obtained by customers and other facilities that can increase the production of revenue to make a company much better including the Grand Vella Hotel. Currently Meeting Room Rental has difficulties, especially in terms of data collection, because it still uses an offline or manual system that is still recorded in a ledger so that it is prone to negligence and loss of previous customer order data at a specified time. In the development phase of this website-based meeting room rental system, the author uses the FAST model with the Object Oriented method. In the development of this system, the tools used are UML (unified modeling language). The results of developing the system at Grand Vella Hotel are expected to facilitate customers in leasing meeting rooms, giving satisfaction to customers in accessing information needed, improving employee performance in service with website-based media and facilitating companies in conducting business, and reducing problems that disrupt business this company.*

**KEYWORDS:** *Grand Vella Hotel, Meeting Room Rentals, Fast Models, Customers, Information Systems.*



## Abstrak

Dalam persaingan dunia bisnis pelayanan terhadap pelanggan sangat diutamakan seperti ketepatan waktu, banyaknya akses kemudahan yang didapat oleh pelanggan serta kemudahan-kemudahan lain yang dapat meningkatkan produksi pendapatan untuk menjadikan sebuah perusahaan jauh lebih baik termasuk Grand Vella Hotel. Saat ini Penyewaan Ruang Pertemuan mengalami kesulitan khususnya dalam hal pendataan pesanan, karena masih menggunakan sistem *offline* atau secara manual yaitu masih dicatat dalam sebuah buku besar sehingga rentan terjadinya kelalaian dan kehilangan data pesanan pelanggan sebelumnya pada waktu yang telah ditentukan. Pada tahap Pengembangan system penyewaan ruang pertemuan berbasis website ini penulis menggunakan model FAST dengan metode Berorientasi Objek. Dalam pengembangan system ini Tools yang digunakan yaitu UML(*unifed modeling language*). Hasil pengembangan sistem di Grand Vella Hotel diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan ruang pertemuan, memberikan kepuasan kepada pelanggan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, meningkatkan kinerja karyawan dalam pelayanan dengan media berbasis website dan mempermudah perusahaan dalam menjalankan bisnis, dan mengurangi permasalahan yang mengganggu jalannya bisnis perusahaan ini.

**KATA KUNCI :** Grand Vella Hotel, Penyewaan Ruang Pertemuan, Model Fast, Pelanggan, SistemInformasi.





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 TujuanPenelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Konsep Dasar SistemInformasi Penyewaan Ruang Pertemuan .....	6
2.1.1 Pengertian Sistem .....	6
2.1.2 Pengertian Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.2 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek.....	8
2.3 UML (Unified Modeling Language) .....	8
2.3.1 Activity Diagram .....	8
2.3.2 Use Case Diagram .....	8

2.3.3	Package Diagram .....	9
2.3.4	Sequence Diagram .....	9
2.3.5	Class Diagram .....	9
2.3.6	Deployment Diagram.....	9
2.4	Tools Pengembangan Sistem.....	9
2.4.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	9
2.4.2	LRS ( <i>Local Record Structure</i> ).....	10
2.4.3	Table .....	10
2.4.4	Rancangan Layar .....	10
2.4.5	Pemodelan Fast ( <i>Freamwork For Application of System Technology</i> ) .....	11
2.4.6	Software Pendukung .....	13
2.4.7	Konsep Dasar Penyewaan.....	13
2.4.8	Pengertian Ruang Pertemuan.....	15
2.4.9	Tinjauan Penelian Terdahulu .....	18
<b>Bab III ORGANISASI.....</b>		<b>20</b>
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	20
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	21
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	21
3.4	Langkah-langkah Penelitian .....	24
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>26</b>
4.1	Sejarah Grand Vella Hotel.....	26
4.1.1	Visi dan Misi.....	27
4.1.2	Struktur Organisasi Grand Vella Hotel.....	27
4.2	Definisi Lingkup / Persiapan Awal Menggunakan Model FAST .....	31
4.2.1	Proses Bisnis .....	31
4.2.2	Activity Diagram .....	33
4.3	Analisa Dokumen .....	26
4.3.1	Analisa Dokumen Masukan.....	36
4.3.2	Analisa Dokumen Keluaran.....	37

4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.4.1	Package Diagram .....	43
4.4.2	Deskripsi Use Case Diagram .....	45
4.5	Analisis Keputusan .....	51
4.5.1	Entity Relationship Diagram .....	51
4.5.2	Transformasi ERD ke LRS .....	52
4.5.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	53
4.5.4	Tabel LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	54
4.5.5	Spesifikasi Basis Data.....	56
4.5.6	<i>Deployment Diagram</i> .....	62
4.6	Rancangan Antar Muka .....	63
4.6.1	Rancangan Keluaran .....	63
4.6.2	Rancangan Masukan .....	64
4.7	Rancangan Layar .....	66
4.8	<i>Sequence Diagram</i> .....	78
4.9	Class Diagram.....	88
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		90
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN</b> .....		92
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN</b> .....		97
<b>LAMPIRAN C KELUARAN SISTEM USULAN</b> .....		100
<b>LAMPIRAN D MASUKAN SISTEM USULAN</b> .....		105
<b>LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....		108
<b>LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET</b> .....		110
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN KERJA</b> .....		112
<b>LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI</b> .....		114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan FAST .....	11
Gambar 2.2 <i>U Shape Style</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Classroom Style</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>V Shape Style</i> .....	16
Gambar 2.5 <i>I Shape Style</i> .....	16
Gambar 2.6 <i>Theather Style</i> .....	17
Gambar 2.7 <i>Hollow Style</i> .....	17
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian.....	24
Gambar 4.1. Struktur Organisasi Grand Vella Hotel .....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Ruang Pertemuan .....	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Persetujuan Pemesanan Ruang Pertemuan.....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Ruang Pertemuan.....	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penyewaan Ruang Pertemuan .....	35
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i> .....	43
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	44
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	44
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Finance Controller .....	45
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	51
Gambar 4.11 Transformasi ERD Ke LRS .....	52
Gambar 4.12 LRS .....	53
Gambar 4.13 <i>Deployment Diagram</i> .....	62
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Utama.....	66
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin dan <i>Finance Controller</i> .....	66
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login Pelangga.....	67
Gambar 4.17 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan .....	67
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Utama Admin .....	68
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	68
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Meeting Room</i> .....	69
Gambar 4.21 Rancangan Layar Manajemen Penyewaan <i>Meeting Room</i> .....	69

Gambar 4.22 Rancangan Layar Manajemen Penyewaan <i>Extra Package</i> .....	70
Gambar 4.23 Rancangan Layar Laporan Penyewaan Ruang Pertemuan.....	70
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Utama <i>finance Controller</i> .....	71
Gambar 4.25 Rancangan Layar Manajemen Pembayaran Data Pembayaran.....	71
Gambar 4.26 Rancangan Layar Manajemen Pembayaran Tambah <i>Invoice</i> .....	72
Gambar 4.27 Rancangan Layar Manajemen Pembayaran <i>Invoice</i> .....	72
Gambar 4.28 Rancangan Layar Manajemen Pembayaran <i>Banquet Order</i> .....	73
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan .....	73
Gambar 4.30 Rancangan Layar lihat daftar ruang pertemuan .....	74
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cek status ruang pertemuan .....	74
Gambar 4.32 Rancangan Layar Tambah Pesan <i>Meeting Room</i> .....	75
Gambar 4.33 Rancangan Layar Pesan <i>Meeting Room</i> .....	75
Gambar 4.34 Rancangan Layar Bayar Pesan <i>Meeting Room</i> .....	76
Gambar 4.35 Rancangan Layar Tambah Pesan <i>Extra Package</i> .....	76
Gambar 4.36 Rancangan Layar Pesan <i>Extra Package</i> .....	77
Gambar 4.37 Rancangan Layar Histori Pembayaran.....	77
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	78
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelanggan.....	78
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> <i>Meeting Room</i> .....	79
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Penyewaan <i>Meeting Room</i> .....	80
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penyewaan ruang pertemuan.....	81
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Login <i>Finance</i> .....	82
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Pembayaran Data Pembayaran .....	82
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Pembayaran Cetak <i>Invoice</i> .....	83
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Pembayaran Cetak <i>Banquet Order</i> .....	84
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan .....	85
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> lihat daftar ruang pertemuan.....	85
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Pesan <i>Meeting Room</i> .....	86
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Histori Pembayaran .....	87
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Cek Status Ruang Pertemuan .....	87
Gambar 4.52 <i>Class Diagram</i> .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.5.4.1 Tabel Pelanggan.....	54
Tabel 4.5.4.2 Tabel Pemesanan.....	54
Tabel 4.5.4.3 Tabel Pilih.....	54
Tabel 4.5.4.4 Tabel <i>Meeting Room</i> .....	54
Tabel 4.5.4.5 Tabel Pembayaran.....	55
Tabel 4.5.4.6 Tabel Aju.....	55
Tabel 4.5.4.7 Tabel <i>Extra Package</i> .....	55
Tabel 4.5.4.8 Tabel <i>Invoice</i> .....	55
Tabel 4.5.4.9 Tabel <i>Banguet Order</i> .....	56
Tabel 4.5.4.10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	56
Tabel 4.5.4.11 Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	57
Tabel 4.5.4.12 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	57
Tabel 4.5.4.13 Spesifikasi Basis Data Meeting Package.....	58
Tabel 4.5.4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	59
Tabel 4.5.4.15 Spesifikasi Basis Data Aju.....	59
Tabel 4.5.4.16 Spesifikasi Basis Data <i>Extra Package</i> .....	60
Tabel 4.5.4.17 Spesifikasi Basis Data <i>Invoice</i> .....	61
Tabel 4.5.4.18 Spesifikasi Basis Data <i>Banguet Order</i> .....	61

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram

a. *Start Point*



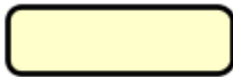
Simbol yang di gunakan untuk memulai Activity Diagram

b. *End Point*



Simbol yang dgunakan untuk mengakhiri Activity Diagram

c. *State*



Menggambarkan Kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas

d. *Transition*



Menggambarkan ahubungan antara dua state, dua activity ataupun anatara state dan activity

e. *Decision*



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang memiliki setidaknya dua jalur bercabang dengan teks untuk memungkinkan pengguna mengambil pilihan.

## 2. Use Case Diagram

### a. Actor



Menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.

### b. Use Case



Menggambarkan fungsionalitas dari system sehingga pengguna system dapat mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

### c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

## 3. ERD (ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM)

### a. Entitas



Dapat berupa ruang, tempat, objek atau kejadian yang dianggap penting dan memiliki kunci utama, yang membedakan setiap kemunculan entitas.

### b. Relasi



Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

### c. Garis Penghubung



Menggambarkan hubungan antara entitas dan relasi.



#### 4. Sequence Diagram

*Actor*



Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.

*Entity Class*



Hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

*Boundary Class*



Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.

*Control Class*



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.

*Line Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

*Stimulus*



Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 .....	93
Lampiran A-2 .....	94
Lampiran A-3 .....	95
Lampiran A-4 .....	96
Lampiran B-1 .....	98
Lampiran B-2 .....	99

