

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR
HOTEL BERBASIS *WEBSITE* MODEL *FAST* PADA
HOTEL JATI WISATA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



TAHUN AKADEMIK GENAP 2018/2019

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMALUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM :522500191

Nama :Urip Hantoro

Judul Skripsi :PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RSERVASI KAMAR
HOTEL BERBASIS WEBSITE MODEL *FAST* PADA HOTEL
JATIWISATA PANGKALPINANG

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

Pangkalpinang, Juli 2019



(Urip Hantoro)

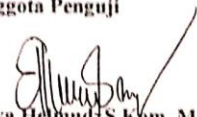
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR
HOTEL BERBASIS WEBSITE MODEL *FAST* PADA HOTEL JATIWISATA
PANGKALPINANG

Yang disiapkan dan di susun oleh :

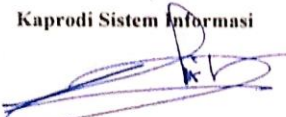
Urip Hantoro
1522500191

Tanggal dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 05 Juli 2019

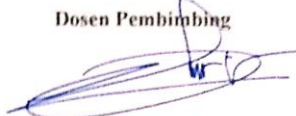
Anggota Penguji


Ellya Helmut, S.Kom, M.Kom
NIDN.0201027901


Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.kom
NIDN.0211108306

Dosen Pembimbing


Okkita Rizan, M.kom
NIDN. 0211108306

Ketua


Melati Suci M., M.Kom
NIDN.0206098301

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

KETUA STAMBAK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sulmana, S.T., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala Rahmat dan karunia-nya. Sehingga dapat menyelesaikan lapoan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi stara satu (S1) pada Prodi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Penyelesaian laporan ni tidak semata-mata dari pihak penulis, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara material maupun spiritual. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya
2. Bapak Drs. Djaetun H.S yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc. selaku ketua STMIK Atm Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi. dan Dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil.
6. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Skripsi ini.

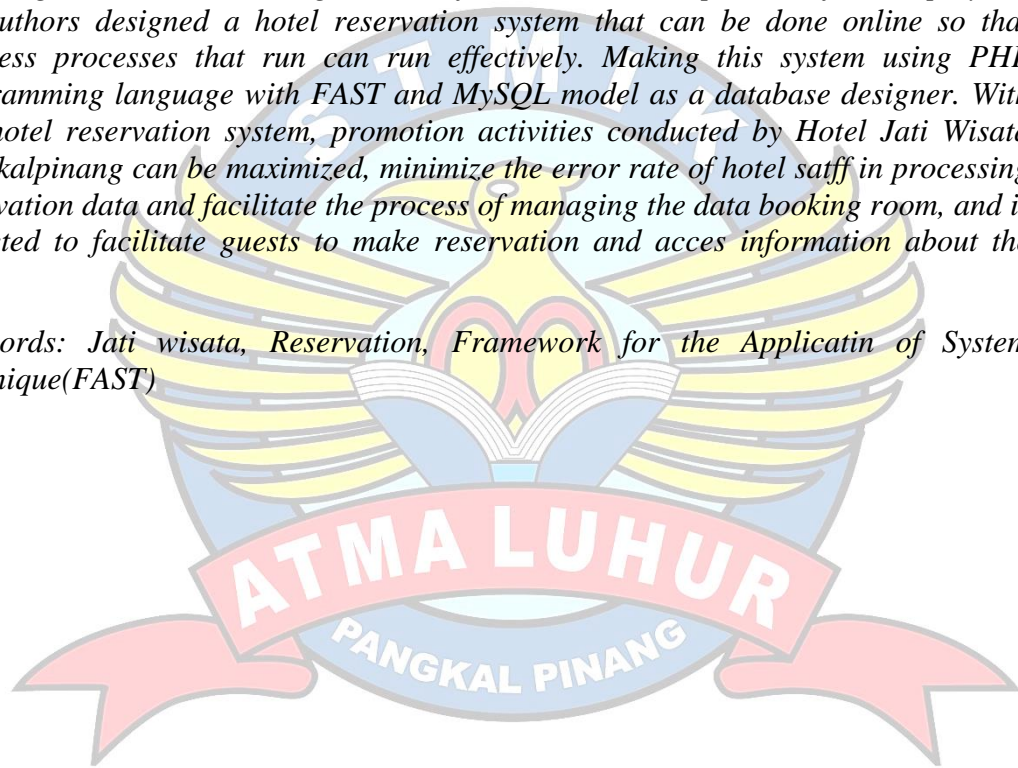
Pangkalpinang, Juli 2019

Urip Hantoro

Abstract

Hotel Jati Wisata Pangkalpinang is one of the companies in the field of hospitality service and is located un teh Pangkalpinang. The room reservation system at the Jati Wisata still uses the offlinesystem or manually. As a result, it makes it difficult for employees to register guests who want to stay at a Jati Wisata when guests are busy so the reservation process has to wait in line and it become less effectiv for guests because it is impractical and time-consuming. In addition, the level of error employess, in the data collection of guests who want to stay is still very high. To provide good service to hotel guests and facilitate the work process of the employess, the outhors designed a hotel reservation system that can be done online so that business processes that run can run effectively. Making this system using PHP programming language with FAST and MySQL model as a database designer. With this hotel reservation system, promotion activities conducted by Hotel Jati Wisata Pangkalpinang can be maximized, minimize the error rate of hotel satfff in processing reservation data and facilitate the process of managing the data booking room, and is expected to facilitate guests to make reservation and acces information about the hotel.

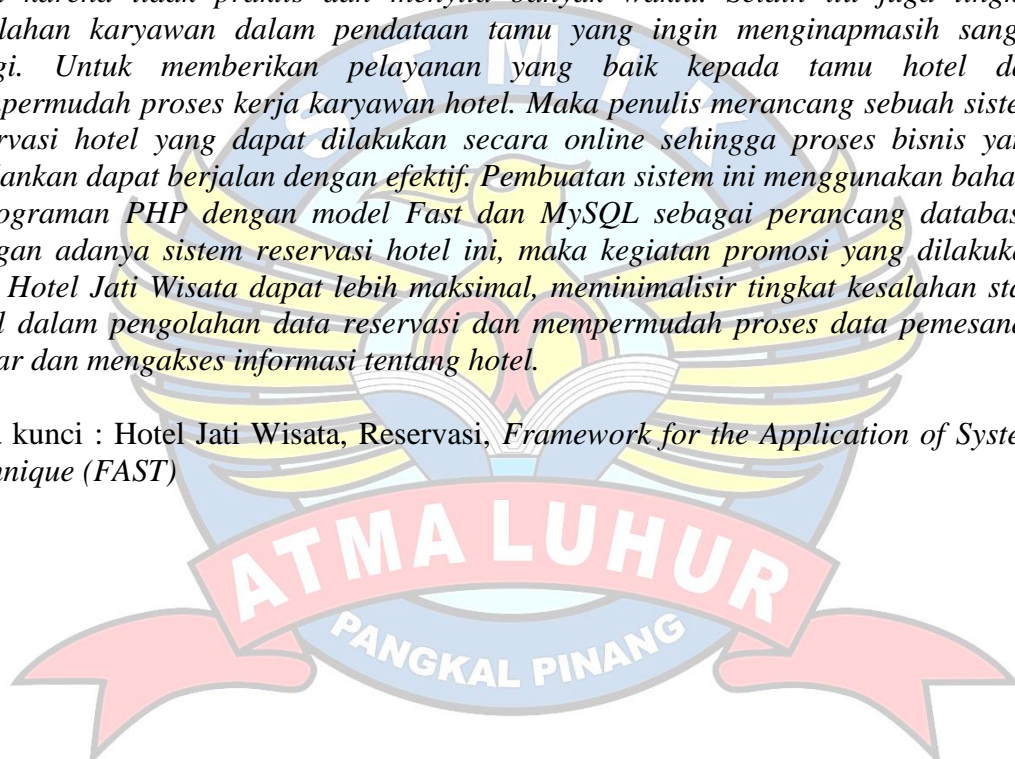
Keywords: Jati wisata, Reservation, Framework for the Applicatin of System Technique(FAST)



Abstrak

Hotel Jati Wisata Pangkalpinang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa perhotelan dan berlokasi di jalan batin tikal taman sari pangkalpinang. Sistem reservasi kamar di hotel Jati Wisata masih menggunakan sistem offline atau secara manual. Akibatnya mempersulit karyawan untuk mendata tamu yang ingin menginap di hotel Jati Wisata apabila tamu sedang ramai sehingga proses pemesanan kamarnya harus mengantri dan ini menjadi kurang efektif bagi tamu karena tidak praktis dan menyita banyak waktu. Selain itu juga tingkat kesalahan karyawan dalam pendataan tamu yang ingin menginap masih sangat tinggi. Untuk memberikan pelayanan yang baik kepada tamu hotel dan mempermudah proses kerja karyawan hotel. Maka penulis merancang sebuah sistem reservasi hotel yang dapat dilakukan secara online sehingga proses bisnis yang dijalankan dapat berjalan dengan efektif. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan model Fast dan MySQL sebagai perancang database. Dengan adanya sistem reservasi hotel ini, maka kegiatan promosi yang dilakukan oleh Hotel Jati Wisata dapat lebih maksimal, meminimalisir tingkat kesalahan staff hotel dalam pengolahan data reservasi dan mempermudah proses data pemesanan kamar dan mengakses informasi tentang hotel.

Kata kunci : Hotel Jati Wisata, Reservasi, *Framework for the Application of System Technique (FAST)*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUN SIDANG..	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Hotel	6
2.2 Pengertian Reservasi.....	6
2.3 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	6
2.3.1 Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	6
2.3.2 Tujuan UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	7

2.4	Analisis Berorientasi Objek.....	8
2.4.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	8
2.4.2	<i>Activity Diagram</i>	8
2.4.3	Analisa Dokumen Keluaran.....	9
2.4.4	Analisa Dokumen Masukan.....	9
2.4.5	Deskripsi <i>Use Case</i>	9
2.4.6	<i>Package</i> Diagram.....	9
2.5	Pernacangan Berorientasi Objek.....	10
2.5.1	<i>Class</i> Diagram.....	10
2.5.2	<i>Sequence</i> Diagram.....	10
2.5.3	<i>Deployment</i> Diagram.....	10
2.6	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.7	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	11
2.8	Relasi (Tabel).....	11
2.9	Spesifikasi Basis Data.....	12
2.10	Rancangan Layar.....	12
2.11	Rancangan Masukan.....	13
2.12	Rancangan Keluaran.....	13
2.13	Model FAST.....	13
2.14	Teori Pendukung.....	18
2.14.1	Web.....	18
2.14.2	PHP.....	19
2.15	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	22
3.2	Metode Penelitian.....	24
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	27
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Sejarah Organisasi.....	30

4.2 Struktur Organisasi.....	31
4.3 Tugas Dan Wewenang.....	31
4.4 Analisa Proses Bisnis.....	35
4.5 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan.....	38
4.6 Analisa Keluaran.....	46
4.7 Analisa Masukan.....	46
4.8 Identifikasi Kebutuhan.....	48
4.9 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Susulan.....	50
4.10 Deskripsi <i>Use Case</i>	51
4.10.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan <i>Receptionist</i>	55
4.10.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Berdasarkan Tamu.....	58
4.11 Rancangan Basis Data.....	57
4.11.1 ERD (<i>Entitas Relationship Diagram</i>).....	57
4.11.2 Transformasi ERD ke LRS.....	58
4.11.3 <i>Logical Relational Structure</i> (LRS).....	59
4.11.4 Tabel.....	60
4.11.5 Spesifikasi Basis Data.....	63
4.12 Rancangan Antar Muka.....	68
4.12.1 Rancangan Dokumen Keluaran.....	68
4.12.2 Rancangan Dokumen Masukan.....	69
4.13 Rancangan Dialog Layar.....	71
4.13.1 Struktur Tampilan.....	71
4.13.2 Rancangan Layar.....	72
4.14 <i>Sequens</i> Diagram.....	81
4.15 Class Diagram.....	94
4.16 <i>Deployment</i> Diagram.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Dokumen Keluaran

Lampiran 1 Lampiran A – 1 <i>Bill</i> Pembayaran.....	100
Lampiran 2 Lampiran A – 2 <i>Bill Check out</i>	100
Lampiran 3 Lampiran A – 3 Laporan Reservasi Kamar.....	101

Lampiran B Dokumen Masukan

Lampiran 1 Lampiran B – 1 Data <i>Check In</i>	103
Lampiran 3 Lampiran B – 2 Data Tamu.....	103
Lampiran 4 Lampiran B – 3 Data Reservasi kamar.....	104

Lampiran C Dokumen Usulan Keluaran

Lampiran 1 Lampiran C – 1 <i>Bill</i> Pembayaran.....	106
Lampiran 2 Lampiran C – 2 <i>Bill Check out</i>	106
Lampiran 3 Lampiran C – 3 Laporan Reservasi Kamar.....	107

Lampiran D Dokumen Usulan Masukan

Lampiran 1 Lampiran D – 1 Data <i>Check In</i>	109
Lampiran 3 Lampiran D – 2 Data Tamu.....	109
Lampiran 4 Lampiran D – 3 Data Reservasi kamar.....	110

Lampiran E Dokumen Keterangan Riset

Lampiran 1 Lembar Surat Permohonan Riset.....	112
---	-----

Lampiran F Dokumen Konsultasi Bimbingan

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Bimbingan.....	114
---	-----

Lampiran G Dokumen Biodata Diri

Lampiran 1 Lembar Biodata Diri.....	116
-------------------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar 2.1 : Fse – fase Metode Fast.....	13
2. Gambar 3.1 : Kerangka Penelitian.....	29
3. Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Hotel Jati Wisata.....	31
4. Gambar 4.2 : <i>Activity</i> Diagram Proses Pendataan Kamar.....	38
5. Gambar 4.3 : <i>Activity</i> Diagram proses Pendataan Tamu.....	39
6. Gambar 4.4 : <i>Activity</i> Diagram Proses Reservasi Kamar.....	40
7. Gambar 4.5 : <i>Activity</i> Diagram Proses <i>check In</i>	41
8. Gambar 4.6 : <i>Activity</i> Diagram Proses <i>check Out</i>	42
9. Gambar 4.7 : <i>Activity</i> Diagram Proses Pembayaran.....	43
10. Gambar 4.8 : <i>Activity</i> Diagram Proses Laporan Reservasi.....	44
11. Gambar 4.9 : <i>Use Case</i> Diagram Receptionist.....	50
12. Gambar 4.10 : <i>Use Case</i> Diagram Pemesan.....	51
13. Gambar 4.11 : ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	57
14. Gambar 4.12 : Transformasi ERD ke LRS... ..	58
15. Gambar 4.13 : <i>Logical Relational Structure</i> (LRS).....	59
16. Gambar 4.14 : Struktur Tampilan.....	71
17. Gambar 4.15 : Rancangan Layar Login.....	72
18. Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu utama.....	73
19. Gambar 4.16 : Rancangan Layar Receptionist.....	73
20. Gambar 4.17 : Rancangan Layar Pemesanan.....	74
21. Gambar 4.18 : Rancangan Layar Reservasi.....	75
22. Gambar 4.19 : Rancangan Layar <i>check In</i>	76
23. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Pembayaran.....	77
24. Gambar 4.21 : Rancangan Layar Bill Pembayaran.....	78
25. Gambar 4.22 : Rancangan Layar <i>check Out</i>	79
26. Gambar 4.23 : Rancangan Layar Laporan Reservasi.....	80
27. Gambar 4.25 : <i>Squence</i> Diagram Login Admin.....	81
28. Gambar 4.26 : <i>Squence</i> Diagram Receptionist.....	82
29. Gambar 4.27 : <i>Squence</i> Diagram Pemesan.....	83
30. Gambar 4.28 : <i>Squence</i> Diagram Reservasi.....	84
31. Gambar 4.29 : <i>Squence</i> Diagram <i>check in</i>	85
32. Gambar 4.30 : <i>Squence</i> Diagram Pembayaran.....	86
33. Gambar 4.31 : <i>Squence</i> Diagram Bill Pembayaran.....	87
34. Gambar 4.32 : <i>Squence</i> Diagram Bill <i>check Out</i>	88

35. Gambar 4.33 : <i>Squence</i> Diagram Laporan Reservasi.....	89
36. Gambar 4.34 : <i>Squence</i> Diagram Daftar.....	90
37. Gambar 4.35 : <i>Squence</i> Diagram Login Pemesan.....	91
38. Gambar 4.36 : <i>Squence</i> Diagram Entry Data Pemesan.....	92
39. Gambar 4.37 : <i>Squence</i> Diagram Entry Data Reservasi.....	93
40. Gambar 4.38 : <i>Class</i> Diagram.....	94
41. Gambar 4.39 : <i>Deployment</i> Diagram.....	95



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Pemesan	60
Tabel 4.2 Reservasi Kamar	60
Tabel 4.3 Pilih	60
Tabel 4.4 Kamar	61
Tabel 4.5 <i>Check In</i>	61
Tabel 4.6 Pembayaran	61
Tabel 4.7 <i>Check Out</i>	61
Tabel 4.8 Bill Pembayaran	62
Tabel 4.9 Receptionist	62



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



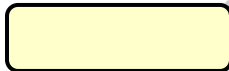
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



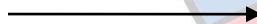
Activity

Menggambarkan proses bisnis.



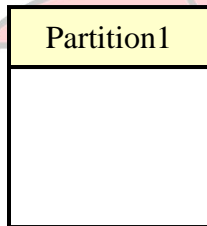
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

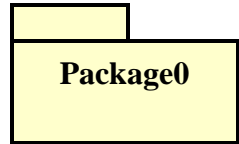
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

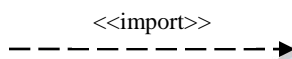
Simbol *Package Diagram*



Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.

Import



Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

Access



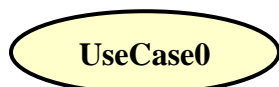
Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



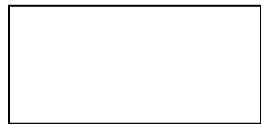
Use Case

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

Association

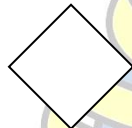
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*



Class

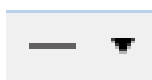
Kelas pusa struktur sistem.



Interface0

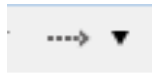
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

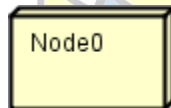
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

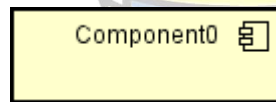
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol Deployment Diagram



Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



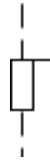
Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol Sequence Diagram



Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



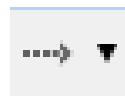
Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

1: Message10 →

Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

15.1.1: Return0
←

Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.



DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	99
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	102
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	105
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	108
LAMPIRAN E DOKUMEN KETERANGAN RISET	111
LAMPIRAN F DOKUMEN KONSULTASI BIMBINGAN.....	113
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	115

