

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian	3
1.5 Tujuan dan Manfaat	4
1.5.1 Tujuan Penulisan	4
1.5.2 Manfaat Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.2 Konsep Dasar Analisa Berorientasi Objek	6
2.3 Konsep Dasar UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	9
2.3.1 Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	9

2.3.2	<i>Activity Diagram</i>	9
2.3.3	<i>Deployment Diagram</i>	10
2.3.4	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.3.5	<i>Package Diagram</i>	10
2.3.6	Tabel / Relasi.....	11
2.3.7	Spesifikasi Basis Data	11
2.3.8	Analisa Dokumen Keluaran	11
2.3.9	Analisa Dokumen Masukan	12
2.3.10	Rancangan Layar.....	12
2.3.11	<i>Sequence Diagram</i>	12
2.3.12	<i>Class Diagram</i>	12
2.4	Teori Pendukung	13
2.4.1	Pengertian Reservasi	13
2.4.2	Pengertian Hotel.....	13
2.4.3	Pengertian Sistem Informasi Hotel	14
2.5	<i>Website</i>	14
2.5.1	<i>World Wide Web (WWW)</i>	14
2.5.2	Cara Kerja Web.....	14
2.5.3	Fungsi Web	14
2.5.4	Jenis Situs Web	15
2.5.5	PHP	17
2.6	Model <i>Waterfall</i>	17
2.7	Software Pendukung	18
2.7.1	Macromedia Dreamweaver	18
2.7.2	MySQL.....	18

2.7.3	Adobe Photoshop CS6	19
2.7.4	PhpMyAdmin.....	19
2.7.5	XAMPP	20
2.7.6	Internet	20
2.8	Metode Penelitian Terdahulu	20
2.8.1	Tinjauan Penelitian Tris Retno – Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia Bandung - 2014....	20
2.8.2	Tinjauan Penelitian Beni Wibowo – Fakultas Teknologi Informasi Universitas STIKUBANK (UNISBANK) Semarang - 2014.....	21
2.8.3	Tinjauan Penelitian Yohana Erika Pratama – Jurusan Teknik Informasi Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Universitas Sanat Dharma – Yogyakarta - 2007	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	Metode Pengembangan Sistem	23
3.2	Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	24
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		26
4.1	Sejarah Organisasi.....	26
4.2	Struktur Organisasi.....	27
4.3	Jabaran Tugas dan Wewenang	28
4.4	Analisis Sistem	37
4.4.1	Analisa Masalah	37
4.4.2	Analisa Hasil Solusi	37
4.4.3	Analisa Sistem.....	38
1)	Proses Bisnis	38
2)	<i>Activity Diagram</i>	40

3)	Analisa Keluaran.....	46
4)	Analisa Masukan.....	48
4.4.4	Analisa Kebutuhan Sistem Usulan (Identifikasi Kebutuhan)	51
4.5	Desain Sistem.....	53
4.5.1	Desain Sistem Usulan	53
1)	<i>Use Case Diagram</i>	53
2)	Deskripsi <i>Use Case</i>	55
3)	Rancangan Keluaran	65
4)	Rancangan Masukan	67
4.5.2	Desain Basis Data	70
1)	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	70
2)	Transformasi ERD ke LRS	71
3)	LRS	72
4)	Tabel.....	73
5)	Spesifikasi Basis Data	75
6)	<i>Class Diagram</i>	82
4.5.3	Desain Layar Antar Muka.....	83
1)	Struktur Tampilan	83
2)	Rancangan Layar.....	84
3)	<i>Sequence Diagram</i>	98
4)	<i>Deployment Diagram</i>	112
	BAB V PENUTUP	113
5.1	Kesimpulan.....	113
5.2	Saran.....	113
	DAFTAR PUSTAKA	115

LAMPIRAN A	KELUARAN SISTEM BERJALAN	118
LAMPIRAN B	MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	122
LAMPIRAN C	RANCANGAN KELUARAN.....	127
LAMPIRAN D	RANCANGAN MASUKAN	131
LAMPIRAN E	SURAT KETERANGAN RISET	138
LAMPIRAN F	KARTU BIMBINGAN.....	140
LAMPIRAN G	BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Hotel Grand Mutiara Pangkalpinang	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Tamu	40
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Kamar	41
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Kamu	42
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Check-in Kamar.....	43
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Check-out Kamar.....	44
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Laporan Check-out	45
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram Package Receptionist</i>	53
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram Package Tamu</i>	54
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram Package Manager</i>	54
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	70
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS	71
Gambar 4.13 LRS.....	72
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	82
Gambar 4.15 Struktur Tampilan	83
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama.....	84
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Utama Receptionist.....	84
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Utama Tamu	85
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Utama Manager.....	85
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Tamu	86
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Kamar	86
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Menu Makanan	87
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Reservasi Kamar	88
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Check-in.....	89
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Daftar Pesanan Makanan	90
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Bill Restoran	91
Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Bill Check-out.....	92
Gambar 4.28 Rancangan Layar Cetak Laporan Bill Check-out	93
Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Data Reservasi Kamar	94

Gambar 4.30 Rancangan Layar Entry Data Daftar Pesanan Makanan	95
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Bill Restoran	96
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak Bill Check-out.....	97
Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak Laporan Check-out	97
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Tamu.....	98
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kamar	99
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Menu Makanan.....	100
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Reservasi Kamar	101
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Check-in	102
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Daftar Pesanan Makanan.....	103
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Restoran.....	104
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Check-out	105
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Check-out.....	106
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Reservasi Kamar	107
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Daftar Pesanan Makanan.....	108
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Restoran.....	109
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bill Check-out	110
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Check-out.....	111
Gambar 4.48 <i>Deployment Diagram</i>	112

DAFTAR TABEL

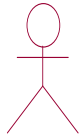
Tabel 4.1 Tabel Tamu	73
Tabel 4.2 Tabel Kamar.....	73
Tabel 4.3 Tabel Menu Makanan	73
Tabel 4.4 Tabel Reservasi Kamar	73
Tabel 4.5 Tabel Check-in.....	74
Tabel 4.6 Tabel Bill Restoran	74
Tabel 4.7 Tabel Bill Check-out.....	74
Tabel 4.8 Tabel Pilih.....	74
Tabel 4.9 Tabel Dapat	75
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Tamu.....	75
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Kamar	76
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Menu Makanan.....	76
Tabel 4.13Spesifikasi Basis Data Reservasi Kamar	77
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Check-in	78
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan Makanan.....	78
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Bill Restoran.....	79
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Bill Check-out	79
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pilih	80
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Dapat	81

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 Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



Use Case

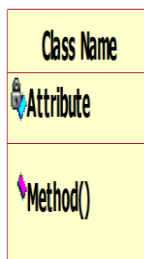
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class Name

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method/ Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



Assosiasi

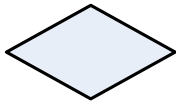
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

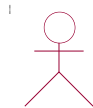
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

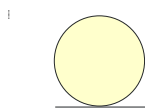
Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Sequence Diagram



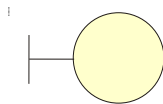
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



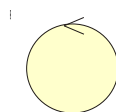
Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.