

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL PADA HOTEL AKSI
BERBASIS APPLICATION DESKTOP**

SKRIPSI



REFFI VELTIA

1322510047

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL PADA HOTEL AKSI
BERBASIS APPLICATION DESKTOP**

SKRIPSI

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



Oleh :

REFFI VELTIA

1322510047

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1322510047
Nama : REFFI VELTIA
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL PADA HOTEL AKSI
BERBASIS APPLICATION DESKTOP

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri 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, 03 Juli 2015



(Reffi Veltia)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
KAMAR HOTEL PADA HOTEL AKSI
BERBASIS APPLICATION DESKTOP**

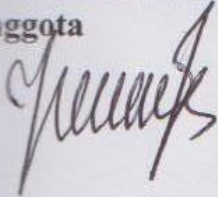
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reffi Veltia

1322510047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 12 September 2015

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Fitriyanti, M.Kom
NIDN. 02 140877 02**

Ketua



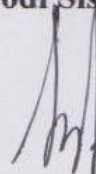
**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 02 111083 06**

Dosen Pembimbing



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 02 200285 01**

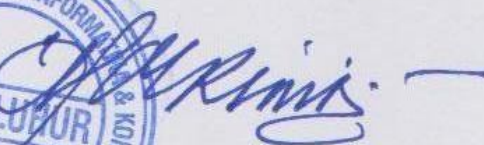
Kaprodi Sistem Informasi



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2015

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran 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 PANGKALPINANG. Skripsi ini berjudul “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kamar Hotel Pada Hotel Aksi Berbasis Application Desktop”.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
2. Kepada kedua orangtua penulis yang selalu tak pernah berhenti memberi support kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
5. Ibu Yuyi Andrika, Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
6. Ibu Fitriyani, M.Kom selaku pembimbing yang paling banyak memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi, serta teman-teman yang tidak dapat disebut satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juli 2015

Penulis

ABSTRACT

Rapid technological progress in the field of computers today, encouraging many people to use a computerized system in the process of administration, ranging from institutions of government agencies, industry, trade, tourism, and so on. It is, shows how important and vital computer technology in all fields, especially in the business world. For the medium level businesses, not all of them can use the computerized system, due to financial constraints and the possibility of its human resources. This prompted the authors to try to apply information technology into the business world, especially the world in the field of Hospitality Tourism.

Because there is such that not using a computerized system, in its business activities. Therefore, the author tried to implement one application program into the hotel room rental business activity, in Aksi Pangkalpinang hotel located in the Pacific Islands region, which in this case, the lease on the hotel still manual.

Here the authors make an application program, for the administration of the hotel room rental, by using Microsoft Visual Basic Studio 2008

ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam bidang komputer sekarang ini mendorong banyak kalangan untuk menggunakan sistem komputerisasi dalam proses administrasinya, mulai dari lembaga lembaga instansi pemerintahan, dunia industri, perdagangan, pariwisata, dan sebagainya. Hal ini, menunjukkan betapa penting dan vitalnya teknologi komputer dalam semua bidang, khususnya dalam dunia bisnis. Untuk level bisnis kalangan menengah kebawah, tidak semuanya dapat menggunakan sistem komputerisasi tersebut, dikarenakan adanya kemungkinan keterbatasan finansial dan sumber daya manusia yang dimilikinya. Hal ini mendorong penulis untuk mencoba meng-aplikasikan teknologi informasi kedalam dunia bisnis, khususnya dunia Pariwisata dalam bidang Perhotelan.

Karena masih ada diantaranya yang belum menggunakan sistem komputerisasi, dalam aktifitas bisnisnya. Oleh sebab itu penulis mencoba meng-implementasikan salah satu program aplikasi kedalam aktivitas bisnis penyewaan kamar hotel, di Hotel Aksi Pangkalpinang yang berada di daerah Bangka Belitung, yang dalam hal ini, proses penyewaan di hotel tersebut masih bersifat manual.

Disini penulis membuat suatu program aplikasi, untuk proses administrasi penyewaan kamar hotel, dengan menggunakan Microsoft Visual Basic Studio 2008.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRACTION	ii
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Metode Analisis.....	4
1.4.3 Metode Perancangan.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5.1 Tujuan.....	5
1.5.2 Manfaat.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem dan Sistem Informasi.....	8
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.1.2 Pengertian Informasi.....	8
2.2. Pengertian Sistem Informasi.....	9
2.3. Teori Pendukung.....	9
2.3.1 Pengertian Check In dan Check Out.....	9

2.3 .2 Pengertian Sistem Informasi manajemen perhotelan	10
2.4. Manajemen Proyek	10
2.4.1 Manajemen Waktu	10
2.4.2. Manajemen Biaya.....	10
2.4.3. Manajemen Sumber Daya.....	11
2.4.4 Manajemen Pemasaran	11
2.4.5. Manajemen Resiko	11
2.5. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.....	11
2.5.1. Konsep Dasar Berorientasi Objek.....	11
2.5.2. UML (Unified Modelling Language).....	12
2.5.3 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek.....	13
2.5.4 Analisa Berorientasi Objek.....	14

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Project Execution Plan (PEP)	31
3.1.1 Objective Proyek.....	31
3.1.2 Identifikasi Stakeholders	31
3.1.3 Identifikasi Deliverable	39
3.1.4 Penjadwalan Proyek	40
3.1.5 Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	46
3.1.6 Tabel RAM.....	48
3.1.7 Skema Struktur Project.....	53
3.1.8. Analisa Resiko	54
3.1.9 Meeting Plan	54

BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi	56
4.2 Analisa Proses.....	63
4.3 Activity Diagram	66
4.4 Analisa Keluaran.....	80
4.5 Analisa Masukan.....	82

4.6. Identifikasi Kebutuhan	84
4.7. Package Diagram	89
4.8. Use Case Diagram.....	90
4.9. Deskripsi Use Case	92
4.10. Rancangan Basis Data	98
4.11. Rancangan Antar Muka	112
4.12. Rancangan Dialog Layar.....	117
4.13. Squence Diagram.....	127

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	139
5.2 Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	142
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	149
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	156
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	164
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	171

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Milestone.....	43
Gambar 3.2 Work Breakdown Structure.....	45
Gambar 3.2 Struktur <i>Project</i>	53
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Hotel Aksi Pangkalpinang.....	57
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendataan Kamar	66
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Tamu	67
Gambar 4.4 Activity Diagram Bad Tambahan.....	68
Gambar 4.5 Activity Diagram Pakaian	69
Gambar 4.6 Activity Diagram Restaurant.....	70
Gambar 4.7 Activity Diagram Perusahaan.....	71
Gambar 4.8 Activity Diagram Pemesanan Kamar	72
Gambar 4.9 Activity Diagram Check In Tamu Perusahaan.....	73
Gambar 4.10 Activity Diagram Check In Tamu Pribadi	74
Gambar 4.11 Activity Diagram Laundry	75
Gambar 4.12 Activity Diagram Pemesanan Makanan.....	76
Gambar 4.13 Activity Diagram Check Out Tamu Perusahaan	77
Gambar 4.14 Activity Diagram Check Out Tamu Pribadi.....	78
Gambar 4.15 Activity Diagram Laporan Penyewaan Kamar Hotel.....	79
Gambar 4.16 Package Diagram	89
Gambar 4.17 Use Case Diagram	90
Gambar 4.18 Use Case Diagram Transaksi	91
Gambar 4.19 Use Case Diagram Laporan Penyewaan Kamar.....	92
Gambar 4.20 Entity Relationship Diagram.....	98
Gambar 4.21 Transformasi Diagram ERD ke LRS	99
Gambar 4.22 Logical Record Struktur.....	100
Gambar 4.23 Struktur Tampilan.....	117
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Utama.....	118
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Master.....	118

Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Tamu Pribadi	119
Gambar 4.27 Rancangan Layar Entry Data Kamar	119
Gambar 4.28 Rancangan Layar Entry Data Restaurant	120
Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Data Pakaian	120
Gambar 4.30 Rancangan Layar Entry Data Perusahaan	121
Gambar 4.31 Rancangan Layar Menu Transaksi	121
Gambar 4.32 Rancangan Layar Pemesanan Kamar Perusahaan	122
Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak Nota Reservasi.....	122
Gambar 4.34 Rancangan Layar Cetak Bukti Check In.....	123
Gambar 4.35 Rancangan Layar Cetak Nota Laundry	123
Gambar 4.36 Rancangan Layar Cetak Nota Restaurant	124
Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Bukti Check Out Pribadi	124
Gambar 4.38 Rancangan Layar Cetak Bukti Check Out Perusahaan.....	125
Gambar 4.39 Rancangan Layar Cetak Laporan Penyewaan Kamar.....	125
Gambar 4.40 Sequence Diagram Entry Data Tamu Pribadi	126
Gambar 4.41 Sequence Diagram Entry Data Kamar	127
Gambar 4.42 Sequence Diagram Entry Data Restaurant	128
Gambar 4.43 Sequence Diagram Entry Data Pakaian	129
Gambar 4.44 Sequence Diagram Entry Data Perusahaan.....	130
Gambar 4.45 Sequence Diagram Entry Data Pemesanan Kamar Perusahaan .	131
Gambar 4.46 Sequence Diagram Cetak Nota Reservasi.....	132
Gambar 4.47 Sequence Diagram Cetak Bukti Check In Pribadi.....	133
Gambar 4.48 Sequence Diagram Cetak Data Laundry.....	134
Gambar 4.49 Sequence Diagram Cetak Nota Restaurant Pribadi	135
Gambar 4.50 Sequence Diagram Cetak Bukti Check Out Pribadi.....	136
Gambar 4.51 Sequence Diagram Cetak Bukti Check Out Perusahaan.....	137
Gambar 4.52 Sequence Diagram Cetak Laporan Penyewaan Kamar	138

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi <i>Stakeholder I</i>	32
Tabel 3.2 Identifikasi <i>Stakeholder II</i>	32
Tabel 3.3 Peran <i>Stakeholder I</i>	33
Tabel 3.4 Peran <i>Stakeholder II</i>	36
Tabel 3.5 Sponsor	39
Tabel 3.6 Estimasi Waktu Pelaksanaan	40
Tabel 3.7 Jadwal Proyek	44
Tabel 3.8 Rencana Anggaran Biaya.....	46
Tabel 3.9 Responsible Assigment Matrix	48
Tabel 3.10 Meeting Plan	54
Tabel 4.1 Tabel Perusahaan.....	101
Tabel 4.2 Tabel Tamu Pribadi	101
Tabel 4.3 Tabel Restaurant.....	101
Tabel 4.4 Tabel Pakaian.....	101
Tabel 4.5 Tabel Kamar.....	101
Tabel 4.6 Tabel NotaReservasi.....	102
Tabel 4.7 Tabel CheckIn	102
Tabel 4.8 Tabel NotaLaundry.....	102
Tabel 4.9 Tabel CheckOut	102
Tabel 4.10 Tabel BillMakanan	102
Tabel 4.11 Tabel Pesan	103
Tabel 4.12 Tabel Bisa	103
Tabel 4.13 Tabel Ada.....	103
Tabel 4.14 Tabel Punya	103
Tabel 4.15 Tabel Isi	103
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Perusahaan	104
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Tamu Pribadi.....	105
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Restaurant	105
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Pakaian.....	106

Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Kamar	106
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data NotaReservasi	107
Tabel 4.22 Tabel Spesifikasi Basis Data CheckIn.....	107
Tabel 4.23 Tabel Spesifikasi Basis Data NotaLaundry	108
Tabel 4.24 Tabel Spesifikasi Basis Data CheckOut	108
Tabel 4.25 Tabel Spesifikasi Basis Data BillMakanan.....	109
Tabel 4.26 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan.....	109
Tabel 4.27 Tabel Spesifikasi Basis Data Bisa	110
Tabel 4.28 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	110
Tabel 4.29 Tabel Spesifikasi Basis Data Punya	111
Tabel 4.30 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 NOTA RESERVASI.....	143
LAMPIRAN A-2 NOTA LAUNDRY	144
LAMPIRAN A-3 BILL MAKANAN TAMU PRIBADI	145
LAMPIRAN A-4 BILL MAKANAN TAMU PERUSAHAAN.....	146
LAMPIRAN A-5 FAKTUR PEMBAYARAN	147
LAMPIRAN A-6 LAPORAN PENYEWAAN KAMAR HOTEL.....	148
LAMPIRAN B-1 DATA KAMAR.....	150
LAMPIRAN B-2 DATA TAMU PRIBADI	151
LAMPIRAN B-3 DATA BAD TAMBAHAN.....	152
LAMPIRAN B-4 DATA PAKAIAN.....	153
LAMPIRAN B-5 DATA RESTAURANT	154
LAMPIRAN B-6 DATA PERUSAHAAN	155
LAMPIRAN C-1 NOTA RESERVASI.....	157
LAMPIRAN C-2 BUKTI CHECK IN.....	158
LAMPIRAN C-3 NOTA LAUNDRY	159
LAMPIRAN C-4 NOTA RESTAURANT PRIBADI	160
LAMPIRAN C-5 BUKTI CHECK OUT PRIBADI.....	161
LAMPIRAN C-6 BUKTI CHECK OUT PERUSAHAAN	162
LAMPIRAN C-7 LAPORAN PENYEWAAN KAMAR.....	163
LAMPIRAN D-1 DATA TAMU PRIBADI	165
LAMPIRAN D-2 DATA KAMAR	166
LAMPIRAN D-3 DATA PAKAIAN	166
LAMPIRAN D-4 DATA PERUSAHAAN.....	168
LAMPIRAN D-5 DATA RESTAURANT	169
LAMPIRAN D-6 DATA PEMESANAN KAMAR.....	170

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



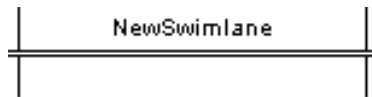
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



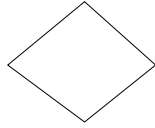
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



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

g. Decision



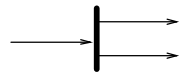
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

h. State



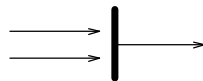
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



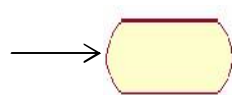
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



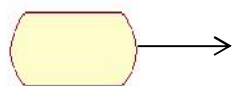
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

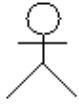
l. Miracle Activities



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.

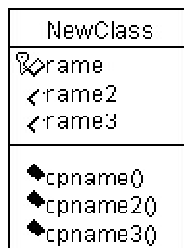
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut / property) dari suatu obyek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari class/objek. Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.

b. Association



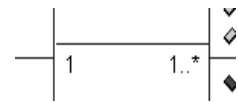
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

c. Aggregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

d. Multiplicity



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

4. Sequence Diagram

a. Actor



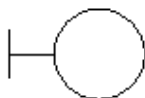
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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



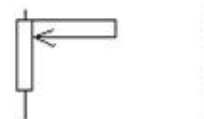
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

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



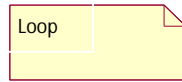
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

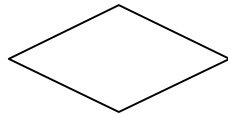
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

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