

**SISTEM INFORMASI RESERVASI DAN PELAYANAN KAMAR PADA  
HOTEL SUTOS BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**



**Firra Amelia**

**1722500083**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**ISNTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2021**

**SISTEM INFORMASI RESERVASI DAN PELAYANAN  
KAMAR PADA HOTEL SUTOS BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh :

**Firra Amelia**

**1722500083**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**INSTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500083

Nama : Firra Amelia

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultaas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI RESERVASI DAN PELAYANAN  
KAMAR PADA HOTEL SUTOS BERBASIS WEBSITE

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2021



Firra Amelia

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


#### SISTEM INFORMASI RESERVASI DAN PELAYANAN KAMAR PADA HOTEL SUTOS BERBASIS WEBSITE

Yang dipersembahkan dan disusun oleh

**Firra Amelia**  
1722500083


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 09 Agustus 2021

**Anggota Penguji**

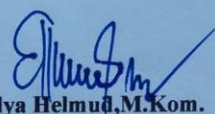
  
**Agus Dendi R., S.Kom., M.Kom.**  
NIDN. 0231087901

  
**Kaprodi Sistem Informasi**  
**Okkita Rizan, M.Kom**  
NIDN. 0211108306

**Dosen Pembimbing**

  
**Sujono, M.Kom**  
NIDN. 0211037702

**Ketua Penguji**

  
**Ellya Helmud, M.Kom.**  
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

  
**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan serta menyelesaikan laporan skripsi ini dan dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak.

Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

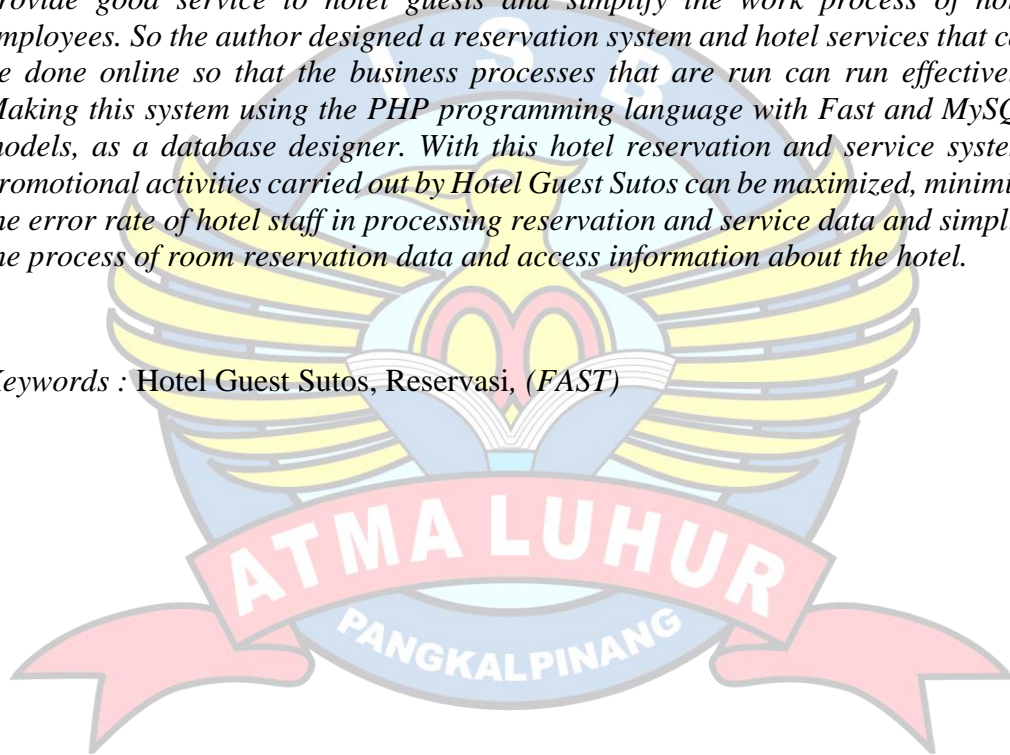
1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
2. Keluarga tercinta terutama kedua Orang Tua yang selalu memberikan semangat, dukungan moral dan material, motivasi dan doanya.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.s.c. selaku Rektor ISB ATMA LUHUR
5. Bapak Okkita Rizan, S.kom, M.kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB ATMA LUHUR
7. Bapak Sujono, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu nya untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada saya.
8. Bapak Handoko selaku Hotel Sutos
9. Teman – teman seperjuangan Angkatan 2017 di ISB Atma Luhur

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

## ABSTRACT

*Hotel Guest Sutos or Hotel Sutos is a company engaged in hospitality services, which is located at Jalan Muhidin Air Hanyut, Ruko Sutos Complex Block A12-A17. The room reservation system at the Guest Sutos hotel still uses an offline or manual system. As a result, it is difficult for employees to record the process of guests who want to stay at the Guest Sutos hotel when guests are busy, so the room reservation process still has to queue and takes time and this becomes less effective for guests because it is not practical and takes a lot of time. In addition, the error rate of employees in data collection of guests who want to stay is still very high. To provide good service to hotel guests and simplify the work process of hotel employees. So the author designed a reservation system and hotel services that can be done online so that the business processes that are run can run effectively. Making this system using the PHP programming language with Fast and MySQL models, as a database designer. With this hotel reservation and service system, promotional activities carried out by Hotel Guest Sutos can be maximized, minimize the error rate of hotel staff in processing reservation and service data and simplify the process of room reservation data and access information about the hotel.*

*Keywords : Hotel Guest Sutos, Reservasi, (FAST)*



## ABSTRAKSI

Hotel Guest Sutos atau Hotel Sutos merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa perhotelan, yang beralamatkan di Jalan Muhidin Air Hanyut Kompleks Ruko Sutos Blok A12-A17. Sistem reservasi kamar di hotel Guest Sutos ini masih menggunakan sistem offline atau manual. Akibatnya mempersulit karyawan untuk mendata proses tamu yang ingin menginap di hotel Guest Sutos apabila tamu sedang ramai, sehingga proses pemesanan kamarnya masih harus mengantri dan memerlukan waktu dan hal ini menjadi kurang efektif bagi tamu karena tidak praktis dan menyita banyak waktu. Selain itu, 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 dan pelayanan 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 dan pelayanan hotel ini, maka kegiatan promosi yang dilakukan oleh Hotel Guest Sutos dapat lebih maksimal, meminimalisir tingkat kesalahan staff hotel dalam melakukan pengolahan data reservasi dan pelayanan serta mempermudah proses data pemesanan kamar dan mengakses informasi tentang hotel.

Kata Kunci : Hotel Guest Sutos, Reservasi, (*FAST*)



## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Sistem Informasi .....	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi .....	7
2.3 Pengertian Reservasi .....	7
2.4 Pengertian Hotel .....	8
2.5 Pengertian Sistem Informasi Hotel .....	8
2.5 Pengertian <i>Website</i> .....	8



2.6 Model FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ).....	9
2.7 Metode Berorientasi Objek .....	11
2.8 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	11
2.9 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	15
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	19
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	19
3.2 Metode Penelitian Berorientasi Objek .....	20
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	20
3.4 Kerangka Penelitian .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	23
4.1 Sejarah Organisasi .....	23
4.2 Struktur Organisasi .....	24
4.3 Tugas dan Wewenang .....	24
4.4 Analisa Sistem .....	25
4.5 Identifikasi Kebutuhan .....	38
4.6 <i>Use Case Diagram</i> .....	40
4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	42
4. 8 Rancangan Basis Data .....	47
4.8.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	47
4.8.2 Tranformasi ERD ke LRS .....	48
4.8.3 <i>Logical Relational Structure (LRS)</i> .....	49
4.8.4 Tabel .....	50
4.8.5 Spesifikasi Basis Data .....	52
4.9 Rancangan Dialog Layar .....	57

<b>4.9.1 Struktur Tampilan</b> .....	57
<b>4.9.2 Rancangan Layar</b> .....	58
<b>4.10 Deployment Diagram</b> .....	68
<b>4.11 Sequence Diagram</b> .....	69
<b>4.12 Class Diagram</b> .....	82
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	83
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	83
<b>5.2 Saran</b> .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84
<b>LAMPIRAN A Keluaran Sistem Berjalan</b> .....	86
<b>Lampiran B Masukan Sistem Berjalan</b> .....	89
<b>Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan</b> .....	93
<b>Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan</b> .....	95
<b>Lampiran E Surat Balasan</b> .....	98
<b>Lampiran F Kartu Bimbingan</b> .....	100
<b>Lampiran G Biodata Penulis</b> .....	102



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	24
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pendataan Tamu.....	28
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pendataan Kamar.....	29
Gambar 4. 4 Activity Diagram Pemesanan Kamar.....	30
Gambar 4. 5 Activity Diagram Check In Kamar.....	31
Gambar 4. 6 Activity Diagram Check Out kamar.....	32
Gambar 4. 7 Activity Diagram Laporan Pemakaian Kamar.....	33
Gambar 4. 8 Activity Diagram Pembayaran.....	34
Gambar 4. 9 Use Case Diagram Receptionist.....	40
Gambar 4. 10 Use Case Diagram Tamu.....	41
Gambar 4. 11 ERD ( Entity Relationship Diagram ).....	47
Gambar 4. 12 Transformasi ERD ke LRS.....	48
Gambar 4. 13 LRS ( Logical Relational Structure ).....	49
Gambar 4. 14 Struktur Tampilan.....	57
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Login Admin.....	58
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Utama.....	58
Gambar 4. 17 Rancangan layar Form Tambah Tamu.....	59
Gambar 4. 18 Rancangan layar Form Data Tamu.....	59
Gambar 4. 19 Rancangan layar Form Edit Tamu.....	60
Gambar 4. 20 Rancangan layar Form Data Kamar.....	60
Gambar 4. 21 Rancangan layar Form Tambah Kamar.....	61
Gambar 4. 22 Rancangan layar Form Edit Kamar.....	61
Gambar 4. 23 Rancangan layar Form Data Pemesanan Kamar.....	62
Gambar 4. 24 Rancangan layar Form Data Check-in Kamar.....	62
Gambar 4. 25 Rancangan layar Form Data Check-Out Kamar.....	63
Gambar 4. 26 Rancangan layar Form Data Pembayaran.....	63
Gambar 4. 27 Rancangan layar Form Laporan Pemesanan Kamar.....	64
Gambar 4. 28 Rancangan layar Form Login Tamu.....	64
Gambar 4. 29 Rancangan layar Form Buat Akun.....	65
Gambar 4. 30 Rancangan layar Form Home.....	65
Gambar 4. 31 Rancangan layar Form Pesan Kamar.....	66
Gambar 4. 32 Rancangan layar Form Data Pesanan Kamar.....	66
Gambar 4. 33 Rancangan layar Form Status Pemesanan.....	67
Gambar 4. 34 Deployment Diagram.....	68
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Login Admin.....	69
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Tamu.....	70
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Kamar.....	71
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Data Pemesanan Kamar.....	72
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Data Check-in.....	73
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Data Check-out.....	74

Gambar 4. 41 Sequence Diagram Data Pembayaran .....	75
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Laporan Pemakaian Kamar.....	76
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Login Tamu.....	77
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Buat Akun .....	78
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Lihat Kamar .....	79
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Pemesanan Kamar.....	80
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Status Pesanan Kamar.....	81
Gambar 4. 48 Class Diagram .....	82



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tamu .....	50
Tabel 4. 2 Pemesanan Kamar .....	50
Tabel 4. 3 Pilih .....	50
Tabel 4. 4 Kamar .....	50
Tabel 4. 5 Check in .....	50
Tabel 4. 6 Terima .....	50
Tabel 4. 7 Serah .....	51
Tabel 4. 8 Check out .....	51
Tabel 4. 9 Pembayaran .....	51
Tabel 4. 10 Nota .....	51
Tabel 4. 11 Receptionist .....	51
Tabel 4. 12 Tamu .....	52
Tabel 4. 13 Pemesanan Kamar .....	52
Tabel 4. 14 Pilih .....	53
Tabel 4. 15 Kamar .....	53
Tabel 4. 16 Check In .....	53
Tabel 4. 17 Terima .....	54
Tabel 4. 18 Serah .....	54
Tabel 4. 19 Check Out .....	54
Tabel 4. 20 Pembayaran .....	55
Tabel 4. 21 Nota .....	55
Tabel 4. 22 Receptionist .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A- 1 Bill Pembayaran .....	87
Lampiran A- 2 Laporan Reservasi Kamar .....	88
Lampiran B- 1 Data Check In .....	90
Lampiran B- 2 Data Tamu .....	91
Lampiran B- 3 Data Pemesanan Kamar.....	92
Lampiran C- 1 Bill Pembayaran .....	94
Lampiran C- 2 Laporan Pemakaian Kamar .....	94
Lampiran D- 1 Data Tamu .....	96
Lampiran D- 2 Pemesanan Kamar .....	96
Lampiran D- 3 Data Check In.....	97
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan.....	101
Lampiran G- 1 Biodata Penulis.....	103



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



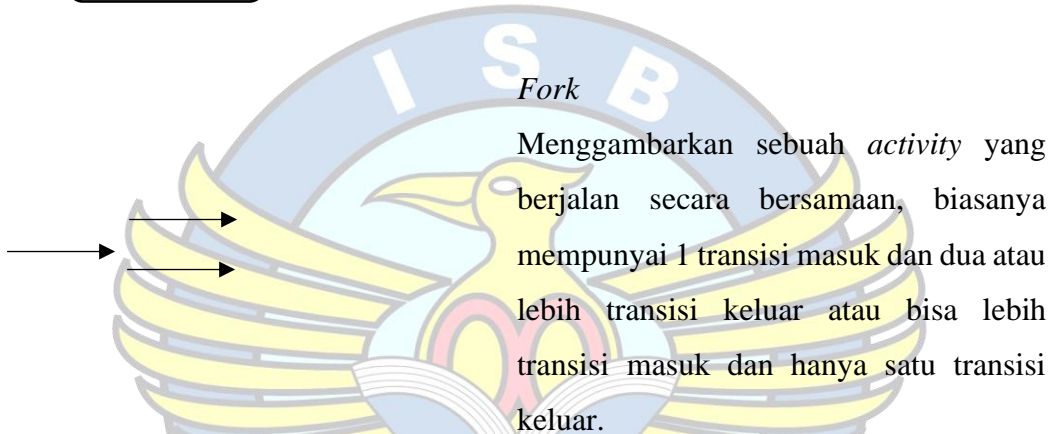
#### *Start Point*

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent *use case*.



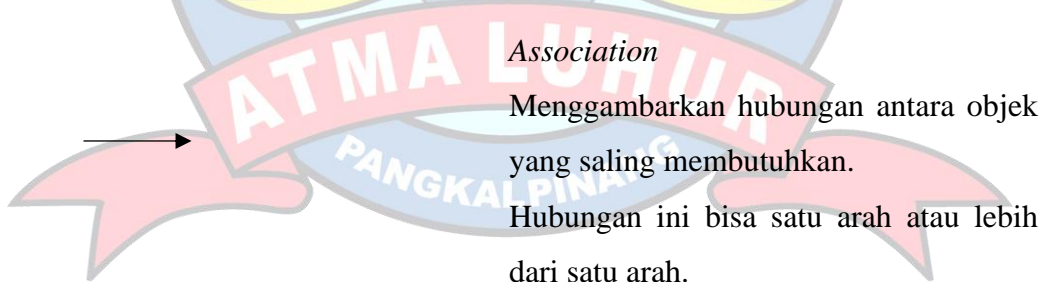
#### *Activities*

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



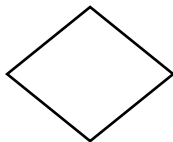
#### *Fork*

Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



#### *Association*

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



#### *Decision Points*

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



#### *End Points*

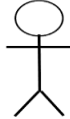
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.

New Swimlane

*Swimlane*

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

**2. Use Case Diagram**



*An Actor*

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



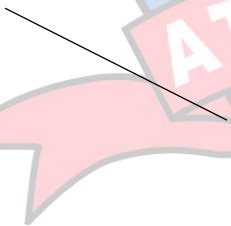
*Use Case*

Menggambarkan proses sistem (Kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*).



*Note*

Menggambarkan dokumentasi dari *use case*.



*Association Aktif*

Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat didalam *use case*.



*Association Extend*

Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.



*Association Include*

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

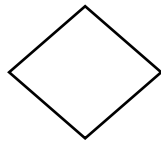


### 3. Entity Relationship Diagram



#### *Entity*

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



#### *Relationship*

Menggambarkan sehubungan hubungan antara objek yang dibangun (*Relationship*).



#### *Cardinality*

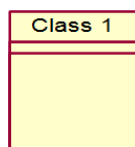
Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



#### *Garis Penghubung*

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

### 4. Class Diagram



#### *Class*

Penggambaran dari *class* name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.

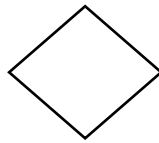
### Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



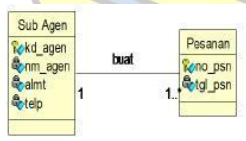
### Agregation

Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



### Multiplicity

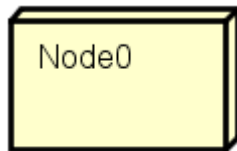
Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi.



## 5. Deployment Diagram

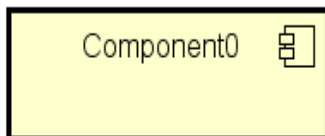
### Node

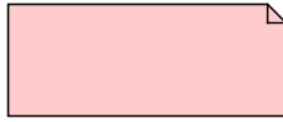
Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dll



### Component

Menggambarkan elemen –elemen yang terdapat pada node





**Note**

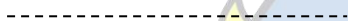
Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem

**Communication**



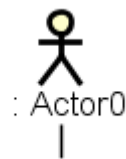
Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi

**Dependency**



Menggambarkan suatu hubungan >ketergantungan antar node atau komponen

**6. Sequence Diagram**



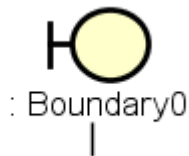
**Actor**

Digunakan sebagai Pengguna sistem/user



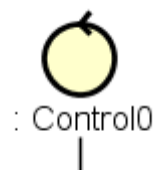
**Entity**

Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem



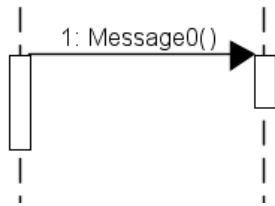
**Boundary**

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar satu atau lebih actor dengan sistem



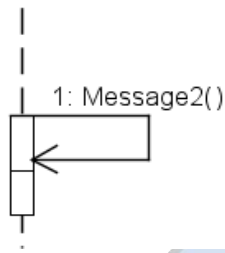
**Control**

Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel



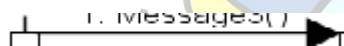
***Object Message***

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar objek sesuai urutan kejadian.



***Message to Self***

Digunakan untuk menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi



***Message***

Sebagai Penerima Pesan

