

**RESERVASI PEMESANAN KAMAR BERBASIS WEB PADA
COZY MOTEL DENGAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

ISB ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2021/2022

LEMBAR PERNYATAAN



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1722500176
Nama : Arif Fandana
2. NIM : 1722500129
Nama : Dendy Saputra
3. NIM : 1722500030
Nama : Rio Cahaya Saputra

Judul KP : Reservasi Pemesanan Kamar Berbasis Web Pada Cozy Motel Dengan Model FAST

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Januari 2022

Nama

1. Arif Fandana
2. Dendy Saputra
3. Rio Cahaya Saputra



PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

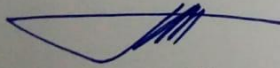
Judul : **RESERVASI PEMESANAN KAMAR BERBASIS WEB**

PADA COZY MOTEL DENGAN MODEL FAST

NIM	NAMA
1. 1722500176	Arif Fandana
2. 1722500129	Dendy Saputra
3. 1722500030	Rio Cahaya Saputra

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 01 November 2021
Pembimbing Lapangan


Sujono, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211037702


Eko Saputra

Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK

Dinyatakan bahwa :

1. Arif Fandana (1722500176)
2. Dendy Saputra (1722500129)
3. Rio Cahaya Saputra (1722500030)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **01 November 2021** sampai dengan **17 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : Cozy Motel

Alamat : Jl. Jendral Sudirman No. 1184 Kel. Teladan, Kota Toboali,
Kab. Bangka Selatan. Kepulauan Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Toboali, 19 Januari 2022



Eko Saputra

ABSTRAKSI

Cozy Motel merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan jasa penginapan yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman No. 1184 Kel. Teladan, Kota Toboali, Kab. Bangka Selatan. Kepulauan Bangka Belitung. Cozy Motel juga dilengkapi dengan adanya tempat gym dan cafe yang biasanya disewa sebagai tempat perayaan ulang tahun. Dalam melakukan pebelitian, model pengembangan system yang akan digunakan yaitu model FAST (Framework For The Application Of System Thinking). Dalam menangani pelayanan pemesanan kamar hotel pada Cozy Motel, pada saat ini masih dilakukan secara manual dalam pemesanan kamar, check in serta check out dan pendataan bulanan tamu di Cozy Motel sering hilang, karena masih dilakukan manual. Adanya sistem informasi yang masih manual tersebut perlu dilakukan peningkatan menjadi sistem yang terkomputerisasi, agar bisa melakukan pengolahan data lebih akurat dan tepat. Untuk itu diperlukan sistem yang berbasis website untuk meningkatkan teknologi yang semakin maju.

Dengan menggunakan metode berorientasi objek didukung UML (Unified Modelling Language) sebagai tools guna merancang sistem. Hasil dari perancangan sistem ini diharapkan proses pengolahan data pada Cozy Motel dapat lebih mudah dan cepat.

Kata Kunci : Reservasi, Framework For The Application Of System Thinking (FAST), Unified Modelling Language (UML)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek yang berjudul “Reservasi Pemesanan Kamar Berbasis Web Pada Cozy Motel Dengan Model FAST”. Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik reservasi, dengan masalah yang ada adalah sistem yang ada pada saat ini masih manual. Laporan Kuliah Praktek ini dibuat dengan model pengembangan FAST (*Framework For The Application Of Systems Thinking*).

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa Laporan Kuliah Praktek ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
3. Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmawa, ST., M.Sc., selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Sujono, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing.

Semoga Tuhan Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkal Pinang, 18 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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
1.4.1. Tujuan Penelitian	2
1.4.2. Manfaat Penelitian	2
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Pengertian Reservasi	4
2.2. Pengertian Kamar	4
2.3. Pengertian Hotel	4

2.4. Pengertian Website	4
2.5. Model FAST (Framework for the Application of System Thinking).....	4
2.6. Metode Berorientasi Objek.....	6
2.7. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	7
2.8. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	8
2.9. LRS (Logical Record Structure).....	8
2.10. Tinjauan Penelitian Terdahulu	9
BAB III ORGANISASI	12
3.1. Sejarah	12
3.2. Visi	12
3.3. Misi.....	12
3.4. Gambar Pendukung Organisasi	13
3.4.1. Struktur Organisasi	13
3.4.2. Tampak Depan Cozy Motel	13
3.5. Tugas dan Wewenang	13
3.5.1. Tugas.....	13
3.5.2. Wewenang.....	14
BAB IV PEMBAHASAN	15
4.1. Analisa Sistem	15
4.1.1. Analisa Proses Bisnis Berjalan	15
4.1.2. Activity Diagram	17
4.1.3. Analisis Dokumen Sistem Berjalan	24
4.2. Analisa Kebutuhan	26
4.2.1. Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.3. Analisa Sistem	27

4.3.1. Package Diagram	27
4.3.2. Use Case Diagram	28
4.3.3. Deskripsi Use Case	29
4.4. Rancangan Basis Data	34
4.4.2. Transformasi ERD ke LRS	35
4.4.3. LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	36
4.4.4. Tabel	37
4.4.5. Spesifikasi Basis Data	40
4.5. Rancangan Layar	44
4.5.1. Rancangan Layar Pegawai	44
4.5.2. Rancangan Layar Tamu	48
4.6. <i>Deployment Diagram</i>	51
4.7. <i>Class Diagram</i>	52
4.8. Sequence Diagram	53
BAB V KESIMPULAN	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	68
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	71
LAMPIRAN C LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DENGAN DOSEN	74
PEMBIMBING KP LAMPIRAN D	76
LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KE INSTANSI	76

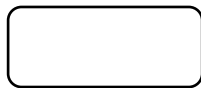
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



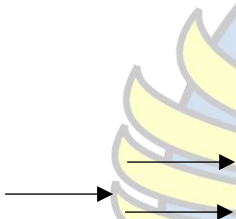
Start Point

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



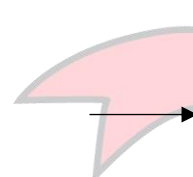
Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



Fork

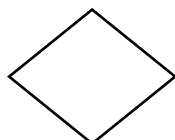
Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



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

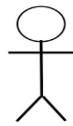
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.



Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

2. Use Case Diagram



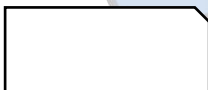
An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



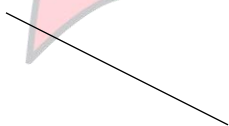
Use Case

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

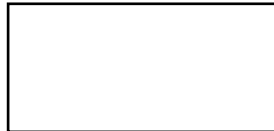
Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.

Association Include



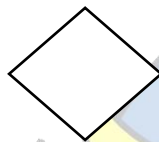
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

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



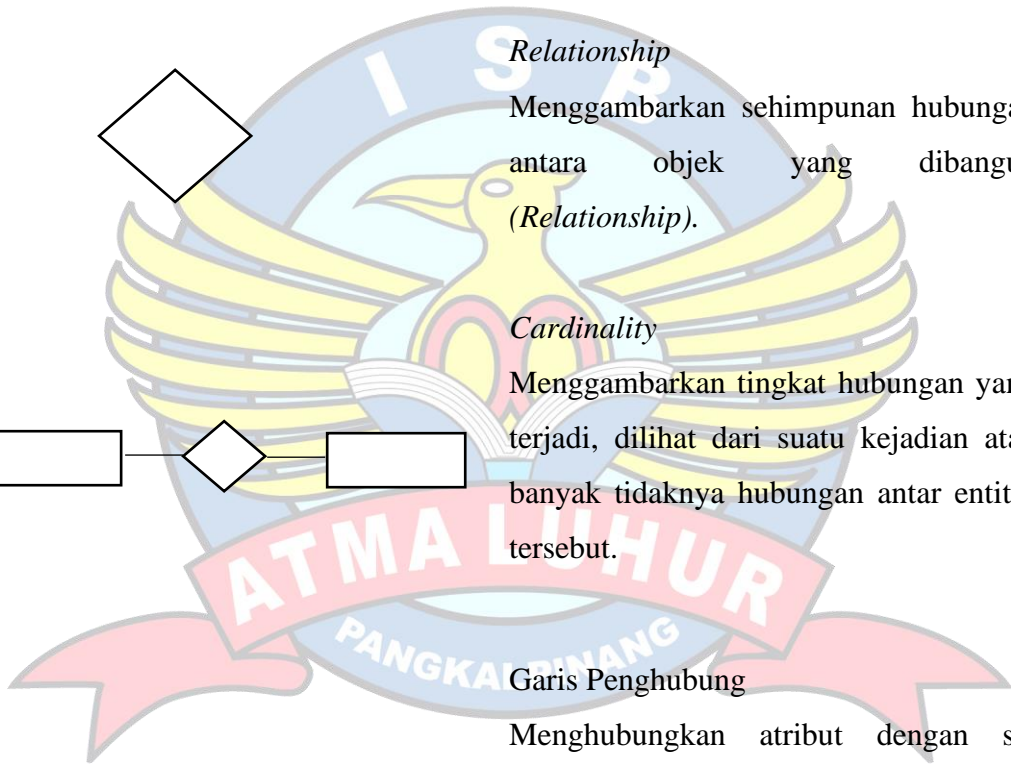
Relationship

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



Cardinality

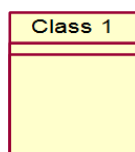
Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



Garis Penghubung

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

4. Class Diagram

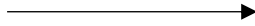


Class

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

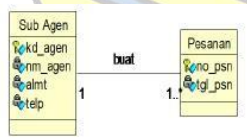
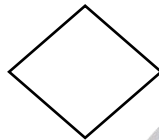
Association

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



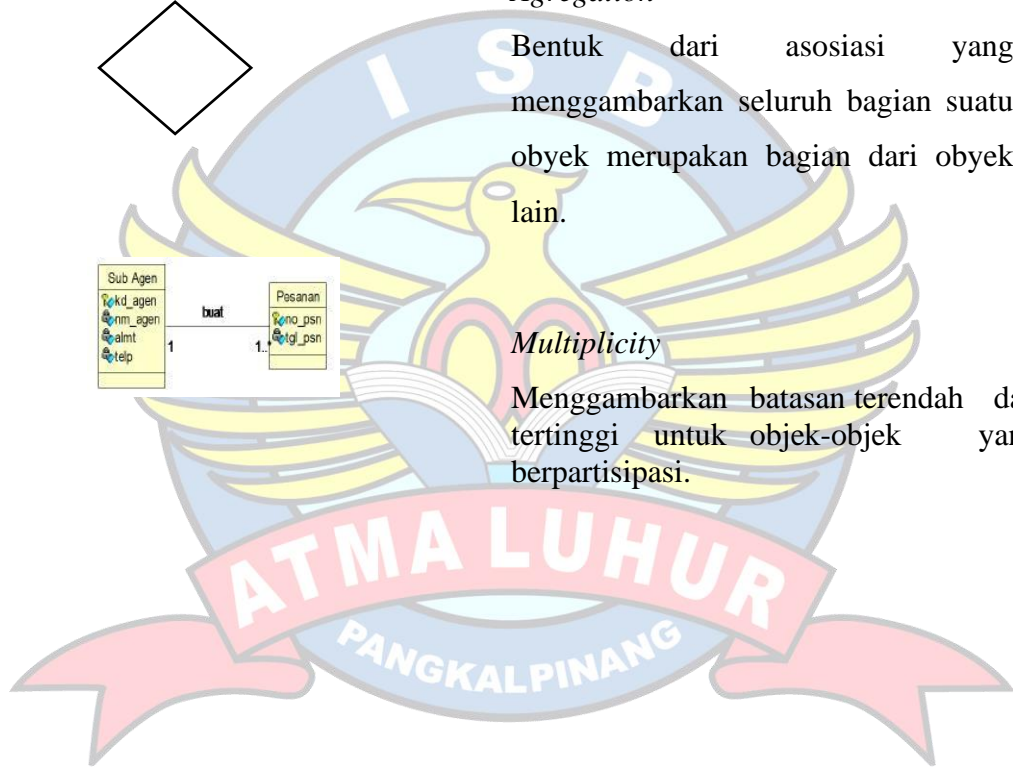
Agregation

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.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Struktur Organisasi.....	13
Gambar 3 2 Tampak depan Cozy Motel	13
Gambar 4 1 Activity Diagram Pendataan Tamu	17
Gambar 4 2 Activity Diagram Pendataan Data Kamar	18
Gambar 4 3 Activity Diagram Pemesanan Kamar	19
Gambar 4 4 Activity Diagram Check-in Kamar	20
Gambar 4 5 Activity Diagram Check-out Kamar	21
Gambar 4 6 Activity Diagram Laporan Pemakaian Kamar	22
Gambar 4 7 Activity Diagram Pembayaran	23
Gambar 4 8 Package Diagram	27
Gambar 4 9 Use Case Diagram Pegawai	28
Gambar 4 10 Use Case Diagram Tamu	28
Gambar 4 11 ERD (Entity Relationship Diagram)	34
Gambar 4 12 Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar 4 13 LRS (Logical Record Structure)	36
Gambar 4 14 Rancangan Layar Login Pegawai.....	44
Gambar 4 15 Rancangan Layar Entry Data Kamar	45
Gambar 4 16 Rancangan Layar Entry Data Tamu	45
Gambar 4 17 Rancangan Layar Entry Data Check-in.....	46
Gambar 4 18 Rancangan Layar Entry Data Pemesanan Kamar	46
Gambar 4 19 Rancangan Layar Data Pembayaran	47
Gambar 4 20 Rancangan Layar Entry Data Check-out.....	47
Gambar 4 21 Rancangan Layar Entry Data Check-out.....	48
Gambar 4 22 Rancangan Layar Daftar	48
Gambar 4 23 Rancangan Layar Login Tamu	49
Gambar 4 24 Rancangan Layar Home	49
Gambar 4 25 Rancangan Layar Form Pesan Kamar	50
Gambar 4 26 Rancangan Layar Data Pemesanan Kamar	50
Gambar 4 27 Deployment Diagram.....	51
Gambar 4 28 Class Diagram	52
Gambar 4 29 Sequence Diagram Login Pegawai	53
Gambar 4 30 Sequence Diagram Data Tamu.....	54
Gambar 4 31 Sequence Diagram Data Kamar	55
Gambar 4 32 Sequence Diagram Data Pemesanan Kamar	56
Gambar 4 33 Sequence Diagram Data Check-in	57
Gambar 4 34 Sequence Diagram Data Check-out	58
Gambar 4 35 Sequence Diagram Data Pembayaran	59
Gambar 4 36 Sequence Diagram Laporan Pemakaian Kamar.....	60
Gambar 4 37 Sequence Diagram Login Tamu.....	61

Gambar 4 38 Sequence Diagram Buat Akun	61
Gambar 4 39 Sequence Diagram Lihat Kamar	62
Gambar 4 40 Sequence Diagram Pemesanan Kamar.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Karyawan.....	37
Tabel 4. 2 Tamu.....	37
Tabel 4. 3 Pemesanan Kamar.....	37
Tabel 4. 4 Pilih.....	37
Tabel 4. 5 Kamar.....	38
Tabel 4. 6 Terima.....	38
Tabel 4. 7 Check-in.....	38
Tabel 4. 8 Serah.....	38
Tabel 4. 9 Check-out.....	39
Tabel 4. 10 Pembayaran.....	39
Tabel 4. 11 Nota.....	39
Tabel 4. 12 Spesifikasi Karyawan.....	40
Tabel 4. 13 Tamu.....	40
Tabel 4. 14 Pemesanan Kamar.....	41
Tabel 4. 15 Pilih.....	41
Tabel 4. 16 Kamar.....	41
Tabel 4. 17 Check In.....	42
Tabel 4. 18 Terima.....	42
Tabel 4. 19 Serah.....	43
Tabel 4. 20 Check Out.....	43
Tabel 4. 21 Pembayaran.....	43
Tabel 4. 22 Nota.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Bill Pembayaran	69
Lampiran A- 2 Laporan Pemakaian Kamar	70
Lampiran B- 1 Data Tamu	72
Lampiran B- 2 Data Pemesanan Kamar.....	73
Lampiran C- 1 Kartu Bimbingan	75
Lampiran D- 1 Kartu Kunjungan Ke Instansi.....	77

