

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
KAMAR PADA GRAND PUNCAK LESTARI HOTEL PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

SKRIPSI



Sera Vionita
1122500107

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN KAMAR PADA GRAND PUNCAK LESTARI
HOTEL PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBJEK**

SKRIPSI

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



Oleh :

Sera Vionita

1122500107

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122500107
Nama : Sera Vionita
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN KAMAR PADA GRAND PUNCAK
LESTARI HOTEL PANGKALPINANG DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK

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

Pangkalpinang, 31 Agustus 2015



(Sera Vionita)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
KAMAR PADA GRAND PUNCAK LESTARI HOTEL PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sera Vionita

1122500107

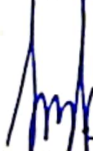
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 03 September 2015

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 02 281280 03**

Ketua



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

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 03 September 2015

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang atas rahmat-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Skripsi yang berjudul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar pada Grand Puncak Lestari Hotel Pangkalpinang”. Laporan Skripsi merupakan tugas, dan persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (SI) pada jurusan Sistem informasi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis merasa masih banyak kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu kritik, dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Skripsi ini. Dalam pembuatan Laporan Skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah menciptakan, dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Prof.Dr Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Fitriyani, M.Kom selaku dosen pembimbing teori yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku dosen pembimbing program yang telah memberikan pelajaran dalam menyelesaikan program skripsi saya.
7. Bapak Alfonsus Abi selaku Manager Grand Puncak Lestari Hotel Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Seluruh Staff Grand Puncak Lestari Hotel yang telah memberi dukungan untuk melakukan penelitian.
9. Bapak, ibu, adik, kakak dan saudara-saudara saya yang telah mendukung penulis, baik spirit maupun materi.

10. Bripda Adif Pranatha selaku pacar saya yang membantu dan mendukung penulis baik spirit dan materi.
11. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
12. Sahabat-sahabat, terutama teman-teman saya diantaranya ; Agnes, duanta leriandini, Kemas Agung, Mario, Isro, Anshor, Agustini, Yunita, yang sedikit banyaknya telah membantu saya dan yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi rahmat dan kasih sayangnya untuk kita semua, amien yarobalamin.

Pangkalpinang, 31 Agustus 2015

Penulis

ABSTRACTION

In an age of information technology alignment lack of speed in accessing a business process that is highly preferred for the sake of an effective and efficient results. Therefore, the alignment between business processes and information technology should be done properly so that all available resources can run optimally, and information technology becomes an integral part of the company.

Grand Puncak Lestari Hotel Pangkalpinang is a hotel which is located in the street Jenderal Sudirman No.10 F Pangkalpinang that provides a wide range of major facilities such as room rental, food and beverage services and other services whose main purpose is to satisfy the customers who stay at hotel Travel Teak. Where Grand Puncak Lestari Hotel booking process is still using the manual method that can create a very complex problem.

Therefore, to overcome the existing problems, the need for computerized reservation system which is suitable to support the progress and development of the company. So it can solve the problems or constraints on systems running today. By utilizing the proposed application writer is using the application's Visual Basic.net well and properly in accordance with the expected output, with this application, supervision or control of the booking process becomes easier.

In carrying out the analysis and design of information systems, the authors based on the entire rule, and the procedures and steps that became the benchmark as well as the standard object-oriented system design.

Keywords: Business Process, Information Technology, Computerized Booking Room.

ABSTRAKSI

Di zaman teknologi informasi kurangnya keselarasan kecepatan dalam mengakses sebuah proses bisnis yang sangat diutamakan demi suatu hasil yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, penyelarasan antara proses bisnis dan teknologi informasi harus dapat dilakukan secara tepat agar semua sumber daya yang ada dapat berjalan dengan optimal, dan teknologi informasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perusahaan.

Grand Puncak Lestari Hotel Pangkalpinang adalah sebuah hotel yang beralamat di jalan Jend Sudirman No.10 F Pangkalpinang yang menyediakan berbagai macam fasilitas utama seperti penyewaan kamar, pelayanan makanan dan minuman serta pelayanan lainnya yang tujuan utamanya adalah untuk memuaskan pelanggan yang menginap di Grand Puncak Lestari Hotel. Dimana Grand Puncak Lestari Hotel proses pemesanan kamar masih menggunakan cara manual yang dapat menciptakan suatu permasalahan yang sangat kompleks.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka diperlukannya sistem komputerisasi pemesanan kamar yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diusulkan penulis yaitu menggunakan aplikasi Visual Basic.net ini secara baik dan benar sesuai dengan output yang diharapkan, dengan adanya aplikasi ini pengawasan atau pengontrolan terhadap proses pemesanan kamar menjadi lebih mudah.

Dalam melaksanakan analisis dan desain sistem informasi, penulis didasarkan pada seluruh aturan, dan prosedur dan langkah-langkah yang menjadi patokan serta desain sistem berorientasi obyek standar.

Kata Kunci : Proses Bisnis, Teknologi Informasi, Komputerisasi Pemesanan Kamar.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PENGANTAR	I
ABSTRACTION.....	III
ABSTRAKSI.....	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR SIMBOL	XIII
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem	7
2.1.1 Karakteristik Sistem	7
2.1.2 Klasifikasi Sistem.....	9
2.2 Definisi Informasi	10
2.2.1 Konsep Dasar Informasi.....	10
2.2.2 Definisi Sistem Informasi	11
2.3 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek	12
2.3.1 Definisi <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	13
2.3.2 Definisi Analisa Berorientasi Objek	14
2.3.2.1 Activity Diagram.....	15

2.3.2.2 Analisa Dokumen Keluaran	19
2.3.2.3 Analisa Dokumen Masukan	20
2.3.2.4 <i>Usecase</i> Diagram.....	20
2.3.2.5 <i>Package</i> Diagram	22
2.3.2.6 Deskripsi <i>Usecase</i> Diagram	22
2.3.2.7 Class Diagram	23
2.3.2.8 <i>Sequence</i> Diagram.....	25
2.4 Perancangan Sistem Berorientasi Objek (<i>Object Oriented Design</i>)	27
2.5 Teori Pendukung	32
2.5.1 Sistem Informasi Perhotelan	32
2.5.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	34

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 PEP	36
3.1.1 <i>Objective</i> Proyek	36
3.1.2 Identifikasi <i>Stakeholders</i>	37
3.1.3 Identifikasi <i>Deliverables</i>	43
3.1.3.1 <i>Tangible Deliverables</i> (aset fisik)	44
3.1.3.2 <i>Intangible Deliverables</i> (aset non fisik)	44
3.1.4 Penjadwalan Proyek	44
3.1.4.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan.....	44
3.1.4.2 <i>Timeline</i> Aktifitas	47
3.1.4.3 <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS).....	49
3.1.5 Rencana Anggaran Biaya (RAB)	50
3.1.6 Tabel RAM (<i>Responsible Assignment Matrix</i>)	52
3.1.7 Skema Struktur <i>Project</i>	54
3.1.8 Analisa Resiko.....	54
3.1.9 <i>Meeting Plan</i>	55

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Struktur Organisasi	58
4.2 Jabaran Tugas dan Wewenang	58
4.3 Analisis Masalah Sistem yang Berjalan	60
4.3.1 Proses Bisnis	60
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	63
4.4 Analisis Hasil Solusi	71
4.4.1 Analisa Keluaran	71
4.4.2 Analisa Masukan	75
4.5 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan	78
4.5.1 Identifikasi Kebutuhan	78
4.5.2 <i>Package Diagram</i>	81
4.5.3 <i>Usecase Diagram</i>	82
4.5.4 Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	83
4.5.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	91
4.5.6 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	92
4.5.7 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	94
4.5.8 Tabel.....	95
4.5.9 Spesifikasi Basis Data	98
4.5.10 Rancangan Antar Muka.....	109
4.5.10.1 Rancangan Dokumen Keluaran.....	109
4.5.10.2 Rancangan Dokumen Masukan.....	112
4.5.11 Rancangan Layar	115
4.5.11.1 Struktur Tampilan	115
4.5.11.2 Rancangan Layar	116
4.5.12 <i>Sequence Diagram</i>	127
4.5.13 Rancangan <i>Class Diagram</i>	139
4.5.13.1 <i>Class Diagram</i>	140

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	141
5.2 Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA	142
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	143
-----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
1. Gambar 3.1 Struktur Aktifitas	48
2. Gambar 3.2 Struktur Gantt Chart.....	49
3. Gambar 3.3 Work Breakdown Structure	50
4. Gambar 3.4 Struktur Project	54
5. Gambar 4.1 Struktur Organisasi	58
6. Gambar 4.2 Proses Bisnis Pendataan Tamu Pribadi	63
7. Gambar 4.3 Proses Bisnis Pendataan Tamu Perusahaan	64
8. Gambar 4.4 Proses Bisnis Pendataan Kamar	65
9. Gambar 4.5 Proses Bisnis Pendataan Tamu	65
10. Gambar 4.6 Proses Bisnis Pemesanan Kamar.....	66
11. Gambar 4.7 Proses Bisnis Pemesanan Jasa Laundry	67
12. Gambar 4.8 Proses Bisnis Penjamuan Tamu	67
13. Gambar 4.9 Proses Bisnis Check-In Kamar.....	68
14. Gambar 4.10 Proses Bisnis Check-Out Kamar	69
15. Gambar 4.11 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Kamar	70
16. Gambar 4.12 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Menu Restoran.....	70
17. Gambar 4.13 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Jasa Laundry	71
18. Gambar 4.14 Usecase Diagram Master	82
19. Gambar 4.15 Usecase Diagram Transaksi	82
20. Gambar 4.16 Usecase Diagram Laporan	83
21. Gambar 4.17 Entity Relationship Diagram	92
22. Gambar 4.18 Transformasi Diagram ERD ke LRS.....	93
23. Gambar 4.19 Logical Record Structure	94
24. Gambar 4.20 Struktur Tampilan	115
25. Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Utama	116
26. Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Master.....	116

27. Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Tamu	117
28. Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Kamar.....	117
29. Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Menu	118
30. Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Laundry	118
31. Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Transaksi	119
32. Gambar 4.28 Rancangan Layar Entry Pesanan Kamar	119
33. Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Pesanan Laundry	120
34. Gambar 4.30 Rancangan Layar Entry Pesanan Menu.....	120
35. Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Data Check-In Kamar	121
36. Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak KWLaundry	122
37. Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak KWMenu.....	123
38. Gambar 4.34 Rancangan Layar Cetak KWCheck-Out	124
39. Gambar 4.35 Rancangan Layar Menu Laporan	125
40. Gambar 4.36 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Kamar	125
41. Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Menu	126
42. Gambar 4.38 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Laundry.....	126
43. Gambar 4.39 Sequence Diagram Entry Data Tamu.....	127
44. Gambar 4.40 Sequence Diagram Entry Data Kamar	128
45. Gambar 4.41 Sequence Diagram Entry Data Menu.....	129
46. Gambar 4.42 Sequence Diagram Entry Data Laundry.....	130
47. Gambar 4.43 Sequence Diagram Entry Pesanan Kamar.....	131
48. Gambar 4.44 Sequence Diagram Entry Pesanan Menu	132
49. Gambar 4.45 Sequence Diagram Entry Pesanan Laundry	133
50. Gambar 4.46 Sequence Diagram Cetak KWLaundry	134
51. Gambar 4.47 Sequence Diagram Cetak KWMenu	135
52. Gambar 4.48 Sequence Diagram Cetak KWCheck-Out	136
53. Gambar 4.49 Sequence Diagram Entry Data Check-In	137
54. Gambar 4.50 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Kamar	138
55. Gambar 4.51 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Menu	138
56. Gambar 4.52 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Laundry.....	139
57. Gambar 4.53 Class Diagram	140

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
1. Tabel 3.1 Identifikasi stakeholders.....	37
2. Tabel 3.2 Peran Stakeholders	38
3. Tabel 3.3 Peran Stakeholders 2	39
4. Tabel 3.4 Sponsor.....	42
5. Tabel 3.5 Aset Fisik Proyek	43
6. Tabel 3.6 Estimasi Waktu Pelaksanaan.....	45
7. Tabel 3.7 Gantt Chart	49
8. Tabel 3.8 Rencana Anggaran Biaya.....	50
9. Tabel 3.9 Responsible Assignment Matrix	53
10. Tabel 3.10 Meeting Plan	55
11. Tabel 4.1 Tamu	95
12. Tabel 4.2 Kamar	95
13. Tabel 4.3 DetailKamar	95
14. Tabel 4.4 Dapat	96
15. Tabel 4.5 Check-In	96
16. Tabel 4.6 Pesan Laundry	96
17. Tabel 4.7 Laundry	96
18. Tabel 4.8 DetailLaundry	97
19. Tabel 4.9 Pesan Kamar.....	97
20. Tabel 4.10 Pesan Menu	97
21. Tabel 4.11 Menu	97
22. Tabel 4.12 DetailMenu.....	97
23. Tabel 4.13 KWMenu.....	98
24. Tabel 4.14 KWLaundry.....	98
25. Tabel 4.15 KWCheck-Out.....	98
26. Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Tamu.....	99

27. Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kamar	99
28. Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data DetailKamar	100
29. Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Dapat	101
30. Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Check-In	102
31. Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pesan Laundry	102
32. Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Laundry	103
33. Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data DetailLaundry.....	104
34. Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Pesan Kamar.....	104
35. Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Pesan Menu	105
36. Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Menu.....	106
37. Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data DetailMenu.....	106
38. Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data KWMenu	107
39. Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data KWLaundry.....	108
40. Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data KWCheck-Out.....	109

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



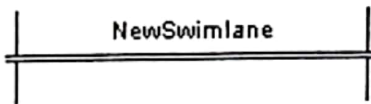
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



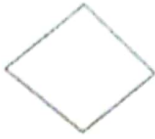
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



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

g. Decision



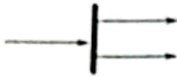
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



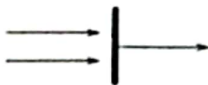
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



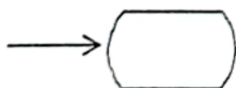
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



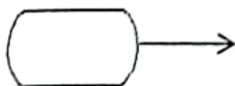
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

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



b. Use case



c. Association



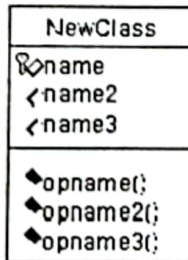
menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

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

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut atau property) dari suatu obyek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari class atau 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



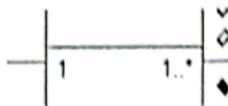
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

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



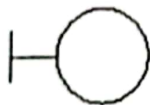
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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



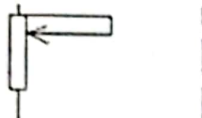
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Messagee



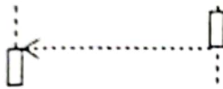
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



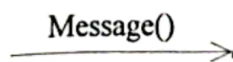
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object



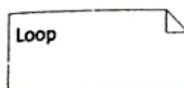
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

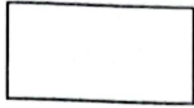
j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

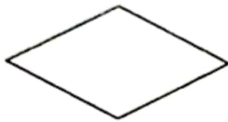
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

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

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Keluaran Sistem Berjalan	HALAMAN
A-1 Nota Check-In Kamar	143
A-2 Nota Check-Out Kamar.....	144
A-3 Laporan Pemesanan Kamar	145
A-4 Laporan Pemesanan Menu	146
A-5 Laporan Pemesanan Jasa Laundry	147
A-6 Nota Kwitansi.....	148
LAMPIRAN B Masukan Sistem Berjalan	
B-1 Data Tamu	149
B-2 Data Kamar	150
B-3 Data Menu	151
B-4 Data Laundry	152
B-5 Data Pesanan Kamar.....	153
B-6 Data Pesanan Menu	154
B-7 Data Pesanan Jasa Laundry	155
LAMPIRAN C Rancangan Keluaran	
C-1 Nota Check-In Kamar	156

C-2 Nota Check-Out Kamar.....	157
C-3 Laporan Pemesanan Kamar.....	158
C-4 Laporan Pemesanan Menu.....	159
C-5 Laporan Pemesanan Jasa Laundry.....	160
C-6 Nota Kwitansi	161

LAMPIRAN D Rancangan Masukan

D-1 Data Tamu	162
D-2 Data Kamar	163
D-3 Data Menu	164
D-4 Data Laundry	165
D-5 Data Pesanan Kamar.....	166
D-6 Data Pesanan Menu.....	167
D-7 Data Pesanan Jasa Laundry.....	168

LAMPIRAN E Surat Keterangan Riset

E-1 Surat Selesai Riset	169
-------------------------------	-----

LAMPIRAN F Kartu Konsultasi

F-1 Kartu Konsultasi	170
----------------------------	-----