

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BOOKING MEETING ROOM* PADA *BANGKA CITY HOTEL* PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL *EXTREME PROGRAMMING (XP)***

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE BOOKING MEETING ROOM* PADA *BANGKA CITY HOTEL PANGKALPINANG* MENGGUNAKAN MODEL *EXTREME PROGRAMMING (XP)*

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500096
Nama : Ardila Yunita
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : *SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BOOKING MEETING ROOM PADA BANGKA CITY HOTEL PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL EXTREME PROGRAMMING (XP)*

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, 26 Juli 2023



Ardila Yunita

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BOOKING MEETING ROOM PADA
BANGKA CITY HOTEL PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL
EXTREME PROGRAMMING (XP)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardila Yunita
1922500096**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 28 Juli 2023

Anggota Penguji



**Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801**

Dosen Pembimbing



**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Kaprodi Sistem Informasi




**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Ketua Penguji



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Agustus 2023

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




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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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 Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi 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 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 yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur dan Dosen Pembimbing Skripsi.
8. Ibu Sumiati, selaku Direktur Bangka City Hotel Pangkalpinang.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Pangkalpinang, 20 Juli 2023

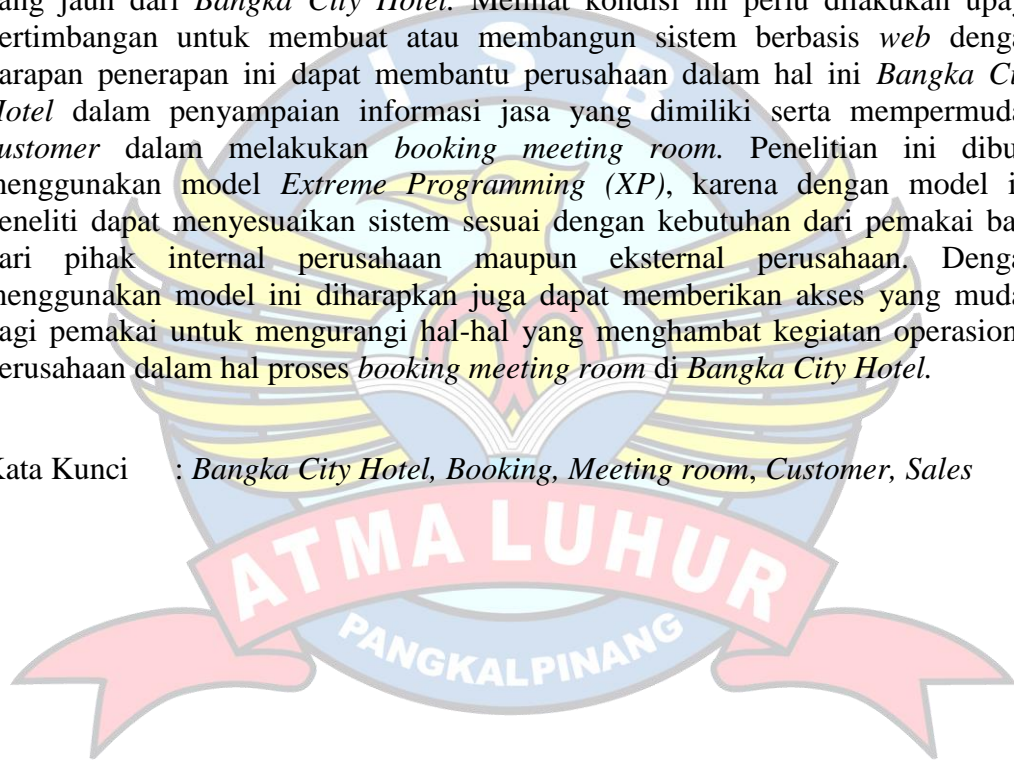
Penulis



ABSTRAKSI

Bangka City Hotel adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pelayanan. Selain berfungsi sebagai tempat menginap, *Bangka City Hotel* juga berfungsi sebagai tempat untuk melakukan pertemuan. *Booking meeting room* pada *Bangka City Hotel* dilakukan untuk memudahkan *customer* dan *sales* dalam melakukan reservasi. Proses *booking* yang selama ini berlangsung dilakukan secara konvensional yang mana *customer* harus datang langsung ke hotel untuk melihat ketersediaan ruangan yang hendak disewa. Kondisi ini menyulitkan bagi *customer* yang jauh dari *Bangka City Hotel*. Melihat kondisi ini perlu dilakukan upaya pertimbangan untuk membuat atau membangun sistem berbasis *web* dengan harapan penerapan ini dapat membantu perusahaan dalam hal ini *Bangka City Hotel* dalam penyampaian informasi jasa yang dimiliki serta mempermudah *customer* dalam melakukan *booking meeting room*. Penelitian ini dibuat menggunakan model *Extreme Programming (XP)*, karena dengan model ini peneliti dapat menyesuaikan sistem sesuai dengan kebutuhan dari pemakai baik dari pihak internal perusahaan maupun eksternal perusahaan. Dengan menggunakan model ini diharapkan juga dapat memberikan akses yang mudah bagi pemakai untuk mengurangi hal-hal yang menghambat kegiatan operasional perusahaan dalam hal proses *booking meeting room* di *Bangka City Hotel*.

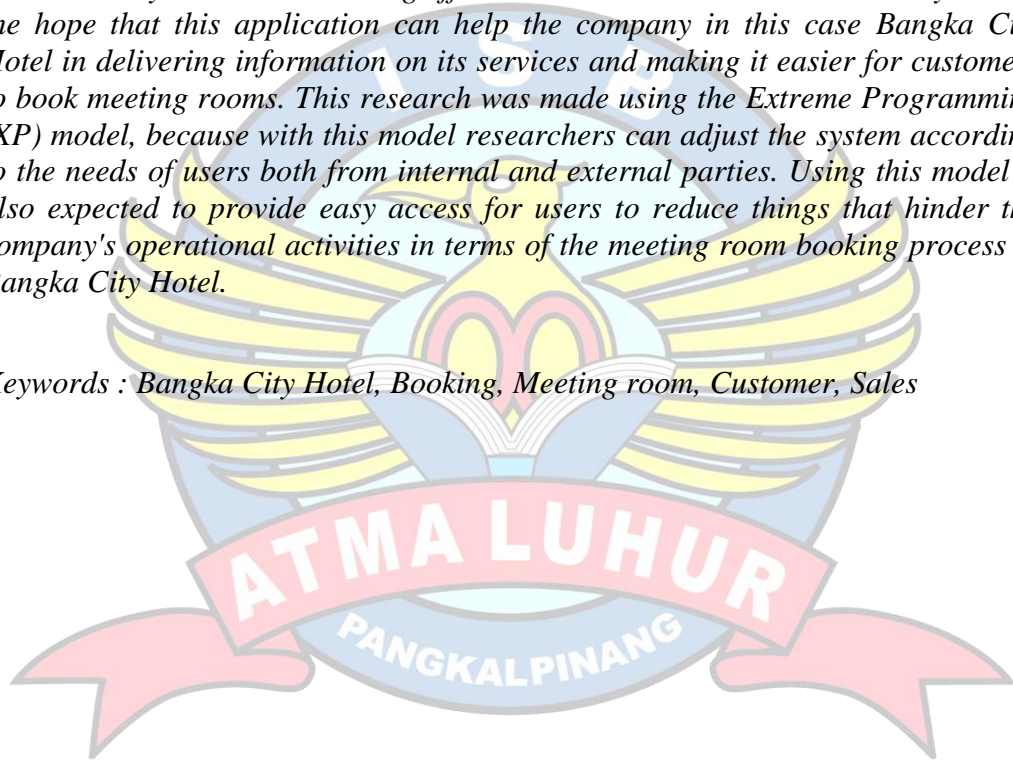
Kata Kunci : *Bangka City Hotel, Booking, Meeting room, Customer, Sales*



ABSTRACT

Bangka City Hotel is a company engaged in service services. Besides functioning as a place to stay, Bangka City Hotel also functions as a place to conduct meetings. Booking meeting rooms at Bangka City Hotel is done to facilitate customers and sales in making reservations. The booking process that has been going on is carried out conventionally where customers must come directly to the hotel to see the availability of the room to be rented. This condition makes it difficult for customers who are far from Bangka City Hotel. Seeing this condition, it is necessary to consider making efforts to create or build a web-based system in the hope that this application can help the company in this case Bangka City Hotel in delivering information on its services and making it easier for customers to book meeting rooms. This research was made using the Extreme Programming (XP) model, because with this model researchers can adjust the system according to the needs of users both from internal and external parties. Using this model is also expected to provide easy access for users to reduce things that hinder the company's operational activities in terms of the meeting room booking process at Bangka City Hotel.

Keywords : Bangka City Hotel, Booking, Meeting room, Customer, Sales



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Pendukung Judul / Penelitian	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.1.2 Pengertian <i>E-commerce</i>	5
2.1.3 Pengertian <i>Booking</i>	6
2.1.4 Pengertian <i>Meeting Room</i>	6
2.1.5 <i>Bangka City Hotel</i>	6
2.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.2.1 Model <i>Extreme Programming</i>	7
2.2.2 Tahapan Model <i>Extreme Programming</i>	7
2.3 <i>Metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i>	8
2.4 <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.4.1 Definisi <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.4.2 Jenis-jenis Unified Modeling Language (UML).....	9
2.4.3 Perancangan Basis Data	10
2.4.4 <i>Software</i> Pendukung	11
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	16
3.1.1 Model <i>Extreme Programming (XP)</i>	16

3.1.2	Tahapan Model <i>Extreme Programming</i> (XP).....	17
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	18
3.3.1	Pengertian <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	18
3.3.2	Jenis-Jenis <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	19
3.4	Kerangka Penelitian.....	21
BAB IV PEMBAHASAN		22
4.1	Tinjauan Umum.....	22
4.1.1	Profil.....	22
4.1.2	Sejarah Perusahaan.....	22
4.1.3	Struktur Organisasi.....	23
4.2	Analisa Sistem Berjalan.....	23
4.2.1	Analisa Proses Bisnis.....	23
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	24
4.2.3	Analisa Keluaran.....	25
4.2.4	Analisa Masukan.....	26
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.2.6	<i>Package Diagram</i>	30
4.2.7	<i>Use Case Diagram</i>	31
4.2.8	Deskripsi <i>Use Case</i>	33
4.2.9	Rancangan Sistem Usulan.....	41
4.3.1	<i>Class Diagram</i>	53
4.3.2	<i>Deployment Diagram</i>	54
4.3.3	Struktur Tampilan.....	54
4.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	71
4.3.5	<i>Testing</i>	87
BAB V PENUTUP.....		88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		93
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		96
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		99
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....		102
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....		105
LAMPIRAN F SURAT BALASAN RISET.....		107
LAMPIRAN G KARTU KONSULTASI.....		109
LAMPIRAN H LEMBAR KONSULTASI.....		111
LAMPIRAN I BIODATA PENULIS SKRIPSI		113

DAFTAR GAMBAR

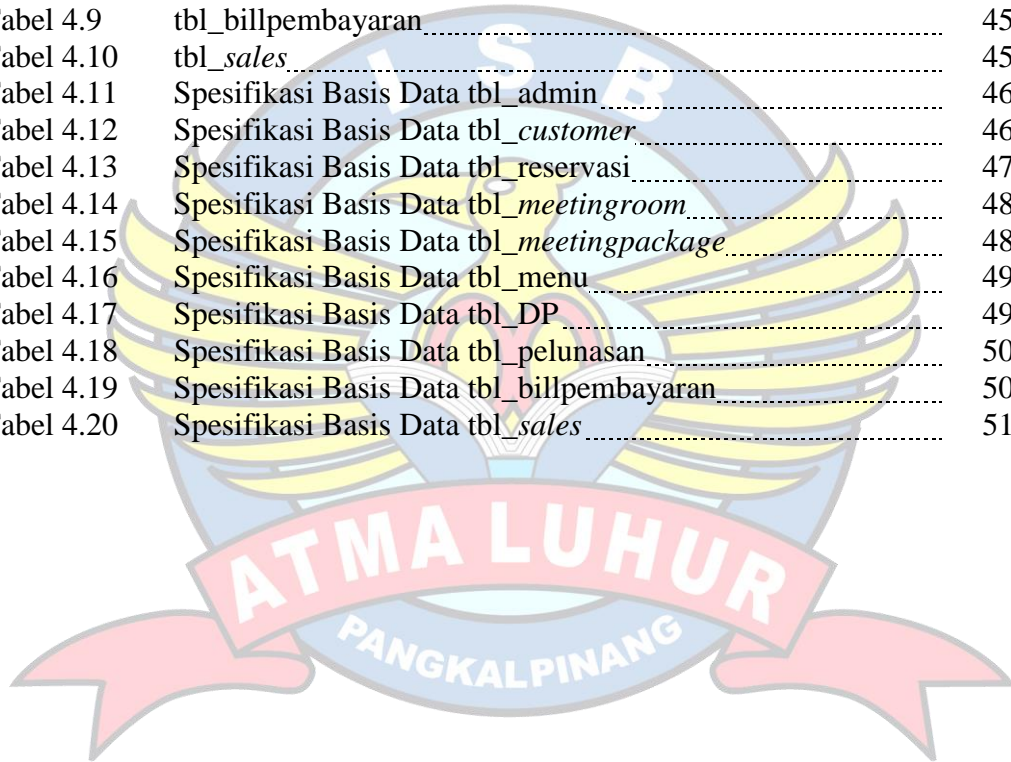
	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan Proses <i>Extreme Programming</i>	16
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian	21
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi <i>Bangka City Hotel</i>	23
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Proses <i>Booking Meeting Room</i>	24
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan <i>Booking Meeting Room</i>	25
Gambar 4. 4 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4. 5 <i>Use Case Diagram</i> Admin	31
Gambar 4. 6 <i>Use Case Diagram</i> Customer.....	32
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> Sales.....	33
Gambar 4. 8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	41
Gambar 4. 9 Transformasi ERD ke LRS	42
Gambar 4. 10 LRS	43
Gambar 4. 11 <i>Class Diagram</i>	53
Gambar 4. 12 <i>Deployment Diagram</i>	54
Gambar 4. 13 Struktur Tampilan Menu	54
Gambar 4. 14 Rancangan Layar <i>Login</i>	55
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Tambah Data <i>Sales</i>	55
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Data <i>Sales</i>	56
Gambar 4. 17 Rancangan Layar <i>Edit Data Sales</i>	56
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Data <i>Meeting Package</i>	57
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Data <i>Meeting Room</i>	57
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Data Reservasi.....	58
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Data Verifikasi DP	58
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Data Verifikasi Pelunasan	59
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Laporan	59
Gambar 4. 24 Rancangan Layar <i>Logout</i>	60
Gambar 4. 25 Rancangan Layar <i>Login</i>	60
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Tambah Data <i>Customer</i>	61
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Data <i>Customer</i>	61
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Tambah Data <i>Meeting Package</i>	62
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Data <i>Meeting Package</i>	62
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Tambah Data <i>Meeting Room</i>	63
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Data <i>Meeting Room</i>	63
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Tambah Data Menu	64
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Data Menu	64
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Data Reservasi.....	65
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Verifikasi Pembayaran DP.....	65
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Verifikasi Pelunasan.....	66
Gambar 4. 37 Rancangan Layar <i>Bill</i> Pembayaran	66
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Laporan	67
Gambar 4. 39 Rancangan Layar <i>Register</i>	67

Gambar 4. 40 Rancangan Layar <i>Login</i>	68
Gambar 4. 41 Rancangan Layar <i>Entry Reservasi</i>	68
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Data Reservasi.....	69
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran DP.....	69
Gambar 4. 44 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran Pelunasan.....	70
Gambar 4. 45 Rancangan Layar Riwayat Reservasi	70
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram Login</i>	71
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram Entry Data Sales</i>	72
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram View Data Meeting Package</i>	73
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram View Data Meeting Room</i>	73
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram View Data Menu</i>	74
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram View Data Reservasi</i>	75
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram View Data Verifikasi DP</i>	76
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram View Data Verifikasi Pelunasan</i>	76
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram Login</i>	77
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram Entry Data Customer</i>	78
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram Entry Data Meeting Package</i>	79
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram Entry Data Meeting Room</i>	80
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram Entry Data Menu</i>	81
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram Data Reservasi</i>	82
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran DP</i>	83
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram Verifikasi Pelunasan</i>	83
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Reservasi</i>	84
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram Register</i>	85
Gambar 4. 64 <i>Sequence Diagram Login</i>	86
Gambar 4. 65 <i>Sequence Diagram Reservasi</i>	86



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 4.1	tbl_Admin	44
Tabel 4.2	tbl_Customer	44
Tabel 4.3	tbl_Reservasi	44
Tabel 4.4	tbl_Meetingpackage	44
Tabel 4.5	tbl_Meetingroom	45
Tabel 4.6	tbl_Menu	45
Tabel 4.7	tbl_DP	45
Tabel 4.8	tbl_Pelunasan	45
Tabel 4.9	tbl_billpembayaran	45
Tabel 4.10	tbl_sales	45
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data tbl_admin	46
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data tbl_customer	46
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data tbl_reservasi	47
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data tbl_meetingroom	48
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data tbl_meetingpackage	48
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data tbl_menu	49
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data tbl_DP	49
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data tbl_pelunasan	50
Tabel 4.19	Spesifikasi Basis Data tbl_billpembayaran	50
Tabel 4.20	Spesifikasi Basis Data tbl_sales	51



DAFTAR SIMBOL

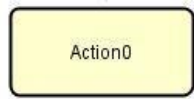
1. Activity Diagram

a. *Start Point*



Status awal sebuah aktivitas pada sistem yang sedang berjalan.

b. *Activity*



Sebuah aktivitas yang dilakukan oleh sistem sedang berjalan diawali dengan kata kerja.

c. *Decision*



Sebuah percabangan aktivitas yang mana lebih dari satu.

d. *Transition State*



Sebuah simbol yang menghubungkan dua aktivitas.

e. *End Point*



Status akhir yang dilakukan sistem atau berakhirnya aktivitas sebuah sistem yang sedang berjalan.

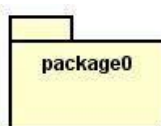
f. *Swimlane*



Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2. Package Diagram

a. *Package*



Sekumpulan elemen UML yang saling memiliki hubungan *logical* yang disertai ketergantungan kelas satu dengan kelas lainnya.

3. Use Case Diagram

b. Actor



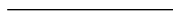
Peran orang pada sebuah sistem atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.

c. Use Case



Fungsional dan interaksi antara sistem dengan aktor.

d. Association



Penghubung antara aktor dengan *use case*.

4. Sequence Diagram

a. Actor



Peran orang pada sebuah sistem atau alat ketika berkomunikasi dengan *sequence*.

b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

c. Boundary



Menangani komunikasi antar lingkungan sistem.

d. Control



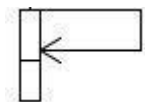
Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika.

e. *Object Message*



Menggambarkan hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message To Self*



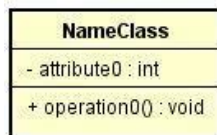
Pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara *life line* dari sebuah interaksi.

g. *Life Line*

Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek.

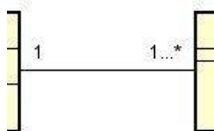
5. *Class Diagram*

a. *Class*



Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama dapat mendefinisikan atribut-atribut dan metode-metode yang dapat dimiliki oleh objek yang dihasilkan dari kelas tersebut.

b. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya pada sebuah sistem.

c. *Association*



Menggambarkan mekanisme komunikasi antara kelas dengan kelas yang lainnya yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan tertentu.

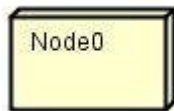
6. Deployment Diagram

a. *Note*



Memberi keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.

b. *Node*



Node biasanya mengacu pada *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) yang tidak dibuat sendiri. Jika dalam *node* disertai komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen.

c. *Dependency*



Kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.

d. *Link*

Menggambarkan relasi antar *node*.

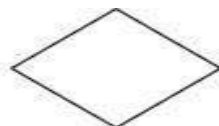
7. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. *Entity*



Merupakan objek atau konsep yang ingin disimpan informasinya.

b. *Relationship*



Relasi merupakan tindakan, yang diwakili oleh bentuk intan, menunjukkan dua entitas yang saling berbagi informasi dalam *database*.

c. *Line*

Digunakan sebagai penghubung entitass denganrelasi.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Dokumen Bill Pembayaran	94
Lampiran A-2 Laporan Booking Meeting Room.....	95
Lampiran B-1 Data Booking Meeting Room.....	97
Lampiran B-2 Data Customer	98
Lampiran C-1 Cetak Bill Pembayaran	100
Lampiran C-2 Data Cetak Laporan Reservasi	101
Lampiran D-1 Data Menu	103
Lampiran D-2 Data Meeting Room	103
Lampiran D-3 Data Meeting Package.....	104
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	106
Lampiran F Surat Balasan Riset.....	108
Lampiran G Lembar Kartu Konsultasi.....	110
Lampiran H Lembar Plagiasi	112
Lampiran I Lembar Bioadata Penulis Skripsi	106

