

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL
MENGUNAKAN WEB PADA HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Oleh :

KAPRAWINATAS

1222500098

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2017

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL
MENGUNAKAN WEB PADA HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

KAPRAWINATAS

1222500098

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2017

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Kaprawinatas

NIM : 1222500098

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : **Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Menggunakan Web Pada Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpinang.**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 01 Agustus 2017



Kaprawinatas
Nim: 1222500098

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL
MENGUNAKAN WEB PADA HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kaprawinatas
1222500098**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 10 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**




**Hengki, M.Kom
NIDN.02 07049001**

Dosen Pembimbing



**Agus Dendi R., M.Kom
NIDN.02 31087901**

Ketua



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN.02 27108001**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.02 11108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2017

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

ABSTRAKSI

Perkembangan dibidang teknologi informasi membuat banyak perusahaan dibidang perhotelan mulai mengembangkan sistem administrasinya dengan menggunakan teknologi informasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang berbasis web. Sistem informasi reservasi berbasis web dikembangkan di HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI PANGKALPINANG, sistem tersebut mengolah data reservasi kamar hotel. Sistem informasi dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *PhpMyAdmin* sebagai sebuah tools untuk membantu mengelola basis data *MySQL*. Sistem informasi reservasi dapat memberikan kemudahan bagi *FrontOffice* dan tamu hotel dalam melakukan pemesanan kamar. Selain itu pengunjung juga dapat mengelola segala informasi fasilitas dan berita yang ada di HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI PANGKALPINANG.

Kata Kunci : Reservasi Hotel, PHP, Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpiang

ABSTRACTION

Developments in information technology makes a lot if companies in the field of hospitality administration began to develop a system using information technology. One day is to use a web-based applications. Web-based reservation information system developed in the HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI PANGKALPINANG. The system manages data hotel room reservation. Reservation information system developed by the PHP and PhpMyAdmin as a tool to help manage the MySql databased. Reservation information system can provide conveniece to the hotel FrontOffice and the customer in making a rooms reservation. In addition, visitors can also obtain all information and newa of existing facilities at the HOTEL GRAND PUNCAK LESTARI PANGKALPINANG.

Keywords : Reservation Hotel,PHP, Hotel Grand Puncak Lestari Pangkalpinang

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Perumusan Masalah	2
1.3	Batasan Masalah	2
1.4	Metode Penelitian	2
1.4.1	Metode Pengumpulan Perangkat Lunak.....	2
1.4.2	Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak ...	4
1.4.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	4
1.5	Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5.1	Tujuan.....	5
1.5.2	Manfaat.....	6
1.6	Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Pengertian Sistem dan Informasi.....	8
2.1.1	Pengertian Sistem	8
2.1.2	Pengertian Informasi	8
2.1.3	Pengertian Sistem Informasi.....	9

2.2	Teori Pendukung.....	10
2.2.1	Pengertian Hotel.....	10
2.2.2	Klasifikasi Hotel.....	10
2.2.3	Dokumen Reservasi.....	14
2.3	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	15
2.3.1	Tujuan Penggunaan <i>UML</i>	16
2.3.2	Pengertian Basis Data.....	21
2.3.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	21
2.3.2.2	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	24
2.3.2.3	Transformasi ERD ke LRS.....	24
2.3.2.4	Tabel / Relasi.....	24
2.3.2.5	Spesifikasi Basis Data.....	25
2.3.2.6	<i>Class Diagram</i>	26
2.3.2.7	<i>Sequence Diagram</i>	28
2.3.2.8	Rancangan Layar.....	30
2.3.2.9	Rancangan Masukan.....	30
2.3.2.10	Rancangan Keluaran.....	30
2.4	Pengertian Web.....	31
2.4.1	Web.....	31
2.4.2	PHP.....	31
2.4.2.1	Kelebihan PHP.....	32
2.4.2.2	Kelemahan PHP.....	33
2.4.3	<i>MySQL</i>	33
2.4.4	<i>XAMPP</i>	35
2.4.5	<i>Adobe Photoshop</i>	36
2.4.6	HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	37
2.4.6.1	Sejarah HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	38
2.5	Pengelolaan Proyek.....	38
2.6	Pengembangan Perangkat Lunak.....	39
2.6.1	Model <i>Waterfall</i>	40
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	43
3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak	44
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	44

BAB IV ANALISA SISTEM

4.1	Struktur Organisasi	46
4.1.1	Tugas Dan Wewenang.....	47
4.2	Analisis Sistem Yang Berjalan	49
4.3	Activity Diagram.....	52
4.4	Analisa Keluaran.....	61
4.5	Analisa Masukan	63
4.6	Identifikasi Kebutuhan	65
4.7	<i>Use Case</i> Diagram.....	67
4.8	Deskripsi <i>Use Case</i>	69
4.9	Rancangan Basis Data	74
4.9.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	74
4.9.2	Transformasi ERD ke LRS.....	75
4.9.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	76
4.9.4	Tabel.....	77
4.9.5	Spesifikasi Basis Data	80
4.10	Rancangan Antar Muka.....	88
4.10.1	Rancangan Keluaran.....	88
4.10.2	Rancangan Masukan.....	89
4.11	Rancangan Dialog Layar	92
4.12	Sequence Diagram.....	104

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran	117

DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	119
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	124
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	130
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	135
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....	140
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	142
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	144

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Model Pengembangan	43
Gambsr IV 1 Struktur Organisasi.....	46
Gambar IV.2 Activity Diagram Proses Reservasi Kamar.....	52
Gambar IV.3 Activity Diagram Proses <i>CHECK-IN</i>	53
Gambar IV.4 Activity Diagram Proses Pemesanan Makanan	54
Gambar IV.5 Activity Diagram Proses Pemesanan Laundry.....	55
Gambar IV.6 Activity Diagram Proses <i>CHECK-OUT</i>	56
Gambar IV.7 Activity Diagram Proses Pendataan Tamu	57
Gambar IV.8 Activity Diagram Proses Pendataan Kamar.....	58
Gambar IV.9 Activity Diagram Proses Pendataan Laundry	59
Gambar IV.10 Activity Diagram Proses Pendataan Restoran	60
Gambar IV.11 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan	61
Gambar IV.12 <i>Use Case</i> Diagram Master	67
Gambar IV.13 <i>Use Case</i> Diagram Transaksi.....	67
Gambar IV.14 <i>Use Case</i> Diagram Laporan	68
Gambar IV.15 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	74
Gambar IV.16 <i>Transformasi</i> ERD ke <i>LRS (gical Record Structure)</i>	75
Gambar IV.17 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	76
Gambar IV.18 Struktur Tampilan	92
Gambar IV.19 Rancangan Layar <i>LOGIN</i>	93
Gambar IV.20 Rancangan Layar Kamar.....	94
Gambar IV.21 Rancangan Layar Reservasi	95
Gambar IV.22 Rancangan Layar Tamu	96
Gambar IV.23 Rancangan Layar Kwitansi	97
Gambar IV.24 Rancangan Layar <i>CHECK-IN</i>	98
Gambar IV.25 Rancangan Layar <i>CHECK-OUT</i>	99
Gambar IV.26 Rancangan Layar Bill Makanan.....	100
Gambar IV.27 Rancangan Layar Daftar Menu	101

Gambar IV.28 Rancangan Layar Bill Laundry	102
Gambar IV.29 Rancangan Layar Pakaian.....	103
Gambar IV.30 <i>Sequence</i> Diagram <i>LOGIN</i>	104
Gambar IV.31 <i>Sequence</i> Diagram LoginTamu.....	105
Gambar IV.32 <i>Sequence</i> Diagram Tamu	106
Gambar IV.33 <i>Sequence</i> Diagram Kamar.....	107
Gambar IV.34 <i>Sequence</i> Diagram Reservasi	108
Gambar IV.35 <i>Sequence</i> Diagram Kwitansi	109
Gambar IV.36 <i>Sequence</i> Diagram <i>CHECK-IN</i>	110
Gambar IV.37 <i>Sequence</i> Diagram <i>CHECK-OUT</i>	111
Gambar IV.38 <i>Sequence</i> Diagram Bill Laundry	112
Gambar IV.39 <i>Sequence</i> Diagram Bill Makanan.....	113
Gambar IV.40 <i>Sequence</i> Diagram Pakaian	114
Gambar IV.41 <i>Sequence</i> Diagram Daftar Menu	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Tamu.....	77
Tabel IV.2 : Tabel Kamar.....	77
Tabel IV.3 : Tabel Restoran.....	77
Tabel IV.4 : Tabel Pakaian.....	77
Tabel IV.5 : Tabel Kwitansi.....	78
Tabel IV.6 : Tabel <i>Reservasi</i>	78
Tabel IV.7 : Tabel <i>CHECK-IN</i>	78
Tabel IV.8 : Tabel <i>CHECK-OUT</i>	79
Tabel IV.9 : Tabel Bill Laundry.....	79
Tabel IV.10 : Tabel Bill Makanan.....	79
Tabel IV.11 : Tabel Buat.....	79
Tabel IV.12 : Tabel Lakukan.....	80
Tabel IV.13 : Tabel Catat.....	80
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Tamu.....	80
Tabel IV.15 : Spesifikasi Basis Data Kamar.....	81
Tabel IV.16 : Spesifikasi Basis Data Daftar Menu.....	81
Tabel IV.17 : Spesifikasi Basis Data Pakaian.....	82
Tabel IV.18 : Spesifikasi Basis Data Kwitansi.....	82
Tabel IV.19 : Spesifikasi Basis Data Reservasi.....	83
Tabel IV.20 : Spesifikasi Basis Data <i>CHECK-IN</i>	83
Tabel IV.21 : Spesifikasi Basis Data <i>CHECK-OUT</i>	84
Tabel IV.22 : Spesifikasi Basis Data Bill Laundry.....	85
Tabel IV.23 : Spesifikasi Basis Data Bill Makanan.....	85
Tabel IV.24 : Spesifikasi Basis Data Buat.....	86
Tabel IV.25 : Spesifikasi Basis Data Lakukan.....	86
Tabel IV.26 : Spesifikasi Basis Data Catat.....	87

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Star Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



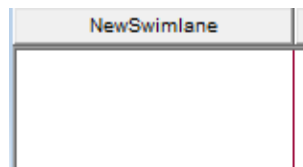
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian, atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



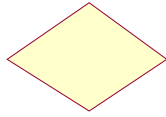
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity, ataupun antara state, dan activity.

f. Transition to selft



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

g. Decision



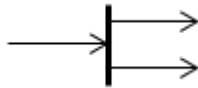
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar, atau salah.

h. State



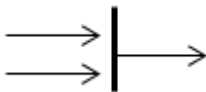
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



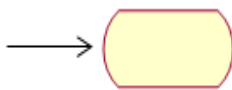
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas, dan diikuti oleh dua, atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



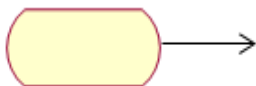
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua, atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan, dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Daigram

a. Actor



Menggambarkan orang, atau sistem yang menyediakan, atau menerima informasi dari sistem, atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Usecase



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

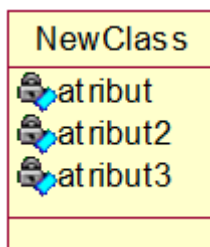
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut, 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 objek 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, atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



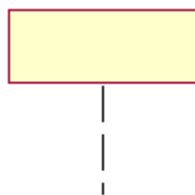
Menggambarkan pesan, atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



Menggambarkan pesan, atau hubungan antar objek, yang menunjukan 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)

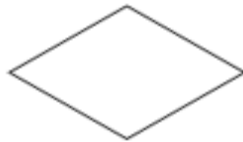
a. Entitas

Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek 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.

