

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
KAMAR PADA HOTEL JATI WISATA PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

**SKRIPSI**



Sulastri  
1022500074

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2014**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PEMESANAN KAMAR PADA HOTEL JATI WISATA  
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI  
BERORIENTASI OBJEK**

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
Sulastri  
1022500074

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2014**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500074  
Nama : Sulastri  
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PEMESANAN KAMAR PADA HOTEL JATI WISATA  
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, 27 Juni 2014

  
(Sulastri)  

METERAI  
TEMPEL  
PANGKALPINANG  
1E577ACF282334614  
PANGKALPINANG

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
KAMAR PADA HOTEL JATI WISATA PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sulastri**

**1022500074**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 15 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**

20/08 2014  

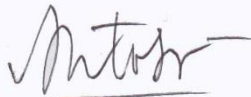

**Hamidah, M.Kom  
NIDN. 02 100483 02**

**Dosen Pembimbing**



**Sarwindah, S.Kom, M.M  
NIDN.02 120686 01**

**Ketua**



**Hadi Santoso, M.Kom  
NIDN. 02 250677 01**

**Kaprodi Sistem Informasi**

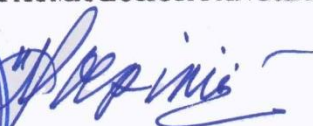


**Yuyi Andrika, M.Kom  
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Juli 2014

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**





**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 Hotel Jati Wisata 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 Drs. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Ibu Inawati selaku Manager Hotel Jati Wisata Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh Staff Hotel Jati Wisata yang telah memberi dukungan untuk melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu yang telah mendukung penulis, baik spirit maupun materi.
9. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Saudara, dan sahabat-sahabat, terutama teman-teman yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan, dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2014

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.

Hotel Jati Wisata Pangkalpinang is a hotel which is located in the street Kartini 3 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 Hotel Jati Wisata 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.

## DAFTAR ISI

	<b>HALAMAN</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	I
<b>ABSTRACTION</b> .....	III
<b>ABSTRAKSI</b> .....	IV
<b>DAFTAR ISI</b> .....	V
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	IX
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	XI
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	XIII
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
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 dengan UML13	
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.....	16



2.3.2.2 Analisa Dokumen Keluaran .....	19
2.3.2.3 Analisa Dokumen Masukan .....	19
2.3.2.4 <i>Usecase</i> Diagram .....	19
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 .....	33
2.5.2 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	35

### **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 ) .....	43
3.1.3.2 <i>Intangible Deliverables</i> (aset non fisik).....	44
3.1.4 Penjadwalan Proyek .....	45
3.1.4.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan .....	45
3.1.4.2 <i>Timeline</i> Aktifitas.....	48
3.1.4.3 <i>Work Breakdown Structure</i> (WBS).....	51
3.1.5 Rencana Anggaran Biaya (RAB) .....	52
3.1.6 Tabel RAM ( <i>Responsible Assignment Matrix</i> ) .....	53
3.1.7 Skema Struktur <i>Project</i> .....	55
3.1.8 Analisa Resiko .....	55
3.1.9 <i>Meeting Plan</i> .....	56

## **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1 Struktur Organisasi .....	59
4.2 Jabaran Tugas dan Wewenang .....	60
4.3 Analisis Masalah Sistem yang Berjalan .....	62
4.3.1 Proses Bisnis .....	62
4.3.2 <i>Activity Diagram</i> .....	66
4.4 Analisis Hasil Solusi .....	77
4.4.1 Analisa Keluaran .....	77
4.4.2 Analisa Masukan .....	80
4.5 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan .....	83
4.5.1 Identifikasi Kebutuhan .....	83
4.5.2 <i>Package Diagram</i> .....	87
4.5.3 <i>Usecase Diagram</i> .....	88
4.5.4 Deskripsi <i>Usecase Diagram</i> .....	91
4.5.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	99
4.5.6 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	100
4.5.7 <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	101
4.5.8 Tabel .....	102
4.5.9 Spesifikasi Basis Data .....	105
4.5.10 Rancangan Antar Muka .....	116
4.5.10.1 Rancangan Dokumen Keluaran .....	116
4.5.10.2 Rancangan Dokumen Masukan .....	119
4.5.11 Rancangan Layar .....	122
4.5.11.1 Struktur Tampilan .....	122
4.5.11.2 Rancangan Layar .....	123
4.5.12 <i>Sequence Diagram</i> .....	141
4.5.13 Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	153
4.5.13.1 <i>Class Diagram</i> .....	154

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	155
5.2 Saran.....	155

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>157</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>158</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

### HALAMAN

1. Gambar 3.1 Struktur Gantt Chart .....	48
2. Gambar 3.2 Struktur Aktifitas .....	49
3. Gambar 3.3 Work Breakdown Structure .....	51
4. Gambar 3.4 Struktur Project .....	55
5. Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	59
6. Gambar 4.2 Proses Bisnis Pendataan Tamu .....	66
7. Gambar 4.3 Proses Bisnis Pendataan Kamar.....	67
8. Gambar 4.4 Proses Bisnis Pendataan Menu .....	68
9. Gambar 4.5 Proses Bisnis Pemesanan Kamar .....	69
10. Gambar 4.6 Proses Bisnis Pemesanan Jasa Laundry .....	70
11. Gambar 4.7 Proses Bisnis Penjamuan Tamu .....	71
12. Gambar 4.8 Proses Bisnis Check-In Kamar.....	72
13. Gambar 4.9 Proses Bisnis Check-Out Kamar .....	73
14. Gambar 4.10 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Kamar .....	74
15. Gambar 4.11 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Menu Restoran .....	75
16. Gambar 4.12 Proses Bisnis Laporan Pemesanan Jasa Laundry.....	76
17. Gambar 4.13 Package Diagram .....	87
18. Gambar 4.14 Package Master .....	88
19. Gambar 4.15 Package Transaksi .....	89
20. Gambar 4.16 Package Laporan .....	90
21. Gambar 4.17 Entity Relationship Diagram .....	99
22. Gambar 4.18 Transformasi Diagram ERD ke LRS .....	100
23. Gambar 4.19 Logical Record Structure .....	101
24. Gambar 4.20 Struktur Tampilan .....	122
25. Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Utama.....	123
26. Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Master .....	124

27. Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Tamu .....	125
28. Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Kamar .....	126
29. Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Menu .....	127
30. Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Laundry.....	128
31. Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Transaksi.....	129
32. Gambar 4.28 Rancangan Layar Entry Pesanan Kamar .....	130
33. Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Pesanan Laundry .....	131
34. Gambar 4.30 Rancangan Layar Entry Pesanan Menu .....	132
35. Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Data Check-In Kamar .....	133
36. Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak KWLaundry .....	134
37. Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak KWMenu .....	135
38. Gambar 4.34 Rancangan Layar Cetak KWCheck-Out .....	136
39. Gambar 4.35 Rancangan Layar Menu Laporan .....	137
40. Gambar 4.36 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Kamar .....	138
41. Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Menu .....	139
42. Gambar 4.38 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan Laundry.....	140
43. Gambar 4.39 Sequence Diagram Entry Data Tamu.....	141
44. Gambar 4.40 Sequence Diagram Entry Data Kamar .....	142
45. Gambar 4.41 Sequence Diagram Entry Data Menu.....	143
46. Gambar 4.42 Sequence Diagram Entry Data Laundry.....	144
47. Gambar 4.43 Sequence Diagram Entry Pesanan Kamar.....	145
48. Gambar 4.44 Sequence Diagram Entry Pesanan Menu .....	146
49. Gambar 4.45 Sequence Diagram Entry Pesanan Laundry .....	147
50. Gambar 4.46 Sequence Diagram Cetak KWLaundry .....	148
51. Gambar 4.47 Sequence Diagram Cetak KWMenu .....	149
52. Gambar 4.48 Sequence Diagram Cetak KWCheck-Out .....	150
53. Gambar 4.49 Sequence Diagram Entry Data Check-In .....	151
54. Gambar 4.50 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Kamar .....	152
55. Gambar 4.51 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Menu .....	152
56. Gambar 4.52 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan Laundry .....	153
57. Gambar 4.53 Class Diagram .....	154

## DAFTAR TABEL

### HALAMAN

1. Tabel 3.1 Identifikasi stakeholders .....	37
2. Tabel 3.2 Peran Stakeholders .....	38
3. Tabel 3.3 Peran Stakeholders 2 .....	40
4. Tabel 3.4 Sponsor .....	43
5. Tabel 3.5 Aset Fisik Proyek .....	44
6. Tabel 3.6 Estimasi Waktu Pelaksanaan .....	45
7. Tabel 3.7 Gantt Chart .....	50
8. Tabel 3.8 Rencana Anggaran Biaya .....	52
9. Tabel 3.9 Responsible Assignment Matrix .....	53
10. Tabel 3.10 Meeting Plan .....	56
11. Tabel 4.1 Tamu .....	102
12. Tabel 4.2 Kamar .....	102
13. Tabel 4.3 DetailKamar .....	102
14. Tabel 4.4 Dapat .....	102
15. Tabel 4.5 Check-In .....	103
16. Tabel 4.6 Pesan Laundry .....	103
17. Tabel 4.7 Laundry .....	103
18. Tabel 4.8 DetailLaundry .....	103
19. Tabel 4.9 Pesan Kamar .....	104
20. Tabel 4.10 Pesan Menu .....	104
21. Tabel 4.11 Menu .....	104
22. Tabel 4.12 DetailMenu .....	104
23. Tabel 4.13 KWMenu .....	105
24. Tabel 4.14 KWLaundry .....	105
25. Tabel 4.15 KWCheck-Out .....	105
26. Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Tamu .....	106

27. Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kamar .....	106
28. Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data DetailKamar .....	107
29. Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Dapat .....	108
30. Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Check-In .....	109
31. Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pesan Laundry .....	109
32. Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Laundry .....	110
33. Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data DetailLaundry.....	111
34. Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Pesan Kamar.....	111
35. Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Pesan Menu .....	112
36. Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Menu.....	113
37. Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data DetailMenu.....	113
38. Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data KWMenu .....	114
39. Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data KWLaundry.....	115
40. Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data KWCheck-Out.....	116

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



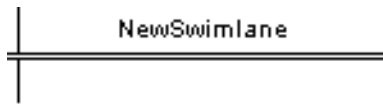
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

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.

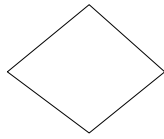
f. Transition to self



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



g. Decision



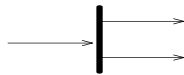
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



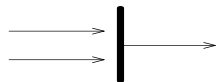
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



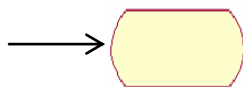
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

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

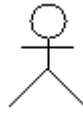


Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

## 2. Usecase Diagram

a. Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang



b. Use case



c. Association



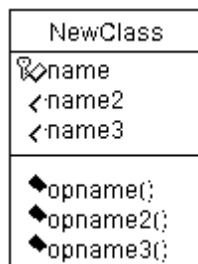
menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

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.

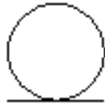
#### 4. Sequence Diagram

a. Actor



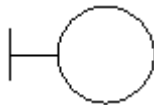
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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



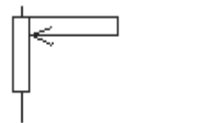
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Messagee



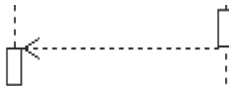
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



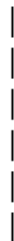
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



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

h. Object



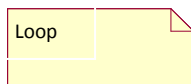
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

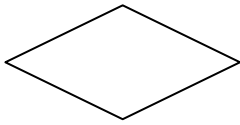
## 5. Entity Relationship Diagram ( ERD )

### 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

### HALAMAN

#### LAMPIRAN A Keluaran Sistem Berjalan

A-1 Nota Check-In Kamar .....	135
A-2 Nota Check-Out Kamar .....	136
A-3 Laporan Pemesanan Kamar .....	137
A-4 Laporan Pemesanan Menu .....	138
A-5 Laporan Pemesanan Jasa Laundry .....	139
A-6 Kwitansi DP .....	140

#### LAMPIRAN B Masukan Sistem Berjalan

B-1 Data Tamu .....	141
B-2 Data Kamar .....	142
B-3 Data Menu .....	143
B-4 Data Laundry .....	144
B-5 Data Pesanan Kamar .....	145
B-6 Data Pesanan Menu .....	146
b-7 Data Pesanan Jasa Laundry .....	147

## **LAMPIRAN C Rancangan Keluaran**

C-1 Nota Check-In Kamar .....	148
C-2 Nota Check-Out Kamar .....	149
C-3 Laporan Pemesanan Kamar.....	150
C-4 Laporan Pemesanan Menu .....	151
C-5 Laporan Pemesanan Jasa Laundry .....	152
C-6 Nota Kwitansi .....	153

## **LAMPIRAN D Rancangan Masukan**

D-1 Data Tamu .....	154
D-2 Data Kamar .....	155
D-3 Data Menu .....	156
D-4 Data Laundry .....	157
D-5 Data Pesanan Kamar .....	158
D-6 Data Pesanan Menu.....	159
D-7 Data Pesanan Jasa Laundry.....	160

## **LAMPIRAN E Surat Keterangan Riset**

E-1 Surat Keterangan Riset.....	161
E-2 Surat Selesai Riset.....	162