

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES CHECK-IN
CHECK- OUT PADA HOTEL BUMI ASIH
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN VB.NET**

SKRIPSI



Ikrimasari

1022500102

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

2014

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES CHECK-IN
CHECK- OUT PADA HOTEL BUMI ASIH
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN VB.NET**

SKRIPSI

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



Oleh:

Iktrimasari

1022500102

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

2014

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nim : 1022500102

Nama : Iktrimasari

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES CHECK IN
CHECK OUT PADA HOTEL BUMI ASIH PANGKALPINANG
MENGUNAKAN VB.NET

Menyatakan bahwa 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, Juni 2014

(Iktrimasari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI CHECK IN CHECK OUT
PADA HOTEL BUMI ASIH PANGKALPINANG
MENGUNAKAN VB.NET**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Iktrimasari
1022500102**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji
Anggota

Dosen Pembimbing

Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. (0206098301)

Hamidah, M.Kom
NIDN. (0210048302)

Ketua

Kaprodi Sistem Informasi

Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. (0227108001)

Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN.(0227108001)

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT serta shalawat dan salam kepada Rosullullah Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “ Perancangan Sistem Informasi Proses Check in Check out Pada Hotel Bumi Asih Pangkalpinang Menggunakan Vb.Net” . Laporan skripsi ini merupakan persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK 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, terwujudnya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Hamidah, M. Kom selaku dosen pembimbing.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendo'akan setiap langkah hidup ini.
7. Seseorang yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.
8. Keluarga Hotel Bumi Asih Pangkalpinang tempat di mana saya bekerja yang telah banyak membantu dan bekerja sama dengan baik.
9. Saudara dan sahabat-sahabat terutama kawan-kawan yang satu angkatan yang saling memberikan dukungan untuk terus menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2014

Penulis

ABSTRAKSI

Hotel Bumi Asih Pangkalpinang merupakan salah satu hotel berbintang dua dengan taraf fasilitas berbintang tiga berdiri sejak bulan juli 2003, yang merupakan usaha bergerak di bidang jasa pelayanan. Salah satu hotel yang dikelola oleh PT. Puri Insanasih Jakarta yang menjadi bagian dari *group* perusahaan PT.AJ.Bumi Asih Jaya (BAJ). Yang memiliki moto hotel “ *stay once stay forever*”.

Proses *check in check out* pada Hotel Bumi asih Pangkalpinang, dalam halnya pada bagian *front office* dalam penerimaan tamu untuk menginap di hotel tersebut sampai sekarang sebagian masih manual dan masih menggunakan sistem yang lama, kelemahan nya komputer sering terjadi masalah, maka perlu dilakukan sistem yang baru agar lebih mudah dalam proses kerjanya.

Proses sistem yang lama dalam proses *check in check out* sampai saat ini masih bersifat manual, misalnya dalam reservasi kamar, proses registrasi dan lain-lain. Maka dari itu dengan adanya sistem baru agar mempermudah pekerjaan petugas *front office*.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka di perlukan suatu sistem yang baru yang terkomputerisasi yang sesuai dengan arti dapat memberikan pelayanan yang cepat dan akurat untuk menunjang kebutuhan yang lebih baik dan mutu pelayanan yang memuaskan terhadap tamu dan petugas. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala dalam sitem yang berjalan.

ABSTRACTION

Hotel Bumi Asih Pangkalpinang is one of stars hotels in Pangkalpinang city with three stars hotel statues and facilities. Operated since July 2003, which is engaged in the service, one of the hotels managed by PT. Puri Insanasih Jakarta castle which became part of a group of companies, which has the motto of hotels “stay once stay forever”

The process of check in check out at Hotel Bumi Asih Pangkalpinang, in the case at the front office in the reception to stay until now, some are still manual and are still using the computerization system, the weakness of his computer problem occurs frequently, it is necessary in the new system in order to make easier the process of work.

The computerization system processes in the process check in check out still are manual, such as the reservation of the room, the registration process and others. Thus the existence of the new system in order to facilitate the work of the officers of the front office.

To resolve the issue, then in need of a new computerized system that corresponds with the meaning can provide quick and accurate service to better support the needs and quality satisfying service to guests and officials, so that it can resolve the problems or obstacles in the system that is operationing.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACTION	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem Informasi	6
2.1.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi	6
2.1.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML....	9
2.2 Teori Pengelolaan Proyek	27
2.3 Teori Pendukung	32

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Project Execution Plane	39
3.1.1 Objectives Project	39
3.1.2 Identifikasi Stakeholder	39
3.1.3 Peran Masing-Masing Stakeholder	41
3.2 Identifikasi Deliverable	45
3.2.1 Tangible Deliverables (aset fisik)	45
3.2.2 Intangible Deliverables (aset non fisik)	46
3.3 Penjadwalan Proyek	47
3.3.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan	47
3.3.2 Timeline Aktifitas	48
3.3.2.1 Gantt Chart	49
3.3.2.2 Struktur Aktivitas	50
3.3.3 Jadwal Proyek	51
3.4 Work Breakdown Structure	52
3.5 Rencana Anggaran Biaya (RAB)	53
3.6 Struktur Tim Proyek Berupa Tabel RAM	54
3.7 Skema Struktur Proyek	56
3.8 Analisa Resiko	56
3.9 Meeting Plan	59

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi	62
4.2 Analisa Sistem yang Berjalan	65
4.2.1 Analisa Prosedur yang Sedang Berjalan	66
4.2.2 Analisa Proses	66
4.2.3 Analisa Keluaran	78
4.2.4 Analisa Masukan	79
4.3 Analisa Hasil Solusi	82
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan	82

4.3.2 Package Diagram	85
4.3.3 Use Case Diagram	86
4.3.4 Deskripsi Use Case	88
4.3.4.1 Deskripsi Use Case Diagram Master	88
4.3.4.2 Deskripsi Use Case Diagram Transaksi	91
4.3.4.3 Deskripsi Use Case Diagram Laporan	95
4.4 Analisa Kebutuhan Sistem Usulan	99
4.4.1 Rancangan Basis Data	99
4.5 Rancangan Antar Muka	115
4.5.1 Rancangan Keluaran	115
4.5.2 Rancangan Masukan	118
4.5.3 Rancangan Dialog Layar	122
4.6 Sequence Diagram	134
4.7 Class Diagram	152
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	153
5.2 Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	157

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GambarII.1 : Start State.....	13
Gambar II.2 : End State.....	13
Gambar II.3 :Simbol activity.....	13
Gambar II.4 :Simbolblack hole activity	14
Gambar II.5:Simbolmiracle activities	14
Gambar II.6: SimbolforkdalamUML	14
Gambar II.7: SimbolJoin dalam UML	14
Gambar II.8: Decision point.....	15
GambarII.9: Swimlane	15
GambarII.10:SimbolUse Case.....	17
Gambar II.11: SimbolActor	17
Gambar II.12: SimbolAssociations	18
Gambar II.13: SimbolInclude.....	18
Gambar II.14: SimbolExtend	19
Gambar II.15: Simbol Entity.....	19
Gambar II.16: Simbol Atribut	21
Gambar II.17 : Simbol Relationship	21
Gambar II.18: SimbolEntity Object	23
Gambar II.19: Simbol Boundary Object	23
Gambar II.20: SimbolControl Object.....	24
Gambar II.21:Simbol Message	24
Gambar II.22:SimbolLifeline	24
Gambar II.23: Simbol Activation.....	25
Gambar II.24:SimbolRecursive	25
Gambar II.25:SimbolLoop	25
Gambar II.26:Class Diagram	26
Gambar III.1: Gant Chart	49
Gambar III.2 : Struktur Aktifitas.....	50

Gambar III.3 : Work Breakdown Structure	52
Gambar III.4 :Struktur Proyek	56
Gambar IV.1 : Struktur Organisasi	63
Gambar IV.2 : Proses Pendataan Kamar	69
Gambar IV.3 : Proses Pendataan Laundry	70
Gambar IV.4 : Proses Pendataan Restoran	70
Gambar IV.5 : Activity Diagram Prosedur Check In Tamu Personal	71
Gambar IV.6 : Activity Diagram Prosedur Check Out Tamu Personal	72
Gambar IV.7 : Activity Diagram Prosedur Check In Tamu Company	73
Gambar IV.8 : Activity Diagram Prosedur Check Out Tamu Company	74
Gambar IV.9 : Activity Diagram Prosedur Laundry	75
Gambar IV.10 : Activity Diagram Prosedur Restoran	76
Gambar IV.11 : Activity Diagram Prosedur Laporan Night Audit	77
Gambar IV.12 : Package Diagram	85
Gambar IV.13 : Use Case Diagram Master	86
Gambar IV.14 : Use Case Diagram Transaksi	87
Gambar IV.15 : Use Case Diagram Laporan	88
Gambar IV.16 : Entity Relationship Diagram	99
Gambar IV.17 : Transformasi ERD ke LRS	100
Gambar IV.18 : Logical Record Structure	101
Gambar IV.19 : Struktur Tampilan	122
Gambar IV.20 : Rancangan Layar Menu Utama	123
Gambar IV.21 : Rancangan Layar Menu Utama Master	123
Gambar IV.22 : Rancangan Layar Entry Data Guest	124
Gambar IV.23 : Rancangan Layar Entry Data Room	124
Gambar IV.24 : Rancangan Layar Entry Data Laundry List	125
Gambar IV.25 : Rancangan Layar Entry Data Food List	125
Gambar IV.26 : Rancangan Layar Menu Utama Master	126
Gambar IV.27 : Rancangan Layar Entry Data Reservation Room	126
Gambar IV.28 : Rancangan Layar Entry Data Guest Registration	127
Gambar IV.29 : Rancangan Layar Cek Kamar Check Out	127

Gambar IV.30 : Rancangan Layar Cetak Cash Receipt	128
Gambar IV.31 : Rancangan Layar Cetak Kwitansi	128
Gambar IV.32 : Rancangan Layar Entry Order Laundry	129
Gambar IV.33 : Rancangan Layar Cetak Bill Laundry	129
Gambar IV.34 : Rancang Layar Entry Order Food	130
Gambar IV.35 : Rancangan Layar Cetak Bill Food	130
Gambar IV.36 : Rancangan Layar Menu Utama Laporan	131
Gambar IV.37 : Rancangan Layar Cetak Laporan Reservasi	131
Gambar IV.38 : Rancangan Layar Cetak Cash Receipt	132
Gambar IV.39 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pembayaran Perusahaan	132
Gambar IV.40 : Rancangan Layar Cetak Laporan Laundry	133
Gambar IV.41 : Rancangan Layar Cetak Laporan Restoran	133
Gambar IV.42 : Squence Diagram Entry Data Guest	134
Gambar IV.43 : Squence Diagram Entry Data Room	135
Gambar IV.44 : Squence Diagram Entry Data Laundry List	135
Gambar IV.45 : Squence Diagram Entry Data Food List	137
Gambar IV.46 : Squence Diagram Entry Reservation Room	138
Gambar IV.47 : Squence Diagram Entry Guest Registration	139
Gambar IV.48 : Squence Diagram Entry Cek Kamar Check Out	140
Gambar IV.49 : Squence Diagram Cetak Cash Receipt	141
Gambar IV.50 : Squence Diagram Cetak Kwitansi	142
Gambar IV.51 : Squence Diagram Entry Order Laundry	143
Gambar IV.52 : Squence Diagram Cetak Bill Laundry	144
Gambar IV.53 : Squence Diagram Entry Order Food	145
Gambar IV.54 : Squence Diagram Cetak Bill Food	146
Gambar IV.55 : Squence Diagram Cetak Laporan Reservasi	147
Gambar IV.56 : Squence Diagram Cetak Laporan Cash Receipt	148
Gambar IV.57 : Squence Diagram Cetak Laporan Pembayaran Perusahaan	149
Gambar IV.58 : Squence Diagram Cetak Laporan Laundry	150
Gambar IV.59 : Squence Diagram Cetak Laporan Restoran	151
Gambar IV.60 Class Diagram	152

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 : Stakeholder	40
Tabel III.2 : Stakeholder Eksternal	41
Tabel III.3 : Stakeholder Internal	41
Tabel III.4 : Sponsor	45
Tabel III.5 : Aset Fisik Proyek	45
Tabel III.6 : Tabel Estimasi Waktu Pelaksanaan	47
Tabel III.7 : Jadwal Proyek	51
Tabel III.8 : Rencana Anggaran Proyek	53
Tabel III.9 : Tabel Responsible Assignment Matrix	54
Tabel III.10 : Analisa Resiko	57
Tabel III.11 : Meeting Plan	59
Tabel IV.1 : Guest	102
Tabel IV.2 : Guest Registration	102
Tabel IV.3 : Isi2	102
Tabel IV.4 : Reservation Room	102
Tabel IV.5 : Isi1	103
Tabel IV.6 : Room	103
Tabel IV.7 :Cash Receipt	103
Tabel IV.8 : Isi3	103
Tabel IV.9 : Kwitansi	103
Tabel IV.10 : Laundry List	104
Tabel IV.11 : Ada1	104
Tabel IV.12 : Order Laundry	104
Tabel IV.13 : Bill Laundry	104
Tabel IV.14 : Order Food	104
Tabel IV.15 : Ada2	105
Tabel IV.16 : Food List	105

Tabel IV.17 : Bill Food	105
Tabel IV.18 : Spesifikasi Basis Data Guest	106
Tabel IV.19 : Spesifikasi Basis Data Guest Registration	106
Tabel IV.20 : Spesifikasi Basis Data Isi2	107
Tabel IV.21 : Spesifikasi Basis Data Reservation Room	108
Tabel IV.22 : Spesifikasi Basis Data Isi1	108
Tabel IV.23 : Spesifikasi Basis Data Room	109
Tabel IV.24 : Spesifikasi Basis Data Cash Receipt	109
Tabel IV.25 : Spesifikasi Basis Data Isi3	110
Tabel IV.26 : Spesifikasi Basis Data Kwitansi Perusahaan	110
Tabel IV.27 : Spesifikasi Basis Data Laundry List	111
Tabel IV.28 : Spesifikasi Basis Data Ada1	111
Tabel IV.29 : Spesifikasi Basis Data Order Laundry	112
Tabel IV.30 : Spesifikasi Basis Data Bill Laundry	113
Tabel IV.31 : Spesifikasi Basis Data Order Food	113
Tabel IV.32 : Spesifikasi Basis Data Ada2	114
Tabel IV.33 : Spesifikasi Basis Data Food List	114
Tabel IV.34 : Spesifikasi Basis Data Bill Food	115

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A-1 Cash Receipt Rancangan Keluaran	157
Lampiran A-2 Bill Laundry Rancangan Keluaran	158
Lampiran A-3 Bill Restoran Rancangan Keluaran	159
Lampiran A-4 Bill Perusahaan Rancangan Keluaran	160
Lampiran A-5 Laporan Night Audit Rancangan Keluaran	161

LAMPIRAN B ANALISA MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 Data Tamu Rancangan Masukan	162
Lampiran B-2 Data Kamar Rancangan Masukan	163
Lampiran B-3 Captain Order Rancangan Masukan	164
Lampiran B-4 Form Registration Rancangan Masukan	165
Lampiran B-5 Form Reservation Rancangan Masukan	166
Lampiran B-6 Daftar Cucian Rancangan Masukan	167
Lampiran B-7 Daftar Menu Makanan Rancangan Masukan	168

LAMPIRAN CRANCANGAN KELUARAN

Lampiran C-1 Cash Receipt	169
Lampiran C-2 Kwitansi Perusahaan	170
Lampiran C-3 Bill Laundry	171
Lampiran C-4 Bill Food	172
Lampiran C-5 Laporan Reservasi	173
Lampiran C-6 Laporan Cash Receipt	173
Lampiran C-7 Laporan Pembayaran Perusahaan	174
Lampiran C-8 Laporan Laundry	174
Lampiran C-9 Laporan Restoran	175

LAMPIRAN DRANCANGAN MASUKAN

Lampiran D-1 Data Guest	176
Lampiran D-2 Data Room	177
Lampiran D-3 Data Laundry List	178
Lampiran D-4 Data Food List	178
Lampiran D-5 Data Reservation Room	179
Lampiran D-6 Data Guest Registration	180
Lampiran D-7 Data Cek Kamar Check Out	181
Lampiran D-8 Data Order Laundry	182
Lampiran D-9 Data Order Food	183

LAMPIRAN ESURAT KETERANGAN RISET

Surat Keterangan Riset

Kartu Bimbingan

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



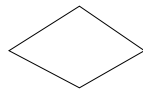
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsinya sendiri.



Transition

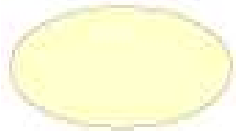
Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau identitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



USE Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga sipenggunasistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

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



Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk dalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

3. Simbol Class Diagram



Class Diagram Tanpamethode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsulinformasi dan perilaku

Association

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



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s.d. 8

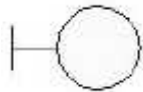
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

4. Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas system dengan dunia luar.



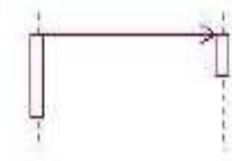
Entity

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



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambar dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Object Message

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



Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.