

SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL PADA *BOSS HOTEL* SUNGAILIAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST

SKRIPSI



MARFIYANDI

2022500047

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL PADA *BOSS HOTEL* SUNGAILIAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST

SKRIPSI

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



Oleh :

MARFIYANDI

2022500047

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 2022500047

Nama : MARFIYANDI

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL PADA *BOSS HOTEL SUNGAILIAT* BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST

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, 31 Juli 2024



MARFIYANDI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

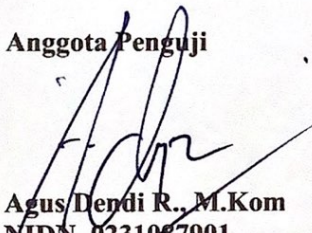
**SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL PADA BOSS HOTEL
SUNGAILIAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

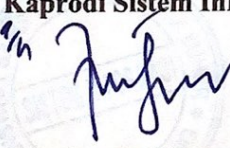
Marfiyandi
2022500047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 24 Juli 2024

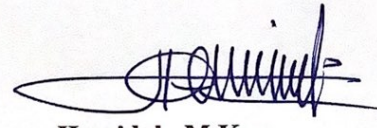
Anggota Penguji


Agus Dendi R., M.Kom
NIDN. 0231087901


Kaprodi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing

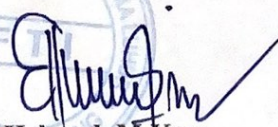

Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Ketua Penguji


Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2024

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


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih 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. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D, 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.
8. Ibu Hamidah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Sahabat – sahabat perpustakaan atmaluhur yang selalu menemani penulis menyelesaikan skripsi ini selama masa pembuatan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juli 2024



ABSTRACT

Reservation is the process or action of ordering or placing something to be used or taken at a future time. In general, reservations involve scheduling or ordering a service or item by selecting the desired date, time, and quantity. Because check-in and check-out room reservations are done manually at Boss Hotel, monthly guest data is often lost. To enable more accurate and precise data processing, the information system which is currently carried out manually must be changed to a computerized system. To achieve this, increase the developing technology requires a web-based system. The website designed uses the FAST Model which is limited to stage 6, namely Physical Design. The FAST model is an intelligent model whose ability to support rapid application development, but can be analyzed in a structured manner. information engineering, object-oriented analysis and design. With a web-based reservation information system, it is hoped that it can help owners expand their promotional areas and provide the latest information to customers and potential customers and make online transactions easily.

Key words: *Reservations, FAST Model, Website*



ABSTRAK

Reservasi adalah proses atau tindakan memesan atau menempatkan sesuatu untuk digunakan atau diambil pada waktu yang akan datang. Secara umum, reservasi melibatkan penjadwalan atau pemesanan suatu layanan atau barang dengan memilih tanggal, waktu, dan jumlah yang diinginkan. Karena pemesanan kamar *check-in* dan *check-out* dilakukan secara manual di *Boss Hotel*, pendataan bulanan tamu sering hilang. Untuk memungkinkan pengolahan data yang lebih akurat dan tepat, sistem informasi yang saat ini dilakukan secara manual harus diubah menjadi sistem yang terkomputerisasi. Untuk mencapai hal ini, teknologi yang semakin berkembang memerlukan sistem yang berbasis web. Web yang dirancang menggunakan Model FAST yang dibatasi sampai tahap ke 6 yaitu *Physical Design*. Pada Model FAST merupakan model cerdas yang kemampuannya mendukung pengembangan aplikasi yang cepat, tetapi dapat menganalisis dengan terstruktur. teknik informasi, analisis berorientasi objek dan desain. Dengan adanya sistem informasi reservasi berbasis web diharapkan dapat membantu pemilik memperluas area promosi mereka dan memberikan informasi terbaru kepada pelanggan dan calon pelanggan serta dapat melakukan transaksi online dengan mudah.

Kata Kunci : Reservasi, Model FAST, *Website*



DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	2
1.4.1 Manfaat Penelitian	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Reservasi	4
2.2 Pengertian Kamar	4
2.3 Pengertian Hotel	5
2.4 Pengertian Website.....	5
2.5 Model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	6
2.6 Metode Berorientasi Objek.....	7
2.7 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
2.8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	9
2.9 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	10
2.10 XAMPP.....	10

2.11	MySQL	10
2.12	PHP (<i>Hypertext Processor</i>)	10
2.13	<i>Sublime Text</i>	10
2.14	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		12
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	12
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	12
3.3	Alat Bantu / <i>Tools</i>	12
3.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
3.3.2	<i>Tools</i> Pendukung Basis Data.....	13
BAB IV PEMBAHASAN.....		14
4.1	Tinjauan Perusahaan	14
4.1.1	Profil Perusahaan	14
4.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan	14
4.1.3	Tugas dan Wewenang	15
4.1.4	Visi dan Misi.....	15
4.2	Analisa Sistem Berjalan	16
4.2.1	Analisa Proses Bisnis	16
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	17
4.3	Analisa Dokumen Sistem Berjalan.....	23
4.3.1	Analisa Dokumen Keluaran	23
4.3.2	Analisa Dokumen Masukan	24
4.4	Identifikasi Kebutuhan Sistem (<i>Requirements Analysis</i>)	25
4.5	Desain Logis (<i>Logical Design</i>).....	27
4.5.1	<i>Package Diagram</i>	27
4.5.2	<i>Use Case Diagram</i>	28
4.5.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	28
4.6	Rancangan Basis Data	32
4.6.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	32
4.6.2	Transformasi ERD ke LRS	32
4.6.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	33

4.6.4	Tabel.....	33
4.6.5	Spesifikasi Basis Data.....	36
4.7	Rancangan Antarmuka	40
4.7.5	Rancangan Keluaran	40
4.7.6	Rancangan Masukan	41
4.8	Desain Fisik (<i>Physical Design</i>)	42
4.8.5	Rancangan Layar.....	42
4.8.6	<i>Sequence Diagram</i>	50
4.8.7	<i>Class Diagram</i>	57
4.8.8	<i>Deployment Diagram</i>	58
BAB V KESIMPULAN		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60



DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	14
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pendataan Pemesan	17
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pendataan Kamar	18
Gambar 4. 4 Activity Diagram Reservasi Kamar	19
Gambar 4. 5 Activity Diagram Checkin	20
Gambar 4. 6 Activity Diagram Checkout	21
Gambar 4. 7 Activity Diagram Laporan Pemesanan	22
Gambar 4. 8 Package Diagram.....	27
Gambar 4. 9 Use Case Diagram	28
Gambar 4. 10 Entity Relationship Diagram.....	32
Gambar 4. 11 Transformasi ERD ke LRS	32
Gambar 4. 12 Logical Record Structure	33
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Login	42
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Dashboard	43
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Pemesan.....	44
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Pemesan	44
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Kamar	45
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Tambah Kamar.....	45
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Reservasi Kamar	46
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Tambah Reservasi Kamar	46
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Checkin	47
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Tambah Checkin	47
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Checkout	48
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Tambah Checkout	48
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Bill Kamar	49
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Laporan Reservasi	49
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Entry Pemesan	50
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Entry Kamar	51
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Entry Reservasi Kamar	52

Gambar 4. 30 Sequence Diagram Entry Checkin	53
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Entry Checkout	54
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Entry Bill Hotel.....	55
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Entry Cetak Laporan	56
Gambar 4. 34 Class Diagram	57
Gambar 4. 35 Deployment Diagram	58



DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 4. 1 Tabel Admin	33
Tabel 4. 2 Tabel Pemesan	33
Tabel 4. 3 Tabel Reservasi	34
Tabel 4. 4 Tabel Kamar.....	34
Tabel 4. 5 Tabel Ada.....	34
Tabel 4. 6 Tabel Checkin	34
Tabel 4. 7 Tabel Checkout	34
Tabel 4. 8 Tabel Bill_Hotel.....	35
Tabel 4. 9 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	36
Tabel 4. 10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesan.....	36
Tabel 4. 11 Tabel Spesifikasi Basis Data Reservasi	37
Tabel 4. 12 Tabel Spesifikasi Basis Data Kamar	37
Tabel 4. 13 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	38
Tabel 4. 14 Tabel Spesifikasi Basis Data Checkin	38
Tabel 4. 15 Tabel Spesifikasi Basis Data Checkout	39
Tabel 4. 16 Tabel Spesifikasi Basis Data Bill_Hotel.....	40





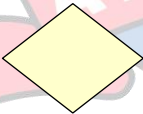


DAFTAR LAMPIRAN




	HALAMAN
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	62
LAMPIRAN A-1 Bill Pemesanan Hotel.....	63
LAMPIRAN A-2 Laporan Pemesanan	64
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	65
LAMPIRAN B-1 Data Pemesan	66
LAMPIRAN B-2 Data Kamar	67
LAMPIRAN B-3 Data Reservasi Kamar.....	68
LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN	69
LAMPIRAN C-1 Bill Pemesanan Hotel.....	70
LAMPIRAN C-2 Laporan Pemesanan.....	71
LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN.....	72
LAMPIRAN D-1 Data Pemesan.....	73
LAMPIRAN D-2 Data Kamar	74
LAMPIRAN D-3 Data Reservasi Kamar.....	75
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....	76
LAMPIRAN E-1 Kartu Bimbingan	77
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	78
LAMPIRAN F-1 Surat Permohonan Riset Skripsi	79
LAMPIRAN F-2 Surat Balasan	80
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	81
LAMPIRAN G-1 Surat Keterangan Plagiasi	82
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....	83
LAMPIRAN H-1 Biodata	84

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Simbol yang menyatakan awal dari aktivitas.
	<i>End Point</i>	Simbol yang menyatakan akhir dari aktivitas.
	<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem.
	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	<i>Transition</i> <i>State</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dan <i>Activity</i> atau antara <i>state</i> dan <i>Activity</i> .
	<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

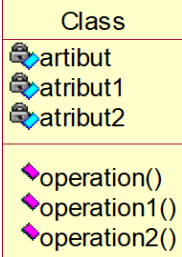


B. Simbol *Use case Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	<i>Use case</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Associations</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>Use case</i> .


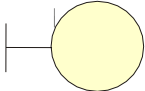
C. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	Adalah suatu objek yang terikat dalam sistem, meliputi orang, benda, atau lainnya berupa keterangan yang disimpan di basis data.
	<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Garis	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

D. Simbol Class Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Adalah penggambaran himpunan objek dari <i>Class name</i> , <i>attribute</i> , <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
	<i>Asociation</i>	Hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Agregatiom</i>	Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu objek merupakan bagian dari objek lain

E. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

	<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i> .
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem.
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.