

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL
PADA HOTEL SABRINA BERBASIS APLICATION DESKTOP**

SKRIPSI



**BUDHI CAHYADI
1022500208**

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL
PADA HOTEL SABRINA BERBASIS APLICATION DESKTOP**

SKRIPSI

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



Oleh :

BUDHI CAHYADI

1022500208

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

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2014



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500208
Nama : BUDHI CAHYADI
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL PADA HOTEL SABRINA
BERBASIS APLICATION DESKTOP

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2014



(Budhi Cahyadi)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KAMAR HOTEL
PADA HOTEL SABRINA BERBASIS APLICATION DESKTOP**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Budhi Cahyadi

1022500208

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 15 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**

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

Dosen Pembimbing

Fitriyanti, M.Kom
NIDN. 02 140877 02

Ketua

Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 02 141077 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 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 Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG. Skripsi ini berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kamar Hotel pada Hotel Sabrina Berbasis Aplication Desktop”.

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, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
5. Ibu Fitriyanti, M.Kom selaku pembimbing yang paling banyak memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Kepada semua pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi, serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

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

Pangkalpinang, Juli 2014

Penulis

ABSTRACT

Rapid technological progress in the field of computers today, encouraging many people to use a computerized system in the process of administration, ranging from institutions of government agencies, industry, trade, tourism, and so on. It is, shows how important and vital computer technology in all fields, especially in the business world. For the medium level businesses, not all of them can use the computerized system, due to financial constraints and the possibility of its human resources. This prompted the authors to try to apply information technology into the business world, especially the world in the field of Hospitality Tourism.

Because there is such that not using a computerized system, in its business activities. Therefore, the author tried to implement one application program into the hotel room rental business activity, in Sabrina Pangkalpinang hotel located in the Pacific Islands region, which in this case, the lease on the hotel still manual.

Here the authors make an application program, for the administration of the hotel room rental, by using Microsoft Visual Basic Studio 2008

ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam bidang komputer sekarang ini mendorong banyak kalangan untuk menggunakan sistem komputerisasi dalam proses administrasinya, mulai dari lembaga lembaga instansi pemerintahan, dunia industri, perdagangan, pariwisata, dan sebagainya. Hal ini, menunjukkan betapa penting dan vitalnya teknologi komputer dalam semua bidang, khususnya dalam dunia bisnis. Untuk level bisnis kalangan menengah kebawah, tidak semuanya dapat menggunakan sistem komputerisasi tersebut, dikarenakan adanya kemungkinan keterbatasan finansial dan sumber daya manusia yang dimilikinya. Hal ini mendorong penulis untuk mencoba meng-aplikasikan teknologi informasi kedalam dunia bisnis, khususnya dunia Pariwisata dalam bidang Perhotelan.

Karena masih ada diantaranya yang belum menggunakan sistem komputerisasi, dalam aktifitas bisnisnya. Oleh sebab itu penulis mencoba meng-implementasikan salah satu program aplikasi kedalam aktivitas bisnis penyewaan kamar hotel, di Hotel Sabrina Pangkalpinang yang berada di daerah Bangka Belitung, yang dalam hal ini, proses penyewaan di hotel tersebut masih bersifat manual.

Disini penulis membuat suatu program aplikasi, untuk proses administrasi penyewaan kamar hotel, dengan menggunakan Microsoft Visual Basic Studio 2008.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRACTION	ii
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Metode Analisis.....	4
1.4.3 Metode Perancangan.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5.1 Tujuan.....	5
1.5.2 Manfaat.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem dan Sistem Informasi.....	8
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.1.2 Pengertian Informasi.....	9
2.2. Pengertian Sistem Informasi.....	9
2.3. Teori Pendukung.....	9

2.3.1	Pengertian Check In dan Check Out	9
2.3 .2	Pengertian Sistem Informasi manajemen perhotelan	10
2.4.	Manajemen Proyek	10
2.4.1	Manajemen Waktu	10
2.4.2.	Manajemen Biaya.....	11
2.4.3.	Manajemen Pemasaran	11
2.4.5.	Manajemen Resiko	11
2.5.	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.....	11
2.5.1.	Konsep Dasar Berorientasi Objek.....	11
2.5.2.	UML (Unified Modelling Language).....	12
2.5.3	Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek.....	13
2.5.4	Analisa Berorientasi Objek.....	14

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1	Project Execution Plan (PEP)	31
3.1.1	Objective Proyek.....	31
3.1.2	Identifikasi Stakeholders	31
3.1.3	Identifikasi Deliverable	35
3.1.4	Penjadwalan Proyek	36
3.1.5	Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	43
3.1.6	Tabel RAM.....	44
3.1.7	Skema Struktur Project.....	47
3.1.8.	Analisa Resiko	48
3.1.9	Meeting Plan	48

BAB IV USULAN SISTEM

4.1	Tinjauan Organisasi	50
4.2	Analisa Proses.....	55
4.3	Activity Diagram	57
4.4	Analisa Keluaran.....	62
4.5	Analisa Masukan.....	63

4.6. Identifikasi Kebutuhan	64
4.7. Use Case Diagram.....	64
4.8. Deskripsi Use Case	68
4.9. Rancangan Basis Data	81
4.10. Rancangan Antar Muka	87
4.11. Rancangan Dialog Layar.....	84
4.12. Sequence Diagram.....	93
4.13. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	101

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	102
5.2 Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA	104
-----------------------------	------------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	105
--	------------

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	110
--	------------

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	113
--	------------

LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	117
---	------------

LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	123
---	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Milestone.....	39
Gambar 3.2 Struktur Aktivitas	40
Gambar 3.3 Work Breakdown Structure.....	42
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Hotel Sabrina Pangkalpinang	51
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendataan Kamar	57
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Tamu	57
Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan Kamar	58
Gambar 4.5 Activity Diagram Check In	59
Gambar 4.6 Activity Diagram Check Out.....	60
Gambar 4.7 Activity Diagram Laporan Bulanan.....	61
Gambar 4.8 Use Case Diagram	67
Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram	71
Gambar 4.10 Transformasi Diagram ERD ke LRS	71
Gambar 4.11 Logical Record Struktur.....	72
Gambar 4.12 Struktur Tampilan	84
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Utama	85
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Master.....	86
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Data Tamu.....	87
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Data Kamar	87
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Data Pakaian	88
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Transaksi	89
Gambar 4.19 Rancangan Layar Form Pemesanan Kamar	90
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Laundry	90
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Data Laundry	91
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Faktur	91
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Cetak Laporan Bulanan	92

Gambar 4.24 Sequence Diagram Entry Data Tamu	93
Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Data Kamar.....	94
Gambar 4.26 Sequence Diagram Entry Data Pakaian	95
Gambar 4.27 Sequence Diagram Entry Data Pemesanan kamar.....	96
Gambar 4.28 Sequence Diagram Entry Data Laundry	97
Gambar 4.29 Sequence Diagram Cetak Data laundry	98
Gambar 4.30 Sequence Diagram Cetak Faktur	99
Gambar 4.31 Sequence Diagram Cetak Laporan Bulanan.....	100
Gambar 4.32 Rancangan Class Diagram (Entity Class)	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Stakeholder	31
Tabel 3.2 Peran Stakeholder.....	32
Tabel 3.3 Sponsor	35
Tabel 3.4 Estimasi Waktu Pelaksanaan	37
Tabel 3.5 Gantt Chart.....	41
Tabel 3.6 Anggaran Biaya.....	43
Tabel 3.7 Responsible Assignment Matrix	44
Tabel 3.8 Meeting Plan	48
Tabel 4.1 Tabel Tamu	74
Tabel 4.2 Tabel Kamar.....	74
Tabel 4.3 Tabel Pakaian.....	74
Tabel 4.4 Tabel Pemesanan.....	74
Tabel 4.5 Tabel Laundry	75
Tabel 4.6 Tabel NotaLaundry.....	75
Tabel 4.7 Tabel Cuci.....	75
Tabel 4.8 Tabel Pesan	75
Tabel 4.9 Tabel Faktur	75
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Tamu.....	76
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Kamar	77
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pakaian.....	78
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan	79
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Laundry.....	79
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data NotaLaundry	80
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Cuci	80
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan.....	80
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Faktur.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 BUKTI CHECK OUT.....	106
LAMPIRAN A-2 LAPORAN BULANAN	107
LAMPIRAN A-3 BUKTI CHECK OUT.....	108
LAMPIRAN A-4 LAPORAN BULANAN	109
LAMPIRAN B-1 DATA KAMAR.....	111
LAMPIRAN B-2 DATA TAMU.....	112
LAMPIRAN C-1 NOTA LAUNDRY	114
LAMPIRAN C-2 FAKTUR	115
LAMPIRAN C-3 LAPORAN BULANAN.....	116
LAMPIRAN D-1 DATA TAMU	117
LAMPIRAN D-2 DATA KAMAR	118
LAMPIRAN D-3 DATA PAKAIAN	119
LAMPIRAN D-4 DATA PESANAN.....	120
LAMPIRAN D-5 DATA LAUNDRY.....	121

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



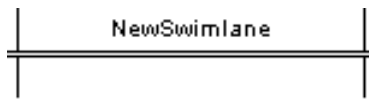
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



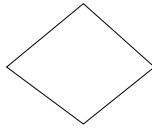
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



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

g. Decision



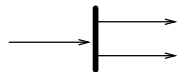
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

h. State



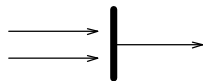
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



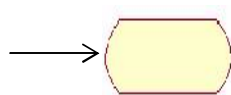
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



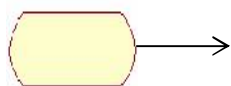
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

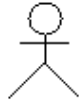
l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



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

b. Use case



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

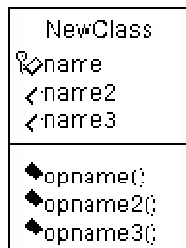
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut / property) dari suatu obyek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari class/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

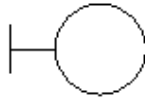
b. Entity



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



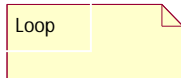
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

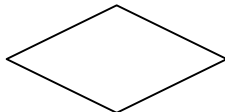
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

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