



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
HOTEL DENGAN APLIKASI VISUAL BASIC PADA
HOMESTAY “THE RUMAH KITA” LUMAJANG**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Sistem Informasi

Oleh:

CORHEPATICHA HAYURANISTYA

12.41010.0010

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

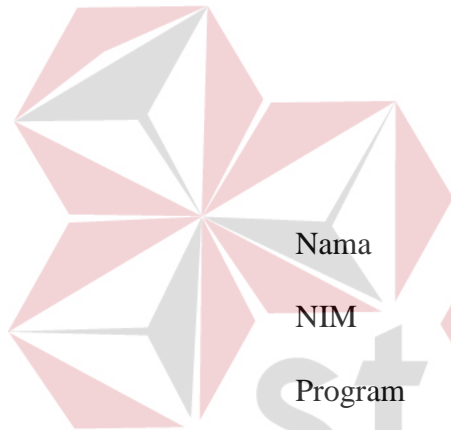
HOTEL DENGAN APLIKASI VISUAL BASIC PADA

HOMESTAY “THE RUMAH KITA” LUMAJANG

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Oleh :

Nama : Corhepaticha Hayuranistya

NIM : 12.41010.0010

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2017

TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
HOTEL DENGAN APLIKASI VISUAL BASIC PADA
HOMESTAY “THE RUMAH KITA” LUMAJANG

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Corhepaticha Hayuranistya

NIM : 12.41010.0010

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada : Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M _____

II. Endra Rahmawati, M.Kom. _____

Pembahas

I. Dr. Drs. Antok Supriyanto, M.MT _____

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Corhepaticha Hayuranistya
NIM : 12.41010.0010
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN HOTEL DENGAN ALPIKASI VISUAL
BASIC PADA *HOMESTAY* “THE RUMAH KITA”
LUMAJANG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*Database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

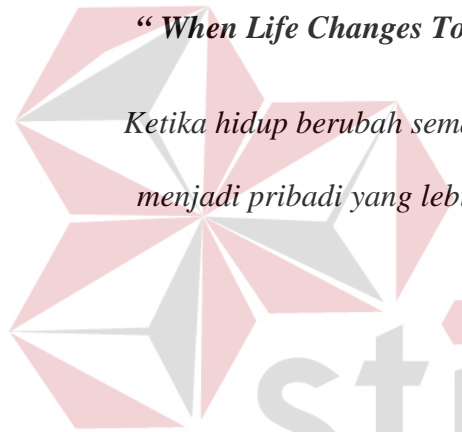
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Januari 2017
Yang menyatakan,

Corhepaticha Hayuranistya
12.41010.0040

“When Life Changes To Be Harder, Change Yourself To Be Harder”

Ketika hidup berubah semakin sulit dan penuh tantangan, ubahlah dirimu menjadi pribadi yang lebih kuat dalam menghadapi tantangan tersebut.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Ku persembahkan kepada

Papa dan Mama tercinta,

Adik-adik dan keluarga tersayang,

Kekasih tercinta,

Beserta seluruh sahabat dan rekan.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

ABSTRAK

Homestay “The Rumah Kita” merupakan *city hotel* di kota Lumajang, Jawa Timur yang memiliki konsep penginapan keluarga. Saat ini pengolahan data informasi di *Homestay “The Rumah Kita”* sangat terbatas dan masih dilakukan secara manual. Selain itu sistem masih belum terpusat, sehingga membutuhkan waktu lama dalam menerima informasi antar bagian. Hal tersebut dapat menyebabkan pelayanan terhadap tamu kurang maksimal.

Untuk dapat meningkatkan pelayanan, diperlukan rancangan sebuah sistem yang dapat terpusat dan berhubungan dengan seluruh bagian. Sistem tersebut harus mampu menangani masalah yang ada dengan proses terintegrasi antar departemen/bagian, sehingga proses bisnis dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak pelayanan yang baik kepada tamu. Maka, solusi yang diberikan adalah membuat Sistem Informasi Manajemen Hotel (*Hotel Management Information System*) dengan aplikasi Visual Basic yang berbasis desktop pada *Homestay “The Rumah Kita”* Lumajang.

Sistem Informasi Manajemen Hotel (*Hotel Management Information System*) dengan aplikasi Visual Basic pada *Homestay “The Rumah Kita”*, dapat mengintegrasikan hubungan antar departemen dalam mendapatkan informasi yang akurat. Informasi tersebut meliputi, status kamar, pencatatan tamu masuk, pencatatan tagihan tamu, pencatatan tamu keluar, hingga dapat menghasilkan laporan transaksi dan pendapatan yang berguna bagi manajer. Sistem ini juga mampu melayani proses *reservasi, check-in, & check-out*.

Kata Kunci : Sistem Informasi Manajemen Hotel, Administrasi, *City Hotel*,

Reservasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil observasi yang telah dilakukan di *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Tugas akhir ini membahas tentang pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang.

Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan banyak nasehat, saran, kritik, dan dukungan moril maupun materi kepada penulis. Melalui kesempatan yang berharga ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Papa, Mama, Adik, serta keluarga besarku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd, selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Ibu Dr. M.J. Dewiyani Sunarto. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang

telah meluangkan waktu dan banyak memberikan bimbingan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini.

6. Bapak Dr. Drs Antok Supriyanto, M.MT. selaku pembahas yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Dwi sih Panganti, S.Pd. selaku Manajer Utama di *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang yang telah memberikan arahan selama melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
8. Samuel Harlas Yoga Wiratama, Cefa Rahardjo, Ridho Alvin Setiawan, Yoggie Hartanto, Maria Jevita, Rifka Annisa, Edyson Luhulima, Septy Prima, Yusuf Wang, Risky Fitri selaku sahabat terdekat yang banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Bung Tomo 1.1, Kak Abdullah, Kak Wahyudi, Dian Kristianti, Melpina R. Lumban Tobing, Lany Setiawati dan teman-teman dekat yang banyak memberikan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan selalu memberikan berkah bagi pihak yang sudah membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari dalam Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga diperlukan saran dan kritik yang penulis gunakan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas perhatiannya. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	
Perumusan Masalah	6
Batasan Masalah	6
Tujuan Penelitian	7
Manfaat Penelitian	7
Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
Sistem	9
Sistem Informasi	9
Sistem Informasi Manajemen Perhotelan	10
Hotel	12
SQL Server	15
Microsoft Visual Basic .Net	16
System Development Life Cycle (SDLC)	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
Identifikasi Masalah	21

3.1	Ana
lisis Bisnis	22
3.2	Ana
lisis Kebutuhan Pengguna	26
3.3	Ana
lisis Kebutuhan Fungsional	28
3.4	Ana
lisis Kebutuhan Sistem	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1	
Kebutuhan Sistem	61
4.2	
Implementasi Sitem	62
4.3	
Evaluasi Sistem	70
BAB V PENUTUP	73
5.1	Kesi
mpulan	73
5.2	Sara
n	73
DAFTAR PUSTAKA	238
LAMPIRAN.....	240

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Syst
em Development Life Cycle Model Waterfall	17
Gambar 3.1	Doc
ument Flow Reservasi	31
Gambar 3.2	Doc
ument flow Check In	37
Gambar 3.3	Syst
em Flow Master Kamar	38
Gambar 3.4	Syst
em Flow Master Layanan Room Service	39
Gambar 3.5	Syst
em Flow Master Menu Food & Beverage	40
Gambar 3.6	Syst
em Flow Reservasi	41
Gambar 3.7	Syst
em Flow Check-In	42
Gambar 3.8	Syst
em Flow Layanan Tamu – Room Service	43
Gambar 3.9	Syst
em Flow Layanan Tamu – Food & Beverage	44

Gambar 3.10	Syst	
em Flow Check-Out		45
Gambar 3.11	Dia	
gram Berjenjang		46
Gambar 3.12	Con	
text Diagram		47
Gambar 3.13	Data	
Flow Diagram Level 0		46
Gambar 3.14	Data	
Flow Diagram Level 1		47
Gambar 3.15	Con	
ceptual Data Model		49
Gambar 3.16	Phy	
sical Data Model		50
Gambar 3.17	Des	
ain User Interface Login		51
Gambar 3.18	For	
m Login		52
Gambar 3.19	For	
m Halaman Utama		53
Gambar 3.20	For	
m Master Tamu		54
Gambar 3.21	For	
m View Master Data Tamu		55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Iden
tifikasi Masalah & Solusi	20
Tabel 3.2	Keb
utuhan Pengguna	23
Tabel 3.3	Keb
utuhan Fungsional	28
Tabel 3.4	Tam
u	51
Tabel 3.5	Kela
s Kamar	52
Tabel 3.6	Ka
mar	52
Tabel 3.7	Roo
m Service	53
Tabel 3.8	Res
ervasi	53
Tabel 3.9	Tran
saksi	54
Tabel 3.10	Deti
l Transaksi	54

Tabel 3.11	Menu Food & Beverage	55
Tabel 3.12	Menu	56
Tabel 3.13	User	55
Tabel 3.14	Fungsi Obyek Login	57
Tabel 3.15	Fungsi Obyek Halaman Utama	58
Tabel 3.16	Fungsi Obyek Maintenance User	59

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Homestay “The Rumah Kita” merupakan *city hotel* di kota Lumajang, Jawa Timur yang memiliki konsep penginapan keluarga. Karena letaknya yang strategis dan berada pada pusat kota, *Homestay “The Rumah Kita”* sering menjadi tempat istirahat para wisatawan yang sedang berkunjung ke daerah Lumajang. *Homestay “The Rumah Kita”* “Rumah Kita” berdiri pada akhir tahun 2013, tepatnya pada bulan Desember.

Saat ini *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang, memiliki total 13 kamar yang terbagi atas 3 tipe, 1.) *Superior Deluxe Room* : 2 kamar, 2.) *Double Deluxe Room* : 5 kamar, 3.) *Single Deluxe Room* : 6 kamar. Selain memiliki beberapa tipe kamar, *Homestay* “The Rumah Kita” juga menyediakan layanan / fasilitas yang dapat memanjakan tamu, seperti *Snack ‘n Coffee shop*, minimarket, *meeting room*, *Room Service*, dan *free wifi*.

Proses bisnis *Homestay* “The Rumah Kita” dimulai saat melakukan Reservasi. Reservasi dapat dilakukan melalui telepon atau pemesanan langsung reservasi di tempat (*Homestay* “The Rumah Kita”). Pada proses reservasi ini, pemesan akan mendapat informasi tentang tipe kamar yang tersedia beserta harga tiap tipe dan juga fasilitas yang tersedia. Jika pemesan melakukan reservasi melalui telepon, bagian *Front office* akan meminta informasi tentang data diri pemesan, data kamar pesanan tamu, beserta nomor aktif yang nantinya digunakan untuk *Check-in* dan kemudian dicatat pada buku *Reservasi Sementara*. Bagian

Front office juga bertugas untuk melakukan konfirmasi kepastian reservasi tamu 3 jam setelah jam *check-in* (pk 12.00), jika pemesan tidak memberikan konfirmasi ulang, maka otomatis terjadi pembatalan reservasi. Namun jika calon tamu melakukan reservasi secara langsung, calon tamu langsung melakukan *Check-in* pada bagian *Front office*.

Pada proses reservasi ini, pencatatan data reservasi masih ditulis manual dalam buku Reservasi Sementara. Hal tersebut dapat berdampak pada pemborosan kertas dan memiliki resiko yang tinggi seperti, terjadi kehilangan maupun kerancuan data. Resiko tersebut dapat mempengaruhi pembuatan laporan yang sering mengalami kesalahan yang disebabkan oleh kerancuan data tersebut. Selain itu pengecekan status kamar terisi atau tidak masih belum tersistem, pengecekan status kamar masih dilakukan dengan mengecek buku Reservasi Sementara & *Guest Folio* (data tagihan tamu), sehingga hal tersebut menyulitkan bagian *Front office* dalam memberikan info kamar kosong pada tamu.

Proses *Check-in* dimulai ketika bagian *Front office* meminta *ID Card* (KTP / Passport) tamu sebagai jaminan, dan meminta tamu untuk membayar DP (uang muka). Kemudian bagian *Front office* akan membuat Formulir Registrasi yang berisi data diri tamu, data kamar yang dipesan, beserta keterangan pembayaran DP yang kemudian di tanda tangani oleh tamu, sebagai bukti *check-in* dan pembayaran DP.

Tamu yang melakukan reservasi secara langsung dan tamu yang melakukan reservasi melalui telepon memiliki perbedaan dalam melakukan proses *Check-in*. Untuk tamu yang melakukan reservasi melalui telepon, *Front office* akan melakukan pengecekan nomor handphone tamu, data tamu, beserta kamar

pesanan tamu yang telah tercatat di buku Reservasi Sementara. Data Reservasi Sementara tersebut masih ditulis secara manual dalam sebuah buku, terkadang bagian *Front office* membutuhkan waktu lama saat melakukan pengecekan nomor Handphone dan pesanan tamu, karena harus membuka tiap halaman dari buku Reservasi Sementara untuk menemukan data tersebut. Selain itu karena sering dibuka, buku tersebut seringkali menjadi tidak rapi bahkan menjadi tersobek, membuat tulisan tersebut menjadi sulit terbaca.

Pada proses *Check-out*, bagian *Front office* akan menanyakan nomor kamar tamu dan kemudian mengecek transaksi tamu. Rincian total transaksi tambahan tamu selama menginap diakumulasikan dengan kekurangan pembayaran. Setelah itu bagian *Front office* akan menyerahkan rangkap *Guest Folio* (tagihan tamu) untuk di tandatangani dan tamu akan melakukan pembayaran sesuai jumlah yang tertera pada *Guest Folio* (tagihan tamu). Rangkap *Guest Folio* (tagihan tamu) tersebut akan disimpan oleh *Front office* & diserahkan kepada tamu sebagai bukti pelunasan dan diserahkan kepada bagian *Kasir* dalam bukti laporan. *Guest Folio* (tagihan tamu) dibuat berdasarkan Formulir Registrasi tamu yang digabungkan dengan rincian Nota Layanan *Room Service* ataupun Nota *Food & beverage*. Saat ini, pembayaran yang dapat diterima adalah melalui pembayaran *cash* dan menggunakan mesin *Electronic Data Capture (EDC)*

Pada proses diatas, bagian *Front office* membutuhkan waktu yang lama saat mencari Formulir Registrasi yang bertumpukan dengan kertas Nota lainnya di rak meja *Front office*. Selain itu karena tidak memiliki sistem yang terpusat, *Front office* juga mengalami kesulitan saat melakukan pengecekan transaksi tambahan tamu. Contohnya ketika tamu akan *check-out*, bagian *Front office* menerima nota

transaksi tambahan yang dilakukan beberapa jam sebelum tamu *check-out*, hal tersebut membuat bagian *Front office* harus membuat ulang *Guest Folio* (tagihan tamu) yang membutuhkan waktu lama.

Proses bisnis layanan tamu dimulai ketika tamu yang telah menginap menghubungi bagian *Room Service* atau *Food & beverage* untuk melakukan penambahan layanan, seperti menambah ExtraBed & menggunakan jasa layanan *laundry* pada bagian *Room Service*, ataupun memesan makanan & minuman pada bagian *Food & beverages*. Ketika proses layanan tamu telah dikerjakan, bagian *Room Service* atau bagian *Food & beverages* akan menyerahkan pesanan tamu kepada petugas layanan untuk diantarkan ke kamar tamu, tamu menandatangani Nota layanan tersebut sebagai bukti makanan telah diterima, dan petugas layanan akan menyerahkan Nota layanan yang telah ditandatangani tersebut kepada bagian *Kasir* yang berada di lantai 1.

Karena terletak pada ruangan dan tingkat lantai yang berbeda-beda, seringkali penyampaian informasi menjadi tidak lengkap dan proses yang rumit memerlukan waktu yang lebih lama. Contohnya saja ketika nota transaksi dari bagian *Room Service* atau bagian *Food & beverages* yang disampaikan kepada bagian *Kasir* terkadang terselip atau tulisan nota yang tidak jelas, membuat bagian *Kasir* harus mengecek ulang nota tersebut kepada bagian *Room Service* atau bagian *Food & beverages*. Hal tersebut membuat tamu yang akan *check-out* harus menunggu lama, dan administrasi yang rumit tersebut membuat tamu menjadi tidak nyaman. Karena itu, dibutuhkan sistem terpusat yang dapat menyampaikan informasi transaksi dari seluruh bagian secara langsung.

Bagian *Front office* bertugas melakukan rekap laporan reservasi harian. Bagian *Kasir* berhubungan dengan bagian *Front office* dalam melakukan rekap laporan pendapatan *Homestay* “The Rumah Kita” . Bagian *Room Service* dan bagian *Food & beverage* saling berhubungan dalam melakukan rekap laporan transaksi yang dipesan tamu. Semua laporan tersebut kemudian diserahkan kepada Manajer. Selanjutnya Manajer melakukan pengecekan laporan dari masing-masing bagian, lalu membuat laporan bulanan dan evaluasi perkembangan *Homestay* “The Rumah Kita” .

Pendataan administrasi pada manajemen perhotelan diperlukan ketepatan mekanisme dan penataan yang terorganisir agar data dapat dikemas dan terjaga keamanannya. Dalam proses bisnis yang telah dijelaskan diatas, selama ini sistem yang digunakan dalam mengelola informasi di *Homestay* “The Rumah Kita” sangat terbatas dan masih dilakukan secara manual. Selain itu sistem masih belum terpusat, sehingga membutuhkan waktu lama dalam menerima informasi antar bagian.

Bagi sebuah penginapan, kecepatan dan keakuratan data diperlukan dalam melakukan pencatatan yang berhubungan dengan pengelolaan data tamu, pemesanan kamar, transaksi penginapan, transaksi pesanan tambahan (makanan, snack, atau minuman), maupun fasilitas lainnya. Sedangkan pengelolaan administrasi pada *Homestay* “The Rumah Kita” masih memerlukan banyak perubahan, terutama untuk proses pendataan yang belum terkomputerisasi dan memusat. Untuk itu, diperlukan rancangan sebuah sistem yang dapat terpusat dan berhubungan dengan seluruh bagian, seperti bagian *Front office*, bagian *Kasir*,

bagian *Room Service*, bagian *Food & beverages*, dan Manajer *Homestay* “The Rumah Kita” .

Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Hotel (*Hotel Management Information System*) berbasis desktop dengan aplikasi Visual Basic mampu mempermudah dan mempercepat pencatatan transaksi yang dilakukan oleh *Homestay* “The Rumah”, serta dapat meningkatkan pelayanan kepada tamu. Bahasa Pemrograman Microsoft Visual Basic di desain untuk dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam Microsoft Windows dan merupakan software yang biasa digunakan untuk membuat program yang cukup sederhana tetapi memiliki banyak cakupan yang dapat dikerjakan. Dalam menangani data yang besar, Microsoft Visual Basic sangat efektif dibanding sistem pemrosesan manual. Penggunaan Visual Basic, dimaksudkan untuk membuat sistem manajemen perhotelan yang terpusat dan memudahkan proses administrasi yang terjadi pada *Homestay* “The Rumah Kita”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Manajemen Hotel Dengan Aplikasi Visual Basic pada *Homestay* “The Rumah Kita”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem dibangun berbasis desktop
2. Sistem yang dibahas berkaitan dengan reservasi kamar, pencatatan, data tamu masuk (*check-in*) dan keluar (*check-out*), layanan kamar, beserta pembuatan laporan.
3. Sistem reservasi kamar terbagi atas 2 bagian, yaitu:
 - a. Reservasi Tidak Langsung, yaitu ketika tamu melakukan reservasi melalui telepon.
 - b. Reservasi Langsung, yaitu ketika tamu melakukan reservasi dan *check-in* secara langsung ke *Homestay*.
4. Pengguna dalam sistem ini adalah Bagian *Front office*, *Kasir*, *Room Service*, *Food & beverage*, dan Manajer.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Manajemen Hotel Dengan Aplikasi Visual Basic pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang.

1.5 Manfaat Penelitian

Sistem Informasi Manajemen Hotel Dengan Aplikasi Visual Basic pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang ini diharapkan memiliki nilai informasi dan manfaat, antara lain:

1. Dapat mempermudah pengolahan data reservasi, data transaksi, maupun data tamu.
2. Dapat Mempercepat proses pencatatan data.
3. Dapat mengurangi resiko kehilangan maupun kerancuan data.
4. Dapat meminimalisir terjadinya keterlambatan penyampaian laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini secara sistematika diatur dan disusun dalam lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel Dengan Aplikasi Visual Basic Pada *Homestay “The Rumah Kita” Lumajang*.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori yang digunakan dalam mendukung pembuatan Tugas Akhir ini meliputi teori sistem, sistem informasi, sistem informasi manajemen perhotelan, hotel, *SQL Server*, *Visual Basic*, dan metode *System Development Life Cycle (SDLC)*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tahapan SDLC tentang identifikasi permasalahan, analisis sistem, analisis sistem, dan perancangan sistem yang meliputi system flow, diagram berjenjang, *context diagram*, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), *conceptual data model* (CDM), *physical data model* (PDM), struktur tabel, dan desain I/O.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan evaluasi sistem yang terdiri dari evaluasi sistem yang meliputi uji coba pada setiap form yang ada pada aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan dari hasil sistem dan saran untuk pengembangan sistem di kemudian hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Pada dasarnya sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang disusun sesuai dengan skema yang menyeluruh untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan yang dihasilkan oleh suatu proses tertentu yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk membantu mengambil keputusan manajemen operasi perusahaan dari hari ke hari serta menyediakan informasi yang layak untuk pihak di luar perusahaan.

Sistem adalah kumpulan / group dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu (Susanto, 2013:22).

Sistem dan prosedur merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Suatu sistem baru bisa terbentuk bila di dalamnya terdapat beberapa prosedur yang mengikutinya. Sistem adalah jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pokok perusahaan sedangkan prosedur adalah suatu urutan kegiatan klerikal, biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi secara berulang-ulang (Mulyadi, 2010:5).

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan Informasi untuk mencapai tujuan (Mulyanto, 2009:29).

Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun dalam kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut (Mulyanto, 2009:31). Berikut merupakan penjelasan komponen dari sistem informasi :

✓ Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi. Pengguna akhir adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, sedangkan pakar sistem informasi orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi

✓ Sumber Daya Hardware

Sumber daya hardware adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya ini tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan disk magnetic atau optikal.

✓ Sumber Daya Software

Sumber daya software adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya ini tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur.

✓ Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk memasukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi

✓ Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, memproses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software komunikasi. Sumber daya ini dapat berupa media komunikasi seperti kabel, satelit dan dukungan jaringan seperti modem, software pengendali, serta prosesor antar jaringan.

2.3 Sistem Informasi Manajemen Perhotelan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata manajemen sebagai penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Berdasarkan definisi tersebut, manajemen hotel dapat diartikan sebagai proses penggunaan sumber daya hotel secara efektif untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan (PBDEPDIKNAS (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional), 2008).

Sistem manajemen hotel atau yang sering disebut *Hotel Management System* (HMS) adalah sebuah program computer (*hotel software*) yang bertujuan membantu manajemen hotel dalam kegiatan hotel, kegiatan sehari-hari hotel

maupun laporan yang diperlukan hotel. Kegiatan itu dimulai dari *check-in* (menerima tamu), mendata tagihan tamu (*guest folio*), dan pembayaran tamu (*guest payment*). Dengan adanya sistem ini diharapkan para tamu mendapatkan pelayanan yang lebih baik (*good of service*). Hasil lain yang di capai dengan pemakaian sistem manajemen adalah efisiensi dalam operasional sehari-hari hotel.

Aliran data yang dihasilkan sistem dapat dibagi dalam tiga kategori : 1.) Level atas untuk kebutuhan *top manager*. Kebutuhan akan data / informasi bersifat jangka panjang, sangat tidak pasti, *environmental*, perencanaan dan kebijaksanaan, dan laporan yang berbentuk ringkas; 2.) Level menengah untuk *middle manager*. Kebutuhan data / informasi bersifat jangka menengah, relatif lebih pasti, *organizational*, pelaksanaan kebijaksanaan dan perencanaan taktis, dan laporan relative terperinci; 3.) Level bawah untuk *lower manager*. Kebutuhan akan data / informasi bersifat jangka pendek, sedikit pasti, *departmental*, pelaksanaan aktifitas harian dan pemeliharaan, dan laporan yang terperinci.

Ruang lingkup sebuah sistem manajemen hotel sangatlah luas, tergantung kelengkapan fitur yang disediakan oleh program tersebut. Kelengkapan itu sendiri sangat tergantung pada tipe atau jenis hotel dan struktur organisasi perhotelan. Sistem manajemen hotel harus dapat menangani pekerjaan : 1.) Divisi kamar (*room division*), terutama bagian kantor depan (*front office*), dan bagian tata graha (*housekeeping*); 2.) Divisi accounting (*Kasir division*) untuk semua bagian *Kasir*; 3.) Divisi restoran dan bar (*bar and restaurant division*); 4.) Divisi marketing (*marketing division*); 5.) Divisi teknisi dan peralatan (*engineering division*).

2.4 Hotel

Hotel merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat penginapan dengan tujuan penginapan dan menyediakan jasa pelayanan secara professional bagi para tamu termasuk penyedia makanan, minuman, dan fasilitas lainnya (Wardhana, 2004).

Menurut SK. Menparpostel No. KM 37 / PW340 / MPPT-86 (A. Bambang Sujatno, 2006:29) mendefenisikan hotel sebagai berikut : "Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman serta lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersil".

2.4.1 Fungsi Hotel

Macam-macam fungsi hotel antara lain sebagai berikut (Arief, 2005) : 1.) Tempat / sarana memenuhi kebutuhan tamu (wisatawan dan pelancong), sebagai tempat beristirahat / tinggal sementara waktu selama dalam perjalanan yang jauh dari tempat asalnya; 2.) Tempat pertemuan (rapat, seminar, konferensi) bagi para pengusaha, pimpinan pemerintah, para cendekiawan, dan sebagainya; 3.) Tempat bertemu, bergaul, dan bersahabat; 4.) Tempat untuk bersantai, rekreasi, rileks, atau menikmati kesenangan lainnya.

2.4.2 Departemen Hotel

Secara umum, departemen pada hotel dibagi menjadi beberapa bagian sesuai tugas dan tanggung jawabnya, yaitu (Dimiyati, 1992) :

a) *Front office*

Kegiatan pada *front office* ini meliputi : 1.) Pemesanan kamar; 2.) Penerimaan tamu; 3.) Pencatat data pribadi tamu (*registration*); 4.) Penanganan surat dan informasi; 5.) Penanganan barang bawaan tamu; 6.) Pelayanan telepon; 7.) Pelayanan rekening hotel.

Pada proses ini, *Front office* berhubungan dengan bagian *Room Service* untuk mengetahui kamar yang kosong / yang dibersihkan / yang sedang rusak dan menyampaikan pesanan tamu tentang layanan *laundry* atau *extra bed*. *Front office* juga berhubungan dengan *food & beverages* dalam menyampaikan pesanan tamu ataupun mendapat tagihan customer tentang transaksi tamu. *Front office* juga berhubungan dengan bagian *Kasir* Pembayaran dalam menyampaikan laporan pendapatan.

b) *Room Service*

Tugas dari bagian *room service* ini adalah mengurus kamar-kamar hotel dan ruangan umum (*public area*). Adapun ruang lingkup kegiatan tersebut adalah: pengaturan kamar, ruangan tamu, penyedia perlengkapan kamar, ruang umum, alat pembersih. Selain itu *Room Service* juga bertugas untuk mengelola layanan tamu seperti *laundry*, ataupun tambahan *extra-bed* yang bersifat teknis.;

Bagian *Room Service* berhubungan dengan bagian *Front office* untuk menerima jadwal kamar yang akan dibersihkan ataupun memberi informasi kepada *Front office* tentang adanya kamar yang rusak. Selain itu, *Room Service* juga berhubungan dengan *Front office* saat memberikan Nota layanan transaksi tambahan tamu.

c) Tata Boga (*Food & beverage*)

Bagian makanan dan minuman merupakan salah satu bagian yang terdapat di hotel, yang mempunyai fungsi melaksanakan penjualan makanan dan minuman. Sekalipun melakukan fungsi menjual makanan dan minuman, tetapi dibalik itu semuanya terdapat kegiatan-kegiatan yang sangat kompleks. Kegiatan itu adalah melaksanakan usaha pengembangan produk makanan dan minuman, merencanakan kegiatan-kegiatan yang dapat menarik tamu untuk makan dan minum di restoran hotel, penyimpanan bahan-bahan makanan dan minuman, melakukan pengolahan, penyajian makanan dan minuman serta penghitungan produk.

Bagian *Food & beverages* juga berhubungan dengan bagian *Front office* dalam menyampaikan Nota transaksi *Food & beverages* yang dipesan tamu, agar dapat ditotal dengan transaksi tamu.

d) Accounting

Kasir Departement ini merupakan sebuah pusat bagi perusahaan hotel dalam menyelenggarakan penyusunan, pencatatan dan administrasi keuangan, dengan adanya departemen ini maka pihak manajemen akan dapat mengetahui seberapa banyak pendapatan yang telah diperoleh serta bagaimana perkembangan perusahaan tersebut untuk masa yang akan datang.

Pada proses ini, pihak *Kasir department* berhubungan dengan bagian *front office* untuk menerima laporan harian reservasi ataupun tentang pembayaran tamu yang akan di cek ulang yang kemudian akan dibuat

laporan pendapatan hotel tiap minggu ataupun bulanan. Bagian *Kasir* juga berhubungan dengan Manajer dalam penyerahan laporan pendapatan maupun laporan transaksi.

e) *Security Department*

Bagian ini bertugas dalam hal yang berhubungan dengan masalah yang ada kaitannya dengan keamanan di dalam hotel maupun di luar hotel serta memelihara ketertiban di wilayah kerjanya.

2.5 SQL Server

SQL Server adalah Produk Aplikasi *Database* yang dikeluarkan oleh Microsoft, dapat digunakan pada pembuatan aplikasi kecil sampai pada aplikasi besar sekalipun (Hengky Alexander Mangkulo, 2004:14).

Database pada SQL Server dibagi menjadi dua bagian, yaitu *Database* sistem dan *Database user*. *Database* sistem adalah *Database* yang ada pada waktu *Database* diinstal, meliputi:

a. Master

Database master menyimpan informasi semua level sistem dari SQL Server. Mengingat begitu pentingnya *Database* master ini untuk sistem SQL Server, sebaiknya dibuat backup atau kopian dari *Database* master ini.

b. Model

Merupakan *Database* yang menyimpan template dari semua *Database* yang dibuat. pada waktu anda membuat sebuah *Database* baru maka akan diisi dengan kopian dari *Database* model.

c. Msdb

Digunakan oleh *SQL Server Agent* untuk menjadwalkan aktivitas-aktivitas yang ada.

d. Tempdb

Merupakan *Database* yang berfungsi menyimpan dan menangani tabel-tabel dan *stored procedure* sementara dari semua *user* yang masuk atau terhubung dengan sistem.

Sedangkan *Database user* adalah *Database* yang diciptakan sendiri oleh *user*, berupa tabel-tabel yang dibuat oleh *user*. Untuk membuat sebuah *Database* pada *SQL Server*, dapat dilakukan dengan dua cara. Cara pertama adalah dengan menggunakan *Enterprise Manager* dan cara kedua dengan menggunakan *Query Analyzer*.

2.6 Microsoft Visual Basic .Net

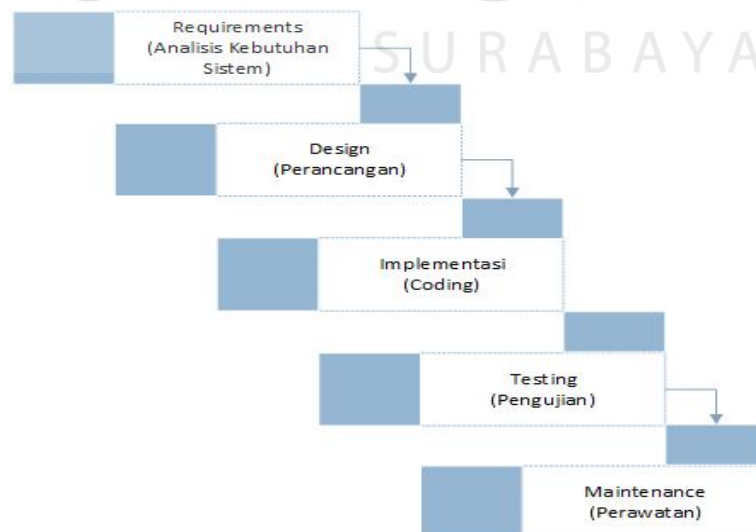
Microsoft Visual Basic .NET adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak diatas sistem .NET Framework, dengan menggunakan bahasa BASIC. Dengan menggunakan alat ini, para pembuat program dapat membangun aplikasi *Windows Forms*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa produk lainnya (seperti Microsoft Visual C++, Visual C#, atau visual j#) atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam Microsoft visual Studio .NET (Yuwanto, 2005).

Bahasa Visual Basic .NET sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang diimplementasikan diatas .NET Framework.

Peluncurannya mengundang kontroversi, mengingat banyak sekali perubahan yang dilakukan oleh Microsoft, dan versi baru ini tidak kompatibel dengan versi terdahulu.

2.7 System Development Life Cycle (SDLC)

Siklus hidup pengembangan perangkat lunak adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik (Kendall & Kendall, 2003). Model ini biasa disebut juga dengan model *waterfall* atau disebut juga *classic life cycle*. Adapun pengertian dari SDLC ini adalah suatu pendekatan yang sistematis dan berurutan. Tahapan-tahapannya adalah *Requirements* (analisis sistem), *Analysis* (analisis kebutuhan sistem), *Design* (perancangan), *Coding* (implementasi), *Testing* (pengujian) dan *Maintenance* (perawatan) (Pressman & Roger S, 2001).



Gambar 2.1 System Development Life Cycle (SDLC) Model Waterfall

(Pressman & Roger S, 2001)

Model eksplisit pertama dari proses pengembangan perangkat lunak, berasal dari proses-proses rekayasa yang lain. Model ini memungkinkan proses pengembangan lebih terlihat. Hal ini dikarenakan bentuknya yang bertingkat ke bawah dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal dengan model *waterfall*.

Penjelasan-penjelasan SDLC model *Waterfall*, adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Sistem (*Requirement*)

Pada tahap awal ini dilakukan analisis guna menggali secara mendalam kebutuhan yang akan dibutuhkan. Beberapa analisis yang dilakukan ialah:

1. Analisis Pengguna

Dalam hal ini dilakukan analisa terkait kebutuhan *user* dan kategori *user*.

2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional (*Functional Requirement*) adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem.

3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras/*hardware*, analisis perangkat lunak/*software*, analisis pengguna / *user*.

b. Perancangan (*Design*)

Selanjutnya, hasil analisa kebutuhan sistem tersebut akan dibuat sebuah *design Database*, DFD, ERD, antarmuka pengguna / *Graphical User Interface (GUI)* dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem. Selain itu juga perlu dirancang struktur datanya, arsitektur perangkat lunak, detil prosedur dan karakteristik tampilan yang akan disajikan. Proses ini menterjemahkan

kebutuhan sistem ke dalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum memulai tahap implementasi.

c. Implementasi (*Coding*)

Rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk atau bahasa yang dapat dibaca dan diterjemahkan oleh komputer untuk diolah. Tahap ini juga dapat disebut dengan tahap implementasi, yaitu tahap yang mengkonversi hasil perancangan sebelumnya ke dalam sebuah bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya (Pressman & Roger, 2001).

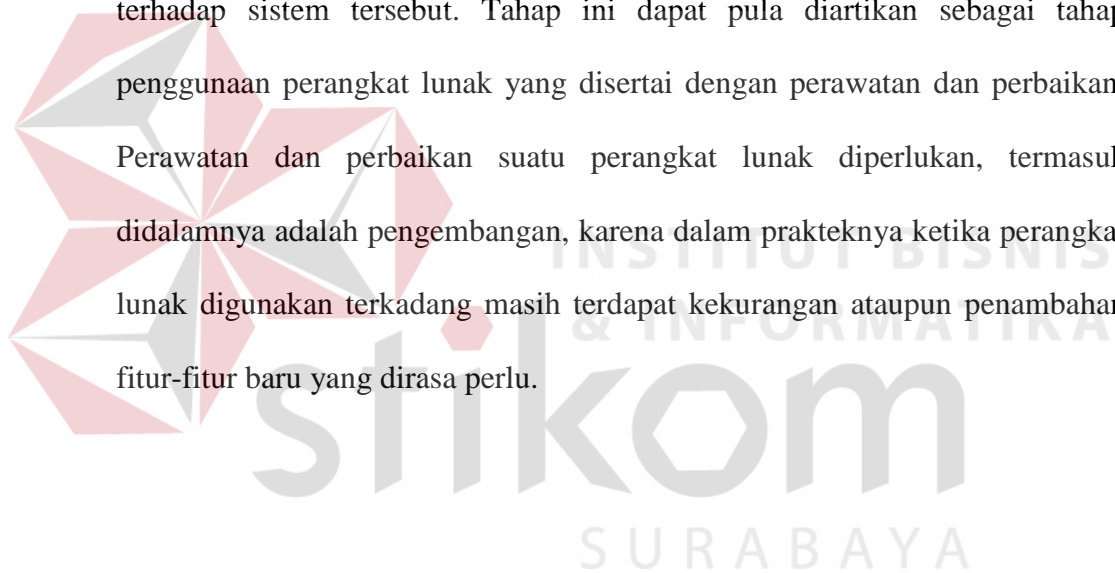
d. Pengujian (*Testing*)

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur atau tidak dan memastikan sistem terhindar dari *error* yang terjadi. *Testing* juga dapat digunakan untuk memastikan kevalidan dalam proses *input*, sehingga dapat menghasilkan *output* yang sesuai. Pada tahap ini terdapat 2 metode pengujian perangkat yang dapat digunakan, yaitu: metode *black-box* dan *white-box*. Pengujian dengan metode *black-box* merupakan pengujian yang menekankan pada fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak tanpa harus mengetahui bagaimana struktur di dalam perangkat lunak tersebut. Sebuah perangkat lunak yang diuji menggunakan metode *black-box* dikatakan berhasil jika fungsi-fungsi yang ada telah memenuhi spesifikasi kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian dengan menggunakan metode *white-box* yaitu menguji struktur internal

perangkat lunak dengan melakukan pengujian pada algoritma yang digunakan oleh perangkat lunak.

e. Perawatan (*Maintenance*)

Tahap terakhir dari metode SDLC ini adalah *maintenance*. Pada tahap ini, jika sistem sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan dan dapat menyelesaikan masalah pada , maka akan diberikan kepada pengguna. Setelah digunakan dalam periode tertentu, pasti terdapat penyesuaian atau perubahan sesuai dengan keadaan yang diinginkan, sehingga membutuhkan perubahan terhadap sistem tersebut. Tahap ini dapat pula diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.



BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Metode Penelitian

Dalam tahap ini akan dibahas metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir, beberapa metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses bisnis yang terjadi di *Homestay “The Rumah Kita”*. Observasi dilakukan pada Bagian *Front office* dan bagian *Kasir* untuk mengetahui proses bisnis reservasi, *check-in*, *check-out*, rekap data transaksi, rekap data total tagihan, hingga pembuatan laporan. Observasi juga dilakukan pada bagian penyedia layanan (*Room Service* dan *Food & beverage*) untuk mengetahui alur proses pembelian layanan hotel.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pertama kali pada Manajer, untuk mendapatkan beberapa informasi seperti profil institusi, serta peraturan-peraturan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan proses bisnis dalam hotel tersebut. Wawancara dilakukan pada Bagian *Front office* dan bagian *kasir* untuk mengetahui proses bisnis reservasi, *check-in*, *check-out*, rekap data transaksi, rekap data total tagihan, hingga pembuatan laporan. Wawancara juga dilakukan pada bagian penyedia layanan (*Room Service* dan *Food & beverage*) untuk mengetahui alur proses pembelian layanan hotel.

3. Studi literatur

Studi literatur digunakan untuk mencari referensi informasi yang berhubungan dengan topik yang diusulkan. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan buku, makalah, artikel atau karya tulis lain yang berhubungan dengan dasar-dasar proses bisnis hotel.

3.2 Analisis Proses Bisnis

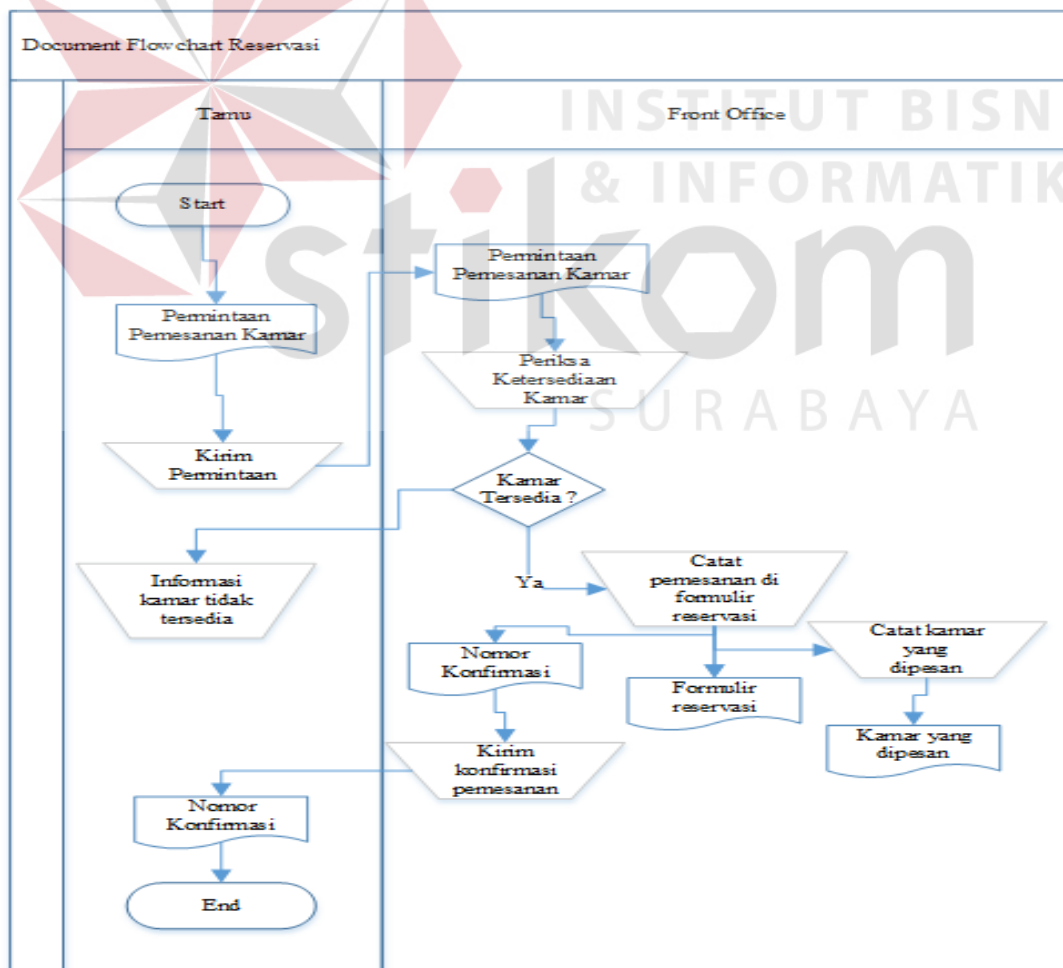
Proses bisnis yang terjadi pada *Homestay “The Rumah Kita” Lumajang* dimulai saat tamu melakukan permintaan reservasi atau *check-in* melalui *Front office*. Proses reservasi ini terbagi menjadi 2 proses, yaitu proses ketika tamu melakukan reservasi melalui telepon dan proses reservasi yang dilakukan secara langsung. Jika reservasi dilakukan melalui telepon, calon tamu akan diminta informasi mengenai data diri maupun data kamar yang dipesan, dan menyampaikan kepada calon tamu tentang informasi nomor handphone yang nantinya digunakan sebagai konfirmasi reservasi saat *check-in*. Sedangkan untuk calon tamu yang melakukan reservasi langsung, petugas *Front office* langsung mencatat dalam proses *check-in*. Saat tamu berada di hotel, tamu dapat melakukan proses transaksi pembelian pada *café & resto* (bagian *food & beverage*) dan transaksi layanan laundry (bagian *Room Service*) yang nantinya akan dicatat dan pembayaran akan diakumulasikan saat proses *check-out*.

Kemudian, pada proses *check-out*, tamu akan diminta nomor kamar dan bagian kasir akan mengecek transaksi tamu selama ini dengan bill yang diserahkan oleh bagian *Room Service* maupun *food & beverage* sebelumnya.

Bagian kasir juga akan mengakumulasikan data transaksi tersebut dengan membuat *guest bill*/nota tamu. Melalui penjelasan proses bisnis diatas, dibuatlah document flow yang dapat menggambarkan proses bisnis yang terjadi pada *Homestay “The Rumah Kita” Lumajang*, seperti berikut:

a.DocumentFlowReservasi

Document flow reservasi menggambarkan alur proses bisnis reservasi pada *Homestay “The Rumah Kita” Lumajang*. Reservasi dapat dilakukan melalui telepon atau pemesan langsung reservasi di tempat (*Homestay “The Rumah Kita”*). Pada proses reservasi ini, pemesan akan mendapat informasi tentang tipe kamar yang tersedia beserta harga tiap tipe dan juga fasilitas yang tersedia.

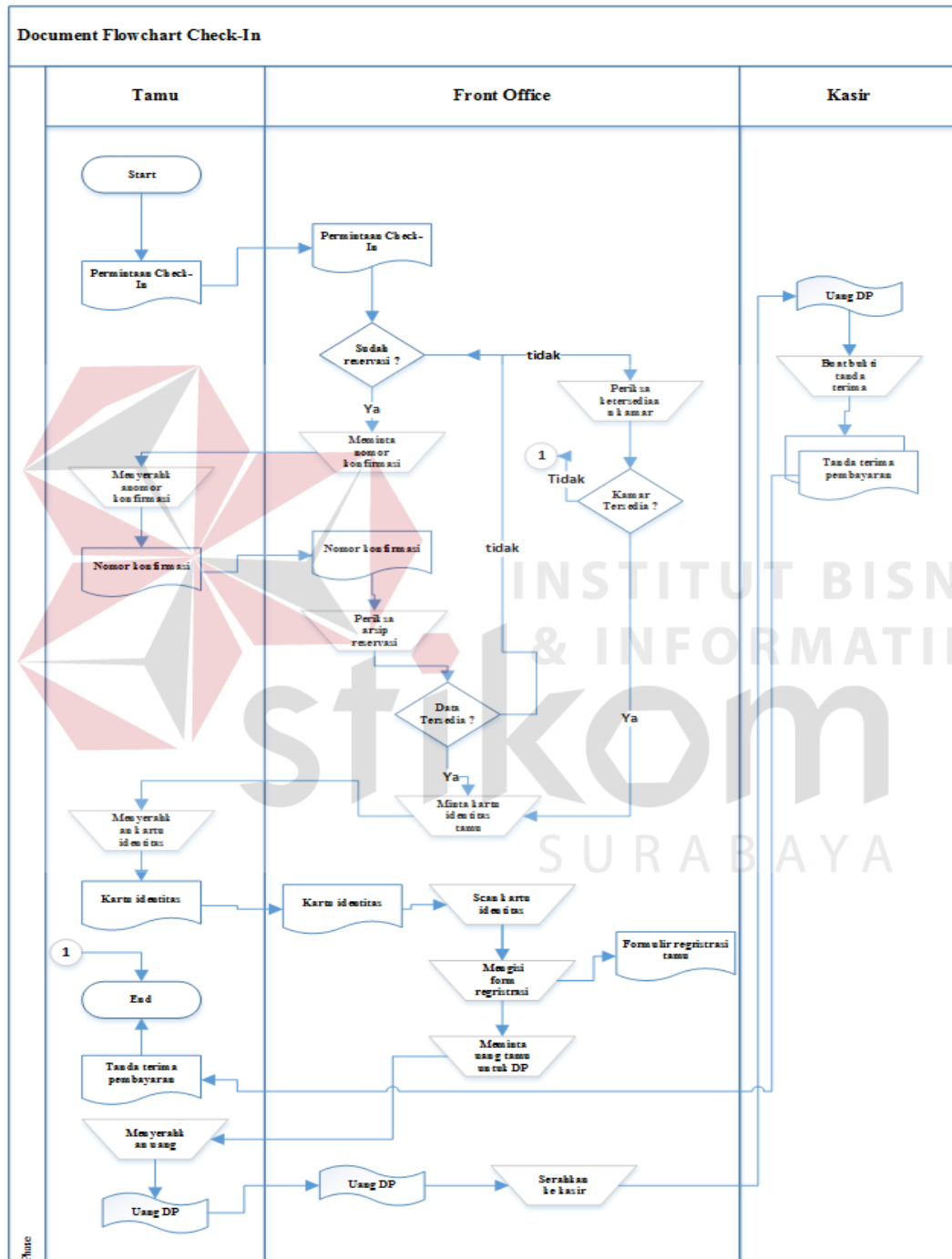


Gambar 3.1 *Document Flow Reservasi*

b. Document flow Check-in

Document Flow check-in menggambarkan alur bisnis check-in pada Homestay

“The Rumah Kita” Lumajang.



Gambar 3.2 Document Flow Check-in

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan mengamati bagaimana proses bisnis *Homestay* “The Rumah Kita” berjalan. Setelah pengamatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan administrasi pada *Homestay* “The Rumah Kita” masih memerlukan banyak perubahan, terutama untuk proses pendataan yang masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Berikut penjabaran tentang hasil dari identifikasi masalah beserta solusi yang dapat dilakukan:

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah dan Solusi

No.	Bagian	Masalah	Dampak	Solusi
1.	<i>Front office</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Pencatatan data tamu masih manual, dicatat pada buku reservasi2. Bagian <i>Front office</i> tidak dapat mengetahui sisa kamar kosong.	<ol style="list-style-type: none">1. Proses Reservasi menjadi lama, karena data ditulis tangan.2. Bagian <i>Front office</i> harus melakukan pengecekan buku reservasi dan data registrasi untuk mengupdate sisa kamar.3. Bagian <i>Front office</i> kesulitan dalam mencari data tamu, saat mengecek data <i>check-in</i>.4. Bagian <i>Front office</i> kesulitan	<div>✓ Aplikasi mampu melakukan input data tamu dan data reservasi, secara cepat dan tepat.</div> <div>✓ Aplikasi mampu memantau sisa kamar dan mengubah status kamar ketika tamu melakukan reservasi.</div> <div>✓ Aplikasi mampu melakukan pengecekan data reservasi tamu.</div>

No.	Bagian	Masalah	Dampak	Solusi
			dalam membuat laporan reservasi harian, mingguan, dan bulanan.	
2.	<i>Room Service</i>	1. Pendataan pesanan tamu masih ditulis pada buku. 2. Nota transaksi layanan tamu masih dicatat pada nota kertas.	1. Bagian <i>Room Service</i> harus melakukan pengecekan pesanan tamu satu persatu. 2. Seringkali nota transaksi tidak dapat terbaca dengan jelas. 3. Bagian <i>Room Service</i> kesulitan membuat laporan transaksi harian.	✓ Aplikasi mampu melakukan manajemen data layanan. ✓ Aplikasi mampu melakukan rekap data pesanan. ✓ Aplikasi mampu membuat laporan transaksi harian, mingguan, maupun bulanan.
3.	<i>Food & beverage</i>	1. Pendataan pesanan tamu masih ditulis pada buku. 2. Nota transaksi layanan tamu masih dicatat pada nota kertas.	1. Bagian <i>Food & beverage</i> harus melakukan pengecekan pesanan tamu satu persatu. 2. Seringkali nota transaksi tidak dapat terbaca dengan jelas.	✓ Aplikasi mampu melakukan manajemen data layanan. ✓ Aplikasi mampu melakukan rekap data pesanan.

No.	Bagian	Masalah	Dampak	Solusi
			3. Bagian <i>Food & beverage</i> kesulitan membuat laporan transaksi harian.	✓ Aplikasi mampu membuat laporan transaksi harian, mingguan, maupun bulanan.
4.	<i>Kasir</i>	1. Pencatatan transaksi tamu belum terkomputerisasi	<p>1. Pihak <i>Kasir</i> kesulitan dalam melakukan rekap data total transaksi tamu.</p> <p>2. Nota transaksi dari penyedia layanan seringkali tidak bisa dibaca.</p> <p>3. Karena masih dicatat kertas, petugas <i>Kasir</i> kesulitan dalam melakukan pengecekan tagihan transaksi layanan kamar.</p>	<p>✓ Aplikasi mampu melakukan manajemen data transaksi dan pembayaran tamu</p> <p>✓ Aplikasi mampu melakukan pengecekan terhadap transaksi yang telah dibayar dan belum dibayar.</p> <p>✓ Aplikasi mampu melakukan penotalan tagihan kamar.</p>

3.2.2 Identifikasi Pengguna

Identifikasi pengguna dilakukan dengan mengamati bagaimana karakteristik pengguna yang ada pada *Homestay* “The Rumah Kita”. Karakteristik pengguna yang ada saat ini terdiri dari:

- ❖ Bagian *Front office*
- ❖ Bagian *Room Service*
- ❖ Bagian *Food nd Beverage*
- ❖ Bagian *Kasir*
- ❖ Manajer

3.2.3 Identifikasi Data

Untuk menunjang dalam membangun aplikasi sistem informasi hotel dengan menggunakan visual basic pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang, maka dibutuhkan identifikasi kebutuhan data. Kebutuhan-kebutuhan data tersebut meliputi:

1. Data Kamar

Data kamar merupakan data master pada aplikasi ini. Data kamar berisikan tentang type-type kamar yang tersedia, fasilitas kamar. Data kamar digunakan untuk mengetahui type-type kamar yang tersedia dan mengetahui stok ketersediaan kamar.

2. Data Tamu

Data tamu merupakan data master pada aplikasi ini. Data tamu berisikan identitas tamu yang menginap di *Homestay*. Data tamu digunakan untuk mengetahui identitas tamu secara lebih lengkap.

3. Data Layanan *Room Service*

Data layanan *Room Service* merupakan data master pada aplikasi ini. Data layanan *Room Service* ini berisikan data layanan *Room Service* yang dapat dipesan tamu beserta harganya. Data ini digunakan untuk mengetahui layanan *Room Service* yang dapat dipesan tamu.

4. Data Menu *Food nd Beverage*

Data menu *food nd beverage* merupakan data master pada aplikasi ini. Data menu *food nd beverage* ini berisikan data menu *food nd beverage* yang dapat dipesan tamu beserta harganya. Data ini digunakan untuk mengetahui menu *food nd beverage* yang dapat dipesan tamu.

5. Data Reservasi

Data reservasi merupakan data yang digunakan untuk mencatat data reservasi yang dilakukan tamu, data ini juga digunakan untuk mengecek status tamu (tamu registrasi atau tamu *check-in*). Data ini berisi data tamu dan data kamar.

6. Data Transaksi Layanan *Room Service* dan *Food & beverage*

Data transaksi layanan *Room Service* dan *Food & beverage* merupakan data yang digunakan untuk mencatat data layanan *Room Service* dan data menu *food & beverage* yang dipesan tamu. Data ini berisi data tamu, data layanan *Room Service*, dan data *food & beverage*.

3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Dengan adanya permasalahan seperti telah dijelaskan maka perancangan sistem ini dimulai dari proses identifikasi informasi kebutuhan pengguna, seperti kepada siapa informasi disampaikan atau actor yang berhubungan dengan aplikasi, detail informasi yang perlu disajikan, dan tujuan informasi tersebut bagi pengguna. Berikut ini merupakan tabel analisis kebutuhan pengguna:

Tabel 3.2. Tabel Kebutuhan Pengguna

N o	Pengguna	Data yang dibutuhkan	Kebutuhan Pengguna
1.	<i>Petugas Admin (Merupakan gabungan Front office dan Kasir)</i>	a. Data Kamar b. Data Tamu c. Form Reservasi d. Informasi reservasi tamu e. Informasi transaksi tamu f. Data pembayaran	a. Menginput data kamar b. Menginput data tamu c. Menginput data reservasi d. Menginput data <i>Check-in</i> e. Menerima informasi transaksi tamu f. Menginput data checkout tamu.
2.	<i>Room Service</i>	a. Data <i>Room Service</i> b. Bill Layanan <i>Room Service</i>	a. Menginput data <i>Room Service</i> b. Menginput data transaksi <i>Room Service</i>
3.	<i>Food & Beverage</i>	a. Data Menu <i>Food & beverage</i> b. Bill transaksi <i>food & beverage</i>	a. Menginput data Menu <i>food & beverage</i> b. Menginput data transaksi <i>food & beverage</i>
5.	Manajer	a. Informasi data tamu b. Informasi data kamar c. Informasi layanan <i>Room Service</i> d. Informasi layanan <i>food and beverage</i>	a. Menerima laporan transaksi kamar b. Menerima laporan pendapatan bulanan c. Menerima informasi presentase kamar terlaris

3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan fungsional dari aplikasi sistem informasi manajemen hotel. Analisis kebutuhan fungsi dapat dilihat pada:

Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Fungsional

Bagian	Fungsional
Petugas Admin (merupakan gabungan <i>Front office</i> dan Kasir)	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat melihat data reservasi, data tamu, maupun data kamar.b. Dapat menginputkan data reservasi masuk, data tamu, dan data kamar.c. Dapat mengubah status reservasi, input data <i>check-in</i>, dan data <i>check-out</i>.d. Dapat melihat transaksi yang dilakukan tamu, data transaksi ini diperoleh dari Nota Transaksi dari bagian <i>Room Service</i> dan bagian <i>Food & beverage</i>.e. Dapat membuat laporan berdasarkan data transaksi tamu.
<i>Room Service</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat menginput layanan <i>laundry</i> dan tambahan <i>room amenity</i> (<i>extra pillow</i>, <i>extra bed</i>).
<i>Food & beverage</i>	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat menginput menu makanan maupun minuman yang dapat dipesan.b. <i>Food & beverage</i> dapat menginput transaksi yang dilakukan tamu sehubungan dengan <i>food & beverage</i>.
Manajer	<ul style="list-style-type: none">a. Dapat menampilkan data laporan transaksi, laporan pendapatan, prosentase kamar terlaris, prosentase layanan terlaris.

3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan batasan layanan/fungsi yang ditawarkan sistem, seperti kebutuhan keamanan, ketergunaan, dan performansi sistem.

3.5.1 Kebutuhan Keamanan

Untuk menjaga keamanan data yang terdapat di server, sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses yang tidak berwenang. Sistem informasi manajemen hotel ini memiliki tingkatan *user* berdasarkan hak akses (*privilege*) pengguna masing-masing. Dimana masing-masing *user* diharuskan mengisi *username password*, dan memilih hak akses terlebih dahulu untuk memasuki lingkungan kerja sistem. Sistem juga memastikan bahwa jika pengguna tidak menginputkan ataupun salah menginputkan *username, password* atau hak akses saat login, maka sistem tidak akan berjalan.

3.5.2 Kebutuhan Akses Pengguna

Pada kebutuhan ini, dijelaskan fungsi/interaksi dari masing-masing *user* terhadap aplikasi. Tingkatan *user* beserta interaksinya pada Sistem Informasi Manajemen Hotel, terbagi atas:

a. Petugas Admin

- Merupakan login untuk bagian *Front office* dan Kasir

Dapat mengakses beberapa form di aplikasi, seperti :

- Form *Master User* → Memiliki hak penuh untuk menambah, mengubah, maupun menghapus data *user*.

- Form *Master Kamar* → Memiliki hak untuk menambah, mengubah, maupun menghapus data kamar.
- Form *Reservasi* → Memiliki hak untuk menginputkan transaksi reservasi.
- Form *Check-in* → Memiliki hak untuk menginputkan transaksi *check-in*.
- Form *Check-out* → Memiliki hak untuk menginputkan transaksi *check-out*.
- Memiliki hak untuk melihat transaksi tamu dari bagian lain (bagian *Room Service* dan bagian *Food & beverage*)

b. *Room Service*

- Merupakan hak akses untuk bagian *Room Service*

Hanya dapat mengakses beberapa form, seperti:

- Form *Tambah Layanan* → Memiliki hak untuk menambah, mengubah, maupun menghapus daftar layanan *Room Service*
- Form *Input Transaksi* → Memiliki hak untuk menginputkan data transaksi *Room Service*.

c. *Food & beverage*

- Merupakan hak akses untuk bagian *Food & beverage*

Hanya dapat mengakses beberapa form seperti:

- Form *Tambah Menu* → Memiliki hak untuk menambah, mengubah, maupun menghapus daftar menu *Food & beverage*
- Form *Input Transaksi* → Memiliki hak untuk menginputkan data transaksi *food & beverage*

d. *Manajer*

- Merupakan hak akses untuk bagian manajer

Hanya dapat mengakses beberapa form, seperti:

- Form Laporan → Memiliki hak untuk menerima laporan mengenai data reservasi, *check-in*, *check-out*, maupun transaksi tamu.

3.5.3 Kebutuhan *Performance*

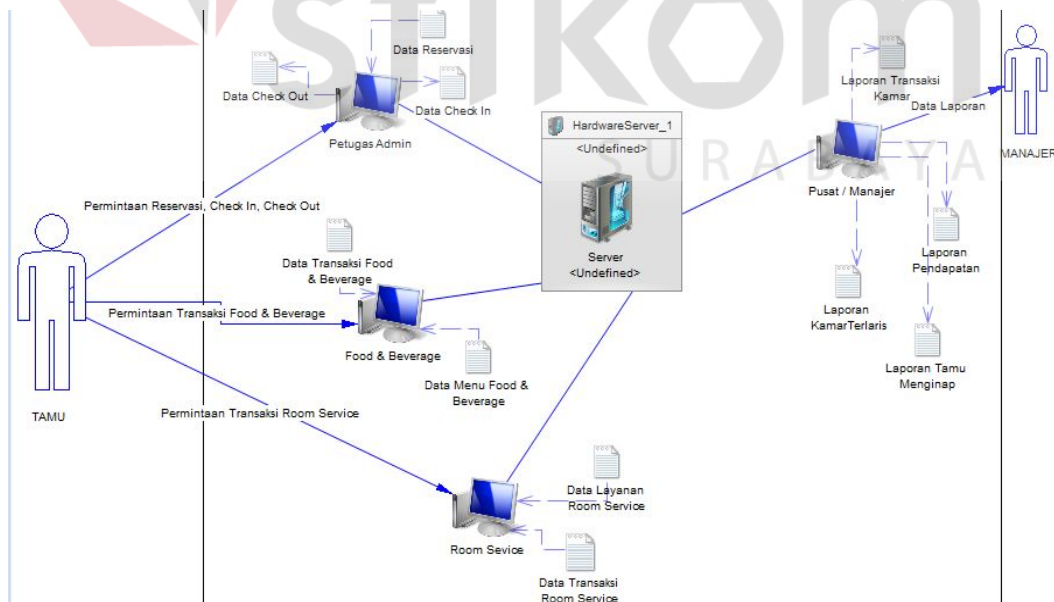
Kebutuhan *performance* merupakan kebutuhan yang menjelaskan tentang batasan mengenai kecepatan operasional sebuah sistem, seperti kebutuhan akan respon sistem, kebutuhan keluaran sistem, hingga kebutuhan akan pewaktuan (*timing*). Hal tersebut terjabar pada beberapa poin dibawah ini:

- a. Sistem akan mengeluarkan warning, jika input tidak sesuai dengan data pada sistem. Contohnya: Akan terdapat warning “Login Not Success” jika inputan data login tidak terdeteksi oleh sistem dan akan terdapat pemberitahuan “Login Success” sesuai.
- b. Warning yang muncul, tidak boleh lebih dari 2 detik.
- c. Sistem dibangun berbasis desktop.
- d. Waktu tanggap penyajian informasi maksimal selama 1 menit.
- e. Sistem mampu mengolah data hingga 500 record tiap hari.
- f. Sistem harus menyimpan seluruh rincian data reservasi, *check-in*, *check-out*, hingga transaksi pelanggan.

3.6 Gambaran Interaksi System

Aplikasi ini akan dibangun dalam bentuk *client/server* dan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic .Net 2012. Sistem ini dimulai ketika tamu melakukan permintaan *reservasi / check-in* yang akan di tangani oleh Petugas Admin (Bagian *Front office* dan Bagian Kasir). Jika Tamu melakukan permintaan pembelian *Food & beverage* maupun layanan *Room Service*, yang nantinya akan dicatat oleh Bagian *Food & beverage* maupun Bagian *Room Service*.

Selanjutnya pada saat *check-out*, tamu akan dilayani oleh Bagian Petugas Admin dalam melakukan pengecekan transaksi kamar, hingga pelunasan pembayaran. Bagian Manajer akan memeriksa setiap transaksi, dan menerima beberapa laporan, seperti laporan tamu menginap, laporan transaksi kamar, laporan pendapatan, an laporan kamar terlaris. Gambarab interaksi sysem dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Gambaran Interaksi System

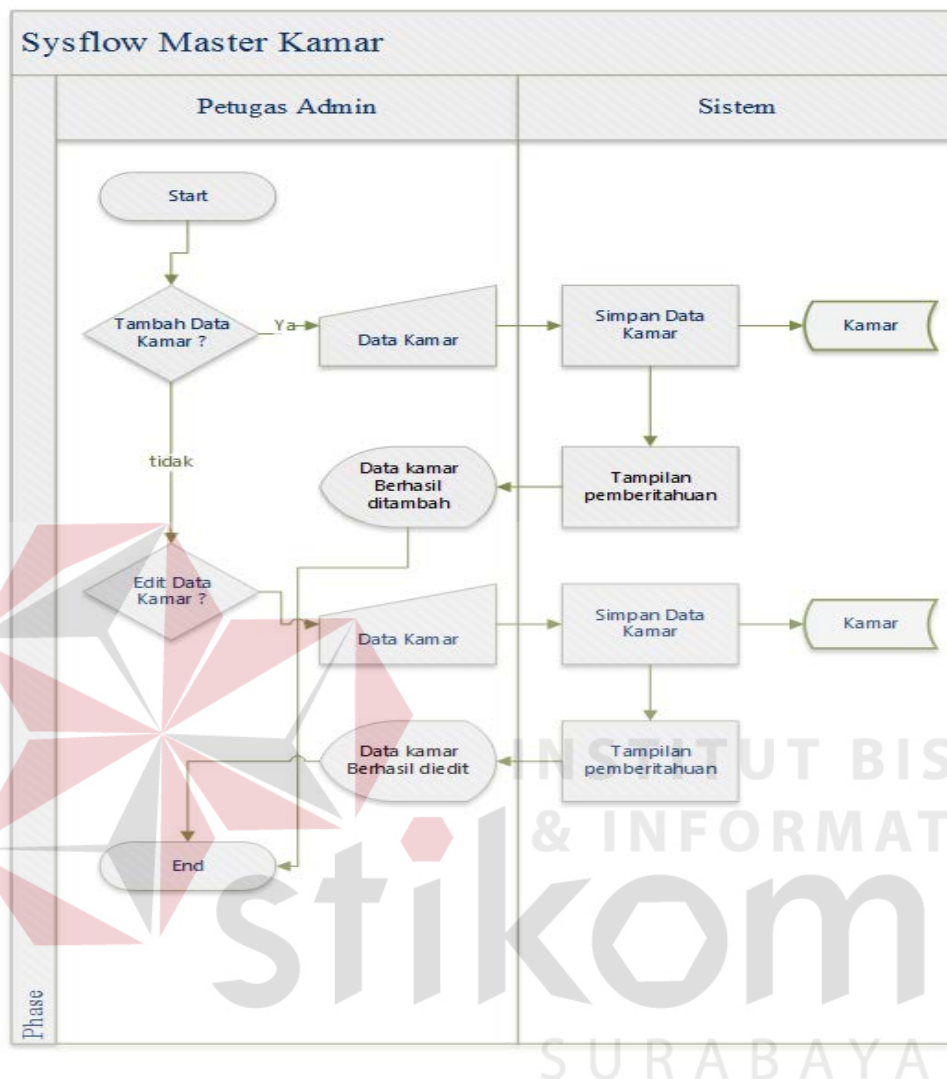
3.7 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, tahap selanjutnya dari siklus pengembangan sistem adalah perancangan (desain) sistem. Pada tahap ini terdapat penjabaran kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk membuat aplikasi hingga implementasi sistem. Pada tahap ini juga akan membahas tentang perancangan sistem yang meliputi *System Flow* yang menunjukkan alur sistem yang akan dibuat, *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan diagram tentang aliran data pada sistem yang akan dibuat, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan diagram relasi antar tabel-tabel. Pada ERD terdapat *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* yang menggambarkan tabel-tabel dan relasinya secara detil. Terdapat pula desain *Input/Output* yang menggambarkan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

3.7.1 System Flow

System Flow merupakan model yang disusun berdasarkan analisis untuk menggambarkan jalannya alur sistem dari aplikasi. Masing-masing *System Flow* adalah sebagai berikut:

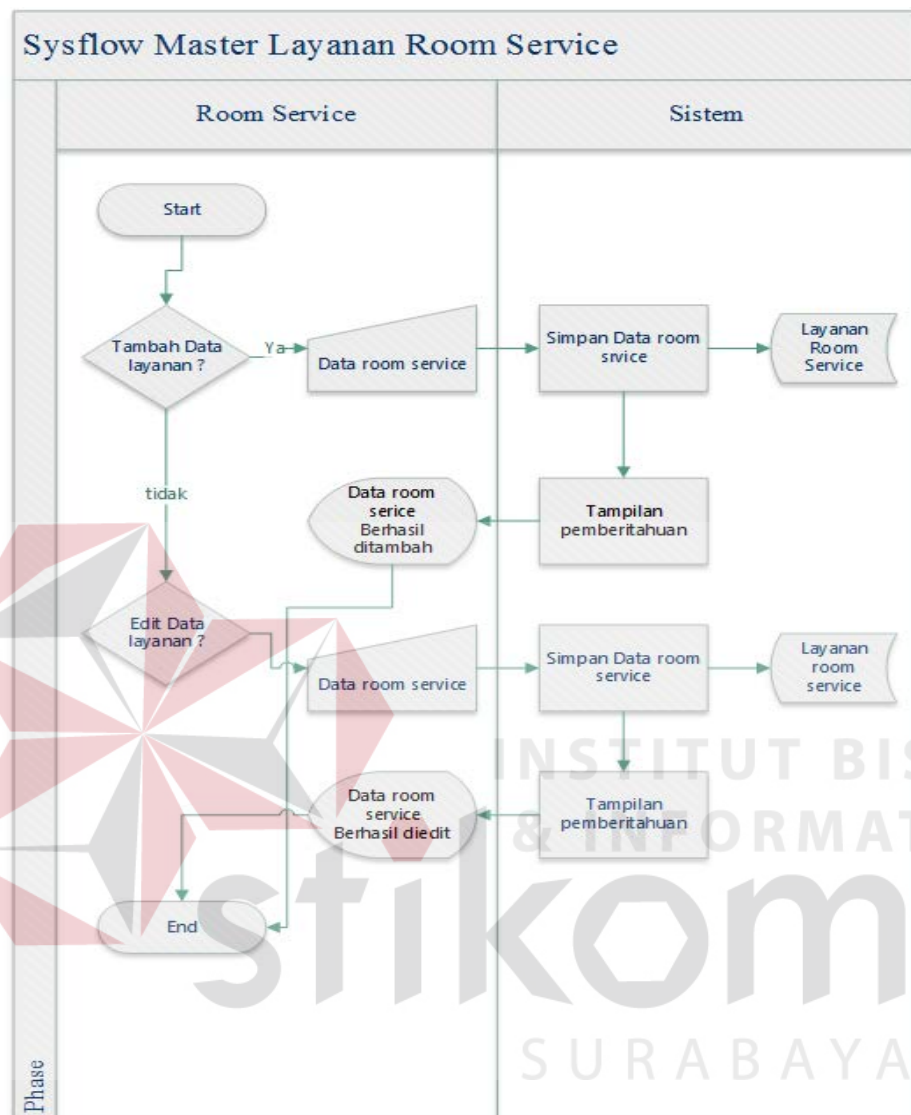
3.7.1.1 System Flow Master Kamar



Gambar 3.4 System Flow Master kamar

Proses *System flow* Master kamar yang bertujuan untuk menambah dan mengedit data kamar, dimana proses dimulai dari tambah data kamar. Jika memilih tambah data kamar, maka dilakukan input data kamar dan simpan ke dalam tabel kamar. Kemudian sistem akan menampilkan pemberitahuan data berhasil ditambahkan. Jika tidak, maka dilakukan proses edit data kamar, dimana data tersebut diperoleh dari tabel kamar. *System Flow* master kamar dapat dilihat pada Gambar 3.4.

3.7.1.2 System Flow Master Layanan Room Service

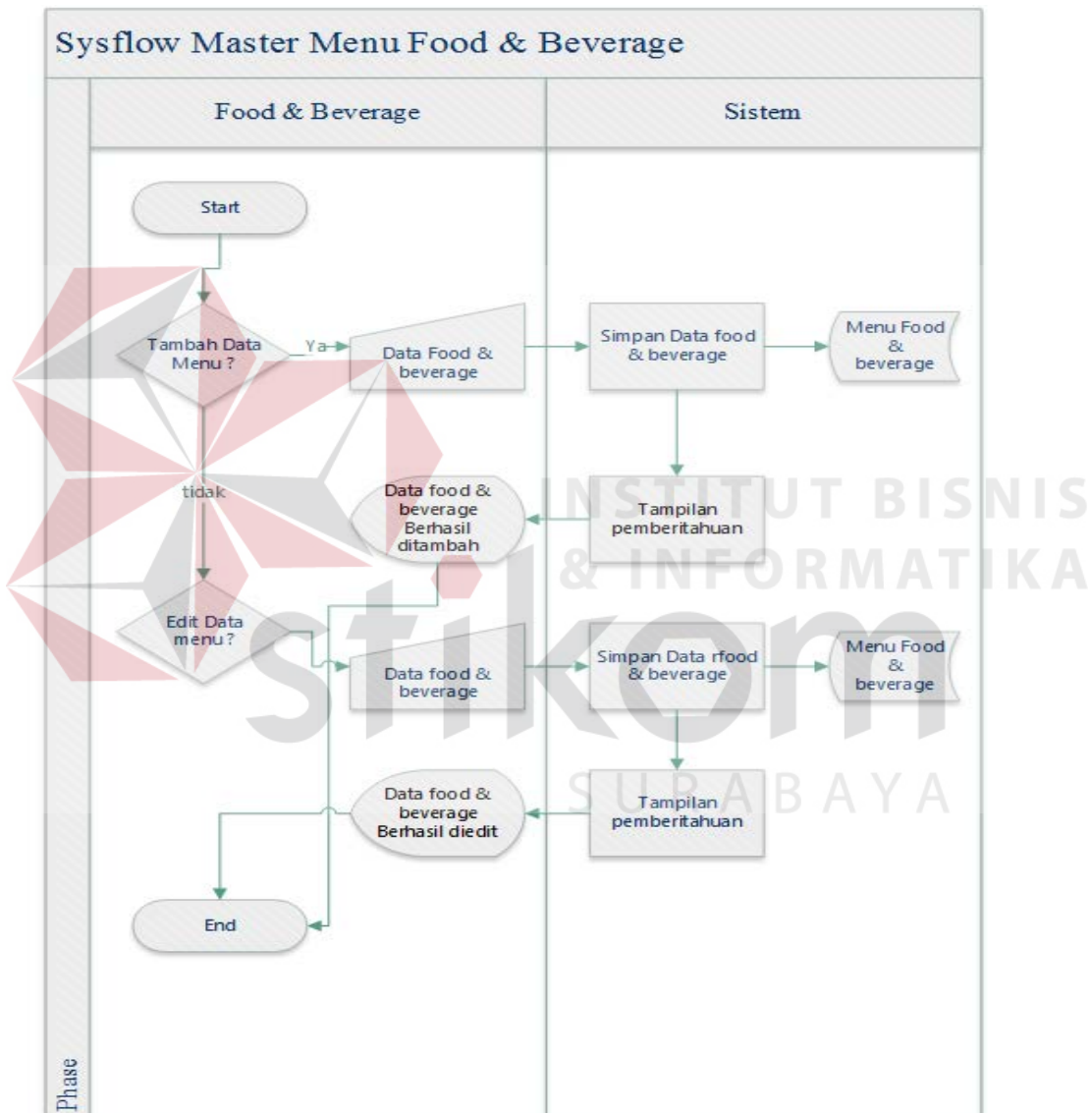


Gambar 3.5 System Flow Master Layanan Room Service

Proses Sysflow Master layanan *Room Service* yang bertujuan untuk menambah dan mengedit data layanan *Room Service*, dimanan proses dimulai dari tambah data layanan *Room Service*. Jika memilih tambah data layanan *Room Service*, maka dilakukan input data layanan *Room Service* dan simpan ke dalam tabel layanan *Room Service*. Kemudian sistem akan menampilkan pemberitahuan

data berhasil ditambahkan. Jika tidak, maka dilakukan proses edit data layanan *Room Service*, dimana data tersebut diperoleh dari tabel layanan *Room Service*. System Flow master layanan *Room Service* dapat dilihat pada Gambar 3.5 diatas.

3.7.1.3 System Flow Master Menu Food & beverage



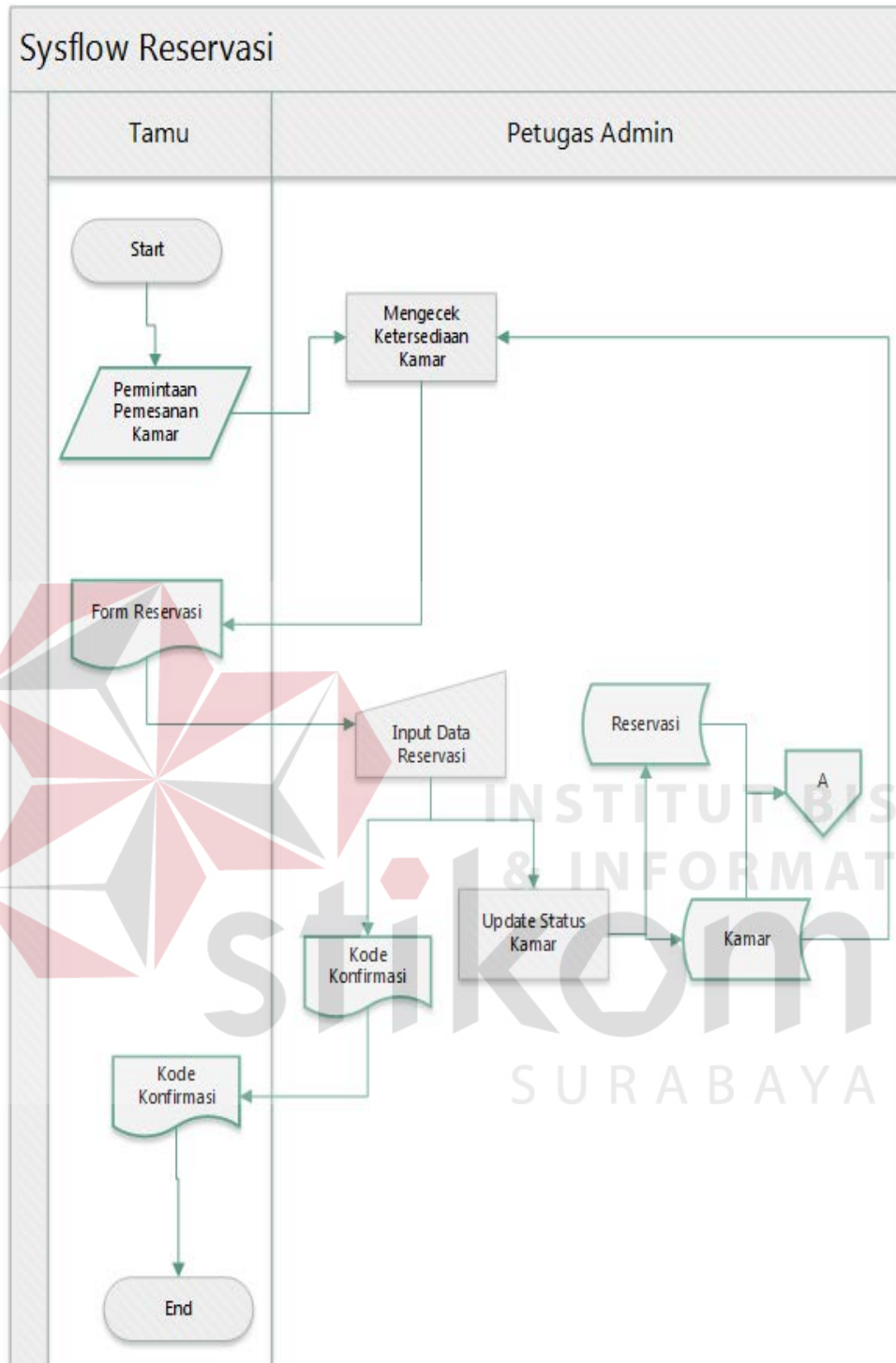
Gambar 3.6 System Flow Master Menu Food & Beverage

Proses Sysflow Master Menu Food & beverage bertujuan untuk menambah dan mengedit data menu food & beverage, dimana proses dimulai dari

tambah data menu *food & beverage*. Jika memilih tambah data menu *food & beverage*, maka dilakukan input data menu *food & beverage* dan simpan ke dalam tabel menu *food & beverage*. Kemudian sistem akan menampilkan pemberitahuan data berhasil ditambahkan. Jika tidak, maka dilakukan proses edit data menu *food & beverage*, dimana data tersebut diperoleh dari tabel menu *food & beverage*. System Flow master Menu *Food & beverage* dapat dilihat pada Gambar 3.6.

3.7.1.4 System Flow Reservasi

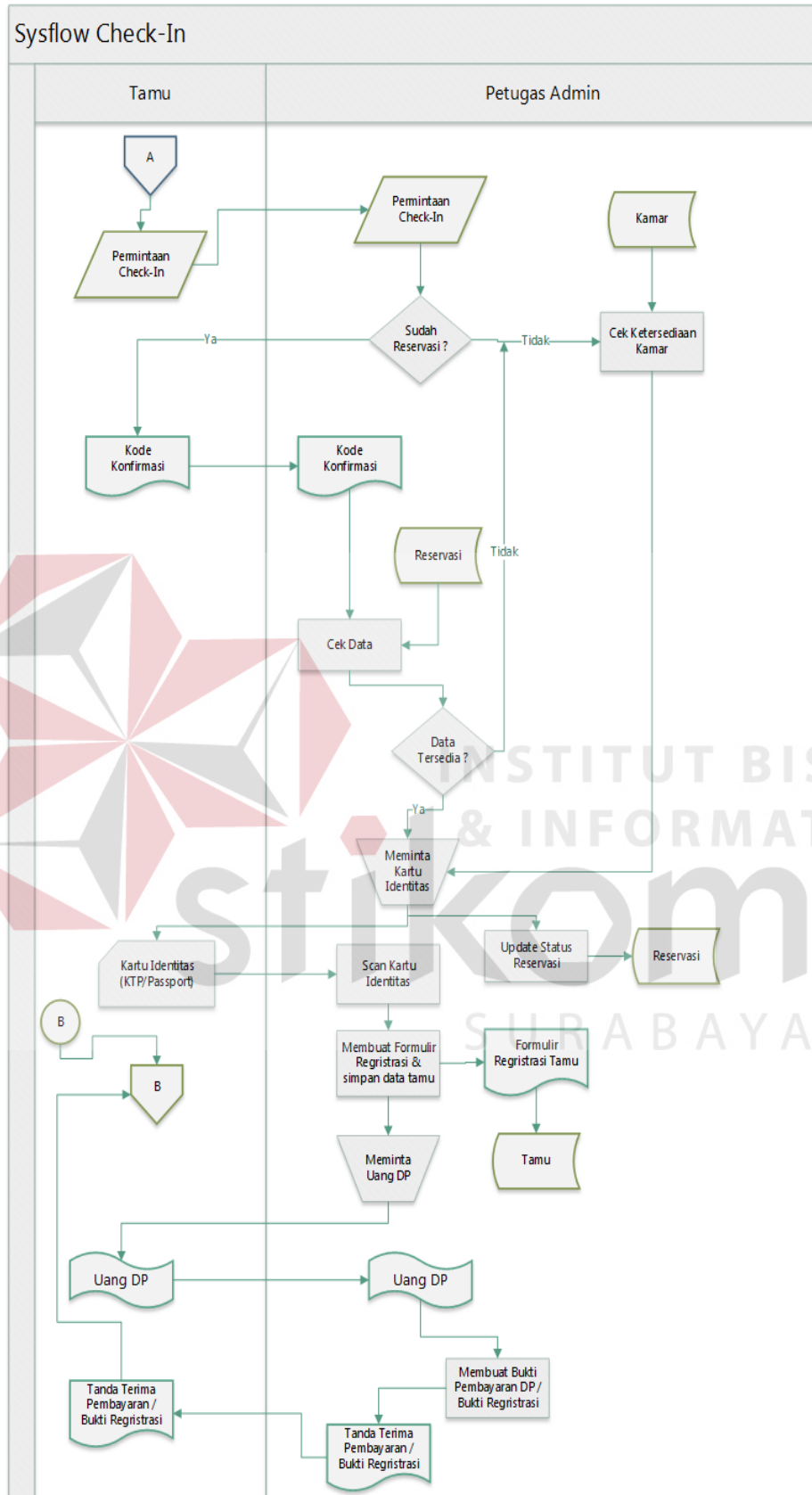
System Flow Reservasi terdiri dari 2 aktor, yaitu Tamu dan Petugas Admin. Proses reservasi dilakukan oleh tamu melalui fasilitas telepon. Pada proses ini tamu akan melakukan permintaan pemesanan kamar dan menyebutkan perkiraan tanggal *check-in* dan *check-out*, lalu pihak petugas admin akan melakukan pengecekan ketersediaan kamar. Jika kamar tidak tersedia, maka proses berakhir. Namun jika kamar tersedia, pihak petugas admin akan meminta data diri tamu, data reservasi tamu termasuk nomor handphone yang nantinya digunakan sebagai kode konfirmasi saat melakukan *check-in*. Selanjutnya bagian petugas admin akan menginputkan data Reservasi tersebut kedalam *tabel* reservasi, dan mengubah status kamar menjadi *reserved*. Setelah itu bagian petugas admin akan menyampaikan kode konfirmasi kepada tamu yang berisi nomor handphone tamu sebagai bukti reservasi. *System Flow* Reservasi dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 *System Flow* Reservasi

3.7.1.5 System Flow *Check-in*

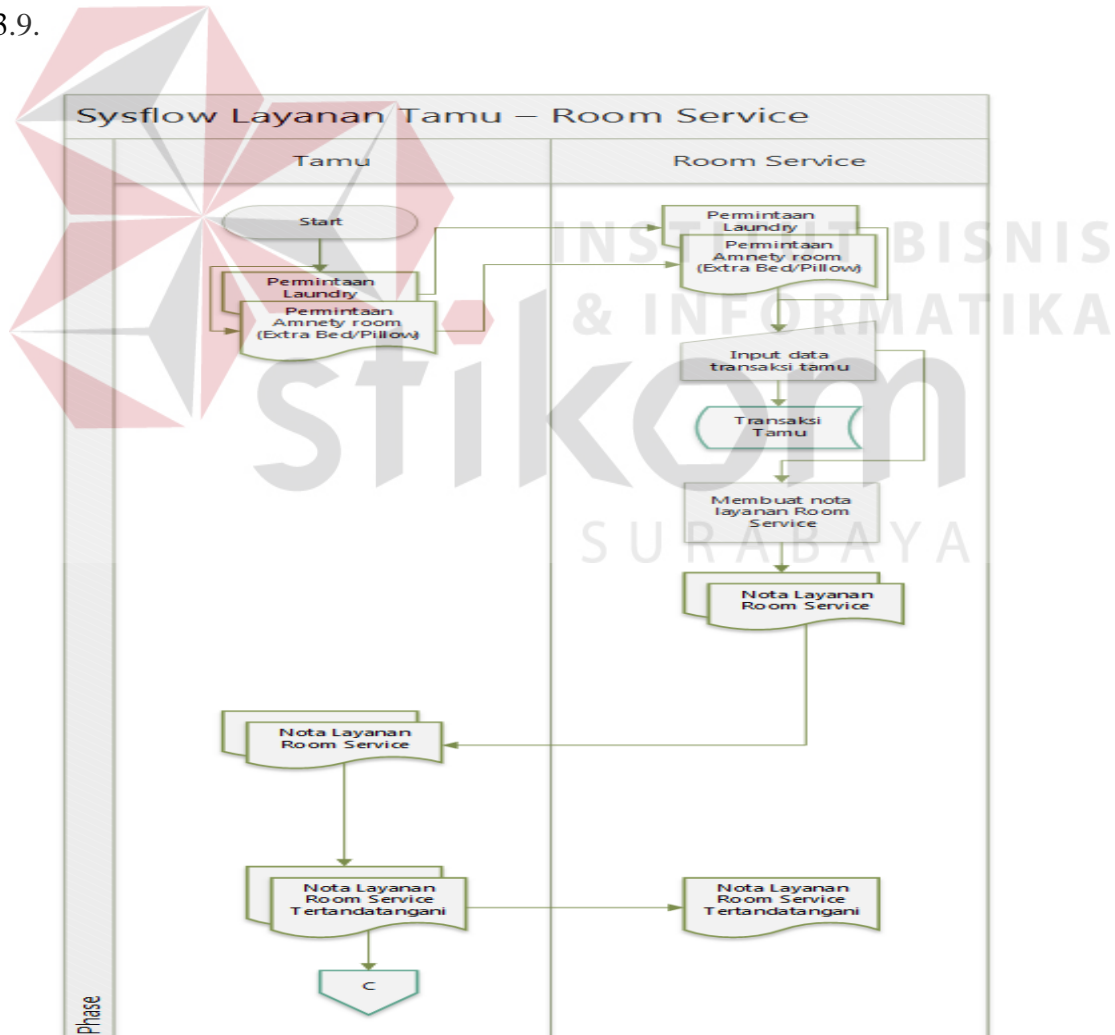
System Flow proses *Check-in* terdiri atas 2 aktor, yaitu Tamu dan petugas admin. Proses *Check-in* digunakan untuk mengkonfirmasi kehadiran tamu yang telah melakukan reservasi melalui telepon dan tamu yang melakukan pemesanan kamar secara langsung datang di tempat. Pertama tamu datang dan melakukan permintaan *check-in*, bagian *Petugas Admin* akan menanyakan apakah tamu telah melakukan reservasi sebelumnya. Jika tamu telah melakukan reservasi, maka akan diminta kode konfirmasi, dan bagian *Petugas Admin* akan mengecek data pada tabel Reservasi. Jika data ditemukan, maka akan dilanjutkan ke proses registrasi tamu. Sedangkan untuk tamu yang belum melakukan reservasi dan tamu yang data reservasi tidak ditemukan, Petugas Admin akan melakukan pengecekan kamar pada sistem. Jika kamar tersedia, dilanjutkan pula pada proses registrasi. Pada proses ini, tamu akan diminta untuk membayar DP sebagai deposit pembayaran tamu. System Flow *Check-in* dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 System Flow Check-in

3.7.1.6 System Flow Layanan Tamu – Room Service

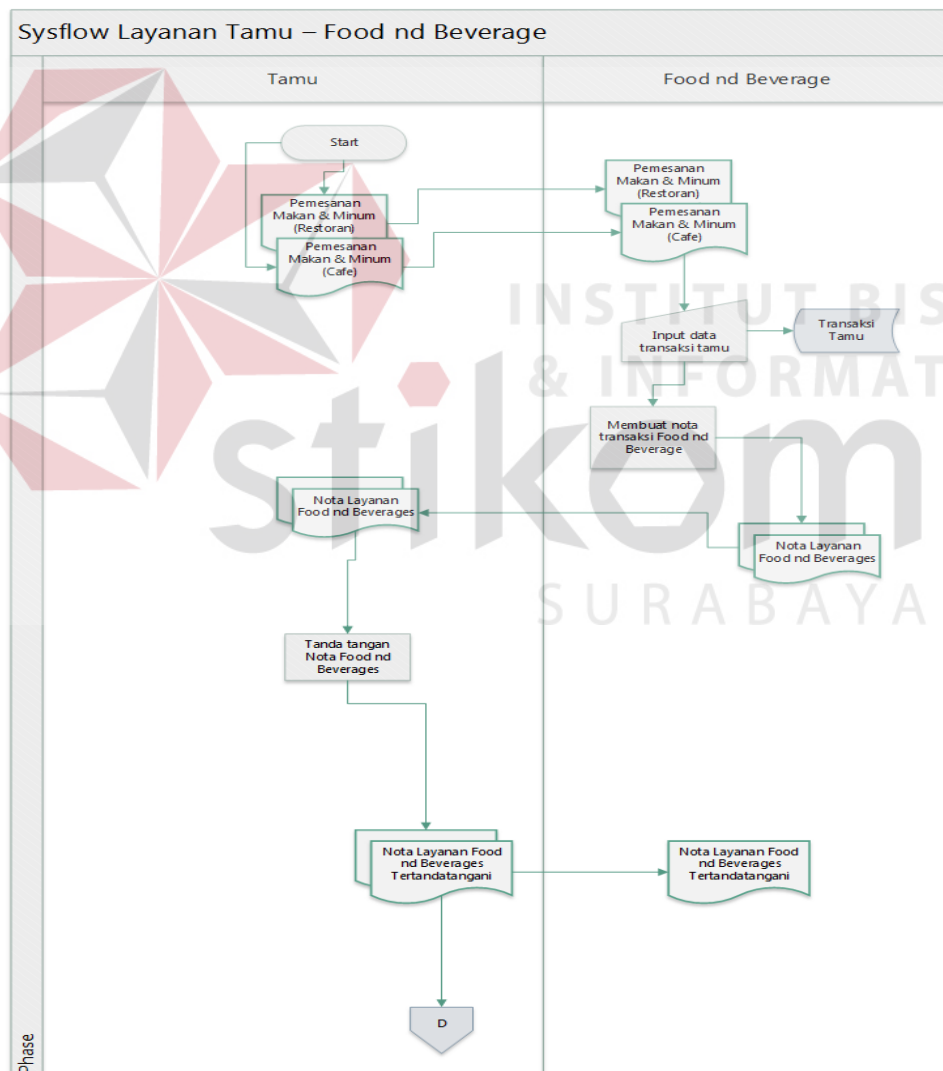
System Flow proses Layanan Tamu – Room Service terdiri atas 2 aktor, yaitu Tamu dan Room Service. Proses ini berawal dari tamu yang melakukan kegiatan transaksi permintaan laundry, dan penambahan layanan extra-bed atau amenity room pada bagian Room Service. Transaksi tamu tersebut kemudian di inputkan kedalam tabel transaksi tamu, lalu bagian Room Service akan membuat nota layanan rangkap 2 tersebut, yang kemudian ditandatangani oleh tamu. System Flow Layanan Tamu – Room Service dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 System Flow Layanan Tamu – Room Service

3.7.1.7 System Flow Layanan Tamu – Food & beverage

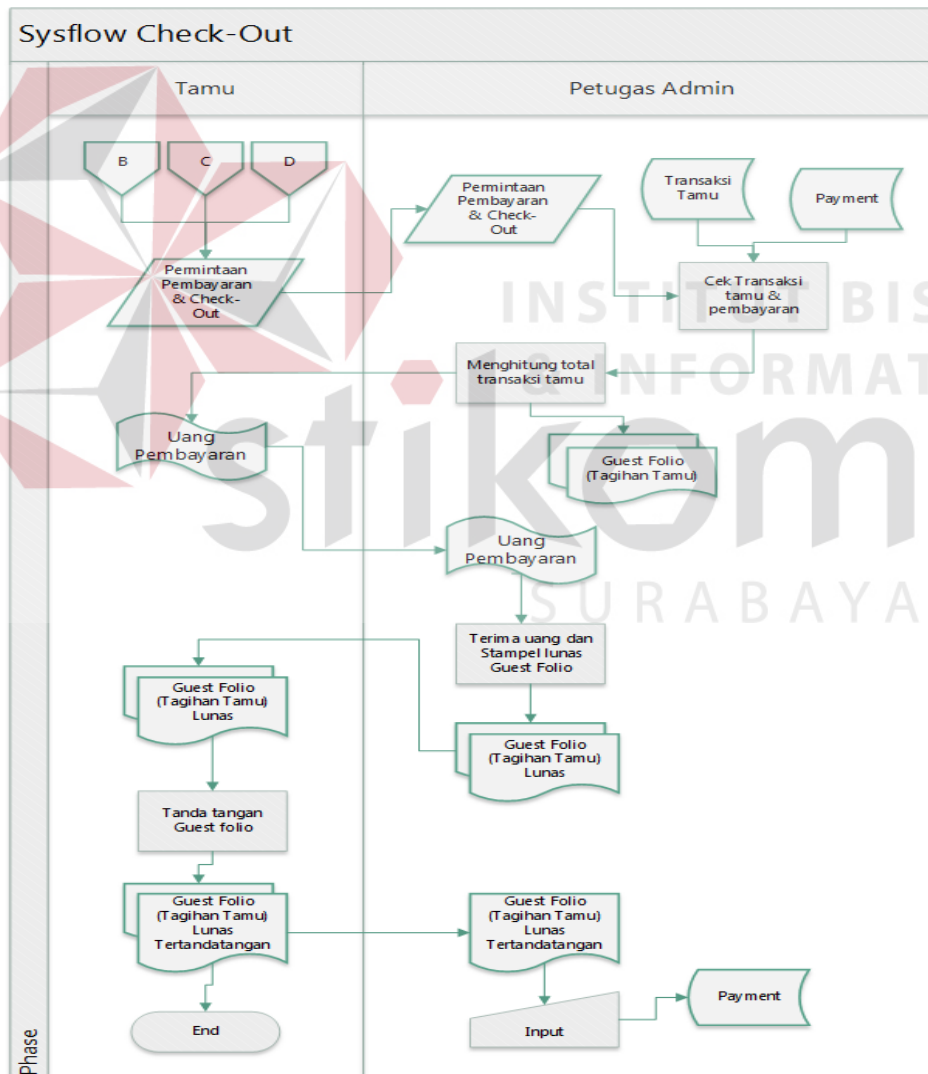
System Flow proses Layanan Tamu – Food & Beverage dimulai dari tamu yang melakukan transaksi di Restoran maupun Café yang tersedia. Transaksi tamu kemudian akan dicatat oleh bagian Food & Beverage, tamu dapat melakukan pembayaran secara langsung atau dapat digabung saat *check-out*. Nota yang telah dibuat oleh Food & Beverage akan ditandatangani oleh tamu. System Flow Layanan Tamu – Food & Beverage dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 System Fow Layanan Tamu – Food & beverage

3.7.1.8 System Flow *Check-out*

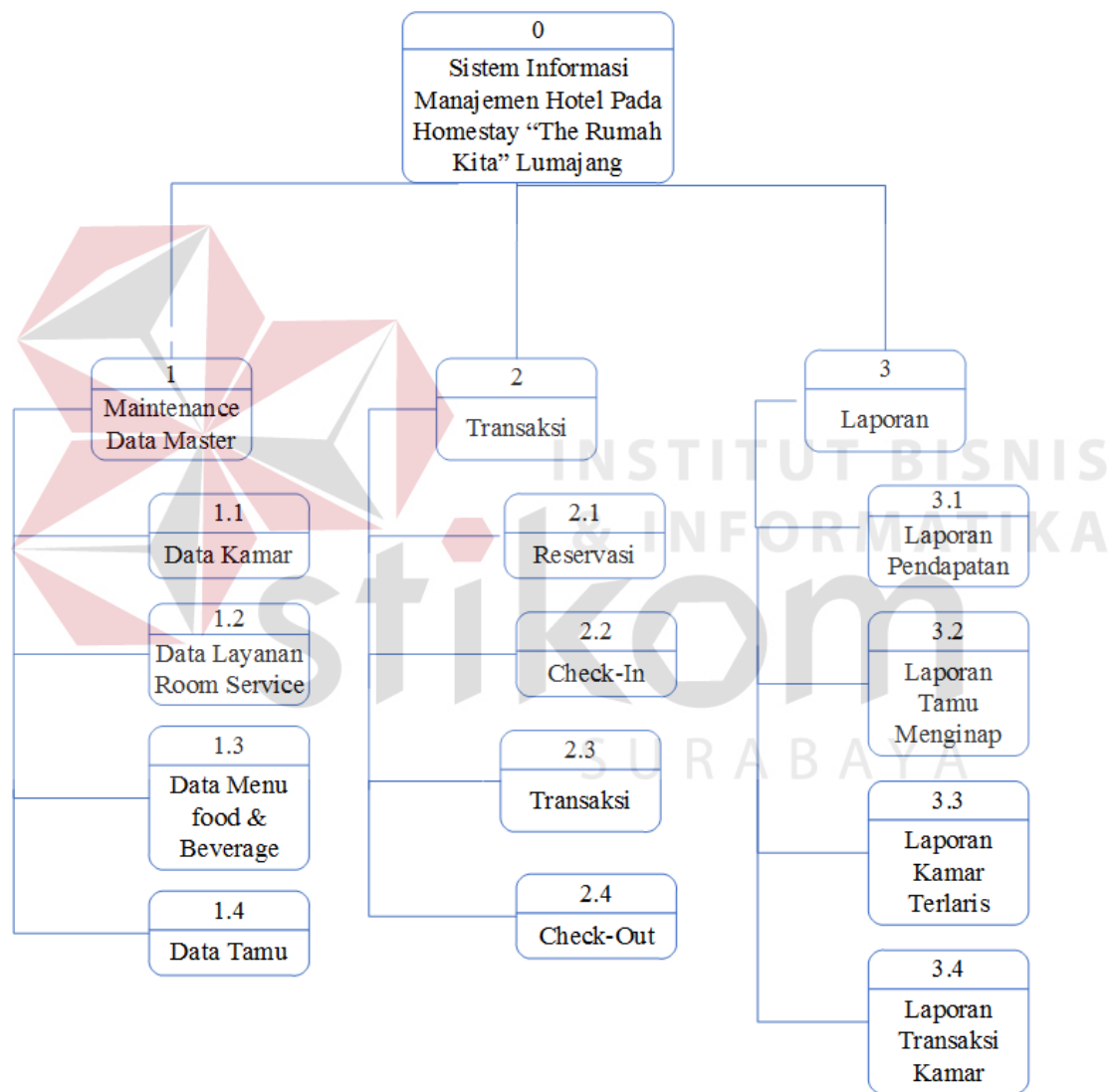
System Flow proses *check-out* dimulai dari tamu yang melakukan permintaan *check-out*. Bagian Petugas Admin melakukan penghitungan tagihan yang harus dibayar tamu, hal ini termasuk transaksi *Room Service* maupun *Food & beverage*. Setelah tamu melakukan pembayaran, bagian Petugas Admin akan memberikan *Guest folio* atau bukti tagihan tamu untuk di tandatangani oleh tamu. *System Flow Check-out* dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Sysflow *Check-out*

3.7.2 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi dengan jelas dan terstruktur. Secara garis besar, diagram berjenjang dari Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang adalah:



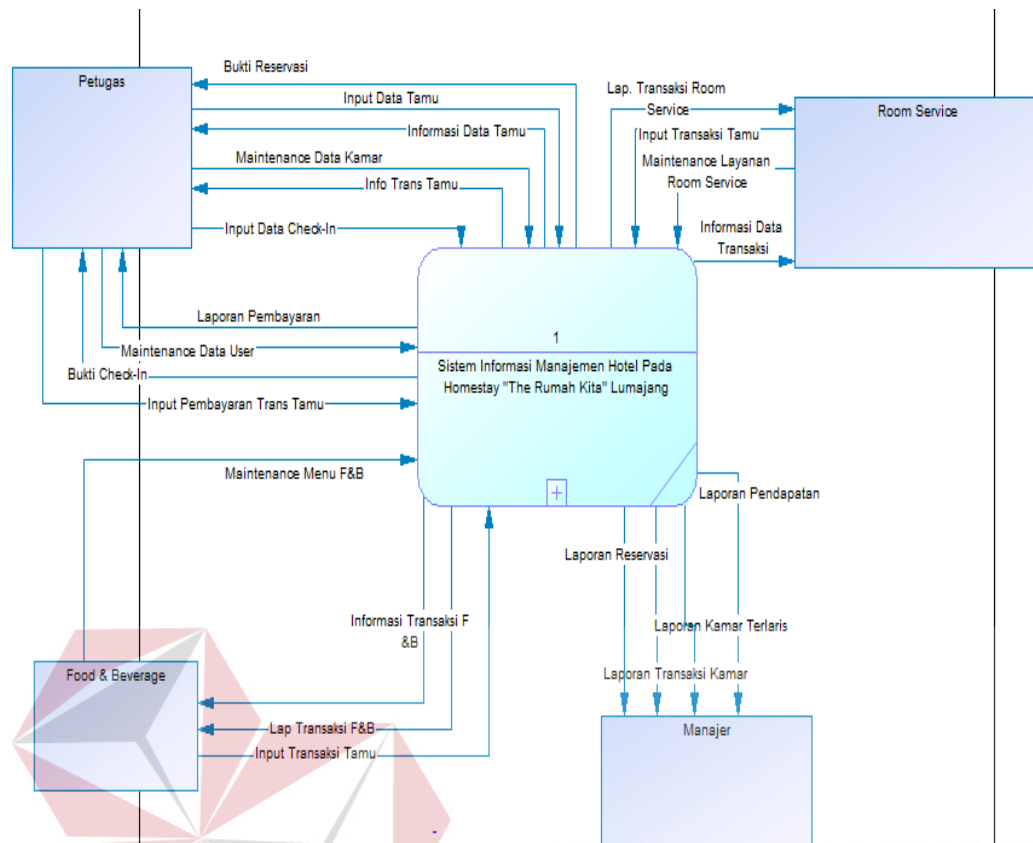
Gambar 3.12 Diagram Berjenjang

3.7.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Aliran Data (DAD) digunakan untuk menggambarkan alur data pada setiap proses. *Data Flow Diagram* merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, beserta interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang berhubungan dengan data tersebut. Dengan adanya proses DFD, akan mempermudah dalam melakukan analisis sistem, sehingga pada akhirnya hasil dari perencanaan sistem dapat dilihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Perancangan *Data Flow Diagram* dimulai dari perancangan *Context Diagram*, lalu di dekomposisi menjadi DFD Level 0, dan di dekomposisi lagi menjadi DFD Level 1. Berikut merupakan penjelasan tentang perancangan *Data Flow Diagram*, yaitu:

A. Context Diagram

Perancangan DFD dimulai dari *Context Diagram* yang kemudian di dekomposisi lagi menjadi level yang lebih rendah untuk menggambarkan sistem yang lebih rinci. *Context Diagram* Sistem Informasi Manajemen Hotel pada Gambar 3.13 terdiri atas 4 entitas, entitas Petugas yang berfungsi sebagai *Front office* dan kasir, entitas *Room Service* yang berfungsi sebagai petugas layanan *Room Service*, entitas Food & Beverage yang berfungsi sebagai petugas layanan *Food & beverage*, dan entitas Manajer yang berfungsi untuk memantau perkembangan *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang.



Gambar 3.13 Context Diagram Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada

Homestay "The Rumah Kita" Lumajang

B. Data Flow Diagram Level 0

Dari Context Diagram diatas, akan di dekomposisikan menjadi DFD Level 0 seperti pada gambar 3.14. Setelah di dekomposisikan atau dipecah menjadi proses-proses yang lebih rinci, DFD Level 0 terdiri dari 3 (tiga) proses yang terdiri dari:

1) *Maintenance* Data Master

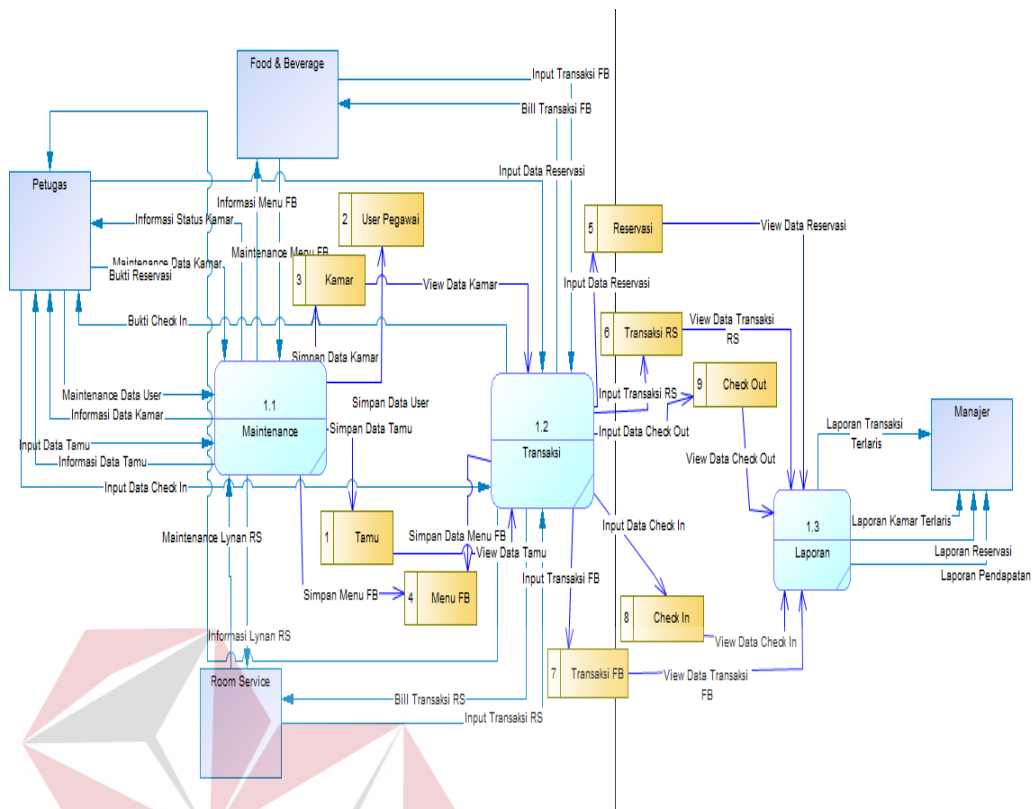
Proses *maintenance* data master merupakan proses yang digunakan untuk mengisi data master yang dibutuhkan sistem, yang terdiri dari 5 (lima) data master yaitu: master tamu, master kamar, master *user* pegawai, master menu *food & beverage*, dan master layanan *Room Service*.

2) Transaksi

Proses transaksi terdiri 4 (empat) proses, yaitu: proses reservasi, proses *check-in*, proses transaksi tamu, dan proses *check-out*.

3) Laporan

Proses membuat laporan merupakan proses yang digunakan dalam pembuatan history atau kumpulan informasi proses bisnis *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Laporan ini ditujukan bagi manajer *Homestay* agar dapat memantau dan mengetahui perkembangan hotel secara lebih tersusun dan spesifik.



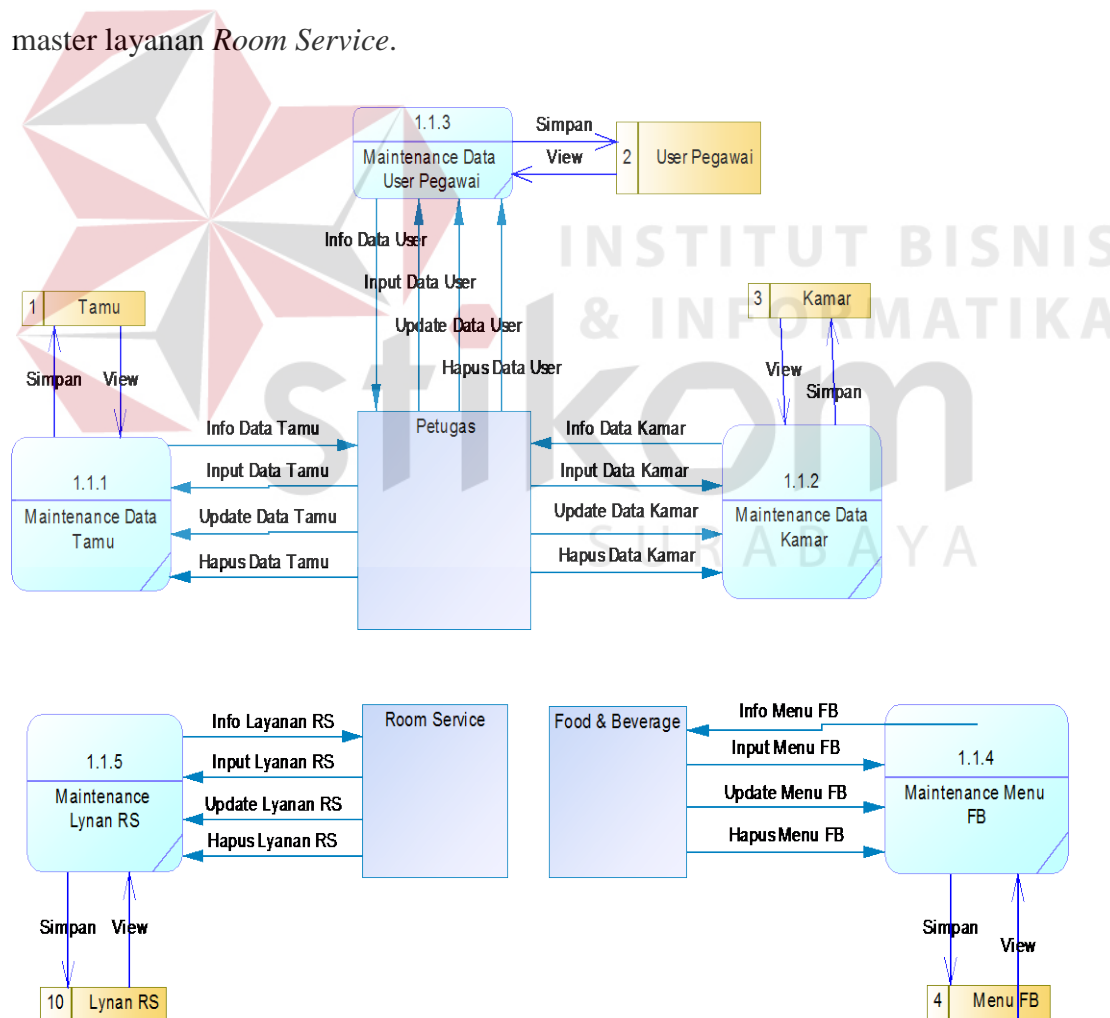
Gambar 3.14 Data Flow Diagram Level 0 Sistem Informasi Manajemen Hotel
Pada Homestay “The Rumah Kita” Lumajang

C. Data Flow Diagram Level 1

Perancangan DFD Level 1 dilakukan dengan mendekompos masing-masing proses pada DFD Level 0. Pada DFD Level 1 terdapat beberapa sub-proses, yaitu:

1) Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master

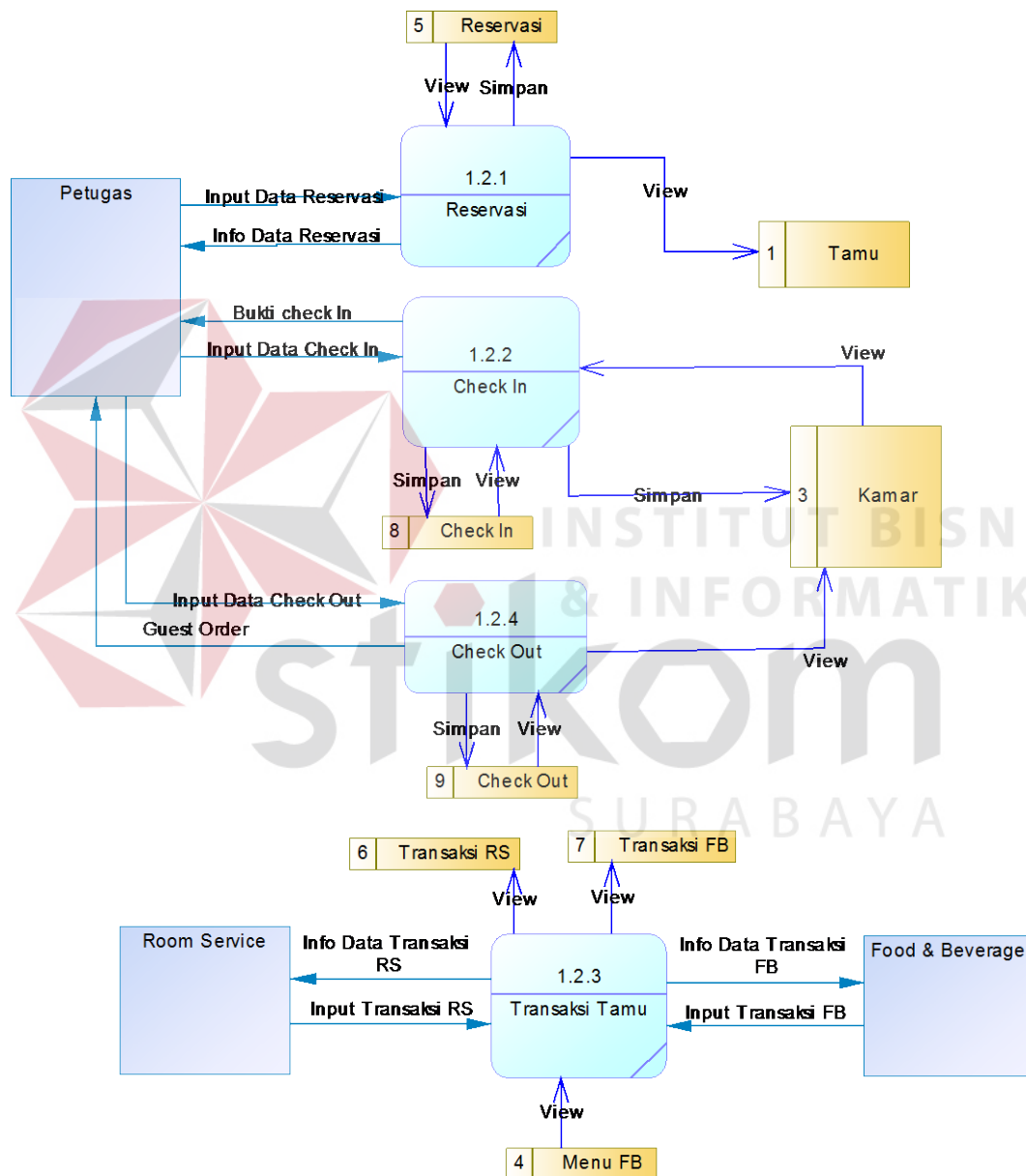
DFD level 1 pada proses *maintenance* atau mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 3.15 yang terdiri atas 5 (lima) data master yaitu: master tamu, master kamar, master *user pegawai*, master menu *food & beverage*, dan master layanan *Room Service*.



Gambar 3.15 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master

2) Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Data Transaksi

DFD Level 1 proses transaksi terdiri dari 4 (empat) proses, yaitu: proses reservasi, proses *check-in*, proses transaksi tamu, dan proses *check-out*. Dapat dilihat pada Gambar 3.16.

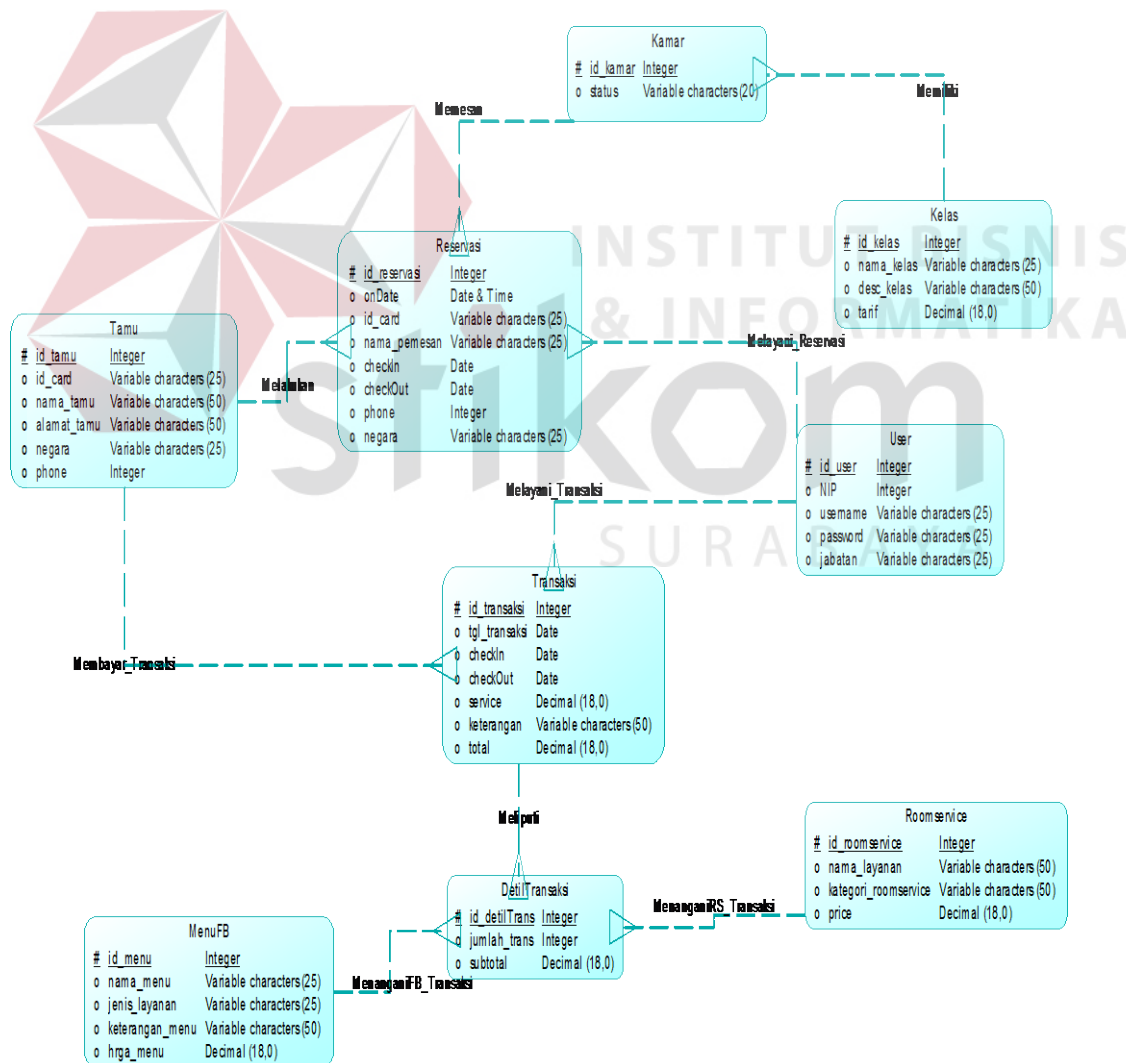


Gambar 3.16 Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Data Transaksi

3.7.4 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan proses yang menunjukkan hubungan antar entitas dan relasinya. ERD digunakan untuk menggambarkan pemrosesan dan hubungna data-data yang digunakan dalam Sistem Informasi Manajemen Hotel ini. *Entity Relationship Diagram (ERD)* terbagi menjadi *Conceptual Data Model (CDM)*, seperti pada Gambar 3.16 dan *Physical Data Model (PDM)*, pada Gambar 3.17.

A. Conceptual Data Model (CDM)

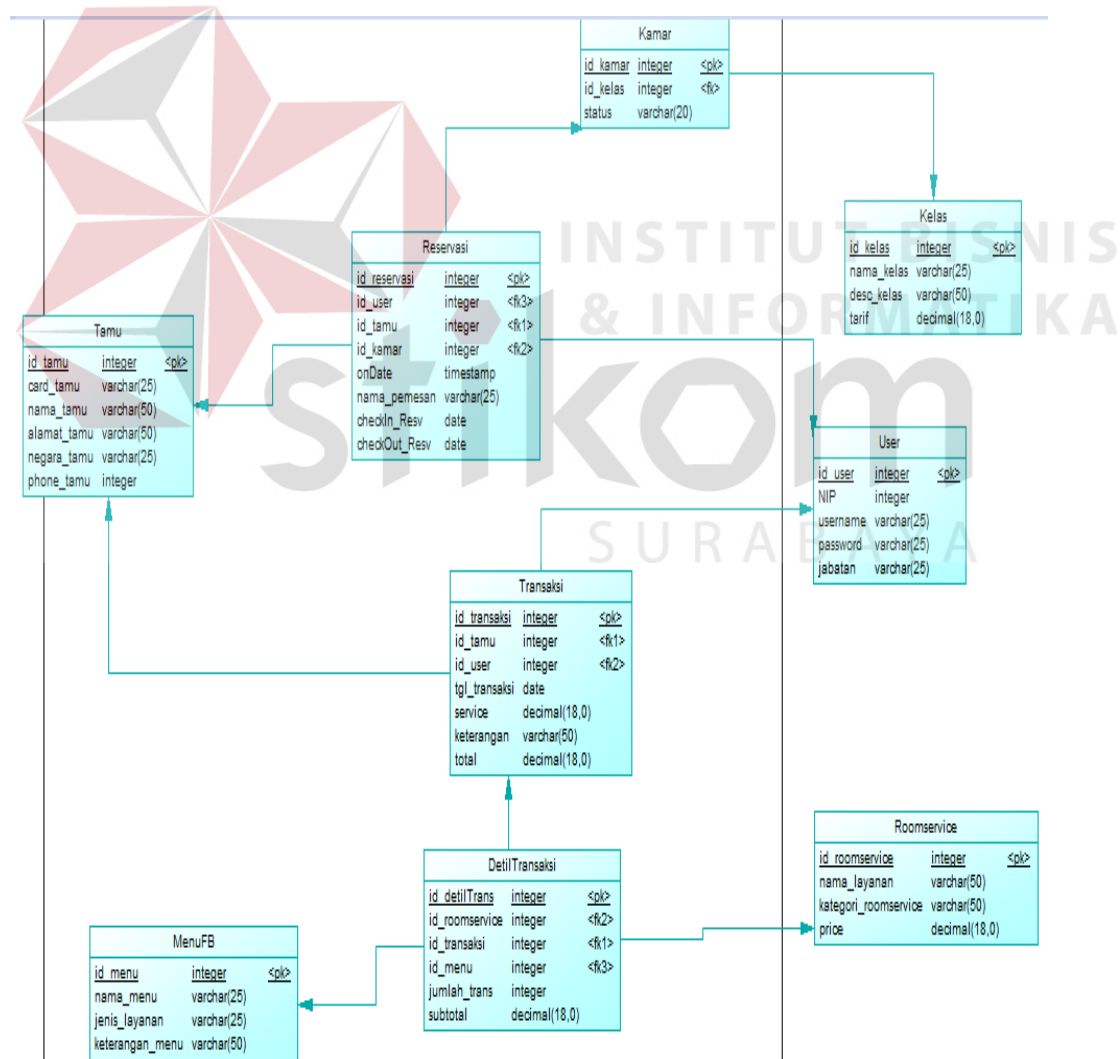


Gambar 3.17 Conceptual Data Model

Gambar 3.17 diatas merupakan gambar *Conceptual Data Model* (CDM) dari Sistem Informasi Manajemen Hotel pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang terdapat 9 tabel yang saling berhubungan.

B. *Physical Data Model* (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil dari *generate* dari CDM diatas. Data tabel pada PDM merupakan data yang akan digunakan saat membuat aplikasi. PDM pada Sistem Informasi Manajemen Hotel *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Physical Data Model

3.8 Struktur Tabel

Dari hasil generate ERD diatas, dapat dibuat susunan *database* seperti pada uraian berikut:

A. Tabel Tamu

Primary Key : id_tamu

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan semua data tamu.

Tabel 3.3 Tabel Tamu

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_tamu	integer		Pk		
card_tamu	varchar	25			
nama_tamu	varchar	50			
alamat_tamu	varchar	50			
negara_tamu	varchar	25			
Phone	integer				

B. Tabel Kelas

Primary Key : id_kelas

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data kelas kamar

Tabel 3.4 Tabel Kelas

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_kelas	integer		Pk		
nama_kelas	varchar	25			
desc_kelas	varchar	50			
Tariff	decimal	18,0			

C. Tabel Kamar

Primary Key : id_kamar

Foreign Key : id_kelas

Fungsi : Menyimpan data kamar

Tabel 3.5 Tabel Kamar

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_kamar	integer		Pk		
id_kelas	integer		Fk	id_kelas	kelas
status	varchar	20			

D. Tabel MenuFB

Primary Key : id_menu

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data menu *food & beverage*.

Tabel 3.6 Tabel Menu FB

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_menu	integer		Pk		
nama_menu	varchar	25			
jenis_menu	varchar	25			
keterangan_menu	varchar	50			
harga_menu	decimal	18,0			

E. Tabel *Room Service*

Primary Key : id_roomservice

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data layanan *Room Service*.

Tabel 3.7 Tabel *Room Service*

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_roomservice	integer		Pk		
nama_layanan	varchar	50			

kategori_roomservice	varchar	50			
price	decimal	18,0			

F. Tabel Reservasi

Primary Key : id_reservasi

Foreign Key : id_user; id_tamu; id_kamar

Fungsi : Menyimpan data reservasi yang dilakukan tamu.

Tabel 3.8 Tabel Reservasi

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_reservasi	integer		Pk		
id_user	integer		Fk	id_user	User
id_tamu	integer		Fk	id_tamu	Tamu
id_kamar	integer		Fk	id_kamar	Kamar
onDate	date				
nama_pemesan	varchar	25			
checkIn_Resv	date				
checkout_Resv	date				

G. Tabel Transaksi

Primary Key : id_transaksi

Foreign Key : id_tamu; id_user

Fungsi : Menyimpan data transaksi tamu

Tabel 3.9 Tabel Transaksi

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_transaksi	integer		Pk		
id_tamu	integer		Fk	id_tamu	Tamu
id_user	Integer		Fk	id_user	User
tgl_transaksi	date				
service	decimal	18,0			
Keterangan	varchar	50			
total	decimal	18,0			

H. Tabel DetilTransaksi

Primary Key : id_detilTrans

Foreign Key : id_roomservice; id_transaksi; id_menu

Fungsi : Menampung data detail transaksi yang dilakukan tamu.

Tabel 3.10 Tabel Detil Transaksi

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
id_detiltrans	integer		Pk		
id_roomservice	integer		Fk	id_room-service	Room Service
id_transaksi	integer		Fk	id_transaksi	Transaksi
id_menu	integer		Fk	id_menu	Menu

jumlah_trans	integer				
subtotal	decimal	18,0			

I. Tabel *User*

Primary Key : *id_user*

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *user* pegawai.

Tabel 3.11 Tabel *User*

Field	Data Type	Length	Constraint	Foreign Key	
				On Field	On Type
<i>Id_user</i>	integer		Pk		
NIP	integer				
<i>Username</i>	varchar	25			
Password	varchar	25			
jabatan	varchar	25			

3.9 Desain *User Interface*

Pada tahap ini dilakukan perancangan input/output untuk berinteraksi antara *user* dengan sistem. Desain *user interface* berfungsi untuk memberikan gambaran terhadap desain pada Sistem Informasi Manajemen Hotel pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang.

A. Halaman Login

248 x 59

HOMESTAY "THE RUMAH KITA" LUMAJANG

LOGIN

User Text

Password Text

OK CANCEL

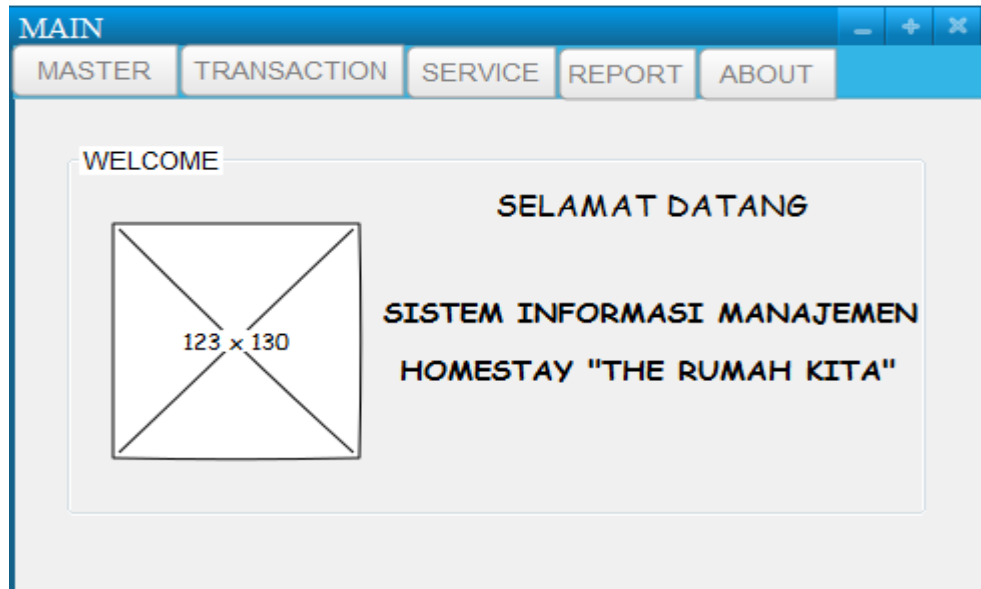
Gambar 3.18 Desain *User Interface Form Login*

Tabel 3.12 Fungsi Obyek Form *Login*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	<i>Username</i>	<i>TextBox</i>	Diisi dengan <i>username</i> pegawai
2	<i>Password</i>	<i>TextBox</i>	Diisi dengan password <i>user</i> pegawai
3	Ok	Button	Digunakan untuk konfirmasi <i>username & password</i> , lalu masuk ke halaman utama
4	Cancel	Button	Digunakan untuk membatalkan proses <i>login</i>

B. Halaman Utama

Halaman utama ini muncul setelah *user* berhasil *login*. Halaman ini berisi menu yang dapat dipilih oleh setiap *user*/petugas, menu yang dapat dipilih adalah sesuai dengan hak akses tamu. Halaman utama ditampilkan pada Gambar 3.19.



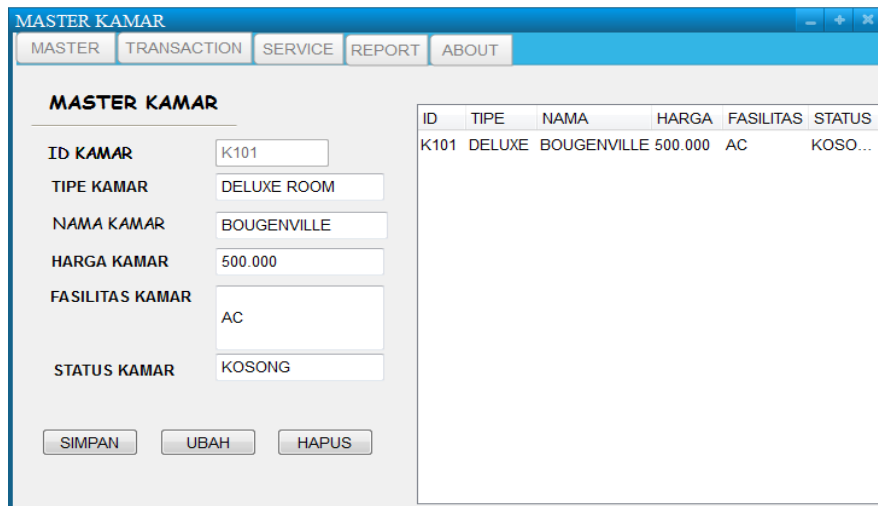
Gambar 3.19 Desain *User Interface* Halaman Utama

Tabel 3.13 Fungsi Obyek Halaman Utama

No	Obyek	Tippe Obyek	Fungsi
1	<i>Master</i>	<i>TabControl</i>	Digunakan untuk <i>maintenance</i> data master
2	<i>Transaction</i>	<i>TabControl</i>	Digunakan untuk menginput data transaksi
3	<i>Service</i>	<i>TabControl</i>	Digunakan untuk menginput dan melihat data <i>service</i> /layanan tamu
4	<i>Report</i>	<i>TabControl</i>	Digunakan untuk melihat data laporan
5	<i>About</i>	<i>TabControl</i>	Digunakan untuk mengetahui penjelasan tentang aplikasi tersebut.

C. Form *Maintenance* Kamar

Form ini digunakan untuk melakukan *maintenance* pada data kamar. Pada form ini dapat dilakukan proses insert, edit, dan delete. Desain Form *Maintenance* Kamar dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Desain *User Interface* Form *Maintenance* Kamar

Tabel 3.14 Fungsi Obyek Form *Maintenance* Kamar

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Id kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi id kamar
2	Tipe kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi tipe kamar
3	Nama kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi nama kamar
4	Harga kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi harga kamar
5	Fasilitas kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi penjelasan tentang fasilitas kamar
6	Status kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi status kamar
7	Simpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan data kamar
8	Ubah	<i>Button</i>	Untuk melakukan perubahan data
9	Delete	<i>Button</i>	Untuk menghapus data kamar

D. Halaman *Maintenance User*

Form ini digunakan untuk melakukan *maintenance* pada data *user*. Pada form ini dapat dilakukan proses insert, edit, dan delete.

The screenshot shows a window titled "MASTER USER" with tabs for MASTER, TRANSACTION, SERVICE, REPORT, and ABOUT. The MASTER tab is active, displaying a form on the left and a table on the right.

Form Fields:

- ID USER: U01
- NAMA USER: 1256012
- PRIVILEGE: ADMIN (dropdown menu)
- PASSWORD: USAM1A
- ALAMAT: LUMAJANG
- HANDPHONE: 0815698

Buttons: SIMPAN, UBAH, HAPUS

Table Data:

ID	NAMA	PRIVILEGE	PASSWORD	ALAMAT	HAND...
U01	SAMUEL	ADMIN	USAM1A	LUMAJA...	0815698

Gambar 3.21 Desain User Interface Form Maintenance User

Tabel 3.15 Fungsi Obyek Form Maintenance User

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Id user	TextBox	Untuk mengisi id user
2	Nama user	TextBox	Untuk mengisi nama user
3	Privilege	ComboBox	Untuk memilih jabatan user
4	Password	TextBox	Untuk mengisi password login user
5	Alamat	TextBox	Untuk mengisi alamat user
6	Handphone	TextBox	Untuk mengisi nomor handphone
7	Simpan	Button	Untuk menyimpan data user
8	Ubah	Button	Untuk melakukan perubahan data
9	Delete	Button	Untuk menghapus data user

E. Halaman *Maintenance* Layanan *Room Service*

Form ini digunakan untuk melakukan *maintenance* pada data layanan *Room Service* yang nantinya akan dipesan oleh tamu. Pada form ini dapat dilakukan proses insert, edit, dan delete

ID	NAMA LAYANAN	JENIS LAYANAN	HARGA
S001	Laundry	Celana Jeans	10.000
S003	Extra Charges	Extra Bed	15.000

Gambar 3.22 Desain *Maintenance* Layanan *Room Service*

Tabel 3.16 Fungsi Obyek Form *Maintenance* Layanan *Room Service*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Id layanan	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi id <i>Room Service</i>
2	Nama layanan	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi nama layanan
3	Jenis Layanan	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi jenis layanan
4	Harga	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi harga layanan
5	<i>Dgv Room Service</i>	<i>DataGridView</i>	Untuk melihat daftar layanan <i>Room Service</i> yang ada & untuk memilih data yang ingin di ubah

6	Simpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan layanan
7	Ubah	<i>Button</i>	Untuk melakukan perubahan data layanan
8	Delete	<i>Button</i>	Untuk menghapus data layanan

F. Halaman *Maintenance Menu Food & beverage*

Form ini digunakan untuk melakukan *maintenance* pada data menu *Food & beverage* yang nantinya akan dipesan oleh tamu. Pada form ini dapat dilakukan proses insert, edit, dan delete

Gambar 3.23 Desain *Maintenance Menu Food & beverage*

Tabel 3.17 Fungsi Obyek Form *Maintenance Menu Food & beverage*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Id menu	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi id menu
2	Nama Menu	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi nama menu

3	Keterangan	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi jenis menu (Makanan atau Minuman)
4	Harga	<i>TextBox</i>	Untuk mengisi harga menu
5	<i>Dgv MenuFB</i>	<i>DataGridView</i>	Untuk melihat daftar menu <i>food & beverage</i> yang ada & untuk memilih data yang ingin di ubah
6	Simpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan data menu
7	Ubah	<i>Button</i>	Untuk melakukan perubahan data menu
8	Delete	<i>Button</i>	Untuk menghapus data menu

G. Halaman Transaksi *Room Service*

Form ini digunakan bagian *Room Service* untuk menginputkan data transaksi *Room Service* yang dilakukan oleh tamu.

LAYANAN SERVICE

:: TRANSAKSI LAYANAN SERVICE ::

Tanggal

Kamar : Search Kamar

Tamu :

Nama Kode Service

List Service

Kode	Nama Service	Jenis	Harga
S001	Laundry	Jeans	10000
S002	Extra Charge	Pillow	5.000
S003	Laundry	Jas	15.000
S004	Extra Charge	Bed	10.000

Cart

Kode	Nama	Jenis	Harga	Item	Jumlah
S001	Laundry	Jeans	10.000	2	20.000
S002	Extra Charge	Pillow	5.000	1	5.000

Rp.

Gambar 3.24 Desain Transaksi *Room Service*

Tabel 3.18 Fungsi Obyek Form Transaksi *Room Service*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Search Kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mencari data tamu melalui data kamar yang diinputkan
2	Nama Tamu	<i>TextBox</i>	Untuk menampung nama tamu yang terdeteksi melalui search kamar
3	Kode	<i>TextBox</i>	Untuk menampung id layanan dari service yang dipilih
4	Nama Service	<i>TextBox</i>	Untuk menampung nama layanan dari service yang dipilih
5	Jenis Service	<i>TextBox</i>	Untuk menampung jenis service dari service yang dipilih
6	Harga	<i>Text Box</i>	Untuk menampung harga dari service yang dipilih
7	Dgv List Service	<i>DataGridView</i>	Untuk melihat pilihan list service yang dapat dipilih
8	Item	<i>TextBox</i>	Untuk menginputkan jumlah item yang akan dipesan
9	Jumlah	<i>TextBox</i>	Untuk melihat total harga dari item service yang dipesan
10	Subtotal	<i>TextBox</i>	Untuk melihat total transaksi yang nantinya harus dibayar saat checkout
11	Save	<i>Button</i>	Untuk menyimpan data transaksi room service
12	Back	<i>Button</i>	Untuk membatalkan transaksi dan kembali ke halaman sebelumnya.

H. Halaman Transaksi *Food & beverage*

Form ini digunakan bagian *Food & beverage* untuk menginputkan data transaksi *food & beverage* yang dilakukan oleh tamu.

LAYANAN FOOD & BEVERAGE

:: TRANSAKSI LAYANAN FOOD & BEVERAGE :: Tanggal

Kamar : Search Kamar Tamu : Nama / Kode F&B Search

Detail Transaksi

Kode	Nama	Harga	Item	Jumlah
F002	Macaroni Schotel	15.000	1	15.000
F004	Jeruk Manis	7.000	1	7.000

Cart

Rp.

Save Back

List Menu

Kode	Nama Menu	Keterangan	Harga
F001	Nasi Goreng RK	Makanan	20.000
F002	Macaroni Schotel	Makanan	15.000
F003	Nasi Campur	Makanan	25.000
F004	Jeruk Manis	Minuman	7.000
F005	Kopi Susu Hangat	Minuman	5.000

Gambar 3.25 Desain Transaksi Food Beverage

Tabel 3.19 Fungsi Obyek Form Transaksi *Food & beverage*

No	Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	Search Kamar	<i>TextBox</i>	Untuk mencari data tamu melalui data kamar yang diinputkan
2	Nama Tamu	<i>TextBox</i>	Untuk menampung nama tamu yang terdeteksi melalui search kamar
3	Kode	<i>TextBox</i>	Untuk menampung id menu dari menu food beverage yang dipilih
4	Nama Food beverage	<i>TextBox</i>	Untuk menampung nama food beverage dari list menu yang dipilih
5	Harga	<i>Text Box</i>	Untuk menampung harga dari list menu yang dipilih

6	Dgv List Menu	<i>DataGridView</i>	Untuk melihat pilihan list menu yang dapat dipilih
7	Item	<i>TextBox</i>	Untuk menginputkan jumlah item yang akan dipesan
8	Jumlah	<i>TextBox</i>	Untuk melihat total harga dari item menu yang dipesan
9	Subtotal	<i>TextBox</i>	Untuk melihat total transaksi yang nantinya harus dibayar saat checkout
10	Save	<i>Button</i>	Untuk menyimpan data transaksi food beverage
11	Back	<i>Button</i>	Untuk membatalkan transaksi dan kembali ke halaman sebelumnya.

I. Halaman Desain Nota Transaksi *Room Service*

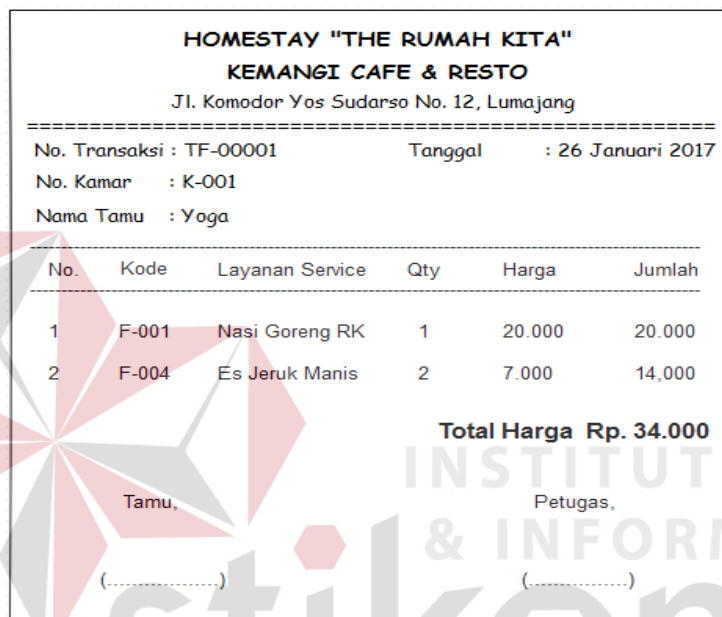
Form nota transaksi *Room Service* ini nanti digunakan untuk mencetak nota atau struk yang akan di tandatangani oleh tamu, dan akan menjadi arsip bagian *Room Service* saat bagian admin / *front office* meminta bukti transaksi.

NOTA TRANSAKSI						
HOMESTAY "THE RUMAH KITA"				No. Transaksi : TF-00001		
Room Service				Tanggal : 26 Januari 2017		
Jl. Komodor Yos Sudarso No. 12, Lumajang				No. Kamar : K-001		
Telp. (0334) 882876				Nama Tamu : Yoga		
No.	Kode	Layanan Service	Jenis Service	Qty	Harga	Jumlah
1	M-001	Laundry	Celana Jeans	1	10.000	10.000
2	M-003	Extra Charge	Extra Bed	1	15.000	15.000
Total Harga						Rp. 25.000
Tamu,				Petugas,		
(.....)				(.....)		

Gambar 3.26 Desain Nota Transaksi *Room Service*

J. Halaman Desain Nota Transaksi *Food & beverage*

Form nota transaksi *food & beverage* ini nanti digunakan untuk mencetak nota atau struk yang akan di tandatangani oleh tamu, dan akan menjadi arsip bagian food & bevergage saat bagian admin / *front office* meminta bukti transaksi.



HOMESTAY "THE RUMAH KITA"
KEMANGI CAFE & RESTO
Jl. Komodor Yos Sudarso No. 12, Lumajang

No. Transaksi : TF-00001 Tanggal : 26 Januari 2017
No. Kamar : K-001
Nama Tamu : Yoga

No.	Kode	Layanan Service	Qty	Harga	Jumlah
1	F-001	Nasi Goreng RK	1	20.000	20.000
2	F-004	Es Jeruk Manis	2	7.000	14.000

Total Harga Rp. 34.000

Tamu, _____ Petugas, _____
(.....) (.....)

Gambar 3.27 Desain Nota Transaksi *Food & beverage*

3.10 Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan maupun tujuan yang diharapkan. Kekurangan ataupun kelemahan dalam aplikasi ini akan dievaluasi pada tahap ini, sebelum diimplementasikan secara nyata. Desain uji coba dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

A. Desain Uji Coba Fitur Login

Proses login dilakukan dengan cara menginputkan *username* dan *password*, serta memilih hak akses yang digunakan. Data login yang digunakan terlihat pada tabel 3.20. Dan untuk test case login dapat dilihat pada tabel 3.21.

Tabel 3.20 Data Testing *User*

Nama Field	Data 1	Data 2	Data 3
<i>Username</i>	Admin	Admin	Admin
Password	Admin1	Admin	Admin1
Hak Akses	Admin	Manajer	-

Tabel 3.21 Test Case Login

Test Case Id	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Deskripsi, <i>username</i> , <i>password</i> , dan hak akses yang valid	Memasukan data 1 dari data testing <i>user</i>	Muncul pemberitahuan, “Login Berhasil” dan masuk pada form main menu.
2	Deskripsi <i>password</i> dan Hak Akses salah	Memasukan data 2 dari data testing <i>user</i>	Muncul pemberitahuan, “Login Gagal. Password Salah”.
3	Deskripsi Hak Akses	Memasukan data	Muncul

	Kosong	3 dari data testing <i>user</i>	pemberitahuan, “Hak Akses tidak boleh kosong”
--	--------	------------------------------------	---

B. Desain Uji Coba Manipulasi Data Kamar

Proses manipulasi data kamar merupakan prses penyimpanan data kamar.

Proses ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari obyek-obyek yang ada ada desain. Data kamar yang digunakan terlihat pada tabel 3.22. Dan untuk test case kamar dapat dilihat pada tabel 3.22.

Tabel 3.22 Data Testing Kamar

Nama Field	Data 1	Data 2	Data 3
Id kamar	K001	K002	-
Nama kamar	Anggrek	Melati	-
Harga kamar	250000	-	-
Deskripsi	Kelas Deluxe Double	Kelas Single	-
Status	Kosong	Kosong	-

Tabel 3.23 Test Case Kamar

Test Case Id	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
4	Tambah Data ke tabel kamar	Memasukkan data 1 tabel testing	Muncul Pesan “Data Kamar

	dengan lengkap	kamar dan klik button save	Berhasil Ditambah” dan data kamar muncul di data grid view
5	Tambah daa kamar tidak lengkap	Memasukkan data 1 & 2 tabel testing kamar	Muncul Pesan “Lengkapi data Kamar”
6	Mengubah Data Kamar	Memilih data pertama pada grid view, lalu mengubah harga kamar, dan klik button edit.	Muncul pesan “Data Kamar berhasil di ubah” dan data pada grid view berubah.
7	Menghapus Data kamar	Memilih data pada gridview lalu klik button delete.	Muncul Pesan konfirmasi “Anda yakin ingin menghapus data ini ?”. Jika berhasil, muncul pesan “data berhasil dihapus”

C. Desain Uji Coba Reservasi

Proses ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses transaksi reservasi yang dilakukan oleh sistem. Data reservasi yang digunakan terlihat pada tabel 3.24. Dan untuk test case reservasi dapat dilihat pada tabel 3.25.

Tabel 3.24 Data Testing Reservasi

Nama Field	Data 1	Data 2	Data 3
Tanggal	Januari 28, 2017	Januari 28, 2017	-
Isi Data Tamu	Adi	-	Adi
ID kamar	K001	K001	-
Tanggal masuk	Januari 28, 2017	Januari 28, 2017	-
Tanggal keluar	Januari 30, 2017	Januari 30, 2017	-

Tabel 3.25 Test Case Data Reservasi

Test Case id	Tujuan	input	Output yang diharapkan
8	Menambah data reservasi	Masukkan data 1 tabel test reservasi dan klik button save	Muncul pesan “data reservasi berhasil ditambah”
9	Menambah data reservasi tanpa identitas tamu	Masukan data 2 tabel testreservasi	Muncul pesan “data reservasi tidak complete. Isi data tamu”

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1. Kebutuhan Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap selanjutnya dari proses analisis dan perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tahap menuliskan kode-kode program agar menghasilkan sistem yang sesuai dengan analisis dan perancangan. Agar sistem dapat berjalan dengan baik, maka perlu perangkat yang memadai. Berikut merupakan kebutuhan sistem yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.

4.1.1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak merupakan program-program yang dibutuhkan dalam membuat Sistem Informasi Manajemen Hotel pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang agar berjalan dengan baik.

1. Sistem Operasi : *Windows 7*
2. Database : *Microsoft SQL Server Management Studio 2008*
3. Bahasa Pemrograman : *Microsoft Visual Basic .Net 2012*
4. Perancangan sistem : *Power Designer 15* dan *Visio 2013*
5. Perancangan I/O : *Pencil*

4.1.2. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan peralatan fisik yang mendukung agar sistem informasi Manajemen Hotel pada *Homestay* “The rumah Kita” Lumajang berjalan dengan baik, seperti:

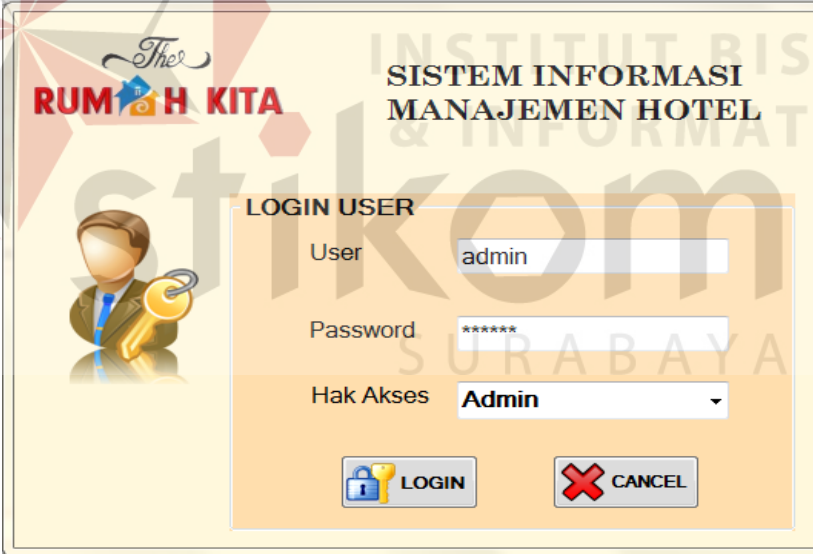
1. *Processor* : *Intel Core I5* atau yang lebih tinggi

- 2. RAM : 4 Gigabytes DDR 3 atau yang lebih tinggi
- 3. HDD : 640 Gigabytes atau yang lebih tinggi
- 4. Graphic : Intel GMA On Board Graphic Card
- 5. Monitor : 18 inch (optional)

4.2. Implementasi Sistem

Setelah kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras terpenuhi, maka proses selanjutnya adalah *implementasi* atau penerapan sistem. Berikut merupakan penjelasan tiap form yang ada pada Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang.

4.2.1. Form Login



The screenshot shows a login window for 'The Rumah Kita' hotel management system. The window has a yellow background and a logo on the left. The title bar reads 'SISTEM INFORMASI MANAJEMEN HOTEL'. Below the title, there is a section titled 'LOGIN USER'. It contains three input fields: 'User' with the value 'admin', 'Password' with masked characters '*****', and 'Hak Akses' with a dropdown menu showing 'Admin'. At the bottom, there are two buttons: 'LOGIN' with a key icon and 'CANCEL' with a red X icon.

Gambar 4.1 Form Login

Pada Gambar 4.1 merupakan form Login yang menunjukkan perintah bagi *user* untuk menginput *user* dan password sebagai keamanan sistem. Hak akses tersebut sangat penting karena untuk mencegah kecurangan dan penyalahgunaan. Jika *user* dan password yang dimasukkan salah, maka aplikasi akan memberikan

peringatan kepada *user* bahwa *user* dan password yang dimasukkan salah. Hal tersebut dapat terlihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Login Salah *User* dan Password

4.2.2. Form Halaman Utama

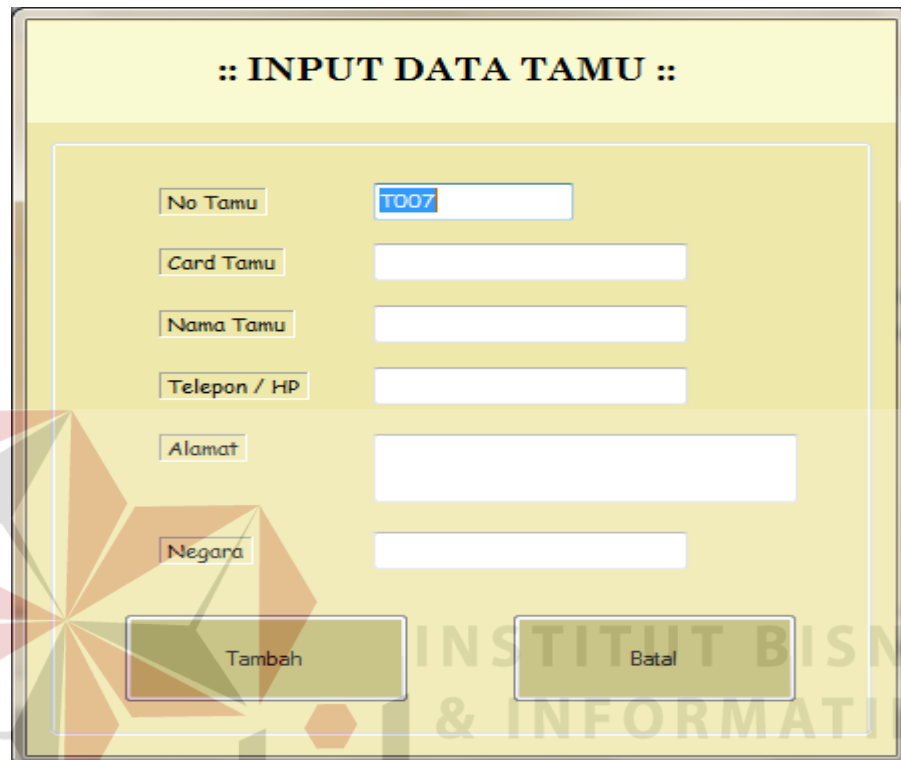
Merupakan form yang berisi tentang menu-menu yang dapat dipilih untuk melakukan *maintenance* data, menginput transaksi, maupun membuat laporan.



Gambar 4.3 Form Halaman Utama

4.2.3. Form Master Tamu

Merupakan form yang berisi data master tamu. Input data tamu ini dilakukan ketika tamu melakukan reservasi.



:: INPUT DATA TAMU ::

No Tamu: T007

Card Tamu:

Nama Tamu:

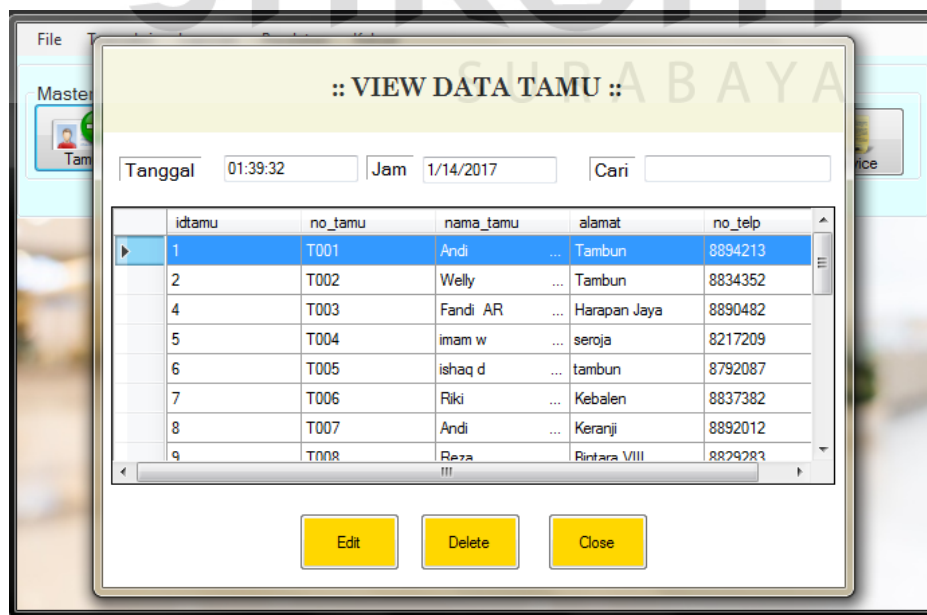
Telepon / HP:

Alamat:

Negara:

Tambah Batal

Gambar 4.4 Form Simpan Data Tamu



:: VIEW DATA TAMU ::

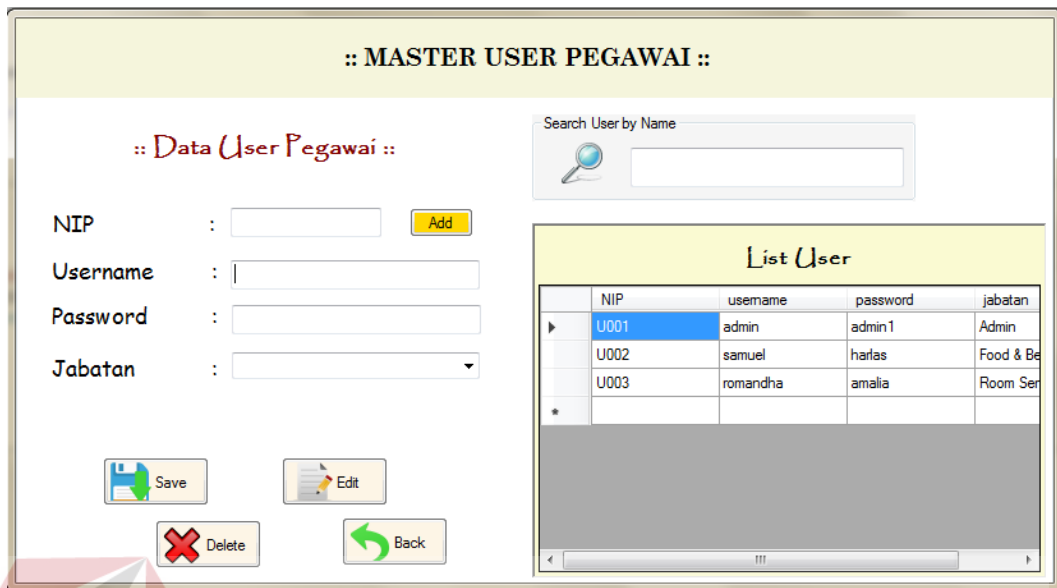
Tanggal: 01:39:32 Jam: 1/14/2017 Cari:

	id_tamu	no_tamu	nama_tamu	alamat	no_telp
▶	1	T001	Andi	Tambun	8894213
	2	T002	Welly	Tambun	8834352
	4	T003	Fandi AR	Harapan Jaya	8890482
	5	T004	imam w	seroja	8217209
	6	T005	ishaq d	tambun	8792087
	7	T006	Riki	Kebalen	8837382
	8	T007	Andi	KerANJI	8892012
	9	T008	Reza	Pintara VIII	8829283

Edit Delete Close

Gambar 4.5 Form View Data Tamu

4.2.4. Form Master *User* Pegawai



:: MASTER USER PEGAWAI ::

:: Data User Pegawai ::

NIP :

Username :

Password :

Jabatan :

Search User by Name

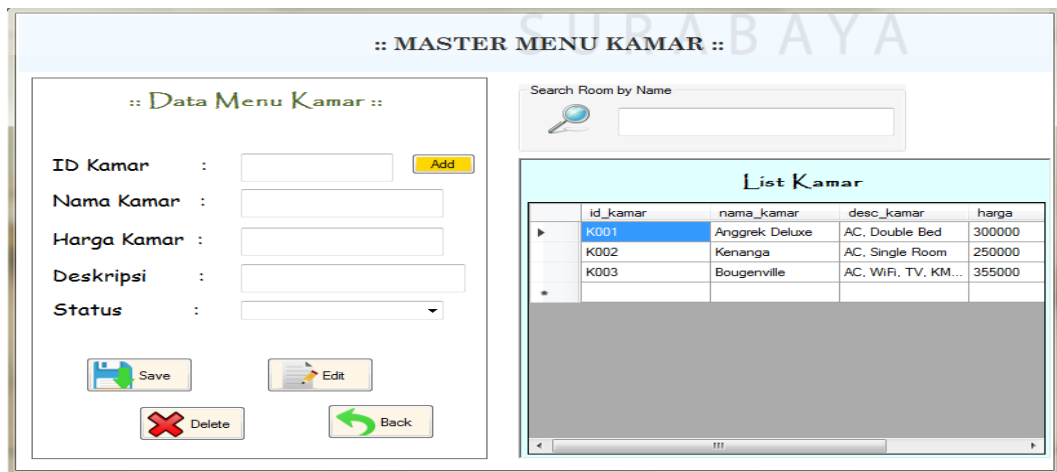
List User

	NIP	username	password	jabatan
▶	U001	admin	admin1	Admin
	U002	samuel	harlas	Food & Be
	U003	romandha	amalia	Room Ser
*				

Gambar 4.6 Form Master *User* Pegawai

Merupakan form yang digunakan untuk meinputkan data *user* yang memiliki hak akses terhadap aplikasi. Master User akan di inputkan oleh petugas admin.

4.2.5. Form Master Kamar



:: MASTER MENU KAMAR ::

:: Data Menu Kamar ::

ID Kamar :

Nama Kamar :

Harga Kamar :

Deskripsi :

Status :

Search Room by Name

List Kamar

	id_kamar	nama_kamar	desc_kamar	harga
▶	K001	Angrek Deluxe	AC, Double Bed	300000
	K002	Kenanga	AC, Single Room	250000
	K003	Bougenville	AC, WiFi, TV, KM...	355000
*				

Gambar 4.7 Form Master Kamar

Gambar 4.7 diatas merupakan menu form untuk melakukan *maintenance* kamar. Dalam form ini terdapat button save, cancel, delete, dan back. Data master kamar akan diinputkan oleh petugas admin.

4.2.6. Form Master Layanan *Room Service*

	id_roomservice	nama_layanan	kategori_roomservic	price
▶	R001	Laundry	Celana Jeans	25000
	R002	Extra Charges	Extra Pillow	5000
	R003	Laundry	Jas Kulit	35000
	R004	Laundry	Kemeja	10000

Gambar 4.8 Form Master Layanan *Room Service*

Gambar 4.8 merupakan menu form yang digunakan untuk *maintenance* data menu *Food & beverage*. Master menu *food & beverage* ini akan diinputkan oleh bagian *Food & Beverage*.

4.2.7. Form Master Menu *Food & beverage*

Form Master menu food & beverage merupakan menu form yang digunakan untuk *maintenance* data menu *Food & beverage*. Master menu *food & beverage* ini akan diinputkan oleh bagian *Food & Beverage*. Form master menu food & beverage dapat dilihat pada gambar 4.9.

:: MASTER MENU FOOD BEVERAGE ::

:: Data Menu Food Beverage ::

ID Menu : New

Nama Menu :

Jenis Menu :

Harga Menu :

Save
Edit

Delete
Back

Search Menu by Name

List Menu

	id_menuFB	nama_menu	jenis_menu	harga_m
▶	M001	Nasi Goreng RK	Makanan	20000
	M002	Roti Bakar	Makanan	15000
	M003	Teh Manis Hangat	Minuman	5000
	M004	Dimsum	Makanan	18000
	M005	Kopi Susu Hangat	Minuman	5000
*				

Gambar 4.9 Form Master Menu *Food & beverage*

4.2.8. Form Reservasi

Merupakan form yang digunakan untuk menginputkan data reservasi tamu. Melalui form ini tamu akan berstatus reservasi, ketika melakukan *check-in*, status tamu akan berubah menjadi *check-in*.

:: INPUT DATA RESERVASI ::

Transaction
Overview

Tanggal Wednesday, February 01, 2017

Nama Penyewa

No Tamu

Jam 11:20:55 AM

No Reservasi Res0002

Isi Data Tamu

Data Kamar

Kode Kamar

Kelas

Harga Sewa

Data Penyewaan

Tanggal Masuk Wednesday, February 01, 2017

Tanggal Keluar Wednesday, February 01, 2017

Save
New
Back

	No Reservasi	Tanggal	Nama Penyewa	No Tamu	Kode kamar	Kelas	Harga
*							

Save

Gambar 4.10 Form Reservasi

4.2.9. Form *Check-in*

Merupakan form yang digunakan untuk menginputkan data *check-in* tamu. Melalui form ini data tamu akan berubah menjadi status *check-in*. Form ini digunakan untuk tamu yang langsung memsani kamar, tanpa reservasi terlebih dahulu.

The screenshot shows a web-based form titled "FORM DATA CHECK IN". At the top, it says "Transaction" and "2017-02-01". The form is organized into three columns. The first column, "Data Reservasi", contains fields for "No Check In" (with value C0005), "Kode Kamar" (a dropdown menu), "Kamar", "Harga Kamar", "Tanggal Masuk" (Wednesday, February 01, 2017), "Tanggal Keluar" (Wednesday, February 01, 2017), and "Lama" (days). The second column, "Data Tamu", contains fields for "No Tamu" (T007), "Nama Penyewa", and "ID Card". The third column, "Data Biaya", contains fields for "Biaya Menginap", "DP", and "Kekurangan". At the bottom of the form, there are two buttons: "Save" and "Batal". A large, semi-transparent watermark "Stikom SURABAYA" is visible across the center of the form.

Gambar 4.11 Form *Check-in*

4.2.10. Form Transaksi *Room Service*

Form ini digunakan untuk menginputkan data transaksi yang dilakukan tamu pada bagian *Room Service*. Form transaksi *Room Service* ini akan diinputkan oleh bagian *room service*. Form transaksi *room service* dapat terlihat pada gambar 4.12.

:: ORDER ROOMSERVICE ::

Wednesda

Search Data

TRX *TRS10001*

Search Service by Name

Kamar. **Tamu.**

Data Transaksi

Kode	Nama Layanan	Jenis	Item	Harga	Jumlah
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kode Service	Nama Layanan	Jenis	Item	Harga	Jumlah
*					

Rp.

List Ser

id_roomservice	nama_layanan
R001	Laundry
R002	Extra Charges
R003	Laundry
R004	Laundry

Gambar 4.12 Form Transaksi *Room Service*

4.2.11. Form Transaksi *Food & beverage*

Form ini digunakan untuk menginputkan data transaksi yang dilakukan tamu pada bagian *food & beverage*.

:: PESANAN MENU ::

Wednesday, February 01, 2017

Search Data

TRX *R0001*

Search Menu by Name

Kamar. **Tamu.**

Data Transaksi

Kode Menu	Nama Menu	Item	Harga	Jumlah
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kode Menu	Nama Menu	Item	Harga	Jumlah
*				

Rp.

List Menu

id_menuFB	nama_menu	harga_menu
M001	Nasi Goreng RK	20000
M002	Roti Bakar	15000
M003	Teh Manis Hangat	5000
M004	Dimsum	18000
M005	Kopi Susu Hangat	5000

Gambar 4.13 Form Transaksi *Food & beverage*

4.2.12. Form Check-out

Merupakan form yang digunakan untuk menginputkan data tamu yang akan melakukan *check-out* dan pembayaran transaksi.

FORM CHECK-OUT :: RX-0001

Search Data

Transaction

Room. 2017-02-01 Grand Total Rp

Tamu.

Data Checkin

Tanggal Masuk Wednesday, February 01, 2017

Tanggal Keluar Wednesday, February 01, 2017

Lama hari

Data Biaya

Biaya Menginap

DP

Resto

Service

Bayar

Kembali

Data Tamu

No Tamu

Nama Penyewa

Save Batal

Gambar 4.14 Form *Check-out*

4.2.13. Form Laporan Transaksi Tamu Menginap

Merupakan laporan yang berisi data tamu yang sedang menginap di *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Laporan ini diperlukan oleh manajer dalam memantau perkembangan homestay.

LaporanTamuMenginap

1 of 1 Page Width Find Next

The RUMAH KITA

Jalan Komodor Yos Sudarso No.12, Lumajang - Jawa Timur

Phone: (0334)882876, email: rumahkitalumajang@yahoo.com

LAPORAN TAMU MENGINAP

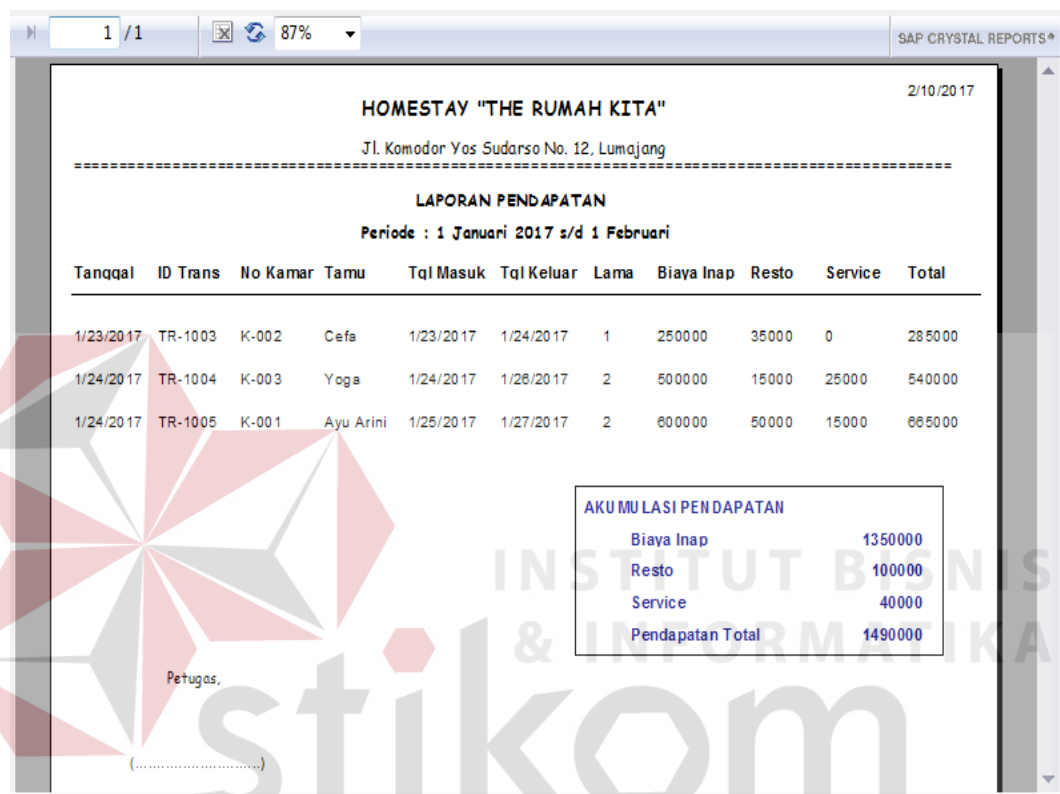
Periode : 1 Januari 2017 s/d 1 Maret 2017

id checkin	id reservasi	id tamu	id kamar	nama tamu	harga kamar	tgl datang	tgl pulang	lama	tarif	DP	sisa
		T003	K002	Cefa	250000	1/23/2017 12:00:00 AM	1/24/2017 12:00:00 AM	1	250000	100000	-150000
C0003		T005	K002	Dandung	250000	1/24/2017 12:00:00 AM	1/26/2017 12:00:00 AM	2	500000	250000	-250000
C0004		T006	K001	Icha	300000	1/25/2017 12:00:00 AM	1/27/2017 12:00:00 AM	2	600000	200000	-400000
C0005	R0002	T008	K003	jhgf	355000	2/9/2017 12:00:00 AM	2/10/2017 12:00:00 AM	1	355000	200000	-155000
C0006	R0003	T009	K004	Ayu Astari	200000	2/9/2017 12:00:00 AM	2/11/2017 12:00:00 AM	1	200000	100000	-100000
C0007	R0004	T010	K005	Lala	200000	2/9/2017 12:00:00 AM	2/10/2017 12:00:00 AM	1	200000	100000	-100000

Gambar 4.15 Form Laporan Tamu Menginap

4.2.14. Form Laporan Pendapatan

Merupakan laporan yang berisi data transaksi pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Laporan ini diakumulasikan untuk melihat pendapatan homestay pada satu periode.



HOMESTAY "THE RUMAH KITA"
Jl. Komodor Yos Sudarso No. 12, Lumajang

LAPORAN PENDAPATAN
Periode : 1 Januari 2017 s/d 1 Februari

Tanggal	ID Trans	No Kamar	Tamu	Tgl Masuk	Tgl Keluar	Lama	Biaya Inap	Resto	Service	Total
1/23/2017	TR-1003	K-002	Cefa	1/23/2017	1/24/2017	1	250000	35000	0	285000
1/24/2017	TR-1004	K-003	Yoga	1/24/2017	1/26/2017	2	500000	15000	25000	540000
1/24/2017	TR-1005	K-001	Ayu Arini	1/25/2017	1/27/2017	2	600000	50000	15000	665000

AKUMULASI PENDAPATAN

Biaya Inap	1350000
Resto	100000
Service	40000
Pendapatan Total	1490000

Petugas,
(.....)

Gambar 4.16 Form Laporan Pendapatan

4.2.15. Form Laporan Transaksi *Room Service*

Merupakan laporan yang berisi data transaksi *room service* yang dilakukan tamu yang sedang menginap di *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Laporan data transaksi *food & beverage* dapat dilihat pada gambar 4.17.

The RUMAH KITA
 Jalan Komodor Yos Sudarso No.12, Lumajang - Jawa Timur
 Phone. (0334)882876, email. rumahkitalumajang@yahoo.com

LAPORAN TRANSAKSI ROOMSERVICE

id	tanggal	nama layanan	kategori roomservice	item	price	subtotal
TRS10001	2/1/2017 12:00:00 AM	Extra Charges	Extra Pillow	1	5000	5000

Gambar 4.17 Form Laporan Transaksi *Room Service*

4.2.16. Form Laporan Transaksi *Food & Beverage*

Merupakan laporan yang berisi data transaksi *food & beverage* yang dilakukan tamu yang sedang menginap di *Homestay "The Rumah Kita"* Lumajang. Laporan data transaksi *food & beverage* dapat dilihat pada gambar 4.18.

The RUMAH KITA
 Jalan Komodor Yos Sudarso No.12, Lumajang - Jawa Timur
 Phone. (0334)882876, email. rumahkitalumajang@yahoo.com

LAPORAN TRANSAKSI RESTO

id	tanggal	nama menu	item	harga menu	subtotal
R0001	2/1/2017 12:00:00 AM	Roti Bakar	2	15000	30000

Gambar 4.18 Form Laporan Transaksi Tamu Menginap

4.3 Evaluasi Sistem

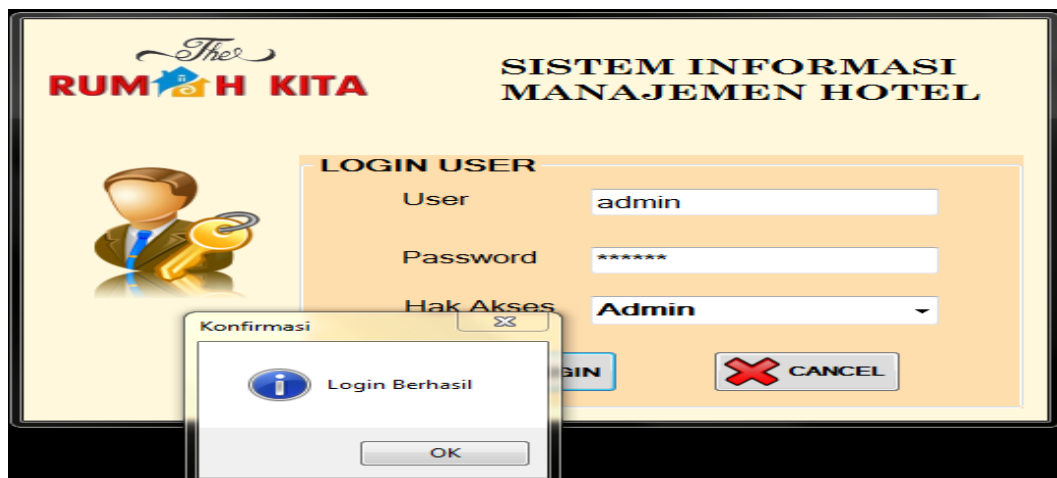
Setelah melakukan implementasi sistem, tahap selanjutnya adalah evaluasi sistem. Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Manajemen Hotel pad *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang telah sesuai dengan yang diharapkan.

4.3.1 Uji Coba Form Login

Tujuan dari uji coba form login adalah untuk mengetahui apakah form fungsi form login sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4.1 Uji Coba Form Login

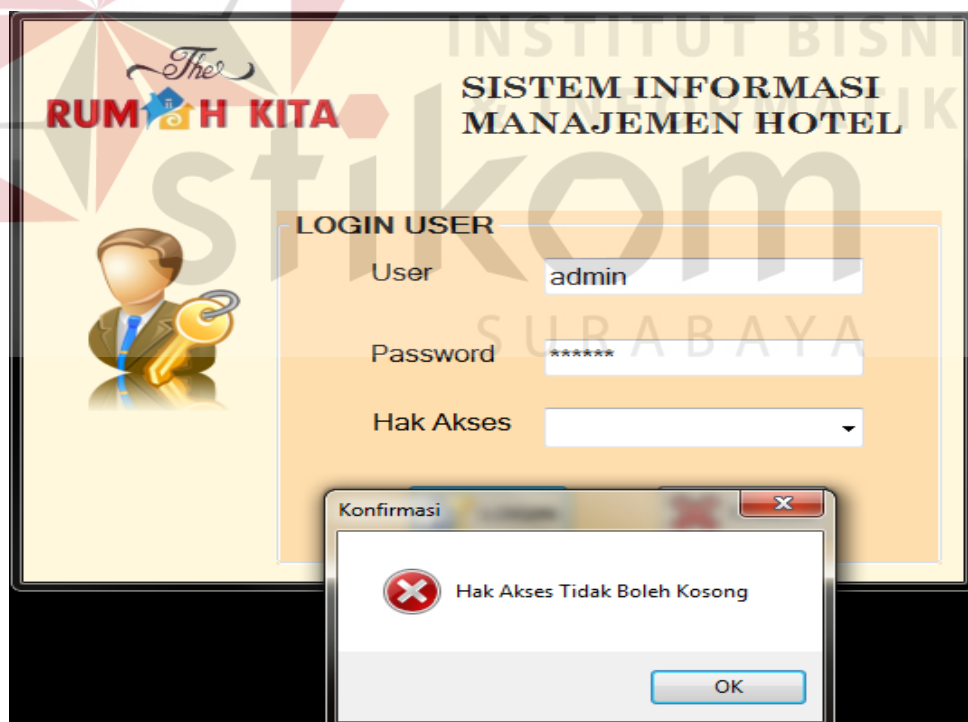
No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Output
1	Login <i>username</i> , <i>password</i> , dan hak akses yang valid	Username, Password, Hak akses	Muncul pesan “login berhasil”	Gambar 4.19
2	Login dengan <i>username</i> atau password salah	<i>Username</i> , Password	Muncul pesan, “ <i>user</i> atau password” salah	Gambar 4.20
3	Login dengan mengkosongi <i>password</i>	<i>Username</i> , Password	Muncul pesan “data kurang lengkap”	Gambar 4.21



Gambar 4.19 Login *username*, *password* , dan hak akses yang valid



Gambar 4.20 Login dengan *username* atau *password* salah



Gambar 4.21 Login dengan mengkosongi *password*

4.3.2 Uji Coba Form Data Tamu

Tujuan dari uji coba form data tamu adalah untuk mengetahui apakah form fungsi form data tamu sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4. 2 Uji coba Form Data Tamu

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Output
1	Menyimpan data tamu	No.Tamu, Nama Tamu, Alamat, Telepon	Muncul pesan, “Penambahan Data tamu berhasil”	Gambar 4.5

4.3.3 Uji Coba Form Data Kamar

Tujuan dari uji coba form data kamar adalah untuk mengetahui apakah fungsi form data kamar sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4. 3 Uji coba Form Data Tamu

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Output
1	Melakukan edit data kamar	ID Kamar, Nama Kamar, Kelas Kamar, Harga, kamar, Fasilitas	Muncul pesan, “Anda yakin ingin menyimpan perubahan data kamar ini ?”	Gambar 4.10

4.3.4 Uji Coba Form Menu Food Beverage

Tujuan dari uji coba form menu *food & beverage* adalah untuk mengetahui apakah form fungsi form menu *food & beverage* sudah berjalan dengan baik.

Tabel 4. 4 Uji coba Form Data Menu *Food & beverage*

No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Output
----	--------	-------	------------------------	--------

1	Menghapus data menu	ID Menu, nama menu, keterangan, harga	Muncul pesan, “Anda yakin ingin menghapus data ini ?”	Gambar 4.13
2	Input data Menu tidak lengkap	ID Menu	Muncul pesan “Data anda tidak lengkap”	Gambar 4.12



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba dan implementasi terhadap rancang bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita”

Lumajang dapat digunakan untuk memberikan informasi pada bagian *Front office* tentang data tamu, reservasi, hingga data kamar yang kosong.

2. Untuk Bagian *Room Service* Dan Bagian *Food & beverage*, aplikasi ini dapat membantu melakukan rekap data transaksi *Room Service & Food & beverage*.

3. Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita”

Lumajang ini dapat membantu manajer dalam memberikan laporan reservasi, *check-in*, transaksi kamar, dan laporan pendapatan *Homestay*.

5.2 Saran

Berdasarkan Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Hotel yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk pengembangan Sistem Informasi Manajemen Hotel sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Manajemen Hotel Pada *Homestay* “The Rumah Kita”

Lumajang dapat dikembangkan menjadi sistem informasi manajemen hotel berbasis website yang lebih terstruktur.

2. Dapat mengintegrasikan Sistem Informasi Manajemen Hotel dengan proses *reservasi online*.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Abd Rahman. 2005. *Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Bandung : Graha Ilmu.

Dimiyati, Aan Surachlan SH. 1992. *Pengetahuan Dasar Perhotelan, Cetakan III*. Jakarta : CV. Devin Galan.

Mangkulo, Hengky Alexander. 2004. *Belajar Sendiri Pemrograman Database menggunakan Delphi 7.0 dengan metode ADO*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Ibrahim, Y. & Abdul Razzaq, A.R. 2010. *Homestay Program and Rural Community Development in Malaysia*.

Kendall, dan Kendall. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem Jilid 1*. Jakarta : Prenhallindo.

Komar, Richard. 2006. *Hotel Management (Manajemen Hotel)*. Jakarta : Grasindo.

Mulyadi. 2010. *Sistem Akuntansi, Edisi ke-3, Cetakan ke-5*. Jakarta : Salemba Empat.

Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

PBDEDIKNAS (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional). 2008. KBBI.

Pressman, Roger S. 2001. *“Software Engineering A Practitioner’s Approach.” Edisi kelima*. New York, Amerika : McGraw-Hill.

Susanto, Azhar. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung : Lingga Jaya.

BIODATA PENULIS

Nama : Corhepaticha Hayuranistya
Tempat/Tgl Lahir : Surabaya / 26 November 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Cipta Menanggal
Email : 12410100010@stikom.edu
No. Telp / HP : 085733003090

Riwayat Pendidikan

SD

Tahun Lulus / Ijazah : 2000 - 2001
Nama Institusi : SD Katolik Karitas II, Surabaya

Tahun Lulus / Ijazah : 2001 - 20016
Nama Institusi : SD Katolik Santo Yusup, Surabaya

SMP

Tahun Lulus / Ijazah : 2006 - 2009
Nama Institusi : SMP Katolik Angelus Custos II, Surabaya

SMA

Tahun Lulus / Ijazah : 2009 - 2012
Nama Institusi : SMA Katolik Santo Yusup, Surabaya

Perguruan Tinggi

Tahun Lulus / Ijazah : 2012 - sekarang
Jurusan / Program Studi : S1 Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi : Institut Bisnis dan Informatika Surabaya
Kota Perguruan Tinggi : Surabaya

LAMPIRAN

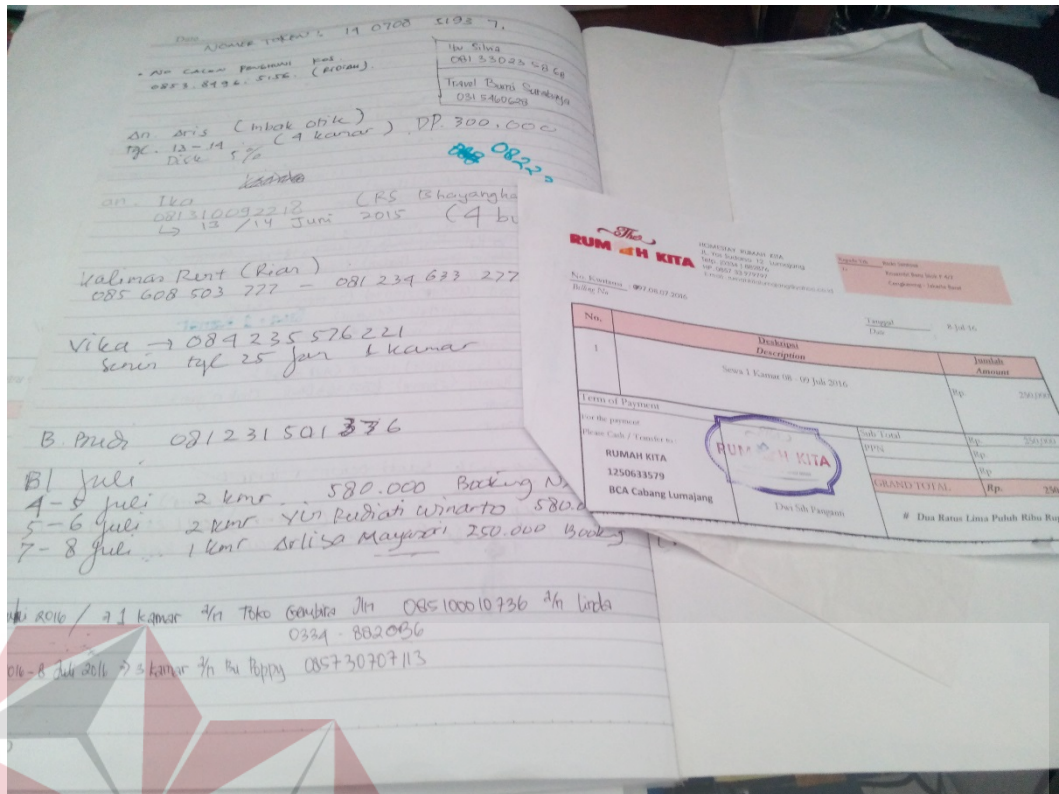
Lampiran 1. Data Penunjang

No	Nama	Alamat	Ind	CV	Temp	No	Nama	Alamat	Ind	CV	Temp
1	Mak	Gerbang Banyuwangi	1/2	19/11	25/11	18/12	Denny Lesmana	Kerawang Kulon Cluster Blok B.1	1/4	20/11	25/11
2	Polde	Polede Jatin	3/3	19/11	25/11	Bulan Januari 2016					
3	Adhi Pion danisna		1/2	23/11	28/11	5/1	Yeni Kuswoyo	Jl. Ransuban 11	1/1	1/1	5/1
4	Endro Lelana	Puri Airwana Blok AB no 05	1/2	24/11	25/11	7/1	Umi Maulid	Dusun Rantong	1/2	7/1	7/1
5	Illa Anggreni	Komp. SPB Jl. Wijaya Kusuma no 5 Laji Banyuw	1/1	24/11	24/11	11/1	Yeni Kuswoyo	Jl. Ransuban 11	1/1	1/1	1/1
6	M. In Kurnia	Mangrove Subrang 9H 52-B	4/1	26/11	27/11	11/1	Aqung Setyo Hartono	Sidoarjo Blok G 107 004/004 Wonorejo	1/2	1/1	1/1
7	U4 VERENA	Il. CI. 86	24/11	24/11	(beking)	12/1	Putut Hariyanto	Jl. Banteng RT. 004/004 Krayan - Bikan Barat	1/2	1/1	1/1
Bulan Desember						15/1	Andik Sumartono	Dukuh Meronggal 04/004 RT. 002/002 Gajugan - Surabaya	1/1	1/1	1/1
8	Agia Sallan	Jl. HP. Kusuma 42-S Keb. 01	3/6	2/12	4/12 (beking)	15/1	Widya Rahayuningsih	Taman Kuspa Sinaraga DL/1 Sidoarjo	2/1	2/1	2/1
9	Fsti Werdani	Wisma Karang Asem Induh Blok L31 1/4	1/2	5/12	6/12 (beking)	16/1	Puji Rahayu	Jl. Singodrono no. 5 Purabaya - Malang	1/1	1/1	1/1
10	Pranandita	Jl. NUSA Indah no. 24 Malang - Lowokwaru	1/1	7/12	8/12 (beking)	17/1	Iwan Adhin Cholifit	Taman Pratosa 70 Gresik	1/1	1/1	1/1
11	Asari	Jl. Glen 2 utara gg Kodum	1/1	8/12	9/12	18/1	Refeca	Susutalica	1/1	1/1	1/1
12	na	Jl. Soekarno Hatta no. 12	1/1	12/12	14/12	25/1	Yeni Kuswoyo	Jl. Ransuban	1/1	1/1	1/1
13	na	Jl. Mangar Kartada	1/2	14/12	15/12	25/1	Antoniuss Paot	Kab. Belu	1/1	1/1	1/1
14	USA		1/2	19/12	20/12	30/12	11/1 Marafita	Jl. Candia no 6 Makassar	1/1	1/1	1/1

Date

Booking dari booking.com (Agenda)

- ~~5 Juli 2016 - 7 Juli 2016~~ Pitu Prasta Utami (2 kamar)
7 - 8 Juli 2016 - 9 Juli 2016 Arisa Mayasari (1 kamar) 08 22 4444 0207 ✓
6 - 7 Juli 2016 - 8 Juli 2016 Linda (Toko Gembira) (1 kamar) (by phone) ✓
7 - 8 Juli 2016 - 9 Juli 2016 Poppy (3 kamar) (by phone) ✓
8 - 10 Juli 2016 Riska (1 kamar) no. 9 081 234 102900 ✓
8 - 9 Juli 2016 Agus (2 kamar) 081 328 088 336 ✓
5 - 7 Juli B. Susas (1 kamar) 081 234 563 637 - Haris 20 ✓
8 - 9 Juli Miki Santosa (1 kamar) 081 993 0020 ✓
9 - 10 Juli Ti file Parwanti (2 kamar) 580 000 081 798 1302 ✓
8 - 9 Juli Very Wahyudi 081 558 033 868 (1 kamar) X
21 Juli - 1 Agustus Firman Wardhani (1 kamar) 081 336 710 979 X
30 Juli - 31 Juli Annes Turisma 08 22 963 6469 X
12 Juli - 14 Juli Tika (BR) ✓
23 Juli - 24 Juli Novera Cristy (Traveloka) 1 kamar
18 Juli - 19 Juli Duci Harti - Juliarto (by Telp) 085 716 332 726 (transfer) ✓
19 Juli - 20 Juli Stephan Demmer (Booking) (1 kamar) (Belanda) 1 kamar X
170 Telp BRL 889 999
21 Juli - 22 Juli April (085 640 921 5835) (by phone) 2 kamar ✓
24 Juli - 25 Juli Wahyu Gajah Mada (4 kamar) **Sisa: 1 kamar**
20 Juli - 21 Juli - 22 Juli Rina Sucahyo (1 kamar)
20 Juli - 21 Juli P. Atri (1 kamar)
23 - 24 Juli Edward (081 330 899 001) 1 kamar (Aira Harjat)
23 - 24 Juli Bu Puspita (2 kamar) 0822 363 08211 Check in jam 5
26 Juli - 28 Juli 2 kamar
27 Juli - 28 Juli 2 kamar
1. 10 - 11 Sep 2016 Santi Dewi (1 kamar) ✓
2. 11 - 12 Sep 2016 P. Joko (3 kamar) 081 252 498 (1 kamar)
3. 17 - 18 Sep 2016 P. Yudha Hernowo (2 kamar)
4. 16 - 17 Sep 2016



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA