



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

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



Oleh:

**CORHEPATICHA HAYURANISTYA**

**12.41010.0010**

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

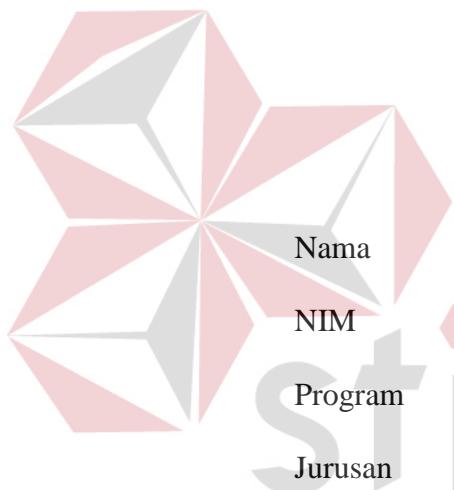
---

**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 :

: Corhepaticha Hayuranistya

: 12.41010.0010

: S1 (Strata Satu)

: Sistem Informasi

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

**2017**

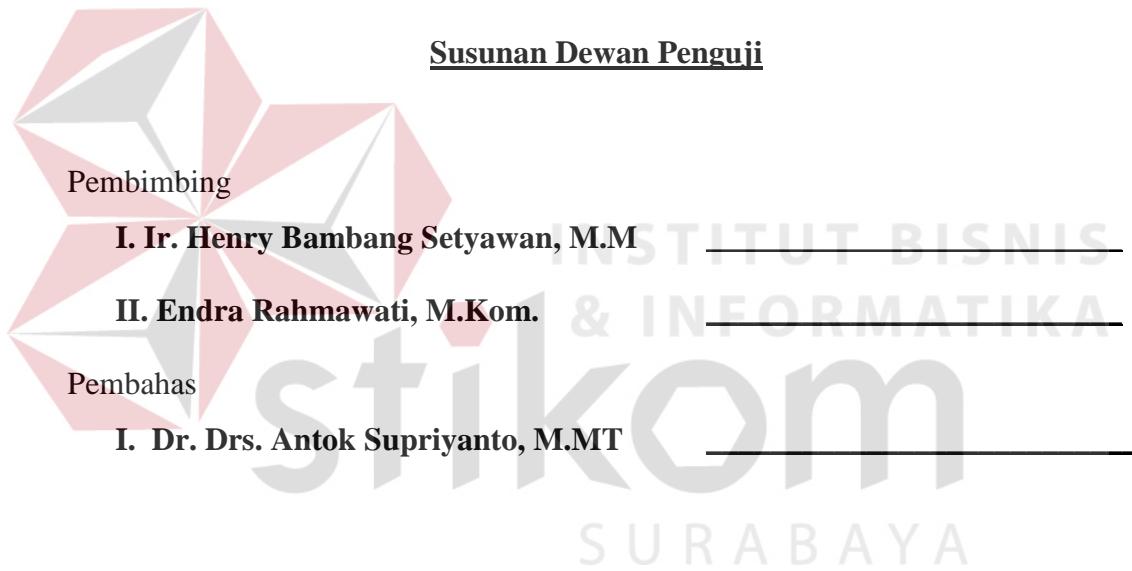
**TUGAS AKHIR**  
**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN**  
**HOTEL DENGAN APLIKASI VISUAL BASIC PADA**  
***HOMESTAY “THE RUMAH KITA” LUMAJANG***

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Corhepaticha Hayuranisty**

**NIM : 12.41010.0010**

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



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**

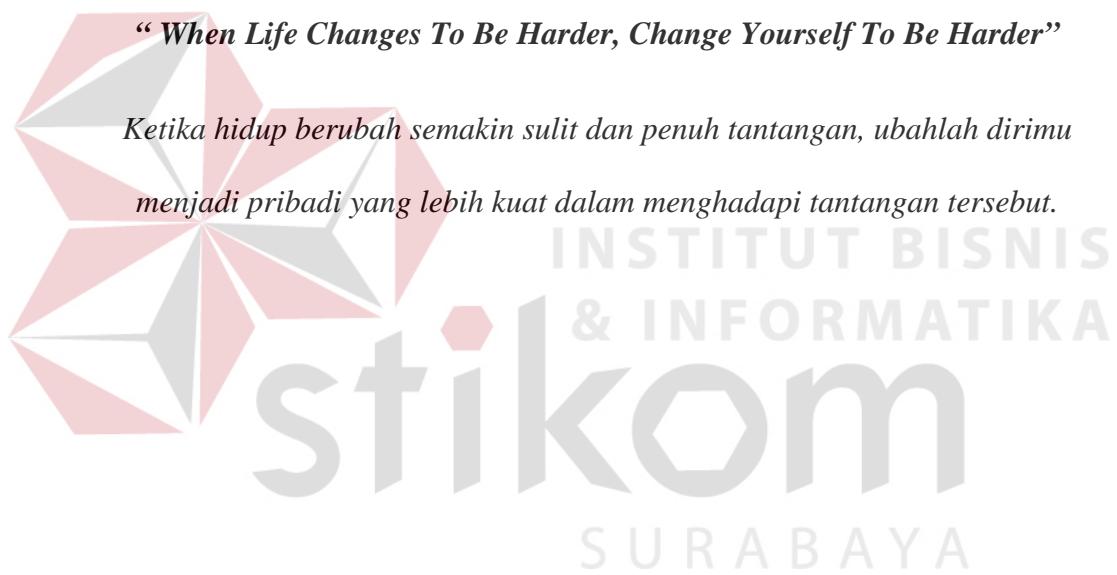
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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 Royalty 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



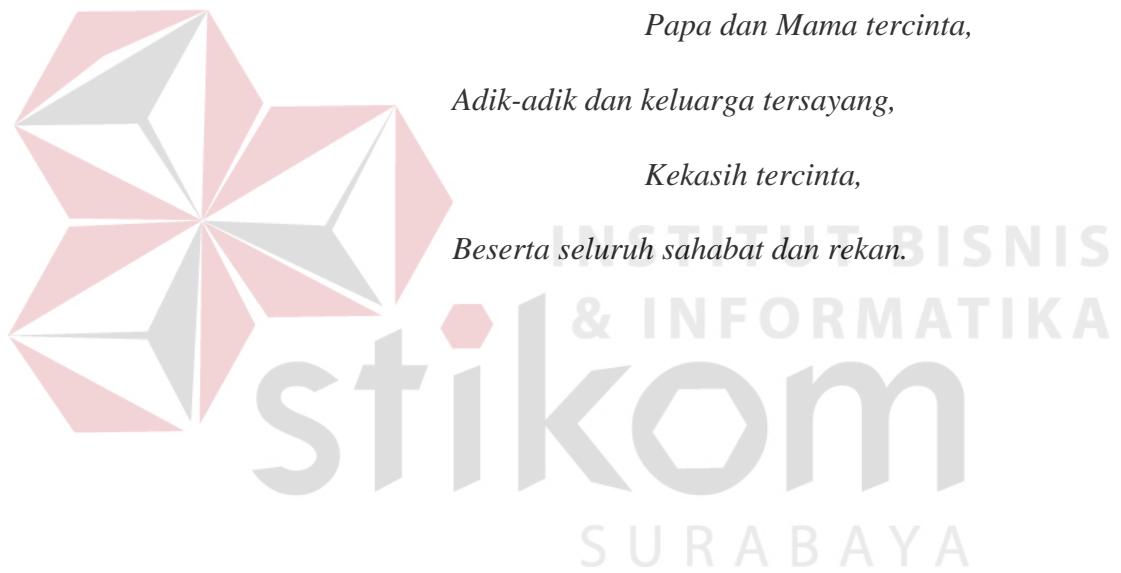
***Ku persembahkan kepada***

*Papa dan Mama tercinta,*

*Adik-adik dan keluarga tersayang,*

*Kekasih tercinta,*

*Beserta seluruh sahabat dan rekan.*



## 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 kehadirat 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
1.1Latar 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	Analisis Bisnis	22
3.2	Analisis Kebutuhan Pengguna	26
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		<b>61</b>
4.1	Kebutuhan Sistem	61
4.2	Implementasi Sistem	62
4.3	Evaluasi Sistem	70
<b>BAB V PENUTUP</b>		<b>73</b>
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>238</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>240</b>

## DAFTAR GAMBAR

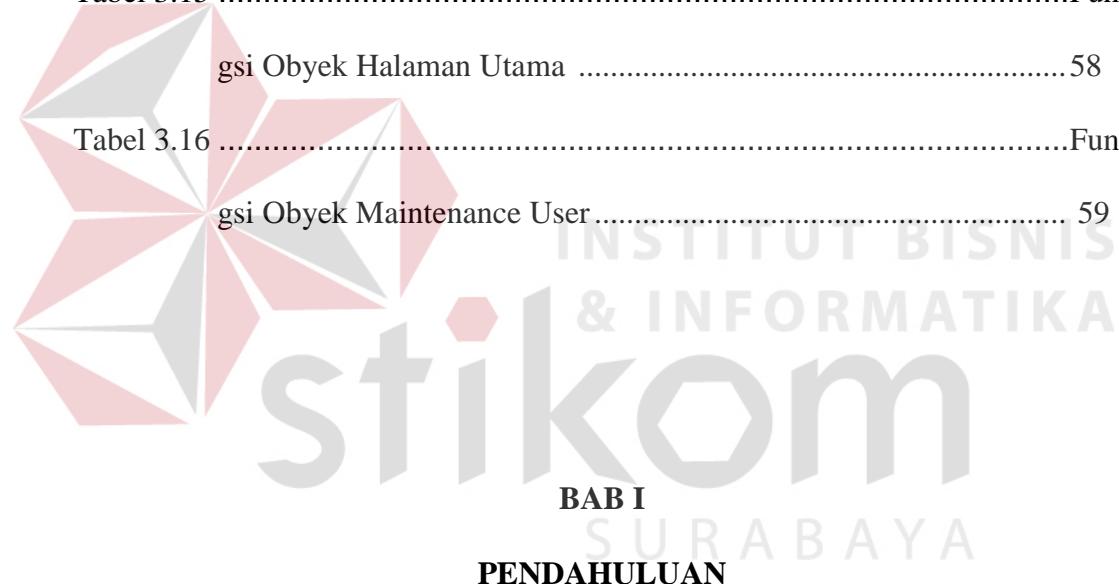
	Halaman
Gambar 2.1 .....	Syst
em Development Life Cycle Model Waterfall .....	17
Gambar 3.1 .....	Doc
ument Flow Reservasi .....	31
Gambar 3.2 .....	Doc
ument flow Check In .....	37
Gambar 3.3 .....	Syst
em Flow Master Kamar .....	38
Gambar 3.4 .....	Syst
em Flow Master Layanan Room Service .....	39
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 ..... tifikasi Masalah & Solusi .....	20 Iden
Tabel 3.2 ..... tuhan Pengguna .....	23 Keb
Tabel 3.3 ..... tuhan Fungsional .....	28 Keb
Tabel 3.4 ..... u .....	51 Tam
Tabel 3.5 ..... s Kamar .....	52 Kela
Tabel 3.6 ..... mar .....	52 Ka
Tabel 3.7 ..... m Service .....	53 Roo
Tabel 3.8 ..... ervasi .....	53 Res
Tabel 3.9 ..... saksi .....	54 Tran
Tabel 3.10 ..... 1 Transaksi .....	54 Deti

Tabel 3.11 .....	Men
u Food & Beverage .....	55
Tabel 3.12 .....	Tam
u .....	56
Tabel 3.13 .....	User
.....	55
Tabel 3.14 .....	Fun
gsi Obyek Login .....	57
Tabel 3.15 .....	Fun
gsi Obyek Halaman Utama .....	58
Tabel 3.16 .....	Fun
gsi Obyek Maintenance User .....	59



## 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 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. 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

pesanant 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 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.

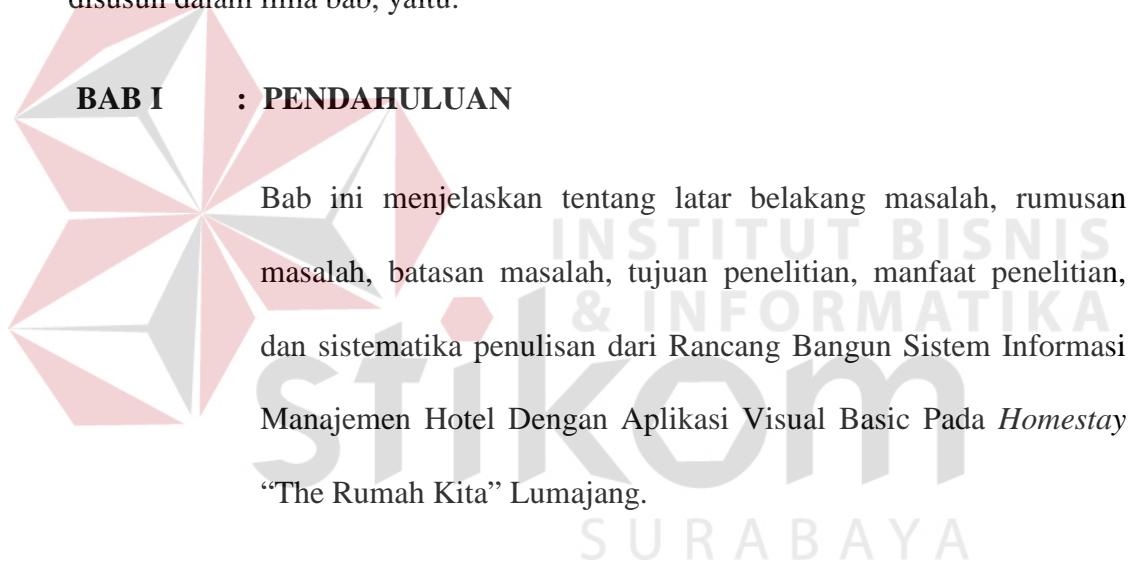
### **1.5 Manfaat Penelitian**

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 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.

## **: 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 (PBDEPDINKAS (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 (Dimyati, 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 tamu.

c) Tata Boga (*Food & beverage*)

Bagian makanan dan minuman merupakan salah satu bagian yang terdapat dihotel, 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.

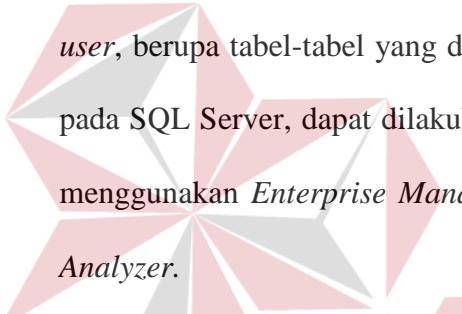
c. Msdb

Digunakan oleh *SQL Server Agent* untuk menjadwal 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).

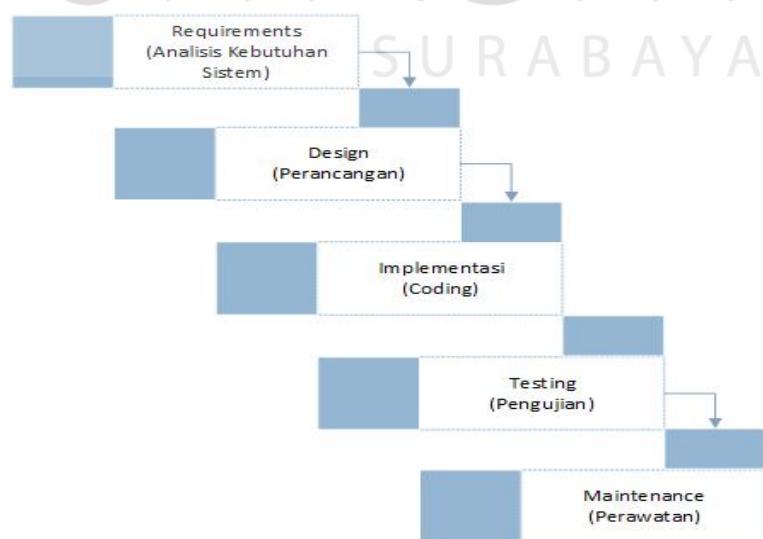
Bahasa Visual Basic .NET sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang dimplementasikan diatas .NET Framework.

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 ataukah 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-fungsinya 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

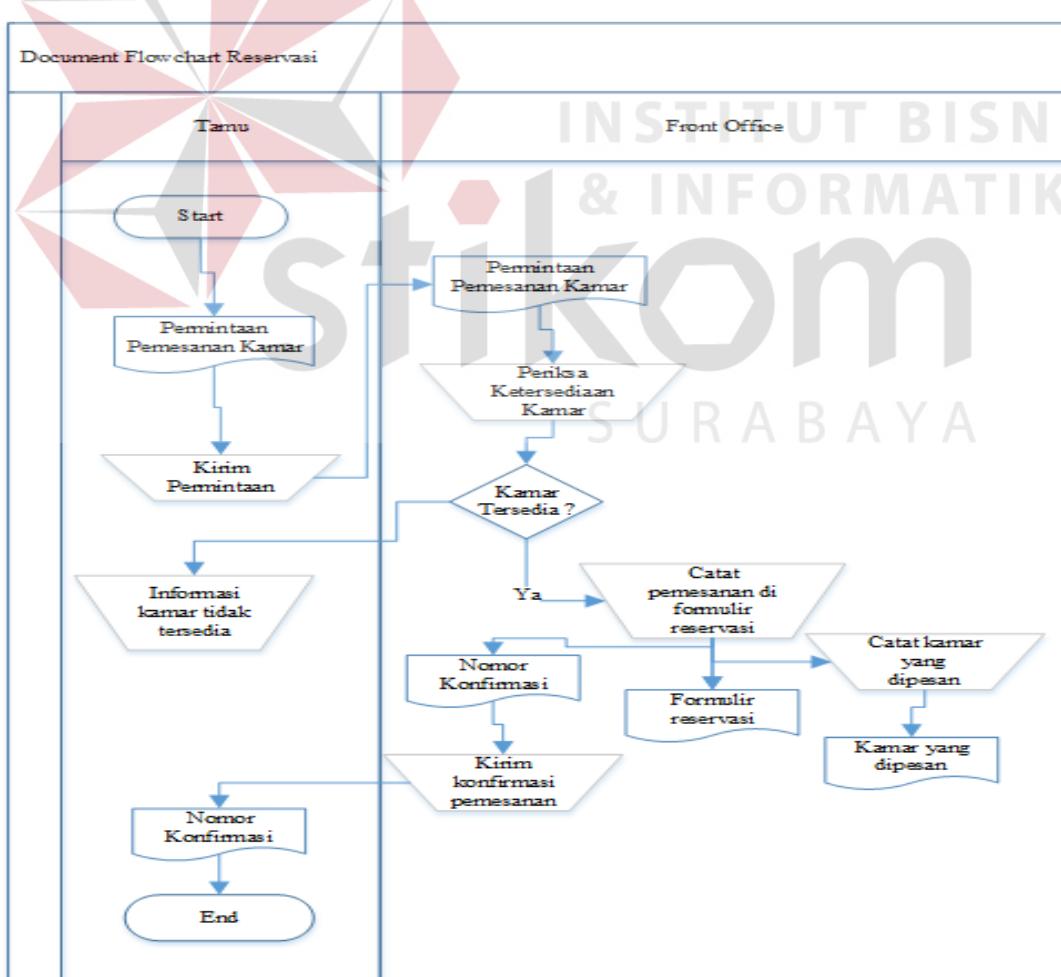
Proses bisnis yang terjadi pada *Homestay “The Rumah Kita”* Lumajang dimulai saat tamu melakukan permintaan reservasi atau *check-in* melalui *Front office*. Proses reservasi ini terbagi menjadi 2 proses, yaitu proses ketika tamu melakukan reservasi melalui telepon dan proses reservasi yang dilakukan 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 membuatkan *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. *Document Flow Reservasi*

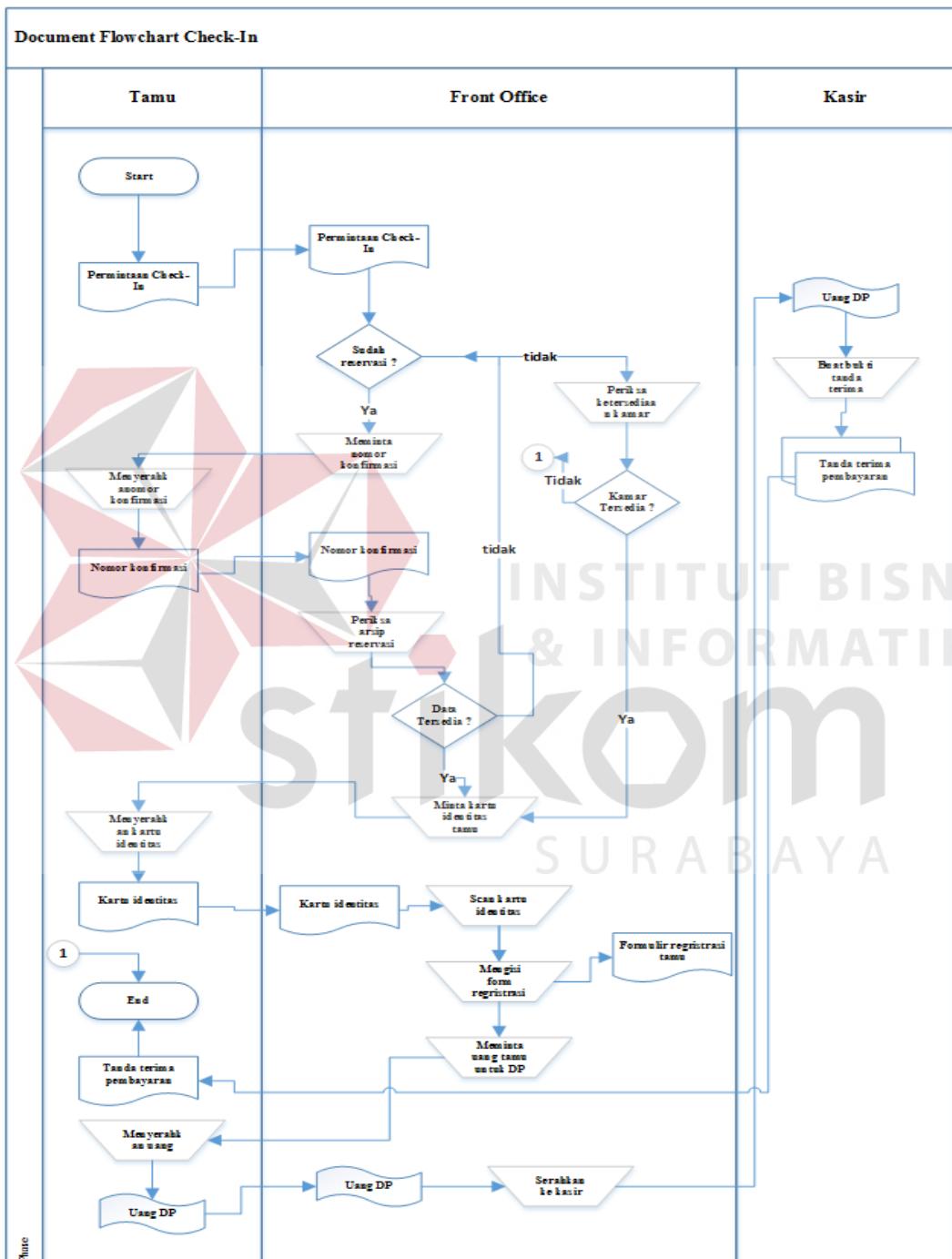
*Document flow* reservasi menggambarkan alur proses bisnis reservasi pada *Homestay* “The Rumah Kita” Lumajang. Reservasi dapat dilakukan melalui telepon atau pemesan langsung reservasi di tempat (*Homestay* “The Rumah Kita”). Pada proses reservasi ini, pemesan akan mendapat informasi tentang tipe kamar 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"><li>1. Pencatatan data tamu masih manual, dicatat pada buku reservasi</li><li>2. Bagian <i>Front office</i> tidak dapat mengetahui sisa kamar kosong.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Proses Reservasi menjadi lama, karena data ditulis tangan.</li><li>2. Bagian <i>Front office</i> harus melakukan pengecekan buku reservasi dan data registrasi untuk mengupdate sisa kamar.</li><li>3. Bagian <i>Front office</i> kesulitan dalam mencari data tamu, saat mengecek data <i>check-in</i>.</li><li>4. Bagian <i>Front office</i> kesulitan</li></ol>	<p>✓ Aplikasi mampu melakukan input data tamu dan data reservasi, secara cepat dan tepat.</p> <p>✓ Aplikasi mampu memantau sisa kamar dan mengubah status kamar ketika tamu melakukan reservasi.</p> <p>✓ Aplikasi mampu melakukan pengecekan data reservasi tamu.</p>

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

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

### 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 and 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, detil informasi yang perlu disajikan, dan tujuan informasi tersebut bagi pengguna. Berikut ini merupakan tabel analisis kebutuhan pengguna:

Tabel 3.2. Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Pengguna	Data yang dibutuhkan	Kebutuhan Pengguna
1.	<i>Petugas Admin (Merupakan gabungan Front office dan Kasir)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Data Kamar</li><li>b. Data Tamu</li><li>c. Form Reservasi</li><li>d. Informasi reservasi tamu</li><li>e. Informasi transaksi tamu</li><li>f. Data pembayaran</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Menginput data kamar</li><li>b. Menginput data tamu</li><li>c. Menginput data reservasi</li><li>d. Menginput data <i>Check-in</i></li><li>e. Menerima informasi transaksi tamu</li><li>f. Menginput data <i>checkout</i> tamu.</li></ul>
2.	<i>Room Service</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Data <i>Room Service</i></li><li>b. Bill Layanan <i>Room Service</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Menginput data <i>Room Service</i></li><li>b. Menginput data transaksi <i>Room Service</i></li></ul>
3.	<i>Food &amp; Beverage</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Data Menu <i>Food &amp; beverage</i></li><li>b. Bill transaksi <i>food &amp; beverage</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Menginput data Menu <i>food &amp; beverage</i></li><li>b. Menginput data transaksi <i>food &amp; beverage</i></li></ul>
5.	Manajer	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Informasi data tamu</li><li>b. Informasi data kamar</li><li>c. Informasi layanan <i>Room Service</i></li><li>d. Informasi layanan <i>food and beverage</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Menerima laporan transaksi kamar</li><li>b. Menerima laporan pendapatan bulanan</li><li>c. Menerima informasi presentase kamar terlaris</li></ul>

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

### 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 mengisikan *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*

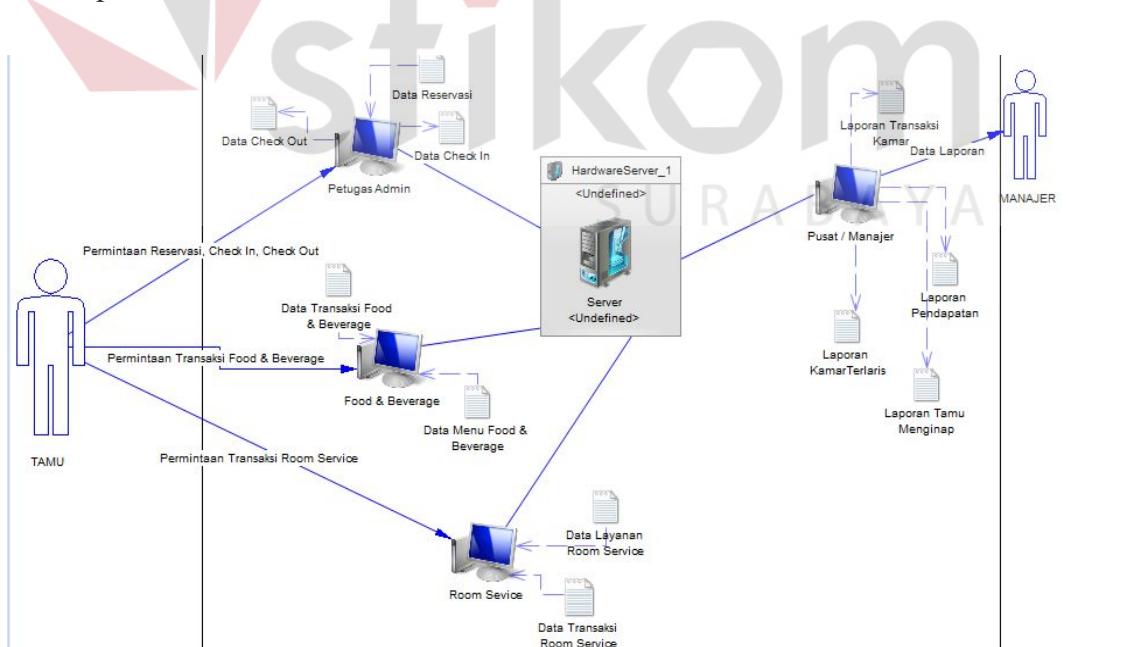
Kebutuhan performance merupakan kebutuhan yang menjelaskan tentang batasan mengenai kecepatan operasional sebuah sistem, seperti kebutuhan akan respon sistem, kebutuhan keluaran sistem, hingga kebutuhan akan pewaktuan (timing). Hal tersebut terjabar pada beberapa poin dibawah ini:

- 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 meakukan 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. Gambaran interaksi system dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Gambaran Interaksi System

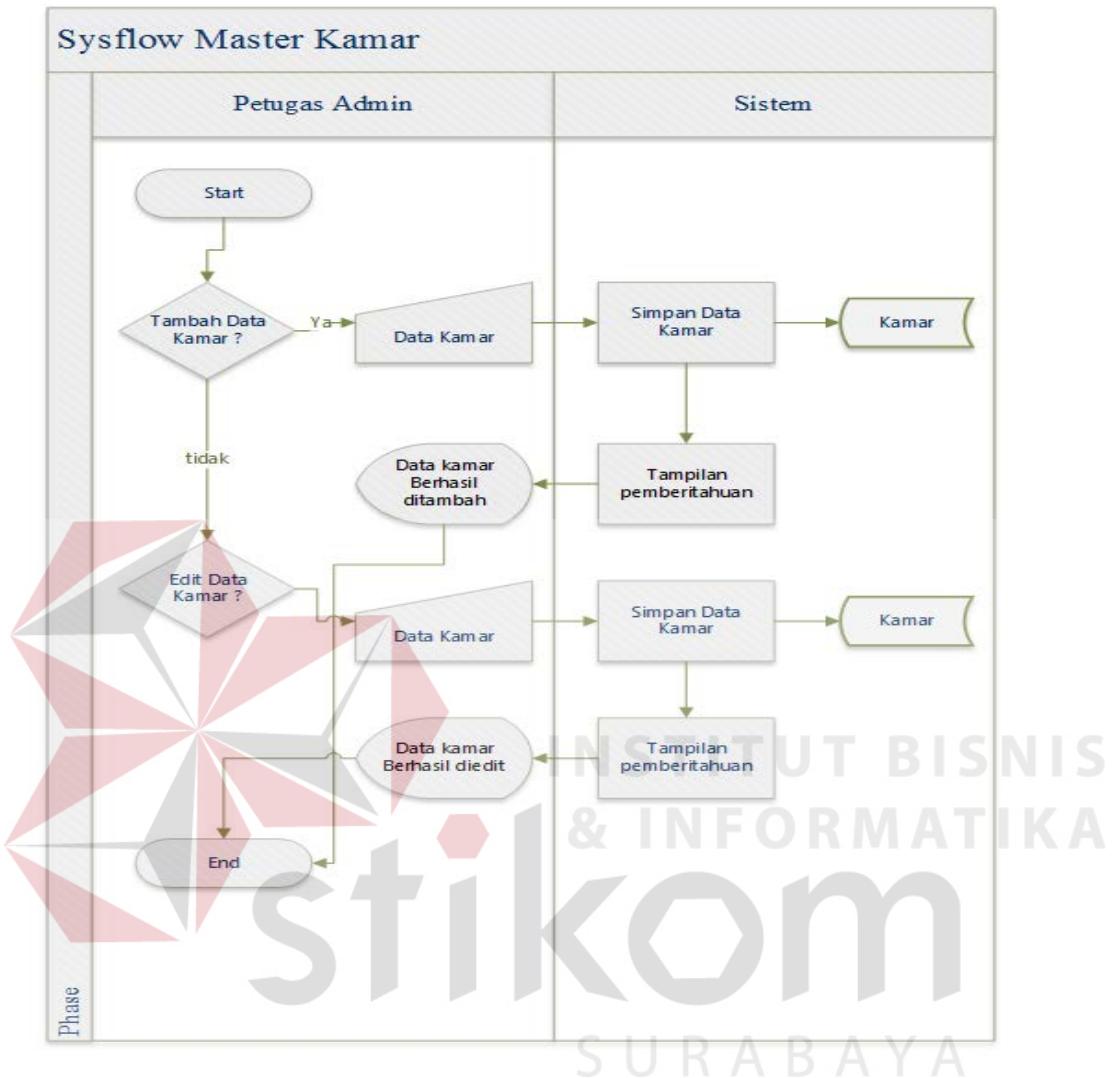
### 3.7 Perancangan Sistem

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:

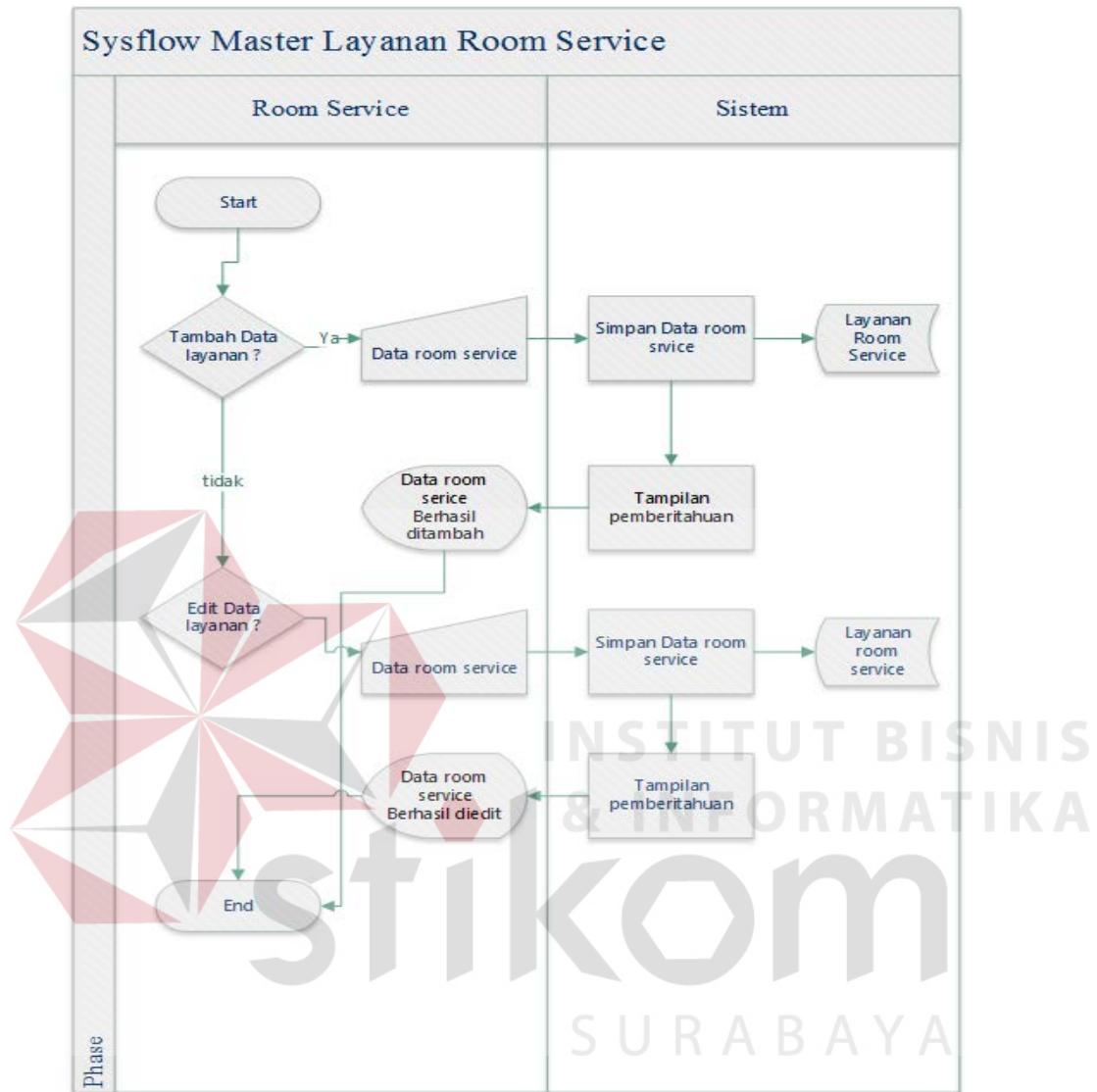
### 3.7.1.1 System Flow Master Kamar



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

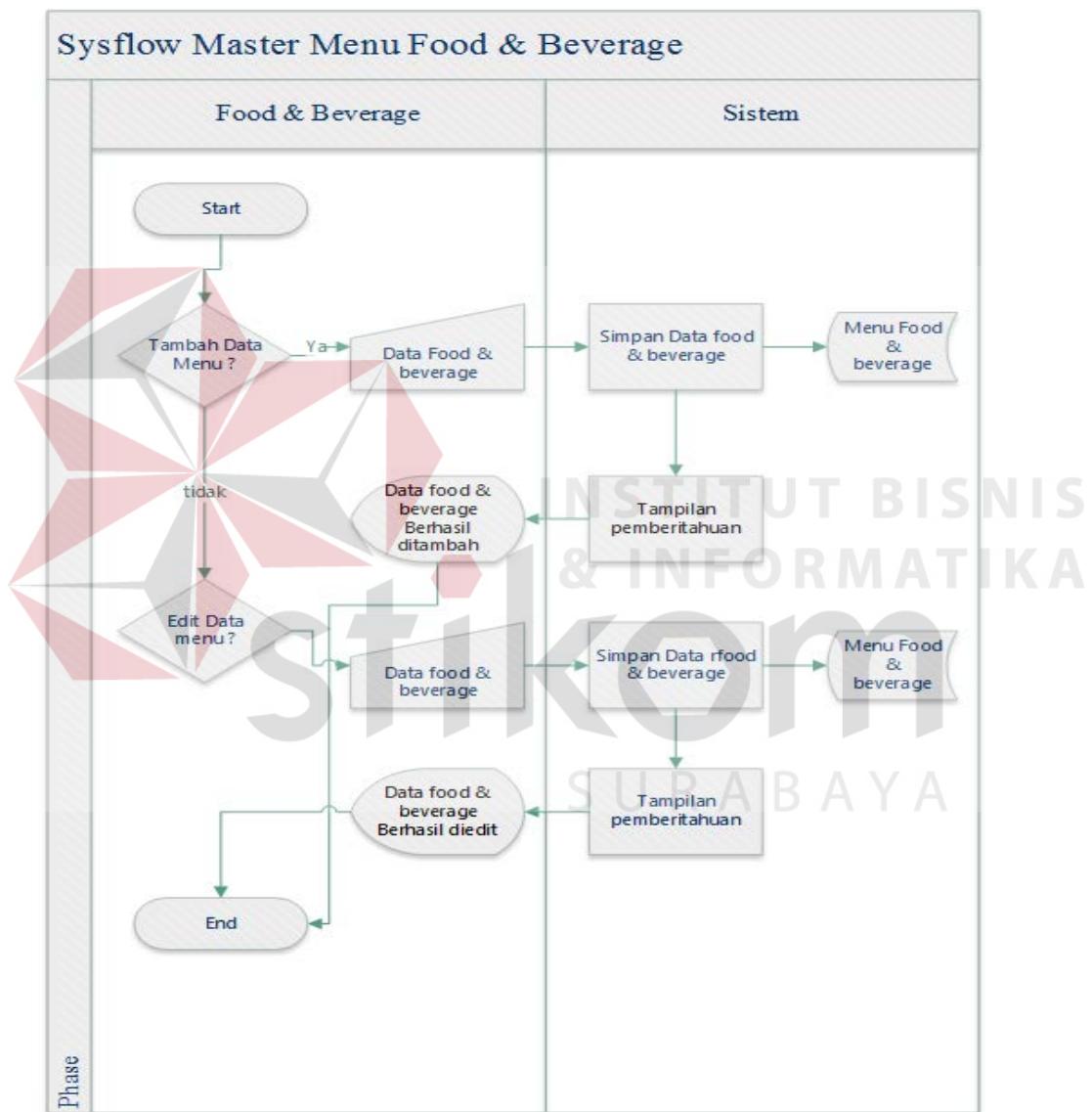


Gambar 3.5 System Flow Master Layanan Room Service

Proses Sysflow Master layanan *Room Service* yang bertujuan untuk menambah dan mengedit data layanan *Room Service*, dimana 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

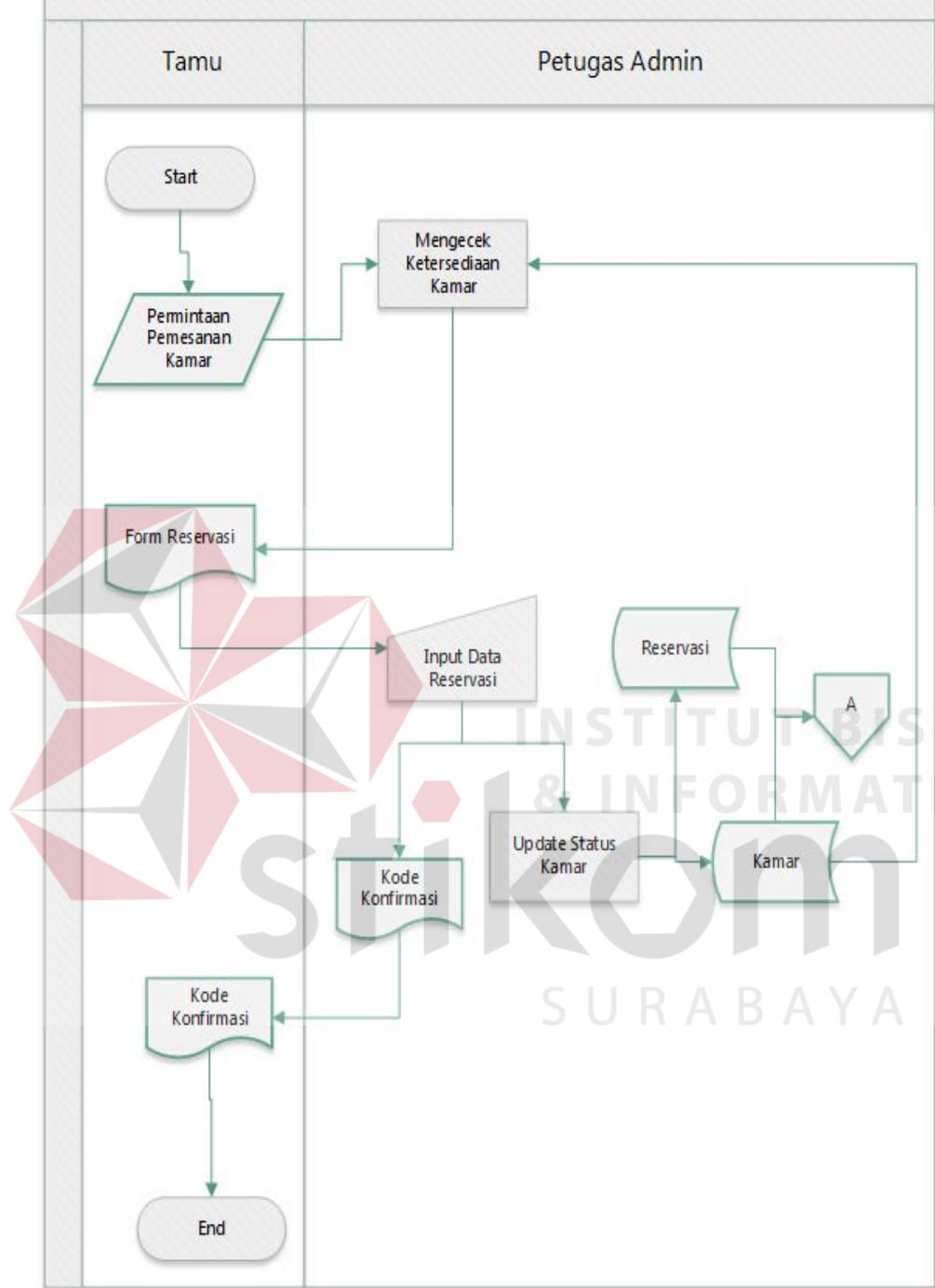
Proses Sysflow Master Menu Food & beverage bertujuan untuk menambah dan mengedit data menu *food & beverage*, dimana proses dimulai dari

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 kamr. 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.

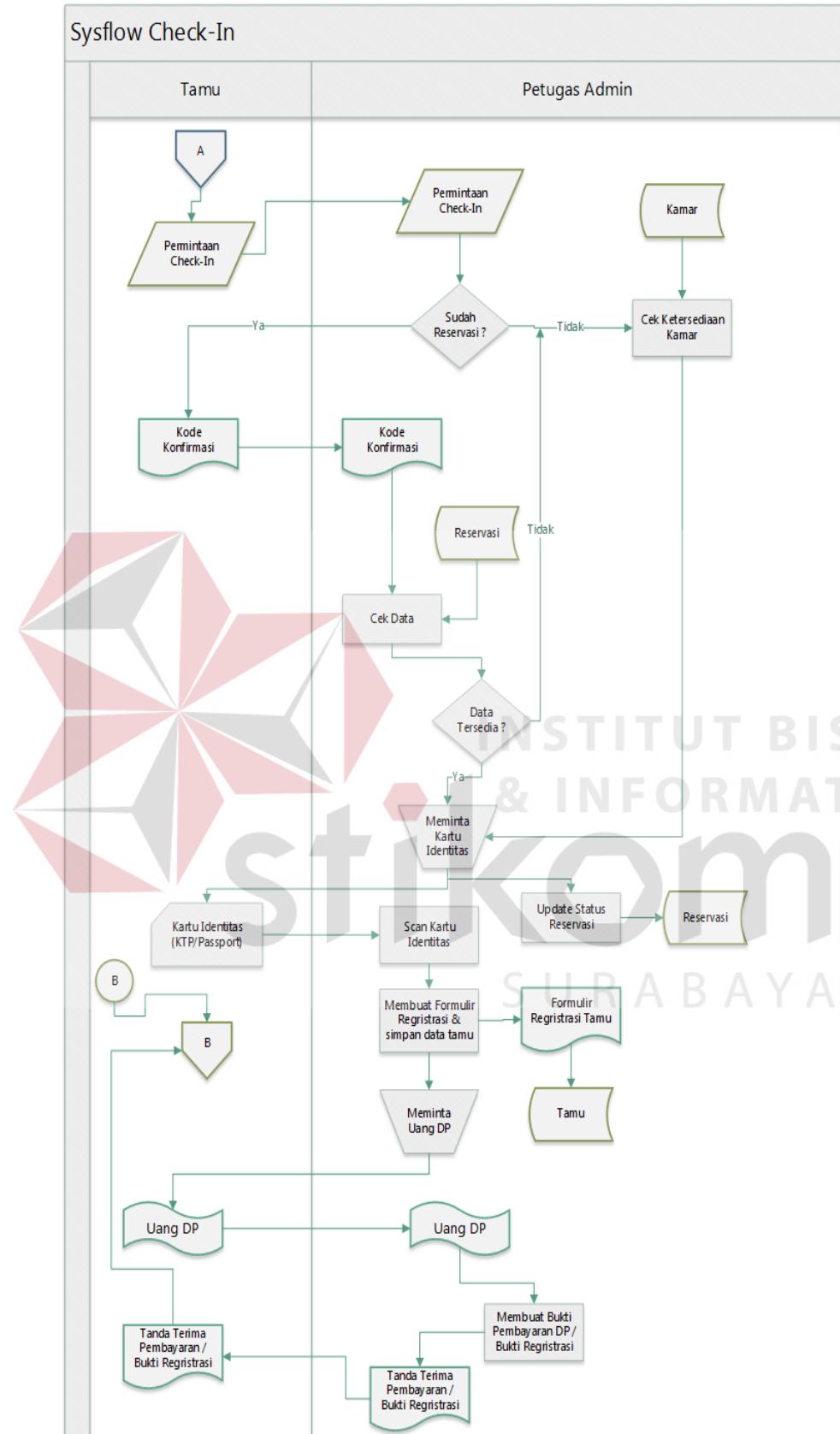
## Sysflow Reservasi



Gambar 3.7 System Flow Reservasi

### 3.7.1.5 System Flow *Check-in*

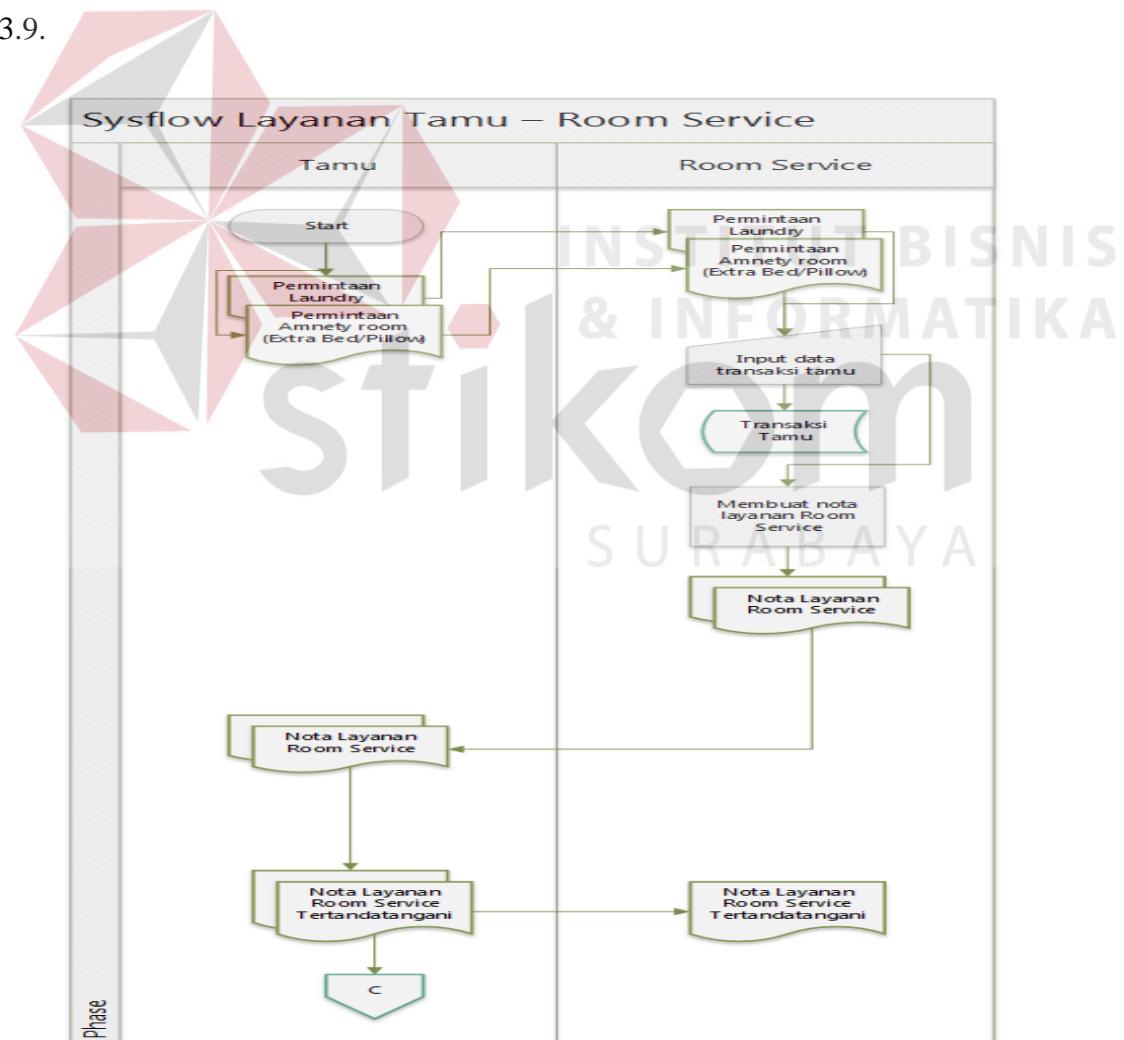
*System Flow* proses *Check-in* terdiri atas 2 aktor, yaitu Tamu dan petugas admin. Proses *Check-in* digunakan untuk mengkonfirmasi kehadiran tamu yang telah melakukan reservasi melalui telepon dan tamu yang melakukan pemesanan kamar secara langsung datang di tempat. Pertama tamu datang dan melakukan 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

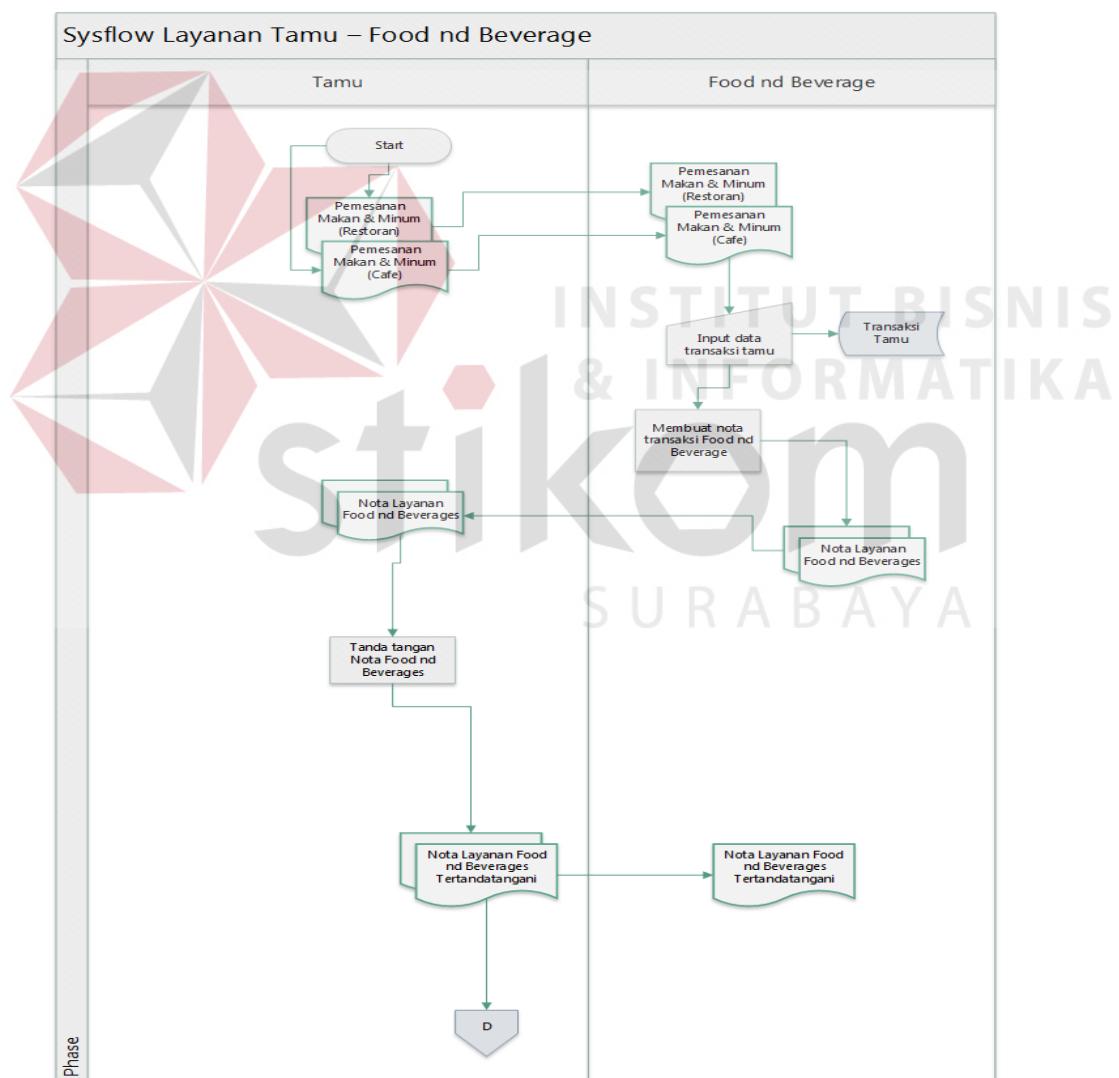
System Flow proses Layanan Tamu – Room Service terdiri atas 2 aktor, yaitu Tamu dan *Room Service*. Proses ini berawal dari tamu yang melakukan kegiatan transaksi permintaan laundry, dan penambahan layanan extra-bed atau *amenity room* pada bagian *Room Service*. Transaksi tamu tersebut kemudian diinputkan 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

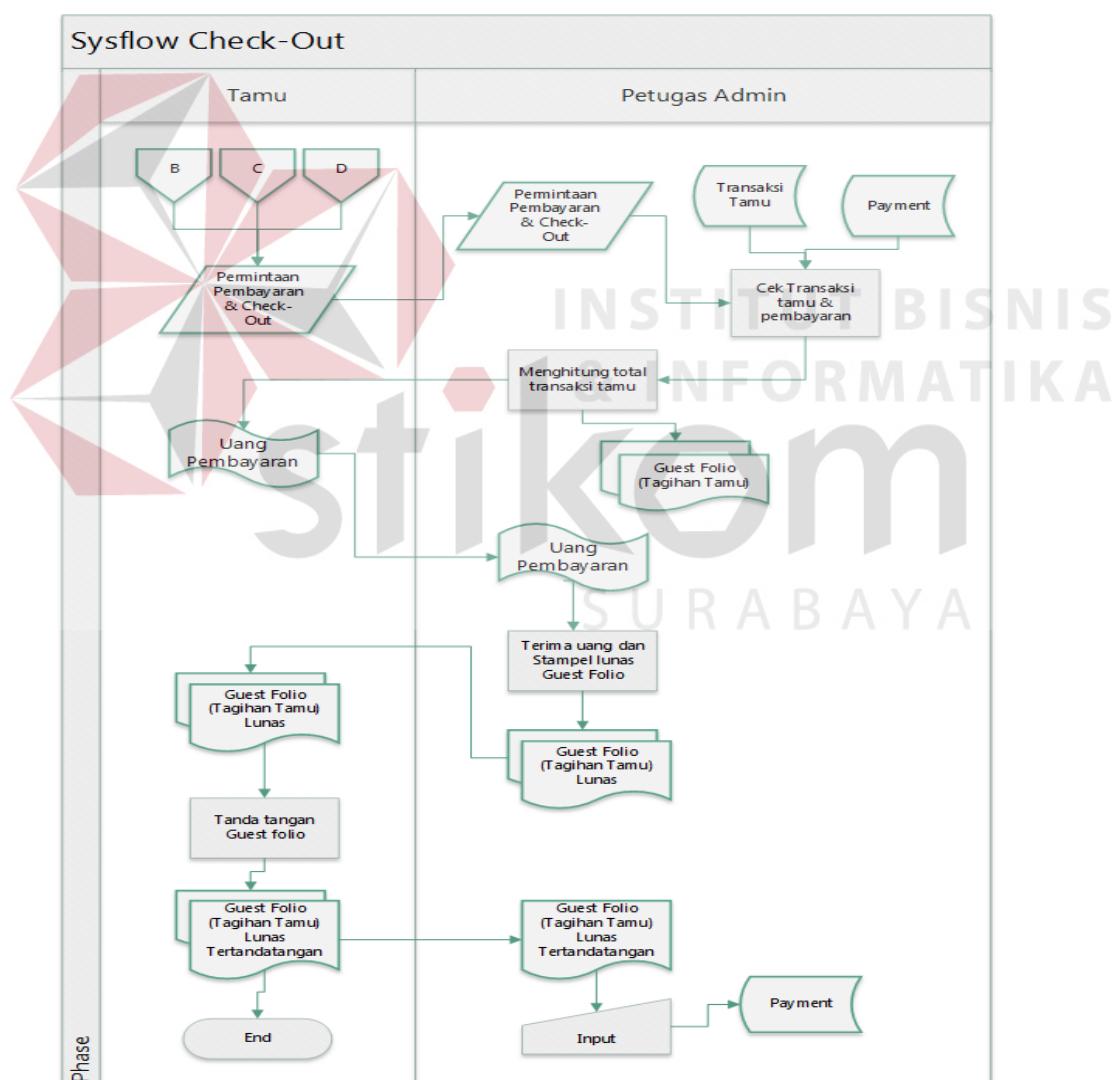
System Flow proses Layanan Tamu – Food & Beverage dimulai dari tamu yang melakukan transaksi di Restoran maupun Café yang tersedia. Transaksi tamu kemudian akan dicatat oleh bagian Food & Beverage, tamu dapat melakukan pembayaran secara langsung atau dapat digabung saat *check-out*. Nota yang telah dibuat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

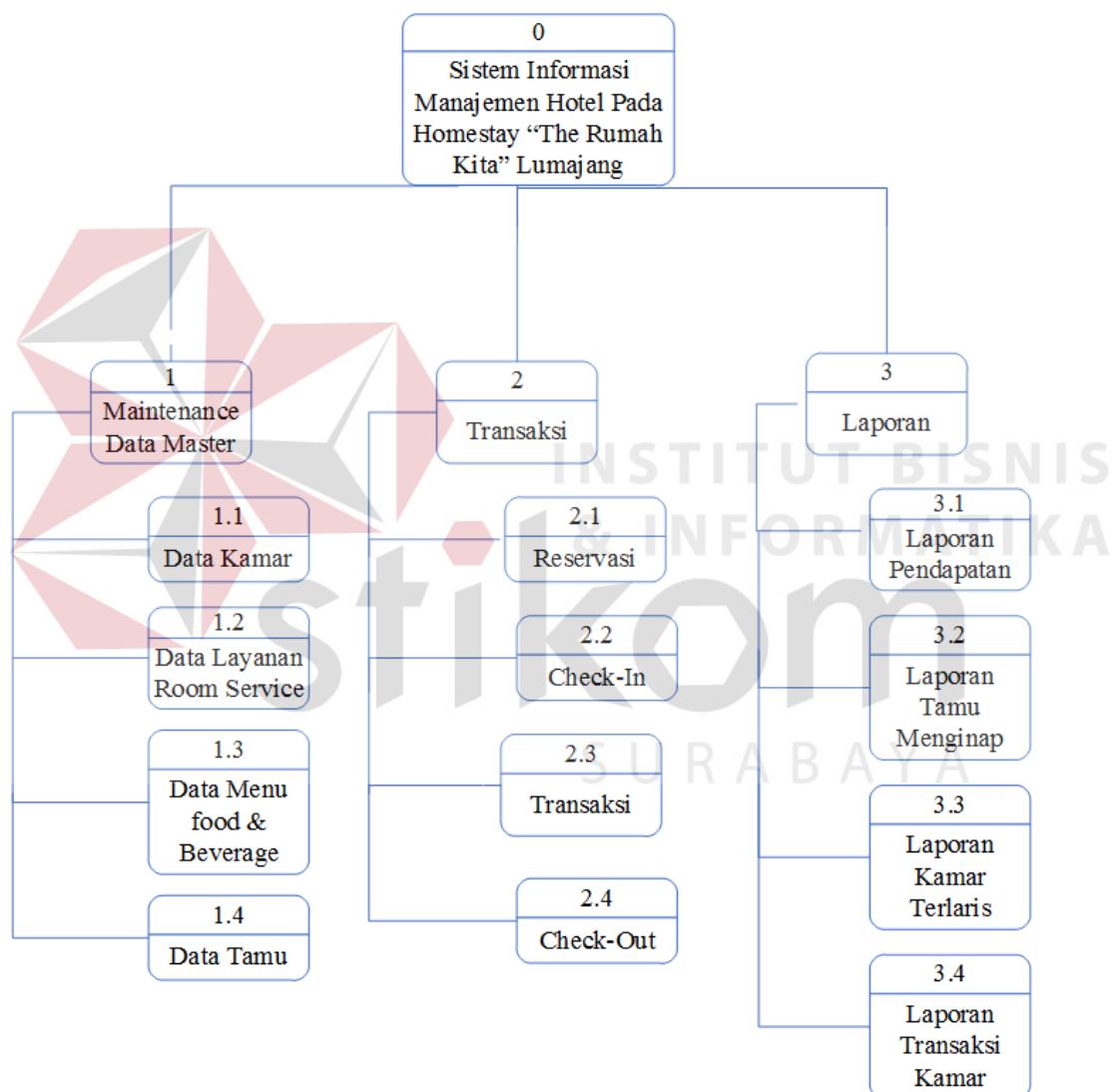
*System Flow* proses *check-out* dimulai dari tamu yang melakukan permintaan *check-out*. Bagian Petugas Admin melakukan penghitungan tagihan yang harus dibayar tamu, hal ini termasuk transaksi *Room Service* maupun *Food & beverage*. Setelah tamu melakukan pembayaran, bagian Petugas Admin akan memberikan *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:



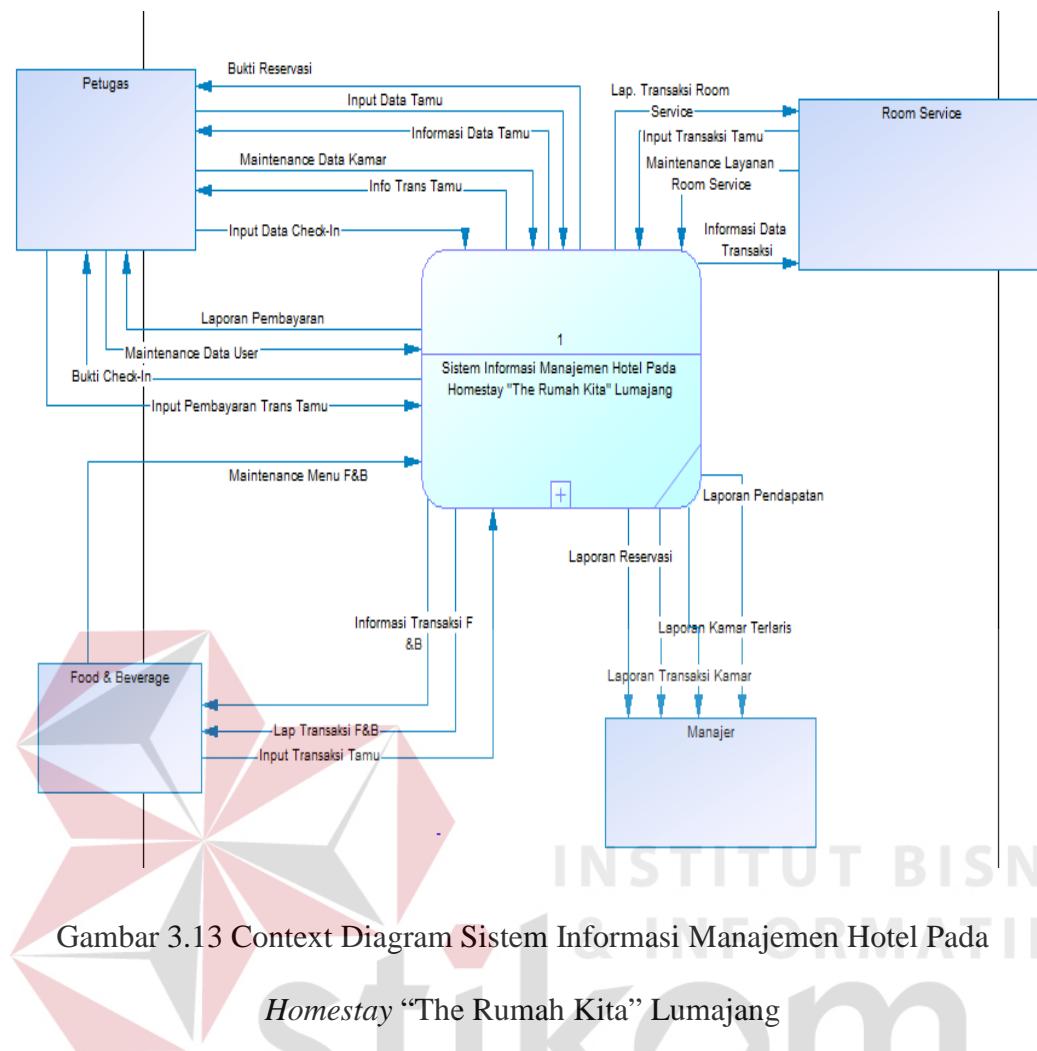
Gambar 3.12 Diagram Berjenjang

### 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*

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA  
**Stikom**  
 SURABAYA

## 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

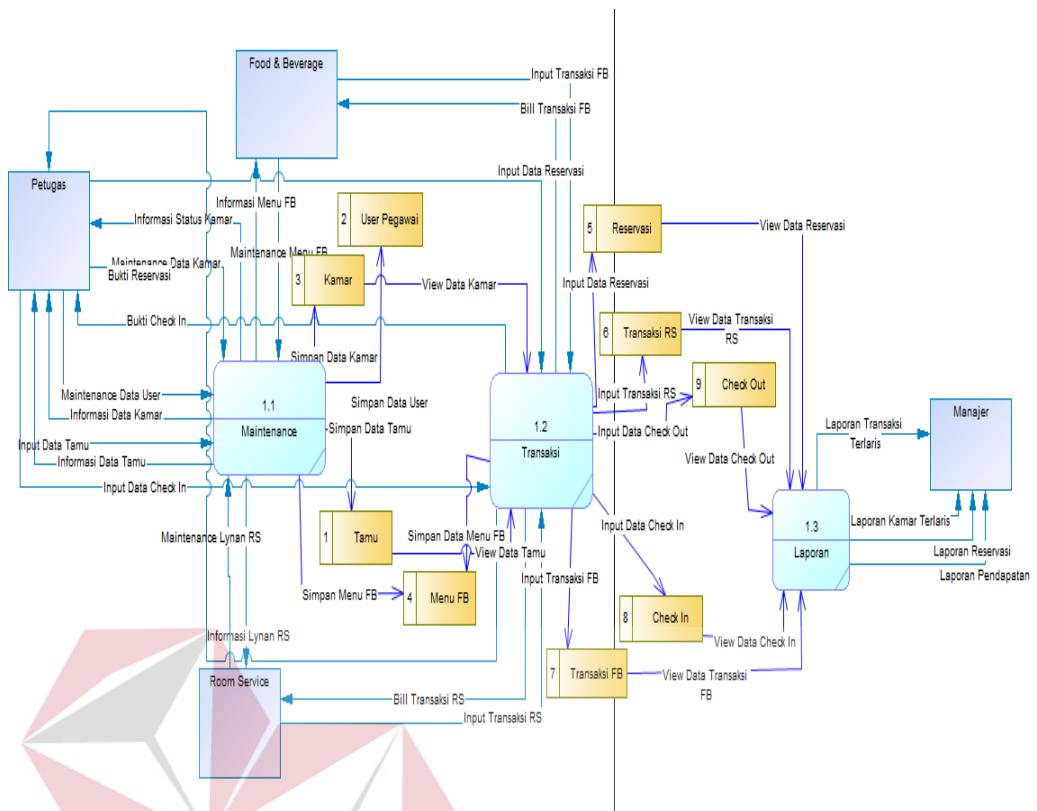
Proses *maintenance* data master merupakan proses yang digunakan untuk mengisi data master yang dibutuhkan sistem, yang terdiri dari 5 (lima) data master yaitu: master tamu, master kamar, master *user* pegawai, master menu *food & beverage*, dan master layanan *Room Service*.

### 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

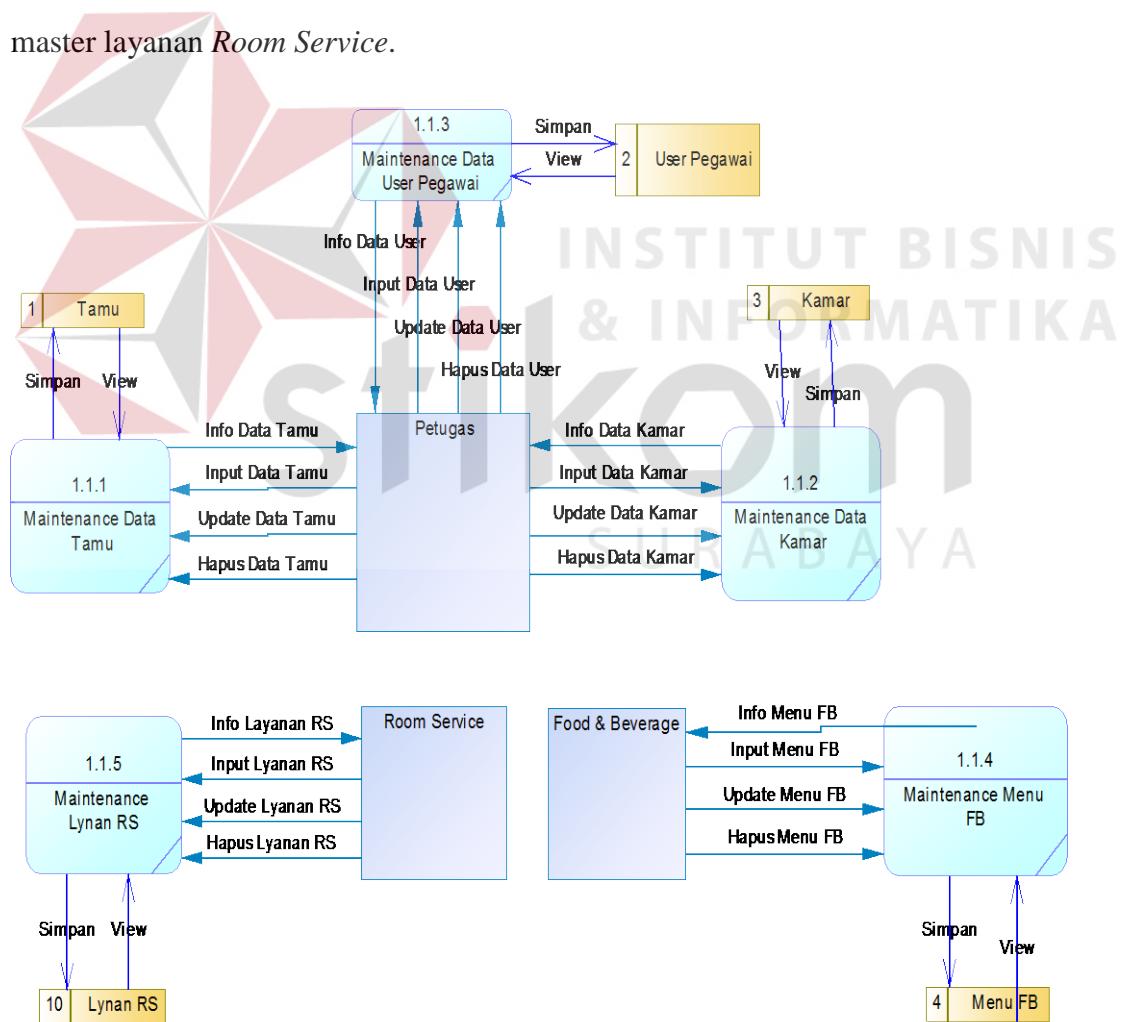
## Pada Homestay “The Rumah Kita” Lumajang

### 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

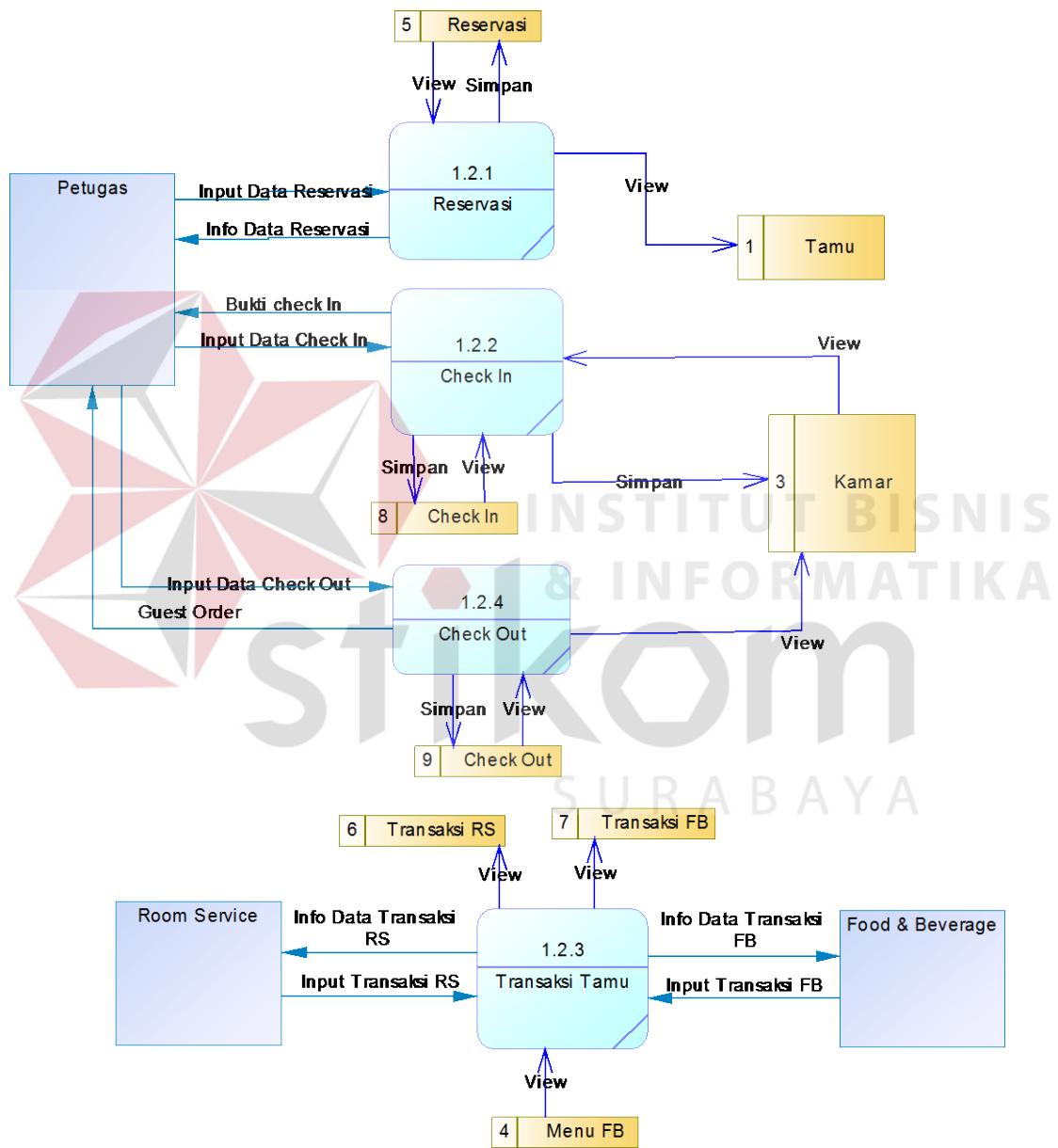
DFD level 1 pada proses *maintenance* atau mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 3.15 yang terdiri atas 5 (lima) data master yaitu: master tamu, master kamar, master *user* pegawai, master menu *food & beverage*, dan master layanan *Room Service*.



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.

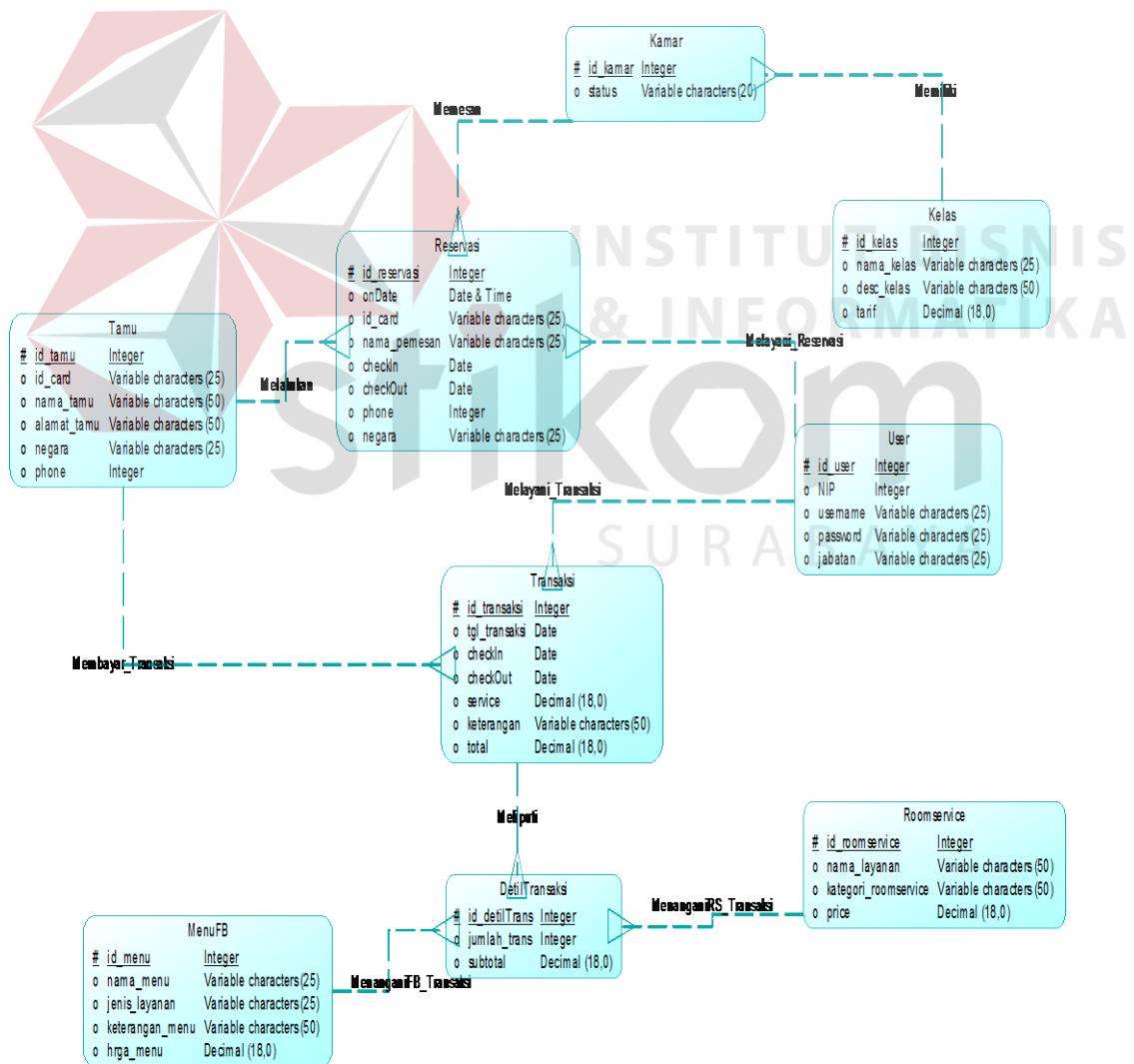


Gambar 3.16 Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Data Transaksi

### 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 hubungan 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)

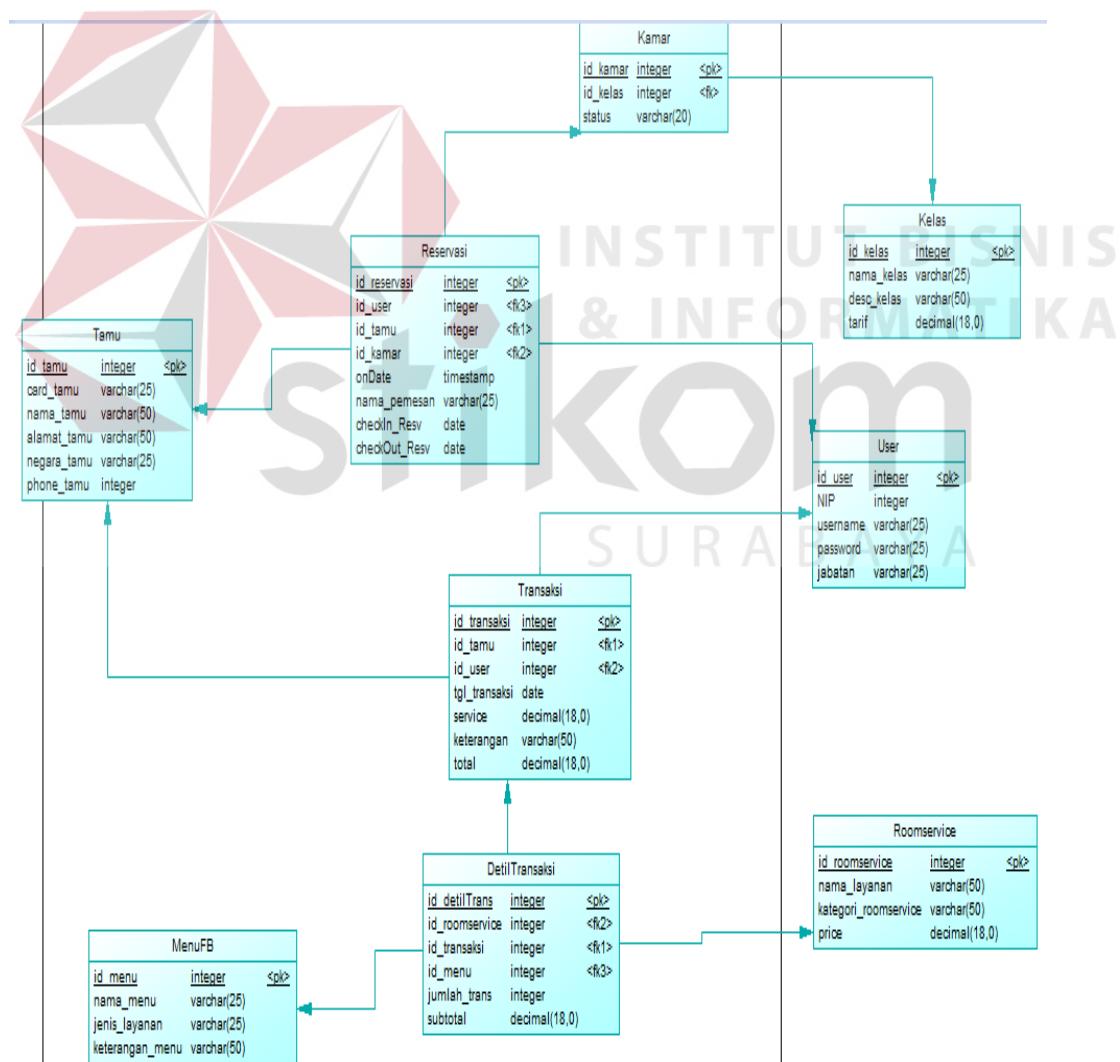


Gambar 3.17 Conceptual Data Model

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

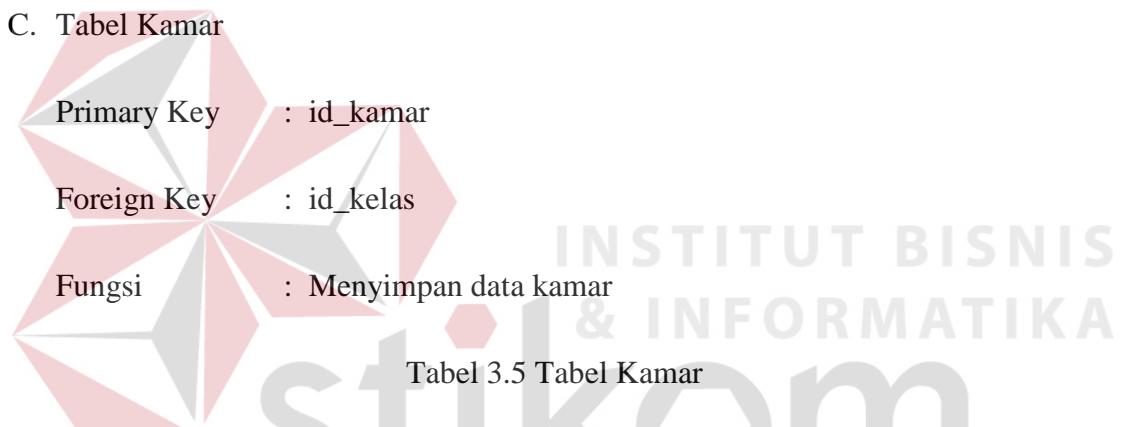
Foreign Key : -

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



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_roomservice	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



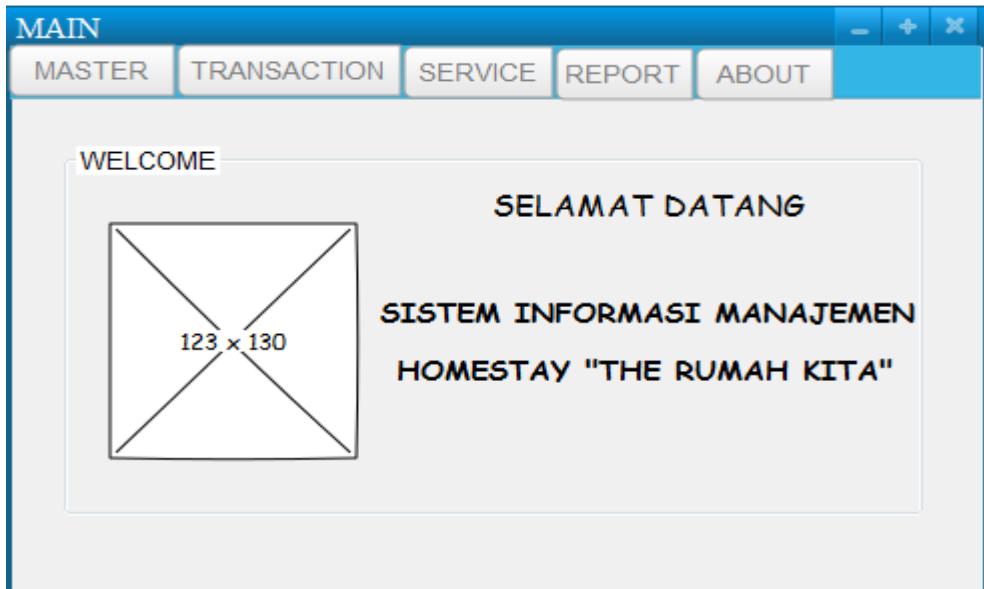
Gambar 3.18 Desain *User Interface* Form *Login*

Tabel 3.12 Fungsi Obyek Form *Login*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Username	TextBox	Diisi dengan username pegawai
2	Password	TextBox	Diisi dengan password user pegawai
3	Ok	Button	Digunakan untuk konfirmasi username & password, 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	Tipe 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	TextBox	Untuk mengisi id kamar
2	Tipe kamar	TextBox	Untuk mengisi tipe kamar
3	Nama kamar	TextBox	Untuk mengisi nama kamar
4	Harga kamar	TextBox	Untuk mengisi harga kamar
5	Fasilitas kamar	TextBox	Untuk mengisi penjelasan tentang fasilitas kamar
6	Status kamar	TextBox	Untuk mengisi status kamar
7	Simpan	Button	Untuk menyimpan data kamar
8	Ubah	Button	Untuk melakukan perubahan data
9	Delete	Button	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.

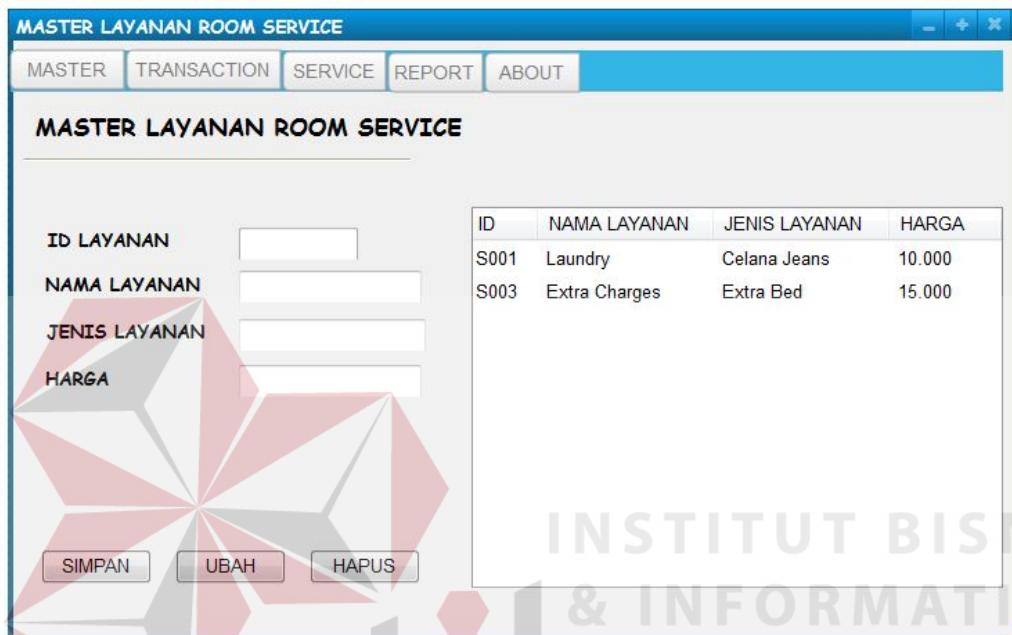
Gambar 3.21 Desain User Interface Form *Maintenance User*

Tabel 3.15 Fungsi Obyek Form *Maintenance User*

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

## 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



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	TextBox	Untuk mengisi id <i>Room Service</i>
2	Nama layanan	TextBox	Untuk mengisi nama layanan
3	Jenis Layanan	TextBox	Untuk mengisi jenis layanan
4	Harga	TextBox	Untuk mengisi harga layanan
5	Dgv Room Service	DataGridView	Untuk melihat daftar layanan <i>Room Service</i> yang ada & untuk memilih data yang ingin di ubah

6	Simpan	Button	Untuk menyimpan layanan
7	Ubah	Button	Untuk melakukan perubahan data layanan
8	Delete	Button	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

ID	NAMA MENU	KETERANGAN	HARGA
M001	Nasi Goreng RK	Makanan	20.000
M002	Ayam Goreng	Makanan	15.000

 At the bottom of the main area are three buttons: 'SIMPAN', 'UBAH', and 'HAPUS'."/>

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	TextBox	Untuk mengisi id menu
2	Nama Menu	TextBox	Untuk mengisi nama menu

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

#### G. Halaman Transaksi *Room Service*

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

**LAYANAN SERVICE**

**TRANSAKSI LAYANAN SERVICE**

Kamar :  Search Kamar

Tamu :

Tanggal :

Nama Kode Service

**Cart**

Kode	Nama	Jenis	Harga	Item

**List Service**

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

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.

Gambar 3.25 Desain Transaksi Food Beverage

Tabel 3.19 Fungsi Obyek Form Transaksi *Food & beverage*

No	Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
1	Search Kamar	TextBox	Untuk mencari data tamu melalui data kamar yang diinputkan
2	Nama Tamu	TextBox	Untuk menampung nama tamu yang terdeteksi melalui search kamar
3	Kode	TextBox	Untuk menampung id menu dari menu food beverage yang dipilih
4	Nama Food beverage	TextBox	Untuk menampung nama food beverage dari list menu yang dipilih
5	Harga	Text Box	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						
<b>HOMESTAY "THE RUMAH KITA"</b> Room Service Jl. Komodor Yos Sudarso No. 12, Lumajang Telp. (0334) 882876				No. Transaksi : TF-00001 Tanggal : 26 Januari 2017 No. Kamar : K-001 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
<b>Total Harga Rp. 25.000</b>						
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 & beverage saat bagian admin / *front office* meminta bukti transaksi.



The image shows a sample transaction receipt for "HOMESTAY 'THE RUMAH KITA' KEMANGI CAFE & RESTO" located at "Jl. Komodor Yos Sudarso No. 12, Lumajang". The receipt is dated "26 Januari 2017". It lists two items: "Nasi Goreng RK" and "Es Jeruk Manis", with a total amount of "Rp. 34.000". The receipt is signed by "Tamu, (.....)" and "Petugas, (.....)".

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

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
Username	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 proses 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 15* 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 interface for a hotel management system. The title 'SISTEM INFORMASI MANAJEMEN HOTEL' is at the top. On the left, there's a logo of a person holding a key. The main area is titled 'LOGIN USER'. It has three input fields: 'User' with the value 'admin', 'Password' with the value '\*\*\*\*\*', and 'Hak Akses' with the value 'Admin' in a dropdown menu. At the bottom 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

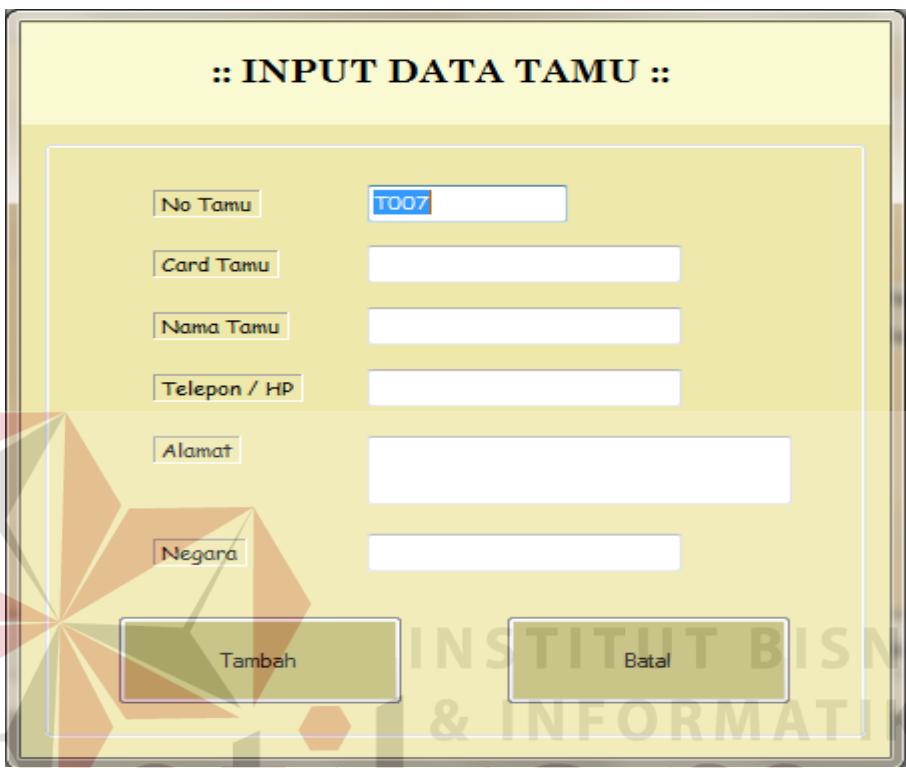
Merupakan form yang berisi tentang menu-menu yang dapat dipilih untuk melakukan *maintenance* data, menginput transaksi, maupun membuat laporan.



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.



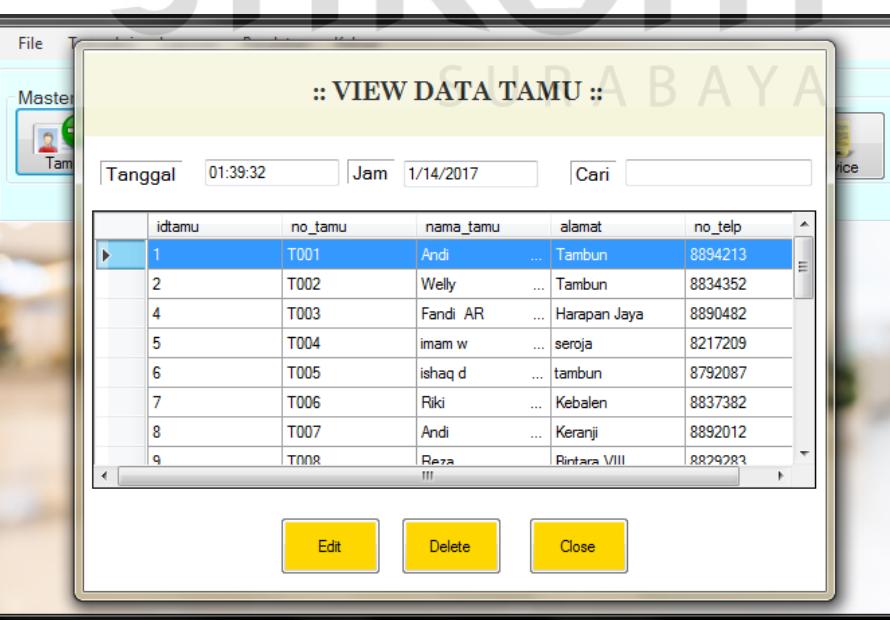
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM

**:: INPUT DATA TAMU ::**

No Tamu	T007
Card Tamu	
Nama Tamu	
Telepon / HP	
Alamat	
Negara	

Tambah      Batal

Gambar 4.4 Form Simpan Data Tamu



File

Master Tamu

**:: VIEW DATA TAMU ::**

	idtamu	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	...	Rintara VIII	8829283

Edit      Delete      Close

Gambar 4.5 Form View Data Tamu

#### 4.2.4. Form Master User Pegawai

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

Gambar 4.6 Form Master User Pegawai

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

#### 4.2.5. Form Master Kamar

id_kamar	nama_kamar	desc_kamar	harga
K001	Anggrek 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_roomserv	price
R001	Laundry	Celana Jeans	25000
R002	Extra Charges	Extra Pillow	5000
R003	Laundry	Jas Kult	35000
R004	Laundry	Kemeja	10000

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 diliat pada gambar 4.9.

**:: MASTER MENU FOOD BEVERAGE ::**

**:: Data Menu Food Beverage ::**

ID Menu	:	<input type="text"/>	<b>New</b>
Nama Menu	:	<input type="text"/>	
Jenis Menu	:	<input type="text"/>	
Harga Menu	:	<input type="text"/>	

Search Menu by Name

**List Menu**

	id_menuFB	nama_menu	jenis_menu	harga_menu
▶	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	Jam	11:20:55 AM
Nama Penyewa	<input type="text"/>	No Reservasi	Res0002
No Tamu	<input type="text"/>		

<b>Data Kamar</b>	<b>Data Penyewaan</b>
Kode Kamar	Tanggal Masuk
Kelas	Wednesday, February 01, 2017
Harga Sewa	Tanggal Keluar
	Wednesday, February 01, 2017

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

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 memsan kamar, tanpa reservasi terlebih dahulu.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA  
Stikom SURABAYA

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 di inputkan oleh bagian *room service*. Form transaksi *room service* dapat terlihat pada gambar 4.12.

Wednesday, February 01, 2017

**:: ORDER ROOMSERVICE ::**

Search Data

**TRX TRS10001**

**Kamar.** **Tamu.**

Data Transaksi

Kode	Nama Layanan	Jenis	Item	Harga	Jumlah	
*	Kode Service	Nama Layanan	Jenis	Item	Harga	Jumlah
*						

**Rp.**

 Save  Back

**List Service**

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*.

Wednesday, February 01, 2017

**:: PESANAN MENU ::**

Search Data

**TRX R0001**

**Kamar.** **Tamu.**

Data Transaksi

Kode Menu	Nama Menu	Item	Harga	Jumlah	
*	Kode Menu	Nama Menu	Item	Harga	Jumlah
*					

**Rp.**

 Save  Back

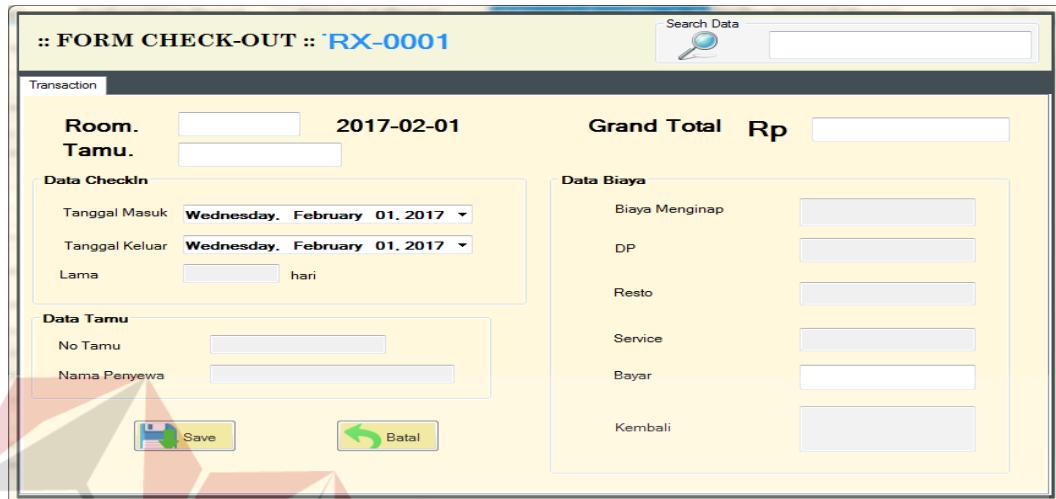
**List Menu**

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.



Search Data

Transaction

Room.  2017-02-01 Grand Total Rp

Tamu.

Data Checkin

Tanggal Masuk

Tanggal Keluar

Lama  hari

Data Tamu

No Tamu

Nama Penyewa

Save Batal

Data Biaya

Biaya Menginap

DP

Resto

Service

Bayar

Kembali

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

RUMAH KITA

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

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

LAPORAN TAMU MENGINAP

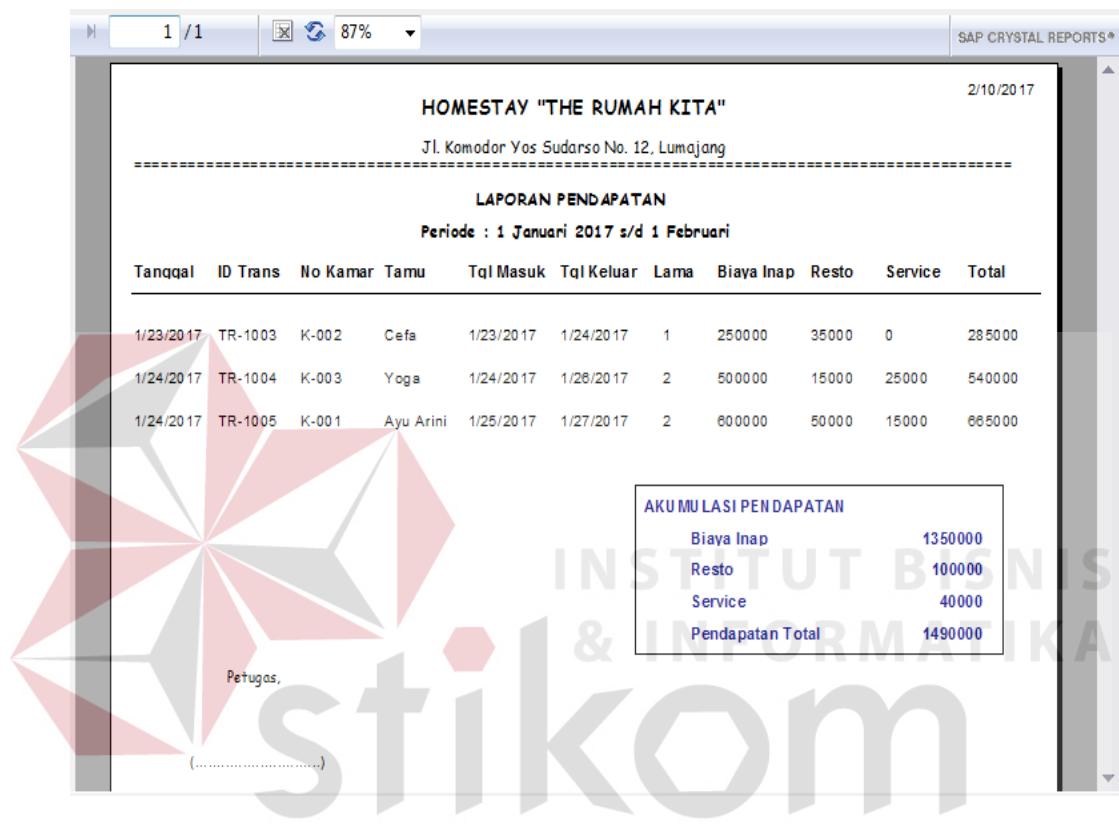
Periode : 1 Januari 2017 s/d 1 Maret 2017

id checkin	id reservasi	id tamu	id kamar	nama tamu	harga kamar	tgl datang	tgl pulang	lama	tarif	DP	sisa
		T003	K002	Celsa	250000	1/23/2017 12:00:00 AM	1/24/2017 12:00:00 AM	1	250000	100000	-150000
C0003		T005	K002	Dandunggg	250000	1/24/2017 12:00:00 AM	1/26/2017 12:00:00 AM	2	500000	250000	-250000
C0004		T006	K001	Ichha	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	2/8/2017 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.



The screenshot shows a SAP Crystal Reports window displaying a financial report for 'THE RUMAH KITA' Homestay. The report is titled 'LAPORAN PENDAPATAN' (Revenue Report) and covers the period from January 1, 2017, to February 1, 2017. The data is presented in a table with the following columns: Tgl Masuk (Check-in Date), ID Trans (Transaction ID), No Kamar (Room No.), Tamu (Guest), Tgl Keluar (Check-out Date), Lama (Duration), Biaya Inap (Accommodation Cost), Resto (Food Cost), Service (Service Cost), and Total. Three guest entries are listed:

Tgl Masuk	ID Trans	No Kamar	Tamu	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

Below the table, a box titled 'AKUMULASI PENDAPATAN' (Accumulated Revenue) provides a breakdown of costs:

Kategori	Nilai
Biaya Inap	1350000
Resto	100000
Service	40000
<b>Pendapatan Total</b>	<b>1490000</b>

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.

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.

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

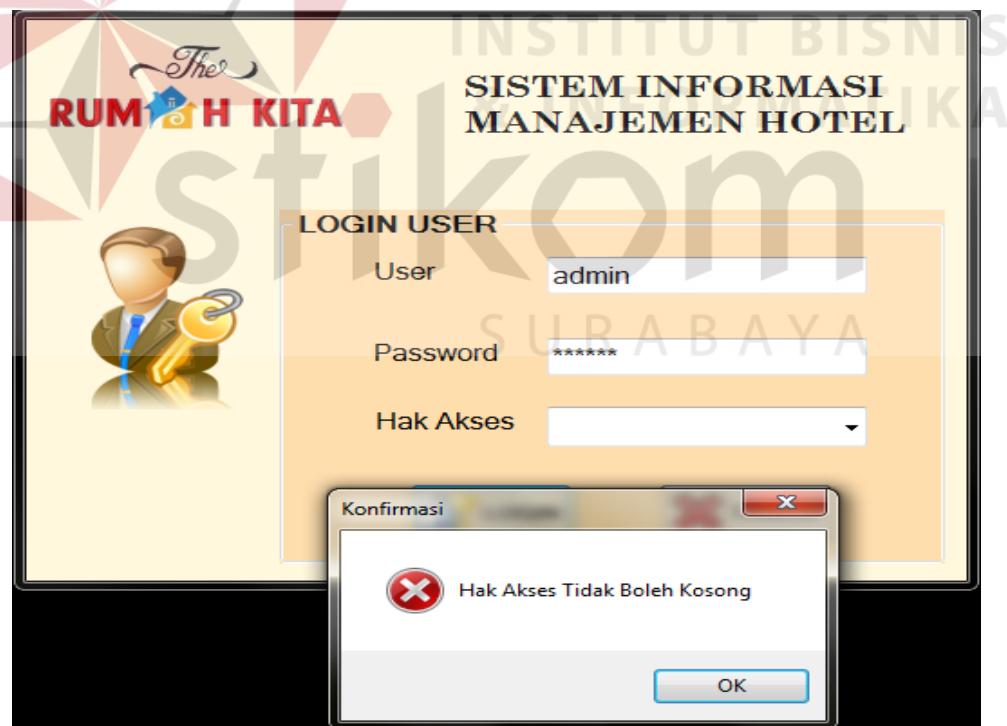
No	Tujuan	Input	Output yang Diharapkan	Output
1	Login <i>username</i> , <i>password</i> , dan hak akses yang valid	Username, Password, Hak akses	Muncul pesan “login berhasil”	Gambar 4.19
2	Login dengan <i>username</i> atau <i>password</i> salah	Username, Password	Muncul pesan, “ <i>user</i> atau <i>password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



## 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

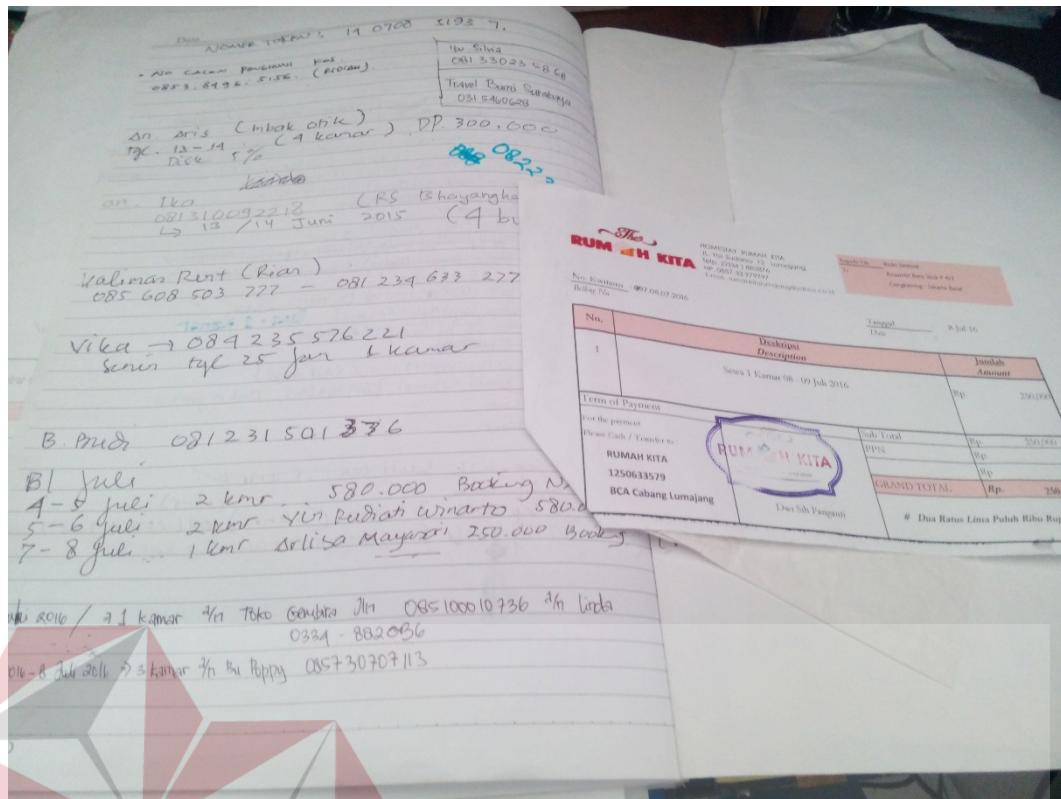
## Lampiran 1. Data Penunjang

Date

Booking dari booking.com (Agenda)

- 4 - 5 Juli 2016  $\rightarrow$  2/1 Putu Prapti Utami (2 kamar) ✓  
7 - 8 Juli 2016  $\rightarrow$  2/1 Arlisa Mayasari (1 kamar) 0822 1444 0207 ✓  
6 - 7 Juli 2016  $\rightarrow$  1/1 Linda (Toko Gembira) (1 kamar) (by phone) ✓  
7 - 8 Juli 2016  $\rightarrow$  2/1 Poppy (3 kamar) (by phone) ✓  
8 - 10 Juli 2016 Riska (1 kamar) no. 4 081234102900 ✓  
8 - 9 Juli 2016 Agus (2 kamar) 081328088336 ✓  
5 - 7 Juli B. Sesasi (1 kamar) 081234563637  $\rightarrow$  Harian ✓  
8 - 9 Juli Riki Santosa (1 kamar) 08170880020 ✓  
9 - 10 Juli Titi Parawinarti (2 kamar) 580.000 0817081802 ✓  
8 - 9 Juli Very Wahyudi 081558033868 (1 kamar) ✗  
21 Juli - 1 Agustus Firman Wardhani (1 kamar) 081336710979 ✗  
30 Juli - 31 Juli Anies Tursina 08223036169 ✗  
12 Juli - 14 Juli Titas (2 kamar) ✓  
23 Juli - 24 Juli 2/1 Novera Cristy (Traveloka) 1 kamar  
18 Juli - 19 Juli Dwi Harti - Yudhistira (by Telp) 085716332726 ~~(transfer)~~ ✓  
19 Juli - 20 Juli Stephan Demmer (Booking) (1 kamar) ~~(Belanda)~~ Harian ✗  
[NO Telp BRI 889 999]  
21 Juli - 22 Juli 2/1 April (0856109215835) (by phone) 2 kamar ✓  
24 Juli - 25 Juli Wahyu Gajah Mada  $\rightarrow$  (1 kamar) **Sisa : 1 kamar**  
20 Juli - 21 Juli  $\rightarrow$  2/1 Dwi Suciyo  $\rightarrow$  (1 kamar)  
20 Juli - 21 Juli 2/1 P. Arik ~~(BRI)~~  
23 - 24 Juli Edward (081330899001) 1 kamar (Air Hangat)  
23 - 24 Juli 2/1 Bu Ruspita (2 kamar) 082236308211 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) 081252498  
3. 17 - 18 Sep 2016 P. Joko (3 kamar) 081252498  
4. 16 - 17 Sep 2016 P. Yudha Hermono (2 kamar)



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA