



**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN HOTEL BERBASIS WEB
PADA TX TRAVEL SRIWIJAYA DI LOMBOK**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Sistem Informasi

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh :

MUHAMMAD HAIDAR BAADILLA

10.41010.0172

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2017

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN HOTEL BERBASIS WEB
PADA TX TRAVEL SRIWIJAYA DI LOMBOK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Oleh:

Nama : Muhammad Haidar Baadilla

NIM : 10.41010.0172

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

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

TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN HOTEL BERBASIS WEB
PADA TX TRAVEL SRIWIJAYA DI LOMBOK

Dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Haidar Baadilla

NIM : 10.41010.0172

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

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

- I. **Titik Lusiani, M.Kom., OCP**
- II. **Agus Dwi Churniawan, S.Si., M.Kom.**

Penguji

- I. **Tri Sagirani S.Kom., M.MT.**

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



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

27/2/17

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Muhammad Haidar Baadilla

NIM : 10410100172

Program Studi : SI Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN HOTEL BERBASIS
WEB PADA TX TRAVEL SRIWIJAYA DI LOMBOK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Februari 2017
Yang menyatakan,



6000
ESAS RUPIAH

M. Haidar Baadilla

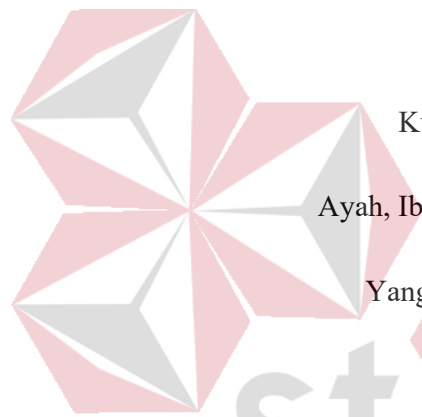
Nim : 10410100172



“Selalu ingat bahwa takdirmu berada ditanganmu sendiri”

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



Kupersembahkan Untuk

Ayah, Ibu, dan Seluruh Teman-teman

Yang Telah Mendukung Saya

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

ABSTRAK

Sistem pemesanan hotel pada TX Travel Sriwijaya belum memiliki sistem pemesanan yang mendukung kegiatan pemesanan. Sehingga, pelanggan maupun admin masih membutuhkan waktu yang lama dalam penentuan hotel yang sesuai kebutuhan pelanggan. Sistem pemesanan saat ini juga belum terintegrasi, sehingga proses pemesanan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini membuat pelanggan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan.

Penelitian ini menyelesaikan masalah di atas dengan membangun aplikasi pemesanan hotel berbasis *web* menggunakan metode *System Development Life Cycle*. Aplikasi ini mampu melakukan proses transaksi pembelian kamar, proses pencarian hotel, pengelolaan data pelanggan, konfirmasi transfer, pembuatan laporan penjualan, laporan hotel dan laporan pembelian kamar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pihak TX Travel Sriwijaya, aplikasi yang telah dibuat dapat admin melakukan pengelolaan data hotel. Aplikasi juga dapat membantu pelanggan menemukan hotel yang sesuai, dan melakukan pemesanan dengan cepat. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan memberikan fitur pembelian hotel dalam jumlah banyak. Dan juga diberi pembayaran secara *e-banking* sehingga memudahkan pengguna melakukan pemesanan dimanapun berada.

Kata Kunci : Reservasi Hotel, Aplikasi Pemesanan Hotel, Agen Travel

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini yang berjudul Rancang Bangun Sistem Pemesanan Hotel Berbasis Web pada TX Travel Sriwijaya dengan sebaik-baiknya.

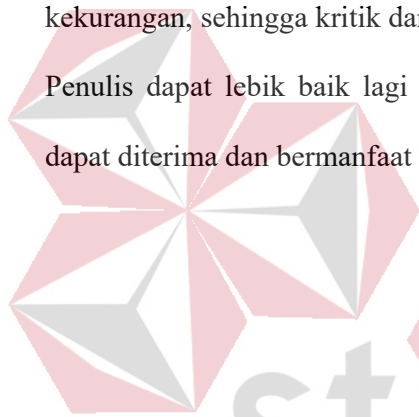
Dalam penyusunan laporan hasil tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberikan ketabahan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua tercinta yang selalu memberikan dukungan lahir maupun batin atas kegiatan positif yang Penulis lakukan.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi maupun wawasan yang sangat berharga bagi Penulis selama pembuatan laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Agus Dwi Churniawan, S.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing dan memotivasi Penulis selama proses pengembangan aplikasi dan pembuatan laporan tugas akhir.
5. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran untuk perbaikan serta pengembangan tugas akhir ini.
6. Para Karyawan TX Travel Sriwijaya.
7. Saudara Andrey Octa yang selalu membantu memberikan informasi yang Penulis butuhkan kapanpun dia bisa.

8. Segenap sahabat sekaligus tim *Earthledge* (Setya Hadi Utama dan Jamrodzi F.) dan teman-teman yang tidak bisa Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan segala hal positif agar Penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada seluruh pihak yang telah banyak memberikan hal-hal positif yang tidak mampu Penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir yang dikerjakan masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar Penulis dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan tugas akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan pihak lain.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, Februari 2017

stikom
Penulis
SURABAYA

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Aplikasi	5
2.2 Reservasi	5
2.3 Sistem	6
2.4 Pendekatan Sistem	6
2.5 Karakteristik Sistem.....	7
2.6 Sistem Informasi	9
2.7 Analisis dan Perancangan Sistem	10
2.8 Web.....	10

2.9 <i>Software Development Life Cycle</i>	11
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis.....	13
3.1.1 Identifikasi Permasalahan	13
3.1.2 Analisis Permasalahan	15
3.2 Perancangan Sistem	15
3.2.1 Diagram IPO	17
3.2.2 <i>System Flow</i> Pembuatan Data Master	20
3.2.3 <i>System Flow</i> Pemesanan Hotel	21
3.2.4 <i>System Flow</i> Proses Pembayaran	22
3.2.5 <i>System Flow</i> Proses Pembuatan laporan	23
3.2.6 <i>Data Flow Diagram</i>	24
3.2.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	30
3.2.8 Struktur <i>Database</i>	33
3.2.9 Desain <i>Input Output</i>	35
3.2.10 Desain Uji Coba	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	42
4.1 Kebutuhan Sistem	42
4.1.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	42
4.1.2 Kebutuhan <i>Software</i>	43
4.2 Implementasi Sistem	43
4.2.1 Form Login Aplikasi.....	43
4.2.2 Form Halaman Input Hotel	44

	Halaman
4.2.3 Halaman <i>List</i> Hotel	45
4.2.4 Form Halaman <i>Input</i> Kamar	46
4.2.5 Halaman <i>List</i> Kamar	47
4.2.6 Halaman <i>List</i> Transfer.....	48
4.2.7 Laporan Beli Kamar	48
4.2.8 Laporan Penjualan.....	49
4.2.9 Form Halaman <i>Home</i>	50
4.2.10 Halaman Pencarian Hotel.....	50
4.2.11 Halaman Detail Hotel.....	51
4.2.12 Form Input Data Pelanggan	52
4.2.13 Halaman Detail Pemesanan.....	52
4.2.14 Form Input Konfirmasi Transfer.....	53
4.3 Evaluasi Sistem	54
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>System Development life Cycle</i>	11
Gambar 3.1 <i>Document Flow</i> Pemesanan Kamar Hotel	14
Gambar 3.2 Diagram IPO	17
Gambar 3.3 <i>System Flow</i> Pembuatan Data Master	20
Gambar 3.4 <i>System Flow</i> Pemesanan Hotel.....	21
Gambar 3.5 <i>System Flow</i> Proses Pembayaran	22
Gambar 3.6 <i>System Flow</i> Proses Pembuatan Laporan	23
Gambar 3.7 <i>Context Diagram</i>	25
Gambar 3.8 DFD Level 0.....	26
Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses Pemeliharaan Data Master	27
Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses Pemesanan Hotel	28
Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses Konfirmasi Transfer.....	29
Gambar 3.12 DFD Level 1 Proses Pembuatan Laporan	29
Gambar 3.13 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	30
Gambar 3.14 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	31
Gambar 3.15 Desain Halaman Home	36
Gambar 3.16 Desain Halaman Pencarian Hotel.....	36
Gambar 3.17 Desain Form Pesan	37
Gambar 3.18 Desain Form Login	37
Gambar 3.19 Desain Halaman Hotel	38
Gambar 3.20 Desain Index Admin.....	38

	Halaman
Gambar 3.21 Desain Isi Hotel.....	39
Gambar 3.22 Desain Isi Kamar Hotel.....	39
Gambar 3.23 Desain Halaman Detail Pemesanan.....	40
Gambar 3.24 Desain Konfirmasi Transfer.....	40
Gambar 3.25 Desain Halaman List Laporan.....	41
Gambar 4.1 Form Login Aplikasi.....	44
Gambar 4.2 Form Halaman Input Hotel.....	45
Gambar 4.3 Halaman <i>List</i> Hotel.....	46
Gambar 4.4 Halaman <i>Input</i> Kamar.....	47
Gambar 4.5 Halaman <i>List</i> Kamar.....	47
Gambar 4.6 Halaman <i>List</i> Transfer.....	48
Gambar 4.7 Halaman Laporan Beli Kamar.....	49
Gambar 4.8 Halaman laporan Penjualan.....	50
Gambar 4.9 Halaman Home.....	50
Gambar 4.10 Halaman Pencarian Hotel.....	51
Gambar 4.11 Form Detail Hotel.....	51
Gambar 4.12 Form Input Data Pelanggan.....	52
Gambar 4.13 Halaman Detail Pesanan.....	53
Gambar 4.14 Form Input Konfirmasi Transfer.....	54
Gambar 4.15 Uji Coba Form Input Data Hotel.....	55
Gambar 4.16 Uji Coba Form Input Data Kamar.....	56
Gambar 4.17 Hasil Uji Coba Tampilan Pencarian Hotel.....	57
Gambar 4.18 Form Input Data Pelanggan.....	58

	Halaman
Gambar 4.19 Form Input Data Transfer.....	59
Gambar 4.20 Halaman Pengiriman Kode Voucher.....	60
Gambar 4.21 Laporan Pemesanan Hotel.....	61



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kamar.....	33
Tabel 3.2 Hotel.....	33
Tabel 3.3 Pelanggan.....	34
Tabel 3.4 Booking.....	34
Tabel 3.5 Admin	35
Tabel 3.6 Desain Uji Coba Aplikasi	41
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Mengelola Data Master Hotel.....	55
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Data Master Kamar	56
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Pencarian Hotel.....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Data Pelanggan	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Konfirmasi Transfer.....	59
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Pengiriman Kode Voucher.....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Cetak Laporan.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Hotel TX Travel Sriwijaya	64
Lampiran 2. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (<i>City</i> Hotel)	65
Lampiran 3. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (Senggigi Hotel)	66
Lampiran 4. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (<i>City</i> Area)	67
Lampiran 5. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (Senggigi Area)	69
Lampiran 6. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (Gili Area)	71
Lampiran 7. <i>Rate</i> Hotel TX Travel Sriwijaya (Loteng Area)	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk penerapan teknologi informasi untuk pariwisata yang dilakukan pemerintah Indonesia adalah dengan melaksanakan *E-Tourism*. *E-Tourism* sendiri di Indonesia menggunakan sarana digital sebagai sarana promosi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam *E-Tourism* harus memiliki interaksi antara para wisatawan dengan penyedia jasa pariwisata sehingga akan memudahkan transaksi antar kedua belah pihak.

TX Travel yang merupakan salah satu penyedia jasa pariwisata, salah satu layanan yg diberikan adalah pemesanan hotel. Prosesnya mulai dari mendata pesanan, mencari dan menyediakan hotel yang dibutuhkan calon konsumen, mengirimkan informasi ke calon konsumen, atau menagih pembayaran.

Sistem pemesanan hotel pada TX Travel Sriwijaya belum memiliki sistem pemesanan yang mendukung kegiatan pemesanan. Sehingga, pelanggan maupun admin masih membutuhkan waktu yang lama dalam penentuan hotel yang sesuai kebutuhan pelanggan. Sistem pemesanan saat ini juga belum terintegrasi, sehingga proses pemesanan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini membuat pelanggan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mempercepat pemesanan hotel bagi calon pelanggan yang dapat menampilkan opsi-opsi daerah yang dibutuhkan calon pelanggan. Dalam aplikasi tersebut, calon pelanggan dapat melakukan pencarian sesuai lokasi, harga,

dan jenis kamar yang dibutuhkan. Calon pelanggan diharapkan dengan melihat gambaran area dan kamar hotel, bukan dengan arahan dari travel.

1.2 Perumusan masalah

Rumusan masalah dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun sistem pemesanan hotel berbasis web pada TX Travel Sriwijaya sehingga pemesanan hotel dapat berjalan dengan baik.
- b. Bagaimana merancang bangun sistem pemesanan hotel yang dapat memberikan informasi sesuai kebutuhan pelanggan.

1.3 Pembatasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sumber data berasal dari TX Travel Sriwijaya. Data yang digunakan adalah data hingga Februari 2016
- b. Aplikasi menampilkan hotel yang bekerja sama dengan cabang TX Travel Sriwijaya.
- c. Aplikasi tidak membahas tentang tur dari TX Travel.
- d. Aplikasi tidak menangani masalah keuangan TX Travel.
- e. Aplikasi meliputi pemesanan dan pembayaran hotel.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi Sistem Pemesanan Hotel di Lombok berbasis Web pada TX Travel Sriwijaya untuk memberikan layanan secara cepat kepada para pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya sistem ini maka diharapkan memiliki beberapa nilai manfaat penulisan, yaitu :

- a. Aplikasi dapat membantu admin dalam mengelola data hotel dan data pelanggan agar terdokumentasi dengan baik.
- b. Aplikasi dapat membantu pelanggan menemukan hotel yang cocok.
- c. Aplikasi dapat membantu pelanggan untuk mempercepat proses pemesanan hotel.
- d. Aplikasi dapat membantu admin untuk pengaturan data transaksi sehingga menjadi laporan yang mudah dimengerti.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan dengan pembagian bab sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori yang diterapkan seperti aplikasi, reservasi, *website*, sistem, dan *system development life cycle*.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisa dan perancangan sistem. Analisa berisi penjelasan dari timbulnya masalah beserta penyelesaiannya, sedangkan perancangan sistem berisi *Document Flow*, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, *Data Dictionary*, dan Desain *Input/ Output*

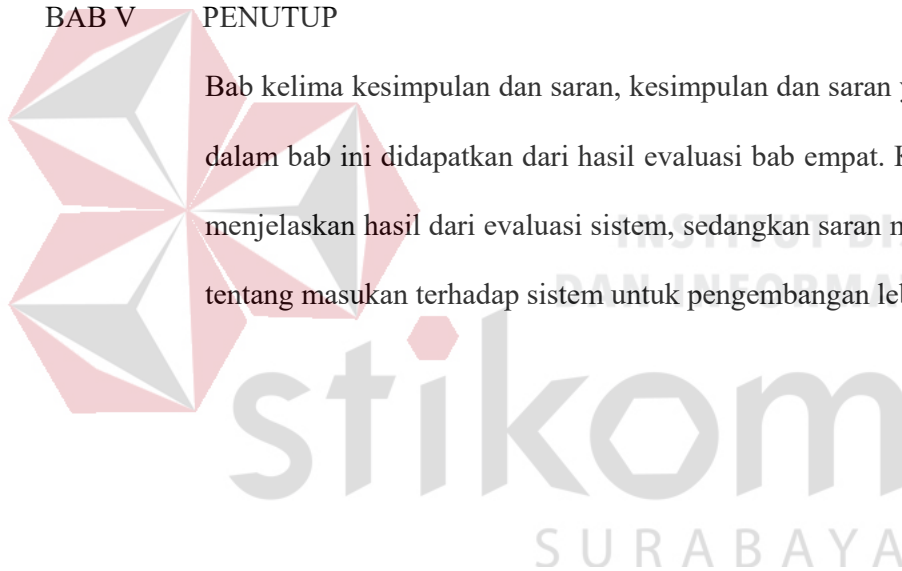
BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

Bab keempat implementasi dan evaluasi, bab ini menjelaskan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem. Implementasi ini mengacu pada perancangan desain sistem yang telah dibuat. Dalam implementasi ini juga berisi penjelasan *Graphical User Interface(GUI)* sistem yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi sistem berisi validasi dan uji coba sistem agar terhindar dari error serta berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab kelima kesimpulan dan saran, kesimpulan dan saran yang ada di dalam bab ini didapatkan dari hasil evaluasi bab empat. Kesimpulan menjelaskan hasil dari evaluasi sistem, sedangkan saran menjelaskan tentang masukan terhadap sistem untuk pengembangan lebih lanjut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Menurut Jogiyanto (2004), aplikasi merupakan program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Kusnadi (2008), tujuan akhir dari penggunaan komputer adalah membantu pekerjaan. Karena keperluan manusia sangat beragam maka komputer dirancang untuk membantu berbagai macam aktivitas manusia. Untuk mencapai tujuan ini maka komponen perangkat lunak lainnya harus ada yaitu program aplikasi. Aplikasi dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna. Menurut Dhanta (2009), aplikasi adalah perangkat lunak yang dibangun oleh suatu perusahaan komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*.

2.2 Reservasi

Menurut Suartana (2004), Reservasi atau pemesanan dalam Bahasa Inggris adalah *Reservation* yang berasal dari kata “*to reserve*” yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *Reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas.

Jadi secara umum, reservation yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, *meal*, *seat* pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, *night club*, *discountegue*, dan sebagainya.

2.3 Sistem

Menurut Mulyanto (2009), sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerjasama, untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima proses *input* serta menghasilkan *input* dalam proses transformasi yang teratur. Menurut Tanuwijaya & Herlambang (2005), definisi sistem dapat dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu pendekatan secara prosedur dan pendekatan secara komponen. Berdasarkan pendekatan prosedur, sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Berdasarkan pendekatan komponen, sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.4 Pendekatan Sistem

Menurut Kristanto (2003), terdapat tiga kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

- a. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai berikut: “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu”. (Tanuwijaya & Herlambang, 2005).
- b. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur, lebih menekankan urutan-urutan operasi didalam sistem. Prosedur didefinisikan oleh Neuschel R. F. sebagai berikut: “Suatu prosedur adalah suatu urutan-urutan operasi klerikal (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam

satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi”. (Tanuwijaya & Herlambang, 2005).

- c. Pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut: “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Tanuwijaya & Herlambang, 2005).

2.5 Karakteristik Sistem

Menurut Mulyanto (2009), bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik agar sistem dapat dibedakan dengan sistem yang lain. Berikut ini macam-macam karakteristik suatu sistem, diantaranya:

- a. Komponen Sistem (*component*), dimana suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerjasama membentuk satu kesatuan. Suatu sistem merupakan salah satu dari komponen sistem lain yang lebih besar, maka disebut subsistem, sedangkan sistem yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.
- b. Batas Sistem (*boundary*) merupakan pembatas atau pemisah suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
- c. Lingkungan Luar Sistem (*environment*) merupakan sesuatu di luar batas dari sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan.
- d. Penghubung Sistem (*interface*) merupakan hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya penghubung, sistem berisi kumpulan subsistem yang berdiri

sendiri dan tidak saling berkaitan. Maka dari itu penghubung dapat juga didefinisikan sebagai tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.

- e. Masukan Sistem (*input*) merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dimana masukan tersebut dapat berupa bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi (*maintenance input*), dan masukan yang diproses untuk mendapat keluaran (*signal input*).
- f. Keluaran Sistem (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan, yang berupa informasi sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.
- g. Pengolah sistem (*process*) merupakan bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.
- h. Sasaran Sistem merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai dalam sistem, agar sistem menjadi terarah dan terkendali.

2.6 Sistem Informasi

Menurut Whitten (2007), sistem informasi mengatur individu, data, proses, dan interaksi teknologi informasi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyediakan output informasi yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah organisasi. Menurut Laudon (2007), sistem informasi dapat didefinisikan teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau *server function*), memproses, menyimpan dan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam sebuah organisasi.

Sistem informasi merupakan sistem terorganisir yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menyebarkan informasi dan bermanfaat untuk tujuan-tujuan tertentu. Namun, komputer sebagai sarana penunjang memiliki pulsa keterbatasan, karena hanya berfungsi sebagai pengolah data berdasarkan program atau instruksi yang diberikan. Dalam hal ini peranan manusia masih tetap penting yaitu sebagai pengendali atas pengolahan data yang dilakukan oleh komputer. Kualitas sistem informasi tergantung dari tiga hal di bawah ini, yaitu:

- a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan serta harus jelas mencerminkan maksud informasi.
- b. Tepat waktu, berarti informasi yang masuk pada penerima tidak boleh terlambat dan atau sudah kedaluarsa. Informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan, jika informasi yang diperoleh terlambat maka tidak dapat mengambil keputusan dengan cepat dan tepat.
- c. Relevan, berarti informasi bermanfaat bagi pemakai. Relevansi untuk setiap orang berbeda-beda.

Sedangkan nilai informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif daripada biaya untuk mendapatkan informasi tersebut.

2.7 Analisis Dan Perancangan Sistem

Menurut Kendall (2010), analisis dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem

informasi terkomputerisasi. Tujuan dilakukan analisis sistem adalah untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi pada sebuah penelitian dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem yang utuh ke dalam bagian komputerisasi, mulai dari mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan hingga mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.

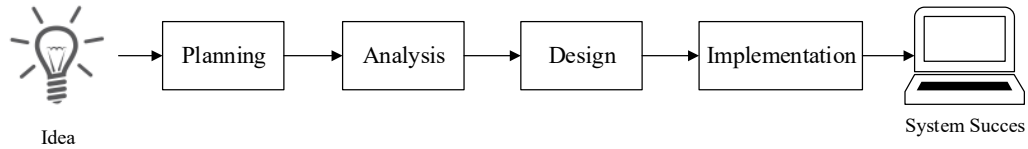
2.8 Web

Menurut Hakim (2004), *Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman lain (*hypertext*). Halaman dapat diakses melalui *browser* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan *browser* lainnya.

2.9 Software Development Life Cycle

Menurut O'Brien (2005), definisi *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah siklus pengembangan sistem yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama serta langkah-langkah dari masing-masing tahapan. Menurut Dennis, Wixom & Roth (2012) *SDLC* adalah proses menentukan bagaimana sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis, merancang dan membangun sistem informasi tersebut serta memberikannya kepada pengguna.

System Development Life Cycle (SDLC) memiliki beberapa tahapan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 *System Development Life Cycle*

(Sumber : Dennis, Wixom & Roth,2012)

1. Tahap *planning* adalah merupakan tahapan perencanaan awal untuk sebuah proyek yang digunakan mendefinisikan lingkup, tujuan, jadwal dan anggaran bisnis awal yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau kesempatan yang direpresentasikan oleh proyek.
2. Tahap *analysis* adalah tahapan untuk mempelajari *domain* masalah bisnis guna merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasikan persyaratan dan prioritas bisnis untuk solusi. *Analysis system* ditujukan untuk mendapatkan informasi yang lebih menyeluruh tentang masalah dan kebutuhan proyek.
3. Tahap *design* adalah tahap spesifikasi atau konstruksi solusi yang teknis dan berbasis komputer untuk persyaratan bisnis yang diidentifikasi dalam analisis sistem. Selama desain sistem, pada awalnya akan mengeksplorasi solusi teknis alternatif. Setelah alternatif solusi disetujui, fase desain sistem mengembangkan cetak biru dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan *database*, program, antarmuka pengguna dan jaringan yang dibutuhkan untuk sistem informasi.
4. Tahap *implementation* adalah sebuah tahapan dimana sistem diinstalasi, diuji dan digunakan dalam produksi artinya operasi sehari-hari. Implementasi

sistem mengontruksi sistem informasi baru dan menempatkannya ke dalam operasi, selanjutnya dilaksanakan pengujian.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis

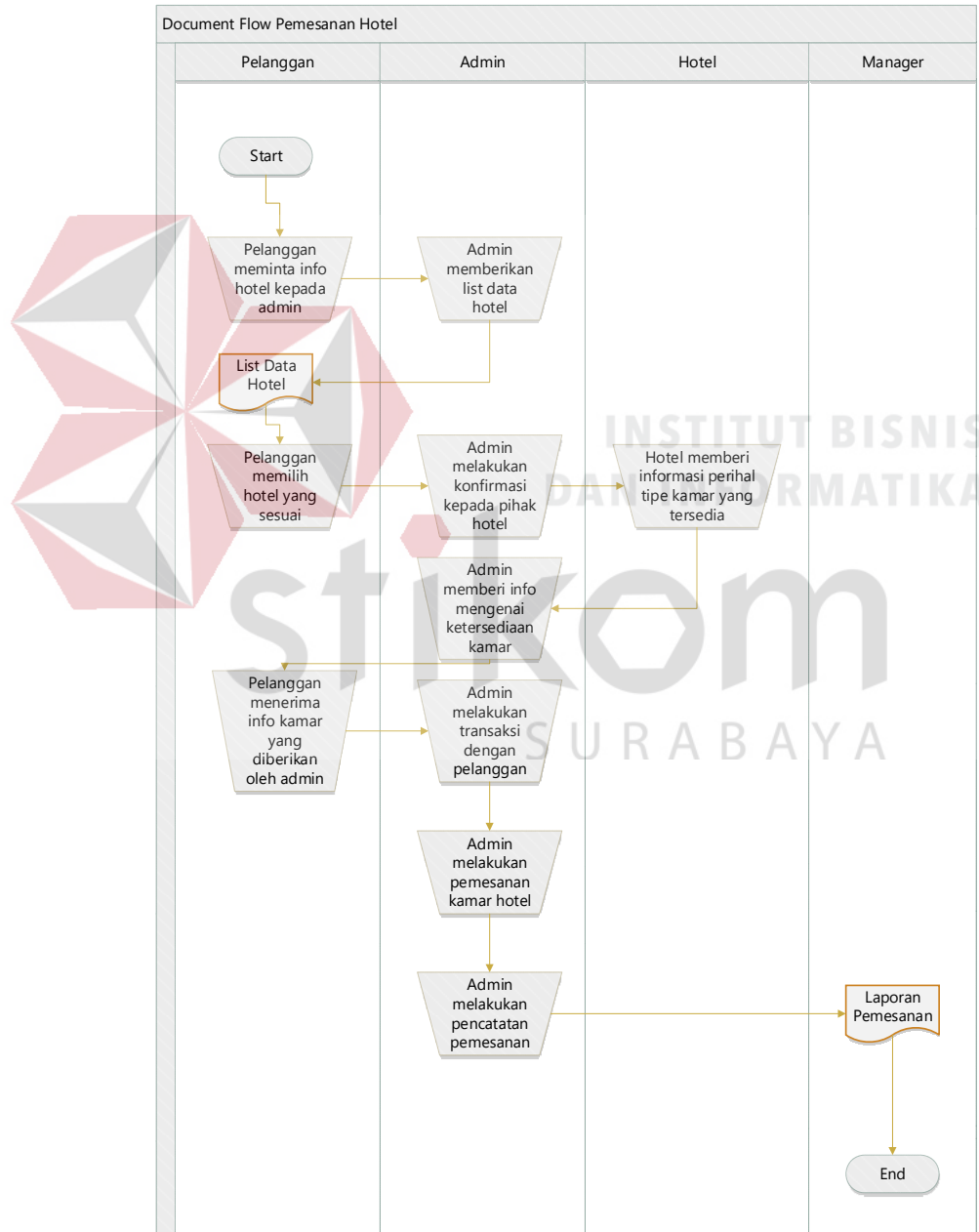
Tahapan awal dalam pengembangan aplikasi adalah tahapan analisis. Pada tahapan awal ini dilakukan analisis untuk menggali secara mendalam mengenai kebutuhan yang akan dibutuhkan dalam membangun aplikasi. pada tahapan analisis ini dibagi menjadi dua tahapan, yaitu identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, dan analisis kebutuhan.

3.1.1 Identifikasi Permasalahan

Sebelum proses analisa dilakukan, tahapan yang terlebih dahulu dilakukan adalah identifikasi permasalahan yang terdiri dari survey, wawancara kepada pihak perusahaan secara langsung dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Pada tahap ini dilakukan peninjauan dan pemahaman terhadap sistem pemesanan hotel serta sistem *entry* data hotel maupun segala proses yang berhubungan dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Berdasarkan data yang didapat, identifikasi masalah yang dapat dilakukan adalah TX Travel Sriwijaya belum memiliki sistem pemesanan yang mendukung kegiatan pemesanan. Sehingga pada saat ini, pelanggan maupun admin masih membutuhkan waktu yang lama dan penentuan hotel yang belum sesuai kebutuhan pelanggan. Sistem pemesanan saat ini juga belum terintegrasi,

sehingga proses pemesanan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini membuat pelanggan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan.

Hasil observasi pada proses pemesanan kamar hotel di TX Travel Sriwijaya, maka berikut adalah proses pemesanan kamar Hotel di TX Travel Sriwijaya yang digambarkan dalam bentuk *document flow* pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Document Flow* Pemesanan Kamar Hotel

Proses pemesanan dimulai saat pelanggan menelepon/ datang untuk mencari info hotel disekitar area yang dituju pelanggan. Admin kemudian memberikan list data hotel ke pelanggan sesuai area dan budget yang dituju. Kemudian pelanggan memilih hotel yang sesuai dengan list yang diberikan admin. Setelah itu admin akan melakukan konfirmasi kepada hotel perihal kamar yang akan dipesan pelanggan. Setelah dikonfirmasi admin akan memberikan info kamar kepada pelanggan. Pelanggan lalu melakukan transaksi dengan admin. Setelah transaksi dilakukan, admin akan mengkonfirmasi pihak hotel mengenai pemesanan kamar hotel. setelah kamar berhasil terpesan dan transaksi berhasil, admin akan mencatat transaksi untuk dibuat laporan yang nantinya akan diberikan pada manajer.

3.1.2 Analisis Permasalahan

Berdasarkan identifikasi permasalahan, proses berikutnya adalah melakukan analisis permasalahan, proses ini dibutuhkan untuk mencari penyebab utama munculnya permasalahan pada saat proses pemesanan hotel pada TX Travel Sriwijaya. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses pemesanan hotel pada TX Travel Sriwijaya adalah sebagai berikut:

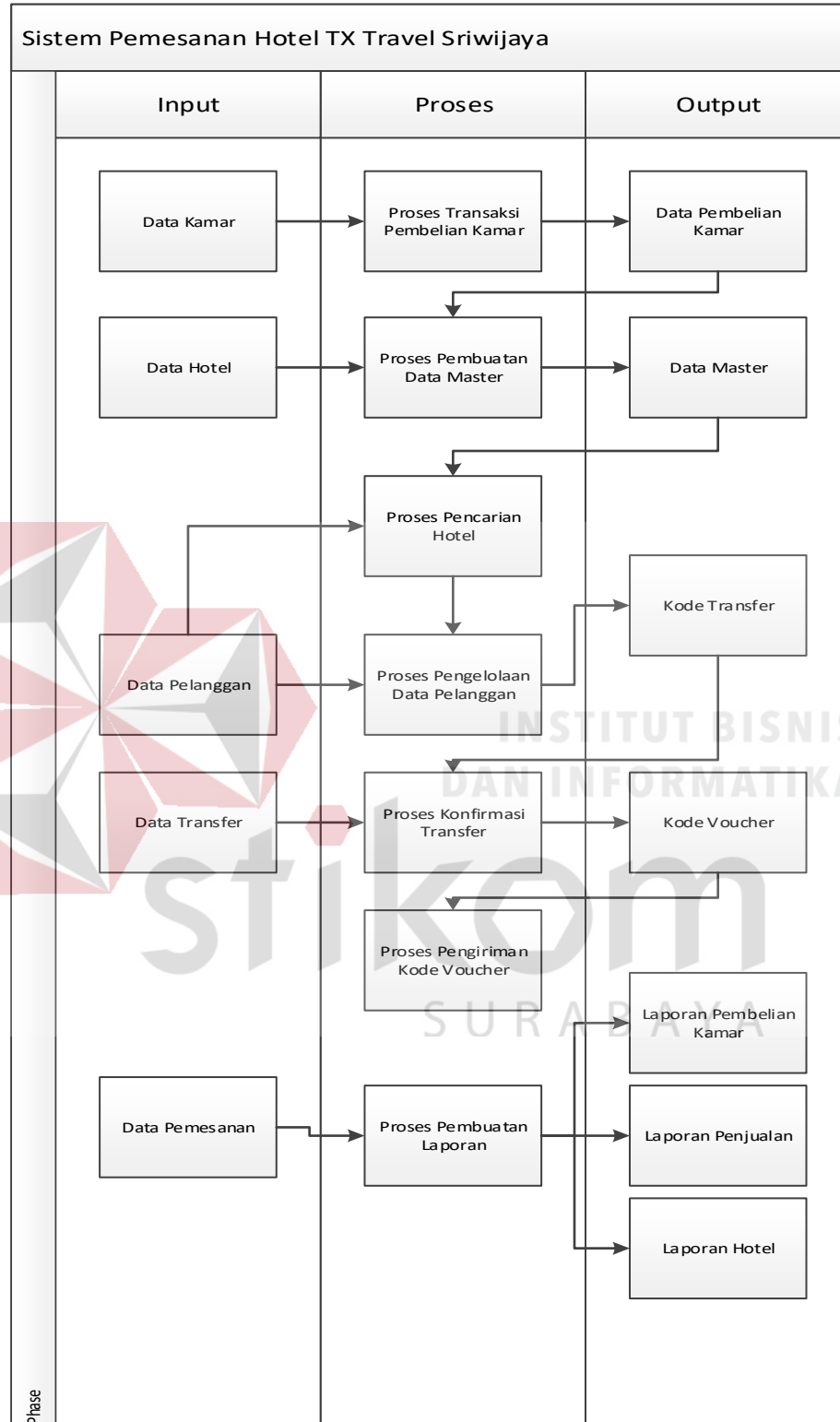
- a. Kurangnya informasi yang diberikan oleh pihak travel kepada pelanggan sehingga informasi tidak sesuai kebutuhan.
- b. Belum adanya sistem yang membantu pendokumentasian administrasi sehingga data hotel sering tidak ada dan harus kembali ditanyakan.

3.2 Perancangan Sistem

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem, maka langkah selanjutnya adalah perancangan sistem. Perancangan sistem ini bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional, menggambarkan aliran data dan alur sistem, dan sebagai tahap persiapan sebelum implementasi sistem. Perancangan sistem ini diharapkan dapat merancang dan mendesain sistem dengan baik, yang isinya meliputi langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Langkah-langkah operasi dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. *Input Proses Output (IPO)*
- b. *System Flow.*
- c. *Data Flow Diagram (DFD)*, yang didalamnya terdapat: *context diagram*, *DFD Level 0*, dan *DFD Level 1*.
- d. *Entity Relationship Diagram (ERD)*, yang didalamnya meliputi : *Conceptual Data Model (CDM)*, dan *Physical Data Model (PDM)*.
- e. *Data Dictionary.*
- f. *Desain Input Output*

3.2.1 Diagram IPO



Gambar 3.2 Diagram IPO

Blok diagram pada Gambar 3.2 berguna untuk menggambarkan garis besar yang menjadi input, proses, dan output dalam Pemesanan Hotel TX Travel Sriwijaya.

1. Input

Pada aplikasi ini terdapat masukan (*input*) yang berasal dari data master maupun transaksi di antaranya sebagai berikut :

a. Data Hotel

Data tentang nama dan deskripsi hotel..

b. Data Kamar

Data berisi tentang deskripsi dan total orang serta harga per kamar.

c. Data Pelanggan

Data pelanggan terdiri dari nama pelanggan, alamat pelanggan, nomor telepon pelanggan.

d. Data Transfer

Data yang diisi pelanggan setelah mentransfer total harga pembayaran pemesanan hotel.

e. Data Pemesanan

Data yang berisi tentang informasi pemesanan pelanggan, mulai dari nama pelanggan hingga total harga pembayaran

2. Proses

Proses-proses pada system Pemesanan Hotel Pada TX Travel Sriwijaya adalah sebagai berikut :

a. Pembuatan Data Master

untuk mengelola data hotel dan data kamar. Dalam proses ini data hotel dan data kamar dapat diolah sesuai kebutuhan admin.

b. Transaksi Pembelian Kamar

Proses untuk mencatat harga beli dari pembelian kamar hotel.

c. Pencarian Hotel

Proses ini berfungsi untuk pelanggan yang ingin mencari hotel sesuai dari alamat yang diinginkan pelanggan.

d. Pengelolaan Data Pemesanan

Proses ini digunakan untuk mencatat data pelanggan dan pemesanan pelanggan tersebut.

e. Konfirmasi Transfer

Digunakan untuk mengelola data transfer pelanggan untuk pemesanan.

f. Pengiriman Kode Transfer.

Merupakan proses pengiriman kode voucher hotel setelah transfer dikonfirmasi.

g. Pembuatan Laporan.

Merupakan pembuatan laporan transfer dan data lainnya.

3. Output

Output yang dihasilkan oleh aplikasi dari proses-proses di atas adalah sebagai berikut:

a. Data Master.

Informasi tentang hotel dan kamarnya.

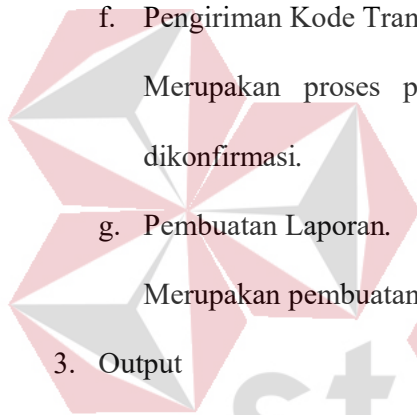
b. Data Pembelian Kamar

Data hasil pembelian kamar hotel.

c. Kode Transfer

Kode yang diberikan kepada pelanggan setelah pelanggan berhasil melakukan pemesanan hotel.

d. Kode Voucher



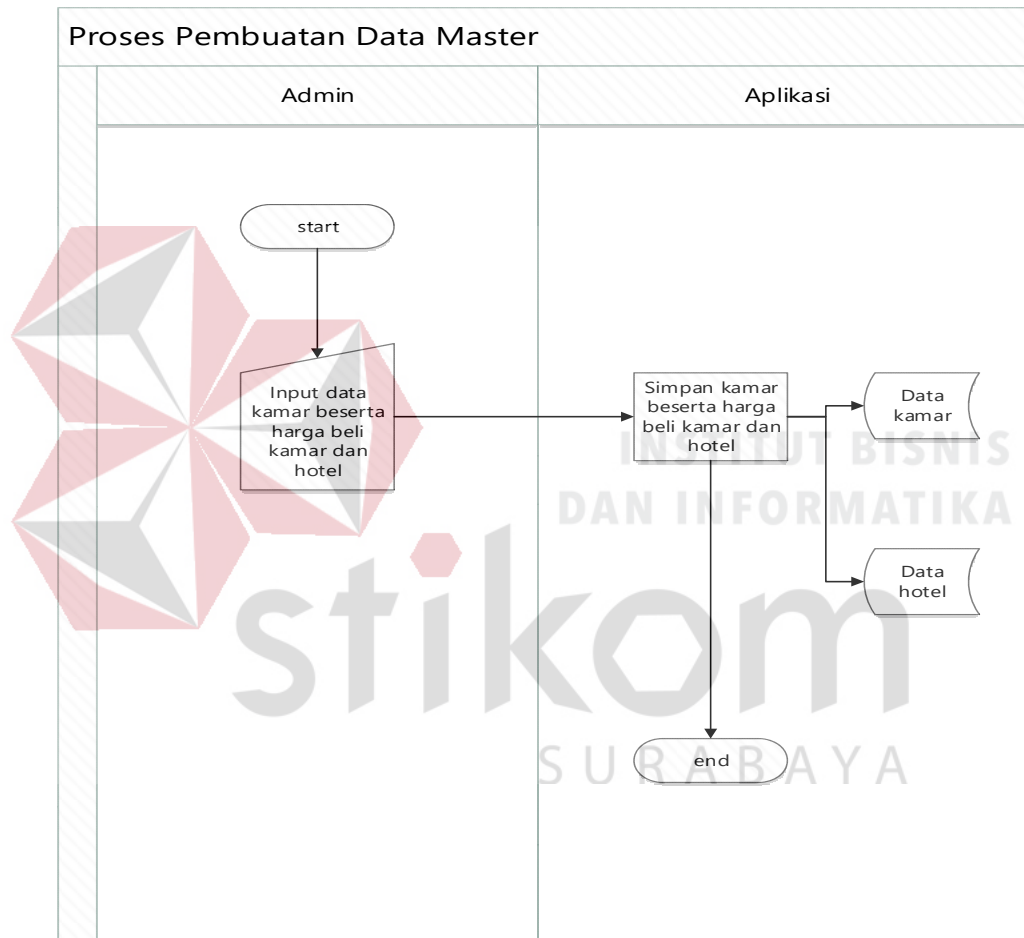
INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Kode yang diberikan kepada pelanggan setelah pelanggan berhasil melakukan transfer.

e. Laporan

Laporan dari hasil pemesanan dan pembayaran hotel yang ada

3.2.2 *System Flow* Pembuatan Data Master

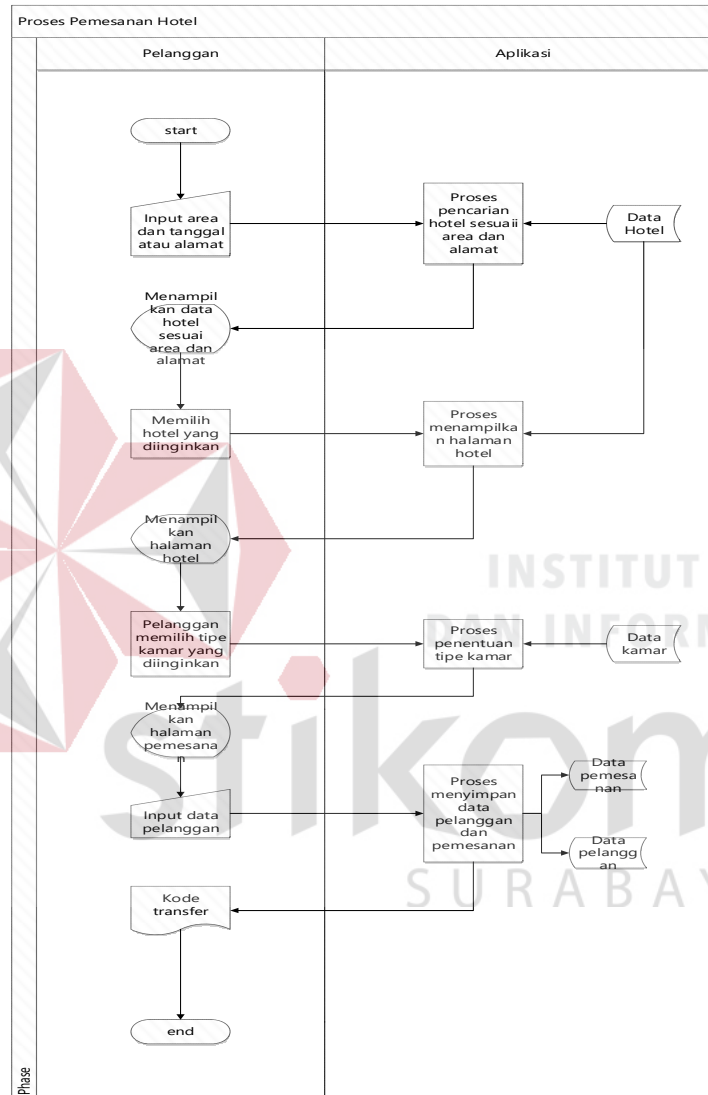


Gambar 3.3 *System Flow* Pembuatan Data Master

Proses Pembuatan Data Master pada Gambar 3.3 diawali dengan admin melakukan login pada system, kemudian system akan menampilkan halaman utama admin. Kemudian admin akan memasukkan data hotel pada *form insert*

hotel, dan dilanjutkan mengisi data kamar dan harga pembelian kamar pada form insert kamar.

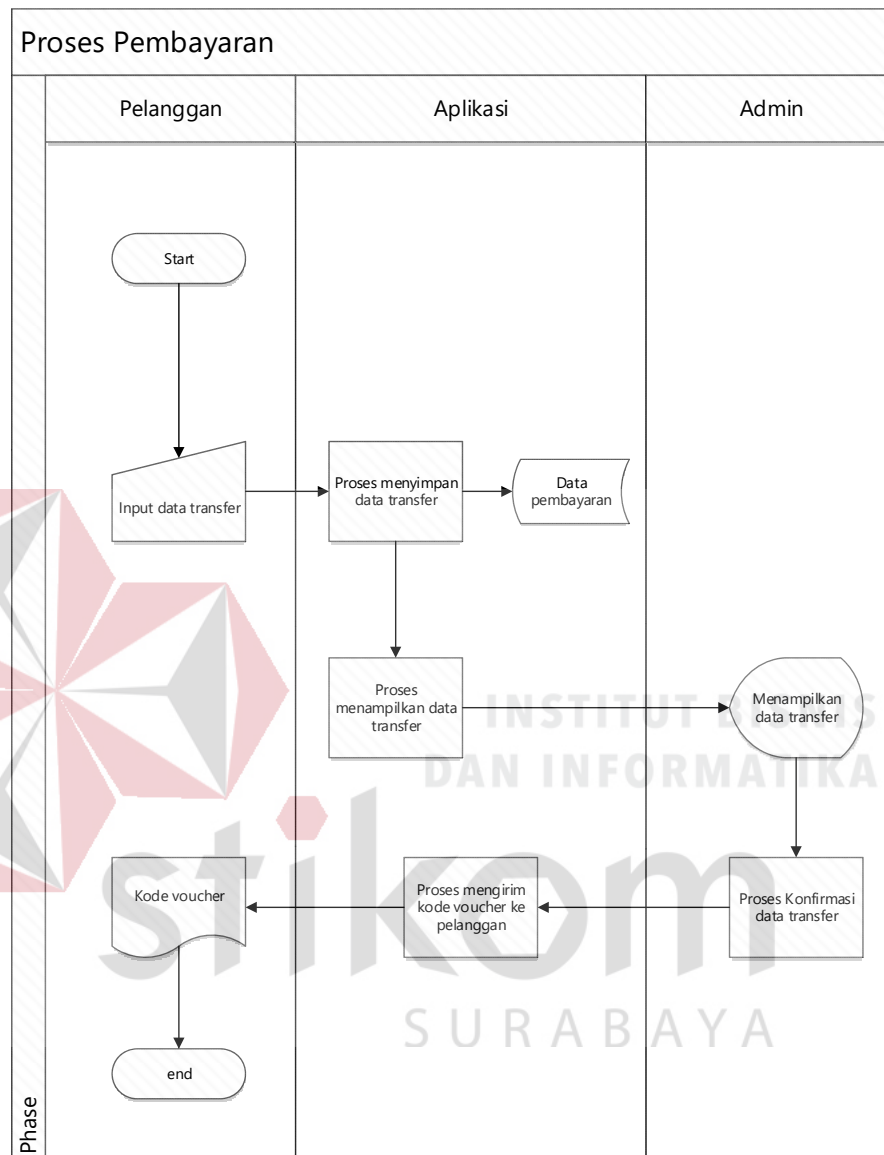
3.2.3 System Flow Pemesanan Hotel



Gambar 3.4 System Flow Proses Pemesanan Hotel

Proses *system flow* pada Gambar 3.4 dimulai dengan pelanggan mengisi area, tanggal check-in, jumlah malam, atau pelanggan dapat mengisi alamat yang diinginkan, kemudian system akan menampilkan list hotel yang sesuai dengan isian dari pelanggan.

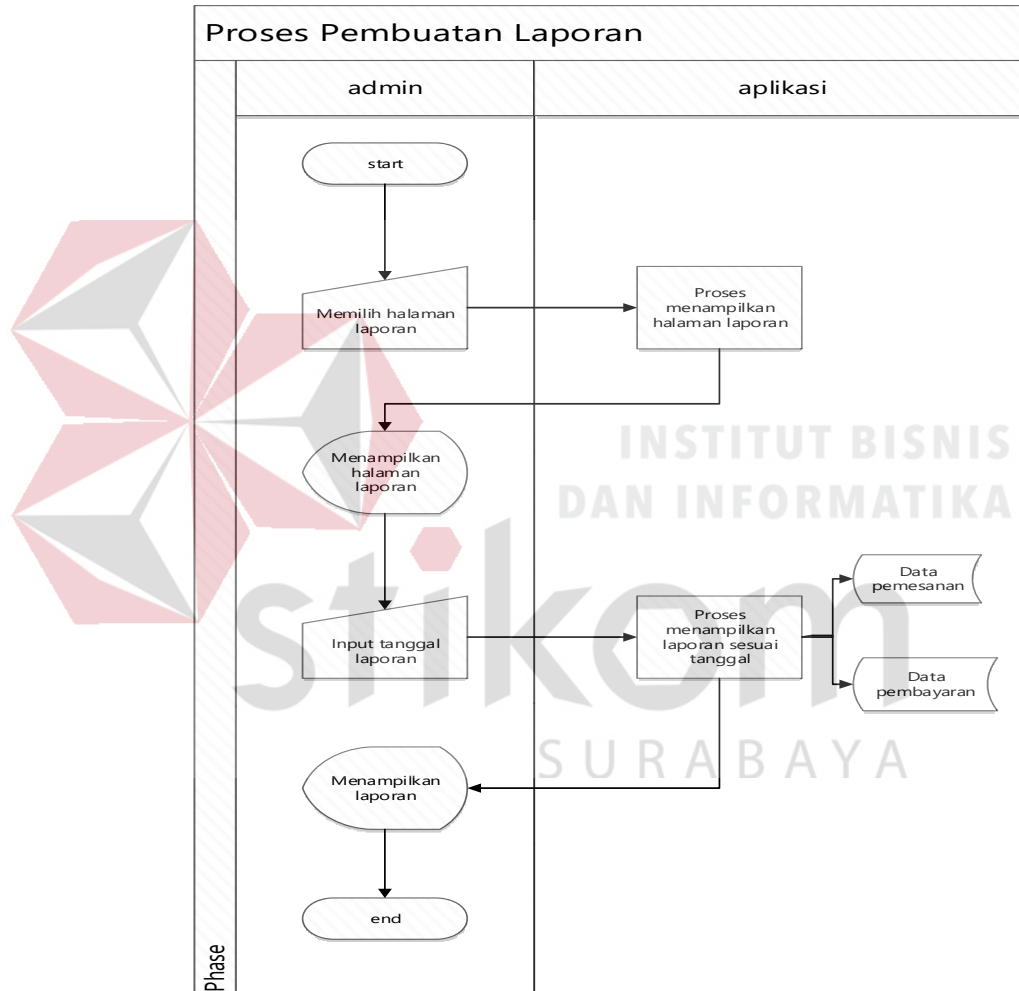
3.2.4 System Flow Proses Pembayaran



Gambar 3.5 System Flow Proses Pembayaran

Proses pembayaran pada Gambar 3.5, pelanggan akan memasukkan data transfer ke halaman konfirmasi transfer. Setelah itu admin akan melakukan pengecekan pada halaman *list transfer*. Setelah data transfer sesuai, admin akan mengirimkan kode voucher ke email pelanggan.

3.2.5 System Flow Proses Pembuatan Laporan



Gambar 3.6 System Flow Proses Pembuatan Laporan

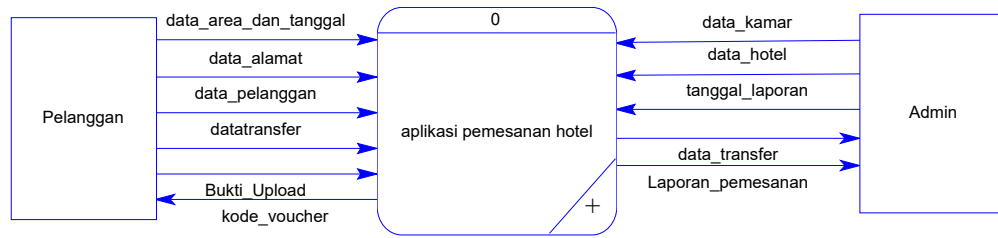
Proses pembuatan laporan pada Gambar 3.6, admin memilih halaman laporan yang diinginkan dan kemudian admin akan menginputkan tanggal awal dan tanggal akhir laporan, lalu system akan menampilkan laporan sesuai tanggal yang dimasukkan oleh admin.

3.2.6 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran aliran data yang terdapat dalam sistem. Diagram ini menjelaskan secara lebih detail tentang proses yang terdapat pada diagram. *DFD* ini berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi di dalam sistem mulai dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah, sehingga nantinya akan dimungkinkan proses dekomposisi, partisi, atau pembagian sistem ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana. Adapun penjelasan dari *DFD* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

A. Context Diagram

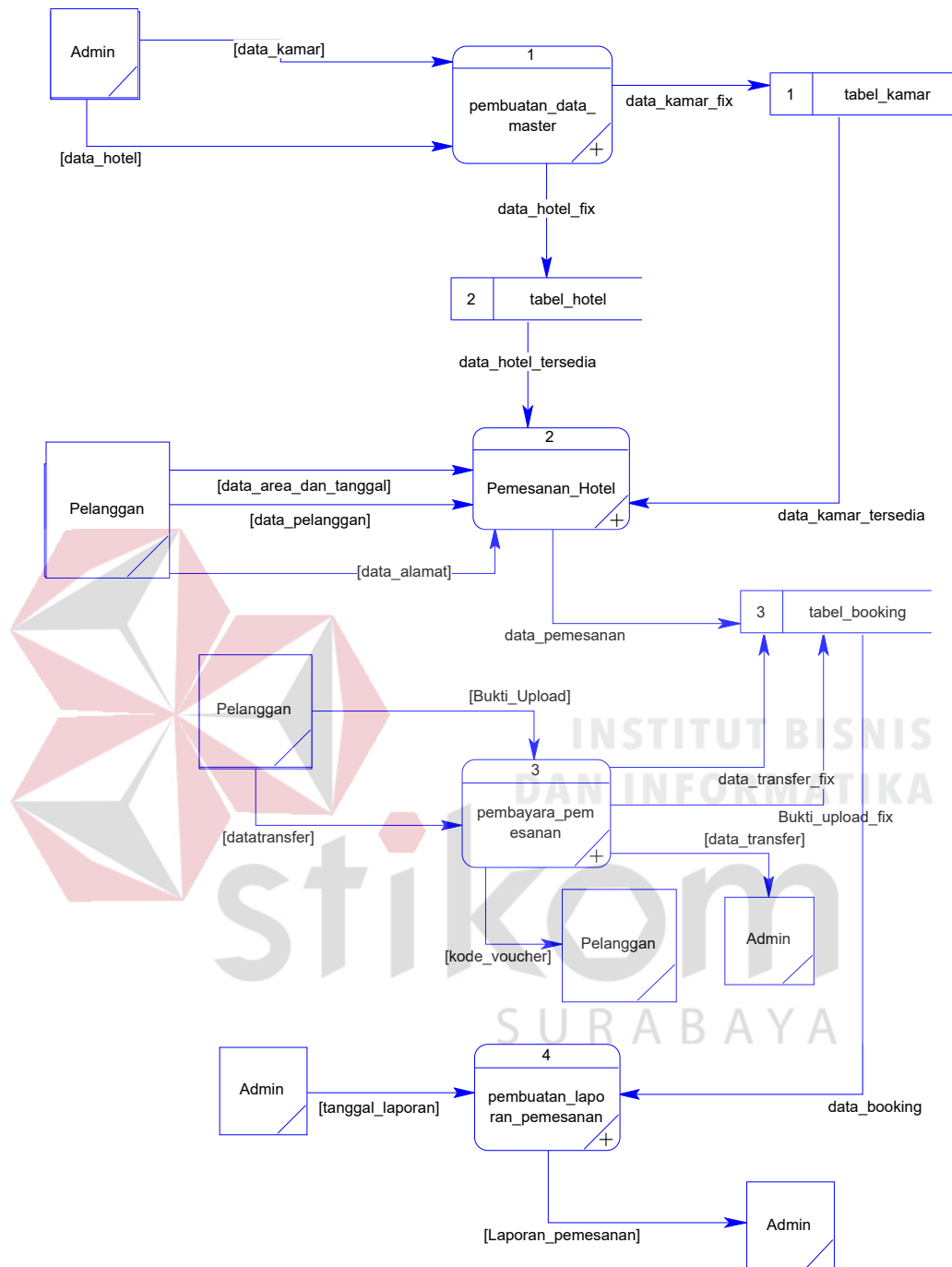
Context Diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian *DFD* yang menunjukkan entitas-entitas yang berhubungan dengan sistem. Diagram ini juga akan menggambarkan secara umum tentang *input-output* ke dalam sistem. Pada *context diagram*, data yang di alirkan ke sistem berasal dari entitas – entitas yang bersangkutan. Kemudian aplikasi akan memproses data – data inputan tersebut untuk menghasilkan output yang digunakan pada proses – proses selanjutnya. *Context Diagram* sistem aplikasi Pemesanan Hotel ini terdapat dua entitas, yaitu Pelanggan dan Admin. Gambar 3.7 adalah gambar *context diagram*:



Gambar 3.7 Context Diagram

B. DFD Level 0

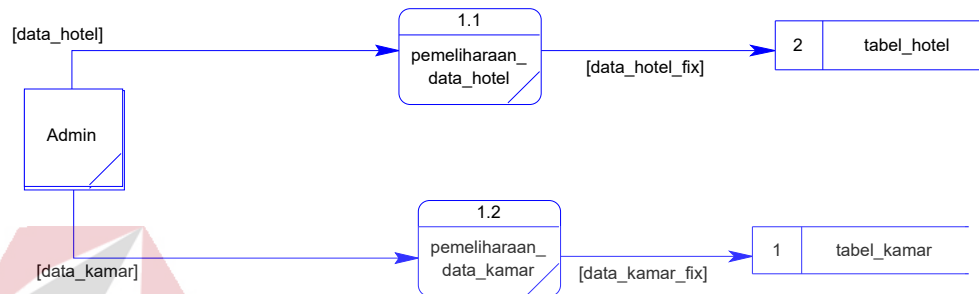
DFD *Level 0* merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menjelaskan lebih rinci tiap aliran data dan proses-proses di dalamnya. Pada *DFD Level 0* terdapat 4 proses yaitu ,proses pembuatan data master, proses pemesanan hotel, proses pembayaran, dan proses pembuatan laporan. Entitas yang saling berhubungan pada *DFD Level 0* adalah pelanggan dan admin. Tabel yang ada pada *DFD Level 0* ini adalah kamar, hotel, dan booking. Gambar 3.8 adalah gambaran *DFD Level 0*.



Gambar 3.8 DFD Level 0

C. DFD Level 1 Proses Pemeliharaan Data Master

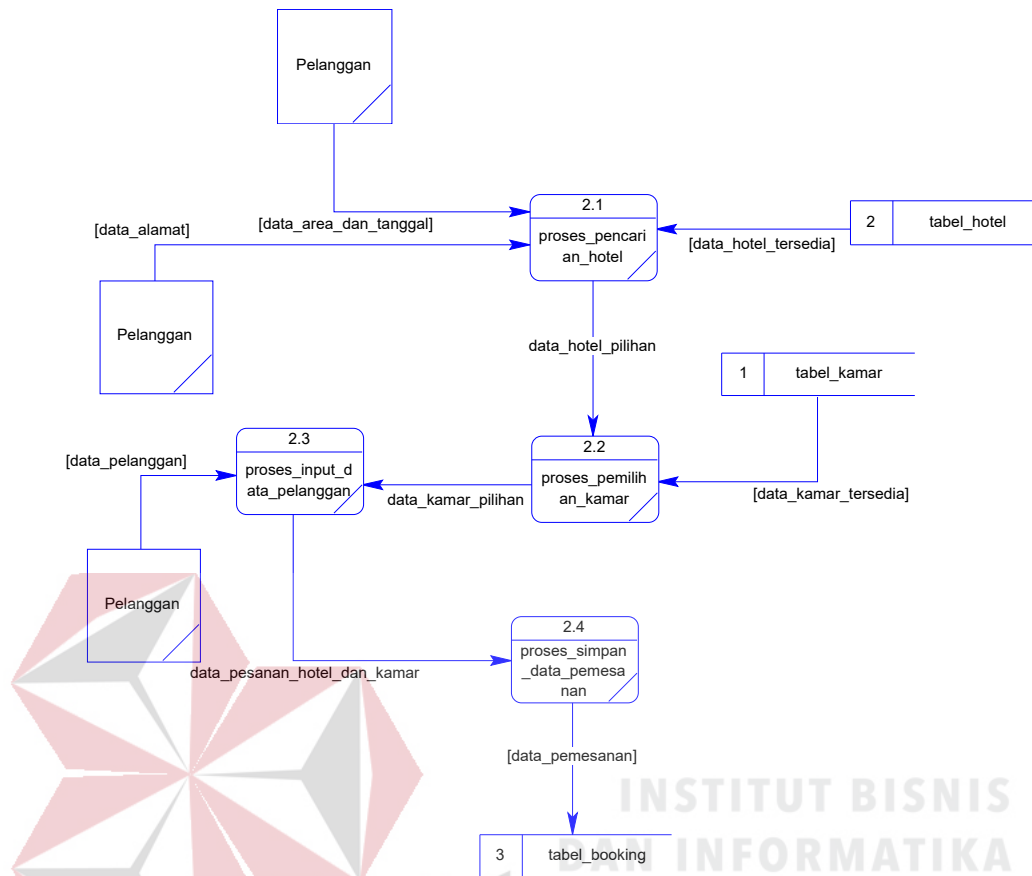
pada DFD Level 1 proses pemeliharaan data master merupakan hasil *decompose* dari proses pembuatan data master yang terdapat pada DFD level 0. Proses ini menjelaskan mengenai proses pemeliharaan data master mulai dari data master kamar, dan data master hotel. Gambar 3.9 adalah gambaran proses DFD Level 1 Proses pemeliharaan data master.



Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses Pemeliharaan Data Master

D. DFD Level 1 Proses Pemesanan Hotel

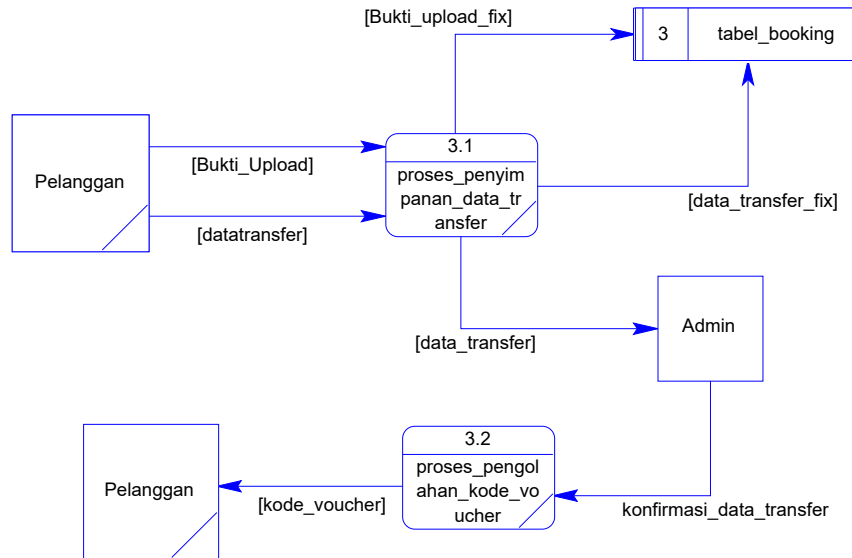
pada DFD Level 1 proses pemesanan hotel ini merupakan hasil *decompose* dari proses pemesanan hotel yang terdapat pada DFD level 0. Proses ini menjelaskan mengenai proses pencarian hotel hingga penyimpanan data pemesanan dalam aplikasi ini nantinya. Gambar 3.10 adalah gambaran proses DFD Level 1 Proses pemesanan hotel.



Gambar 3.10 DFD level 1 Proses Pemesanan Hotel

E. DFD Level 1 Proses Konfirmasi Transfer

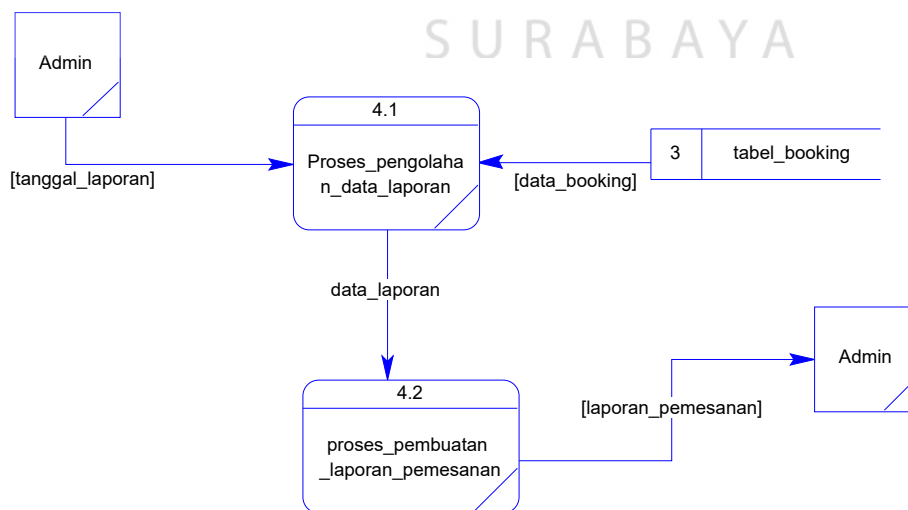
Pada DFD Level 1 Proses konfirmasi transfer ini adalah *decompose* dari proses pembayaran pemesanan yang terdapat pada DFD Level 0. Proses ini menjelaskan mengenai proses setelah transfer dilakukan yang diproses dengan data pemesanan sehingga menghasilkan kode *voucher* untuk pelanggan. Gambar 3.11 adalah gambaran proses DFD level 1 Proses Konfirmasi Transfer.



Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses Konfirmasi Transfer

F. DFD Level 1 Proses Pembuatan Laporan

Pada DFD Level 1 Proses pembuatan laporan bimbingan karier ini adalah *decompose* dari proses pembuatan laporan pemesanan yang terdapat pada DFD Level 0. Proses ini menjelaskan mengenai pencatatan transaksi pembelian kamar sampai dengan pembuatan laporan transaksi. Gambar 3.12 adalah gambaran proses DFD level 1 Proses pembuatan laporan.



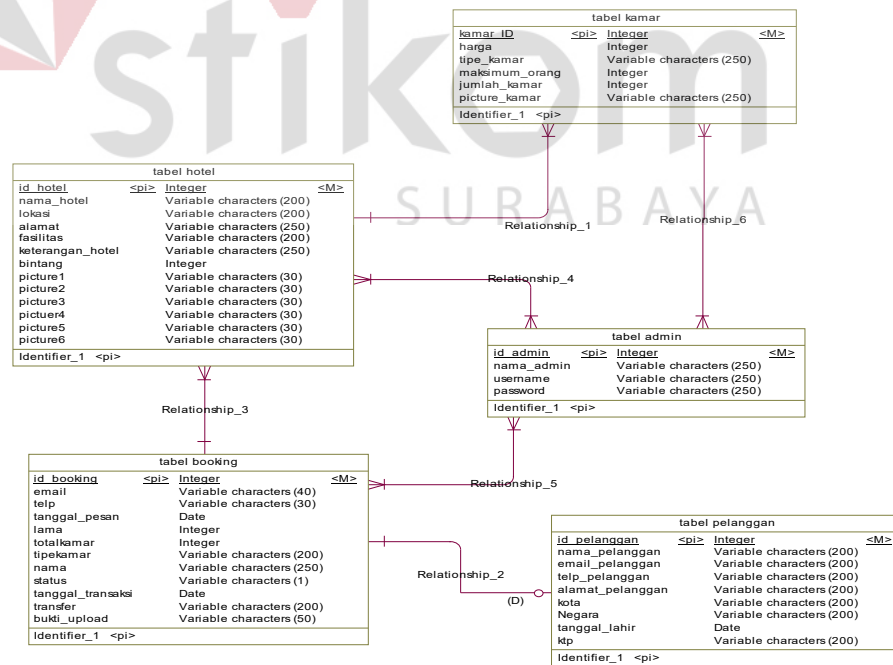
Gambar 3.12 DFD level 1 Proses Pembuatan Laporan

3.2.7 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram atau biasa disingkat *ERD* adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan tabel dalam sistem. Tabel ini akan digambarkan dalam bentuk *entity* dan memiliki atribut serta saling berhubungan atau relasi satu sama lain. Penggambaran *ERD* lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

A. Conceptual Data Model

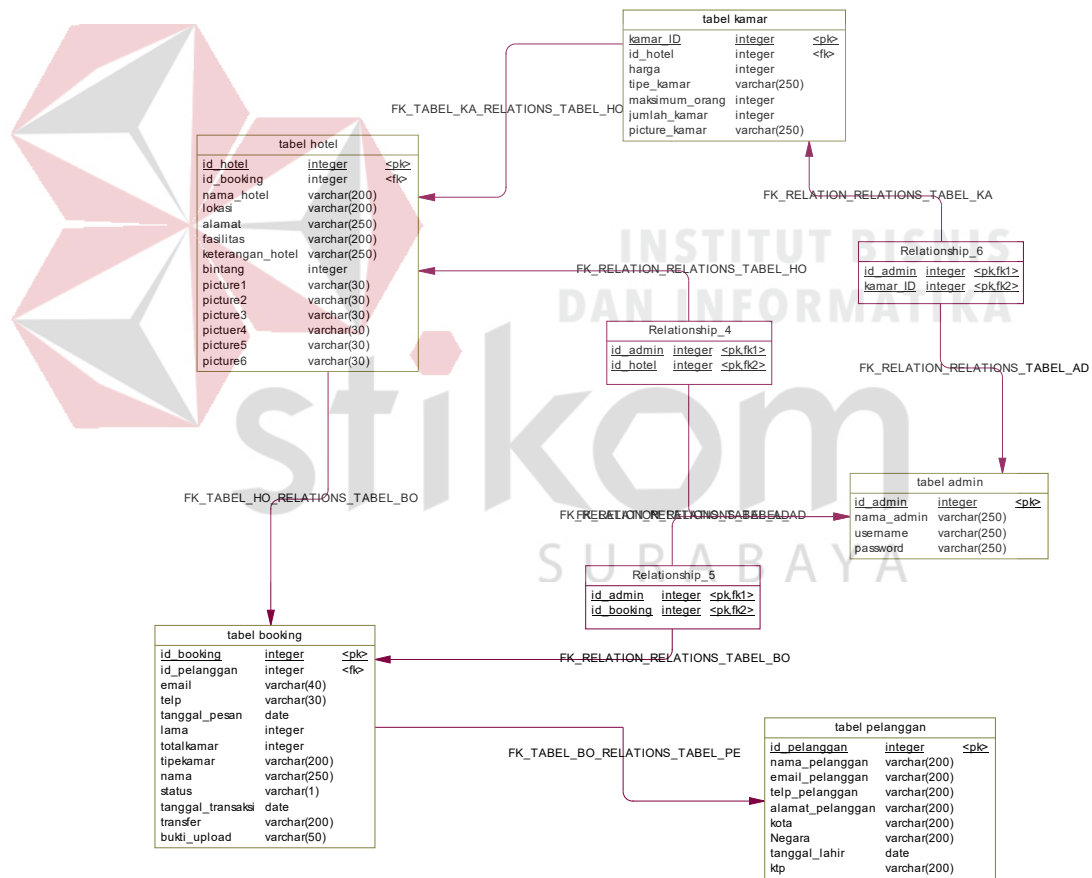
Conceptual Data Model (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang pada suatu sistem. Pada *CDM* ini sudah terdapat beberapa atribut di setiap tabel yang digunakan untuk menampung data yang terkait didalamnya. Seperti yang terlihat pada gambar diatas, bahwa ada 4 tabel yang saling berelasi, yaitu tabel hotel, tabel kamar, tabel booking, dan tabel pelanggan. Desain CDM dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Conceptual Data Model (CDM)

B. Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) menggambarkan secara detail tentang konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu sistem. *PDM* merupakan hasil *generate* dari *CDM*. Pada *PDM* ini juga sudah tergambar jelas relasi antar tabelnya, dengan ditunjukkan *primary key* dan *foreign key* pada masing-masing tabel. Nantinya *PDM* ini akan digenerate untuk menghasilkan *database* dalam *Database Management System (DBMS)*. Desain *PDM* dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.14 *Physical Data Model (PDM)*

3.2.8 Struktur Database

Struktur *database* merupakan uraian struktur fisik dari tabel-tabel yang terdapat pada *database*. Fungsinya adalah menyimpan data-data yang saling berhubungan. Adapun struktur *database* tersebut dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

A. Tabel Kamar

Nama Tabel : Kamar

Primary Key : Kamar_ID

Foreign Key : Id_hotel

Fungsi : Menyimpan Data Kamar

Tabel 3.1 Kamar

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	Kamar_ID	Integer	-	PK
2	Id_hotel	Integer	-	FK
3	Harga	Integer	-	
4	Tipe_kamar	Varchar	250	
5	Maksimum_orang	Integer	-	
6	Jumlah_Kamar	Integer	-	
7	Picture_Kamar	Varchar	250	

B. Tabel Hotel

Nama Tabel : Hotel

Primary Key : id_hotel

Foreign Key : id_booking

Fungsi : Menyimpan Data Hotel

Tabel 3.2 Hotel

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	Id_hotel	Integer	-	PK
2	Id_booking	Integer	-	FK
3	Nama_hotel	Varchar	200	
4	Lokasi	Varchar	200	
5	Alamat	Varchar	250	
6	Fasilitas	Varchar	200	
7	Keterangan_hotel	Varchar	250	
8	Bintang	Integer	-	
9	Picture 1	Varchar	30	
10	Picture 2	Varchar	30	
11	Picture 3	Varchar	30	
12	Picture 4	Varchar	30	
13	Picture 5	Varchar	30	
14	Picture 6	Varchar	30	

C. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Id_pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pelanggan

Tabel 3.3 Pelanggan

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	Id_Pelanggan	Integer	-	PK
2	Nama_pelanggan	Varchar	200	
3	Email_pelanggan	Varchar	200	
4	Telp_pelanggan	Varchar	200	
5	Alamat_pelanggan	Varchar	200	
6	Kota	Varchar	200	
7	Negara	Varchar	200	
8	Tanggal lahir	Date		
9	Ktp	Varchar	200	
10	Bukti Upload	varchar	50	

D. Tabel Booking

Nama Tabel : Booking

Primary Key : Id_booking

Foreign Key : Id_pelanggan

Fungsi : Menyimpan Data Booking

Tabel 3.4 Booking

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	Id_booking	Integer	-	PK
2	Id_pelanggan	Integer	-	FK
3	Email	Varchar	40	
4	Telp	Varchar	30	
5	Tanggal pesan	Date	-	
6	Lama	Integer	-	
7	Totalkamar	Integer	-	
8	Tipekamar	Varchar	200	
9	Nama	Varchar	250	
10	Status	Varchar	1	
11	Tanggal transaksi	Date	-	
12	Transfer	Varchar	200	

E. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : id_admin

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Admin

Tabel 3.5 Admin

No	Field name	Data type	Length	Constraint
1	id_admin	Integer	-	PK
2	Nama_admin	Integer	-	FK
3	Username	Varchar	40	
4	Password	Varchar	30	

3.2.9 Desain Input Output

Desain input dan output adalah desain form-form yang akan diimplementasikan kedalam sistem dan berfungsi sebagai antar muka pengguna

dengan sistem. Rancangan ini akan menerima input data dari pengguna dan memberikan hasilnya berupa output atau laporan. Berikut merupakan desain input dan output untuk aplikasi ini:

A. Desain Input

A.1 Desain Halaman Home

Halaman ini adalah halaman *home* yang dibuka pelanggan saat pertama kali masuk *website* dan melakukan pencarian hotel.

Aplikasi Pemesanan Hotel

Header

Login

area malam

tgl

Alamat Search

Gambar 3.15 Desain Halaman Home

A.2 Desain Halaman Pencarian Hotel

Disini adalah halaman hasil pencarian hotel setelah pencarian dari halaman utama dilakukan. Disini tersedia informasi hotel termasuk nama, alamat dan bintang hotel yang tersedia di area yang dicari pelanggan.

Gambar 3.16 Desain Halaman Pencarian Hotel

A.3 Desain Form Pesan

Disini adalah *form* pemesanan kamar setelah pelanggan memilih kamar dari halaman hotel.

Gambar 3.17 Desain Form Pesan

A.4 Desain Form Login

Desain *Input Login* ini berfungsi sebagai acuan pembuatan *Graphical User Interface (GUI)* halaman login aplikasi.

Form Login

Username

Password

Gambar 3.18 Desain Form Login

A.5 Desain Halaman Hotel

Desain halaman hotel setelah pelanggan memilih hotel dari halaman hasil pencarian hotel. Disini tertera gambar hotel, informasi hotel dan informasi kamar.

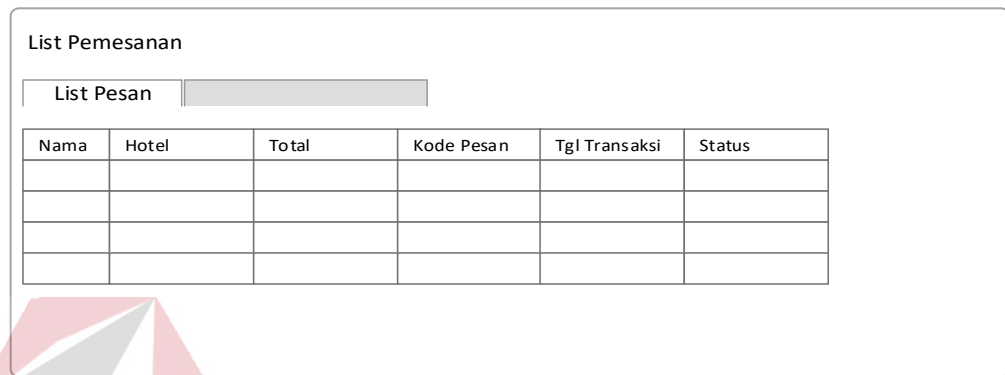
Form Hotel

Kamar	Fasilitas		
Kamar	Tipe Kamar	Harga	Pesan
Gambar			<input type="button" value="Pesan"/>
Gambar			<input type="button" value="Pesan"/>
Gambar			<input type="button" value="Pesan"/>
Gambar			<input type="button" value="Pesan"/>

Gambar 3.19 Desain Halaman Hotel

A.6 Desain Halaman Index Admin

Desain halaman admin yang dapat diakses oleh Admin setelah melakukan login. Disini terdapat bagian untuk melihat setiap pemesanan yang masuk.



List Pemesanan

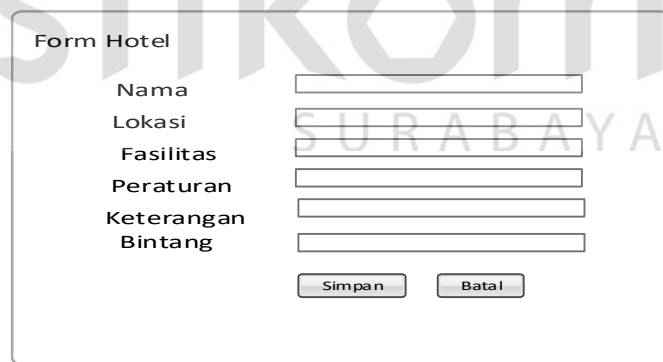
List Pesan

Nama	Hotel	Total	Kode Pesan	Tgl Transaksi	Status

Gambar 3.20 Desain Index Admin

A.7 Desain Isi Hotel

Desain halaman pengisian hotel baru yang dilakukan oleh admin setelah mengakses halaman admin.



Form Hotel

Nama

Lokasi

Fasilitas

Peraturan

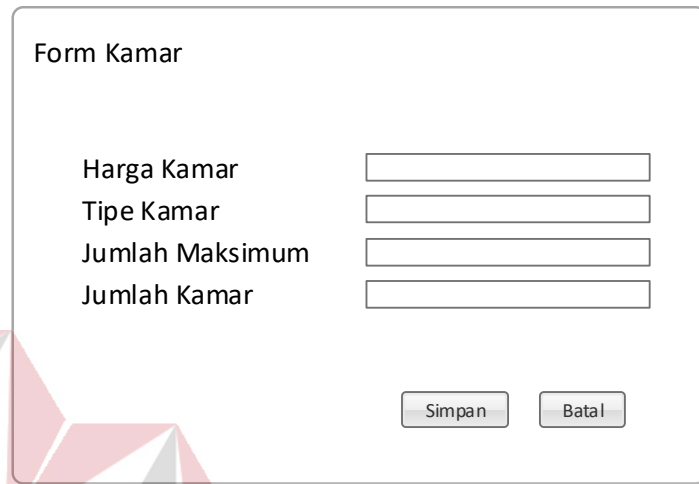
Keterangan

Bintang

Gambar 3.21 Desain Isi Hotel

A.8 Desain Isi Kamar Hotel

Desain adalah halaman pengisian kamar hotel yang dilakukan oleh admin setelah admin mengisi hotel baru.



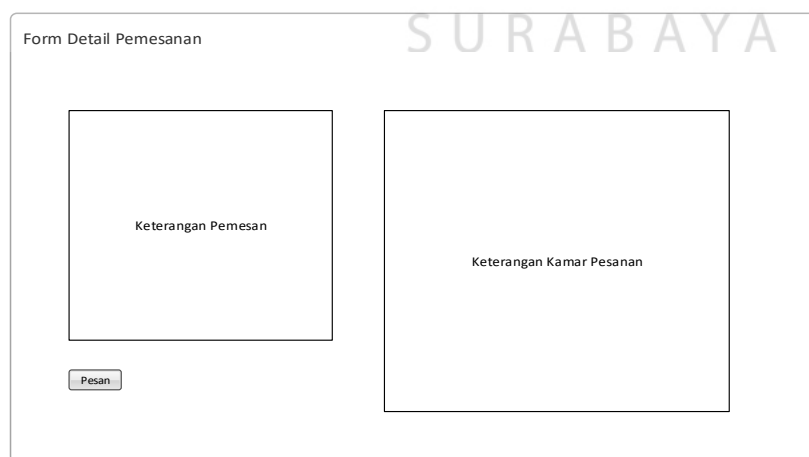
Form Kamar

Harga Kamar	<input type="text"/>
Tipe Kamar	<input type="text"/>
Jumlah Maksimum	<input type="text"/>
Jumlah Kamar	<input type="text"/>

Gambar 3.22 Desain Isi Kamar Hotel

A.9 Desain Halaman Detail Pemesanan

Desain halaman detail pemesanan pelanggan setelah pelanggan memasukkan data pelanggan.



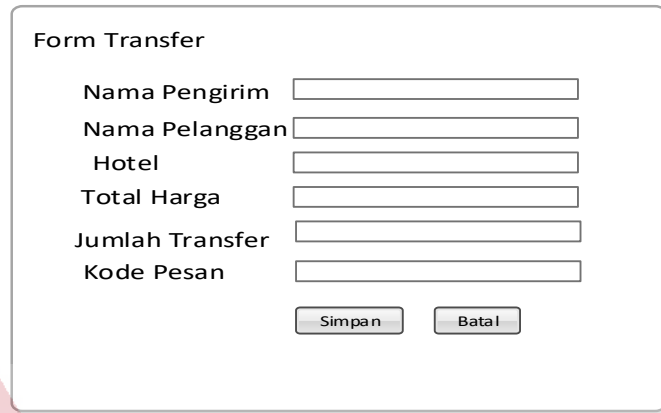
Form Detail Pemesanan

<div>Keterangan Pemesan</div> <div><input type="button" value="Pesan"/></div>	<div>Keterangan Kamar Pemesan</div>
---	-------------------------------------

Gambar 3.23 Desain Halaman Detail Pemesanan

A.10 Desain Konfirmasi Transfer

Desain halaman dimana pelanggan akan mengkonfirmasi pemesanan setelah melakukan pembayaran.



Form Transfer

Nama Pengirim

Nama Pelanggan

Hotel

Total Harga

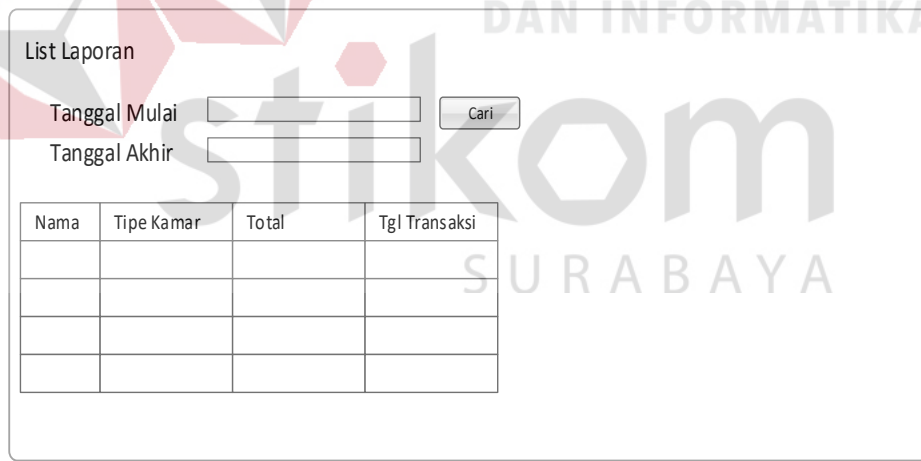
Jumlah Transfer

Kode Pesan

Gambar 3.24 Desain Konfirmasi Transfer

A.11 Desain List Laporan

Desain halaman list dari laporan tiap transaksi pemesanan hotel.



List Laporan

Tanggal Mulai

Tanggal Akhir

Nama	Tipe Kamar	Total	Tgl Transaksi

Gambar 3.25 Desain Halaman List Laporan

3.2.10 Desain Uji Coba

Pengujian sistem dilakukan dengan cara melakukan berbagai percobaan terhadap beberapa fungsi yang tersedia untuk membuktikan bahwa aplikasi telah berjalan sesuai dengan tujuan. Pengujian sistem ini menggunakan metode *Black*

Box Testing. Berikut ini adalah perancangan uji coba pada aplikasi Pemesanan

Hotel TX Travel :

Tabel 3.15 Desain Uji Coba Aplikasi

No	Nama Tes	Proses	Input	Output yang diharapkan
1	Uji coba mengelola master hotel	Simpan data hotel	Data hotel	Data hotel dapat tersimpan
		Ubah data hotel	Data hotel	Data hotel dapat diubah
		Tampil data hotel		Data hotel dapat tampil pada tabel
2	Uji coba mengelola master kamar	Simpan data kamar	Data kamar	Data kamar dapat tersimpan
		Ubah data kamar	Data kamar	Data kamar dapat diubah
		Tampil data kamar		Data kamar dapat tampil pada tabel
3	Uji Coba pencarian hotel	Pencarian hotel	Data hotel	List hotel dapat ditampilkan
		Tampil data hotel		Data hotel dapat tampil
4	Uji coba input data pelanggan	Simpan data pelanggan	Data pelanggan	Data pelanggan dapat tersimpan
		Tampil data pelanggan		Data pelanggan dapat tampil
5	Uji coba halaman konfirmasi	Konfirmasi pemesanan pelanggan		Data pemesanan berhasil dikonfirmasi
6	Uji coba input data transfer	Simpan data transfer	Data transfer	Data transfer dapat tersimpan
7	Uji coba pengiriman kode voucher	Mengelola kode voucher	Data transfer	Kode voucher dapat dikirimkan kepada pelanggan

No	Nama Tes	Proses	Input	Output yang diharapkan
8	Uji Coba mencetak laporan pemesanan hotel	Mencetak laporan pemesanan hotel	Tanggal pemesanan	Laporan pemesanan hotel berhasil di cetak



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Kebutuhan Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap yang berdasarkan pada hasil analisis dan perancangan sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk bahasa komputer untuk diolah, kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunaanya. Adapun kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi yang harus disiapkan sebelum diimplementasikan, yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.1.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)

Kebutuhan *hardware* atau perangkat keras merupakan suatu komponen-komponen peralatan fisik yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi dan kinerja yang baik saat sistem dijalankan oleh komputer dan bisa berjalan dengan baik tanpa ada suatu masalah. Kebutuhan *hardware* adalah sebagai berikut:

- a. Pentium® 4 Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB
- b. 1 Gygabytes RAM
- c. Kapasitas bebas pada harddisk 10 Gb
- d. Monitor SVGA dengan resolusi 1366 X 768
- e. Drive CD-ROM
- f. Keyboard, Mouse dan Printer yang kompatibel

4.1.2 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)

Kebutuhan *software* atau perangkat lunak adalah suatu program yang diperlukan untuk membangun sistem informasi monitoring perijinan perusahaan dan industri. Kebutuhan *software* adalah sebagai berikut:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft® Windows® Seven
- b. Microsoft Visio® 2010 untuk membuat rancangan *document* dan *system flow*
- c. Power Designer® 6 untuk membuat *Context Diagram* dan *DFD*
- d. Power Designer® 15 untuk membuat *ERD (CDM - PDM)*
- e. MySQL untuk membuat *database* sistem
- f. XAMPP 1.8.3 sebagai *compiler* program
- g. Notepad++ untuk membuat sistem
- h. Browser Google Chrome untuk menjalankan aplikasi

4.2 Implementasi Sistem

Setelah semua komponen computer yang mendukung proses system selesai diinstal, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan system. Implementasi system ini merupakan proses penerapan sistem pemesanan hotel pada TX Travel Sriwijaya. Form awal yang ditampilkan ketika aplikasi dijalankan adalah form login yang merupakan form keamanan bagi pengguna yang memiliki hak untuk mengakses aplikasi.

4.2.1 Form Login Aplikasi

Form login digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Dalam form ini pengguna diwajibkan untuk mengisi field username dan password yang ada didalam form login ini. Kemudian tombol login digunakan untuk proses pemeriksaan username dan password tersebut ke dalam database.

Jika username dan password sesuai, maka aplikasi akan menampilkan menu utama.



login Panel

deddy2

.....

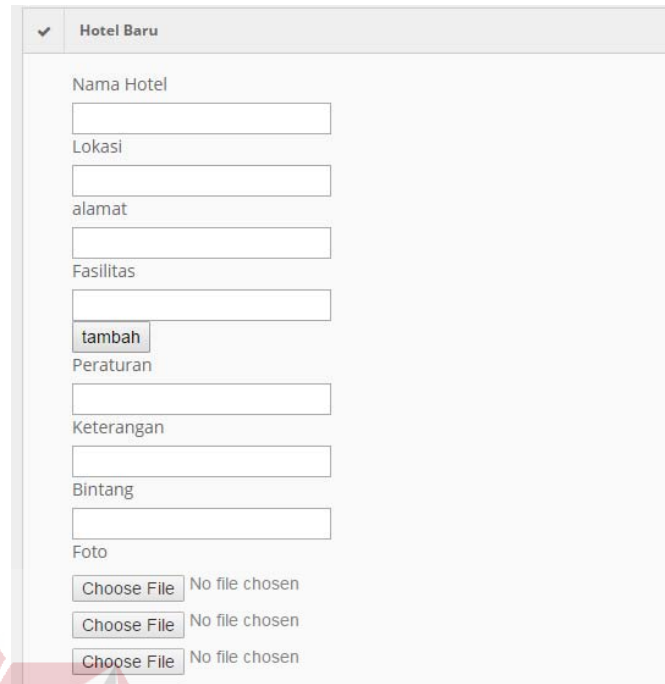
sign in

Close

Gambar 4.1 Form Login Aplikasi

4.2.2 Form Halaman *Input* Hotel

Form halaman *input* hotel digunakan untuk admin untuk memasukkan data hotel dimana admin akan mengisi data hotel pada masing-masing *textbox* kemudian menekan tombol *Choose File* untuk memasukkan foto/gambar hotel. Admin kemudian menekan tombol *Insert* jika data telah sesuai yang diinputkan.



Hotel Baru

Nama Hotel

Lokasi

alamat

Fasilitas

tambah

Peraturan

Keterangan

Bintang

Foto

Choose File No file chosen

Choose File No file chosen

Choose File No file chosen

Gambar 4.2 Form Halaman *Input* Hotel

4.2.3 Halaman *List* Hotel

Halaman *list* hotel berisi data hotel yang telah diinputkan oleh admin.

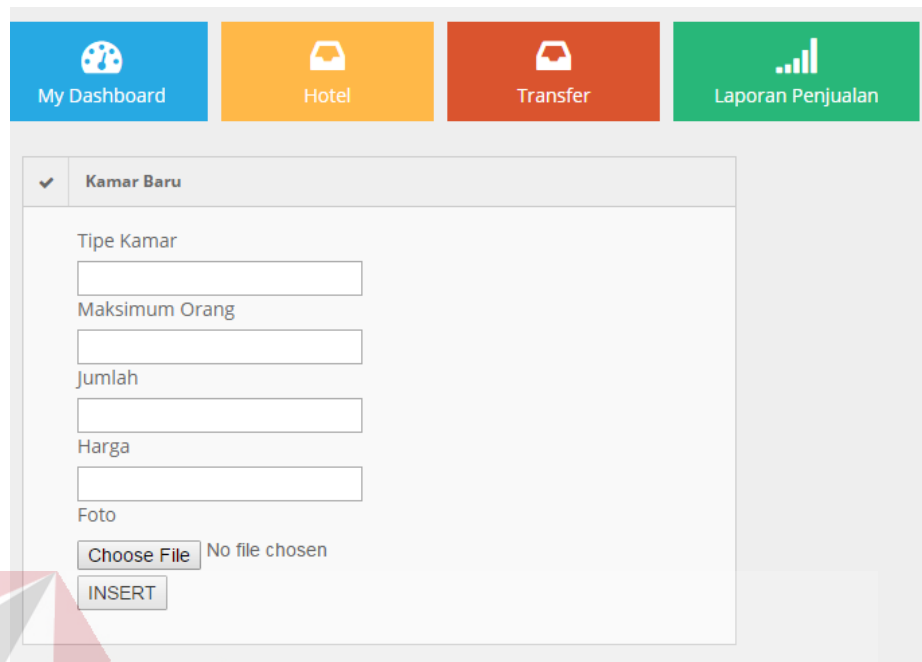
Dimana memiliki 3 tombol utama, yang merupakan tombol *update* hotel, *delete* hotel, dan *input* kamar.

✓ Hotel List				
Nama Hotel	Lokasi	Alamat	Fasilitas	Bintang
Novotel Hotel	Surabaya	Jl. Kusuma Bangsa Surabaya	Ada Kolam Renang ada tempat bermain anak	5
Swiss-Belinn Manyar Surabaya	Surabaya	Jalan Manyar Kertoarjo No.100, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Manyar Sabrangan,	Ada Kolam Renang Ada Fasilitas Kendaraan	4
Hotel Bidakara	Surabaya	Jl. Tegalsari No.77-85, Tegalsari,	Ada tempat bermain anak	3
Hotel Surabaya	Surabaya	Jalan Basuki Rahmat No.8-12, Kedungdoro, Tegalsari, Kedungdoro, Kota Surabaya	Ada Kolam Renang	3

Gambar 4.3 Halaman *List Hotel*

4.2.4 Form Halaman *Input Kamar*

Form halaman *input* kamar digunakan untuk admin untuk memasukkan data kamar dimana admin akan mengisi data kamar pada masing-masing *textbox* kemudian menekan tombol *Choose File* untuk memasukkan foto/gambar kamar. Admin kemudian menekan tombol *Insert* jika data telah sesuai yang diinputkan.



My Dashboard Hotel Transfer Laporan Penjualan

✓ Kamar Baru

Tipe Kamar

Maksimum Orang

Jumlah

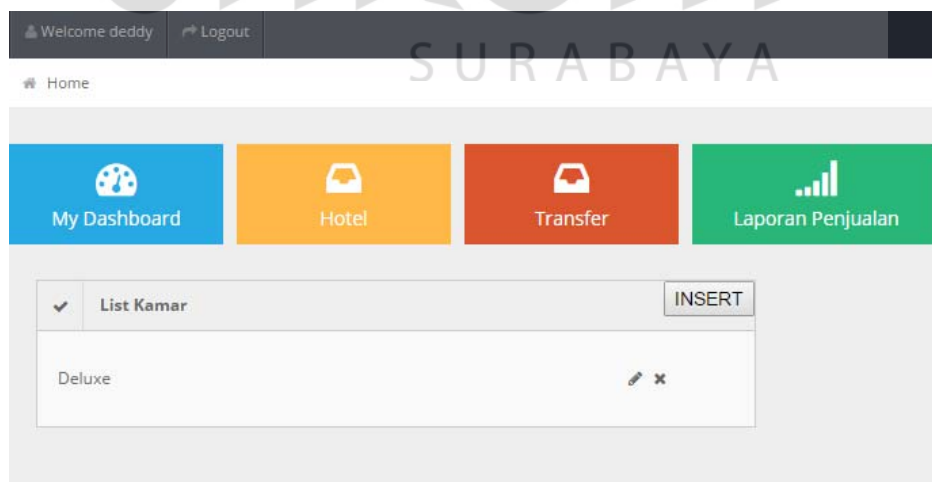
Harga

Foto
 No file chosen

Gambar 4.4 Halaman *Input* Kamar

4.2.5 Halaman *List* Kamar

Halaman *list* kamar berisi data kamar yang telah diinputkan oleh admin. Dimana memiliki 2 tombol utama, yang merupakan tombol *update* kamar dan *delete* kamar.





Welcome deddy Logout

Home

My Dashboard Hotel Transfer Laporan Penjualan





✓ List Kamar

Deluxe	 
--------	---

Gambar 4.5 Halaman *List* Kamar

4.2.6 Halaman *List* Transfer

Form menu admin berisi mengenai daftar pelanggan yang telah memesan kamar pada website pemesanan. Jika status dari pemesanan telah menjadi Sudah Ditransfer, maka akan muncul tombol kirim untuk mengirim kode voucher ke email pelanggan. Kemudian status pemesanan akan menjadi Kode Telah Terkirim.

List Transfer						
Pemesan	Nama Hotel	Total	Kode Pesan	Tanggal Transaksi	Bukti Pembayaran	Status
Deddy	Hotel Surabaya	Rp 180,000	20170210014005169	2017-02-20 15:32:24	Kode Telah Dikirim	
Hadi	HOTEL VILA OMBAK	Rp 8,640,000	20170210014215543	2017-02-10 07:43:41	Kode Telah Dikirim	
Deddy	Hotel Bidakara	Rp 470,400	20170220111138394	2017-02-21 05:15:03	Sudah ditransfer	 Kirim
Haider	HOTEL OMBAK SUNSET	Rp 960,000	20170210023802428	2017-02-20 09:55:45	Belum ditransfer	

Gambar 4.6 Halaman *List Transfer*

4.2.7 Laporan Beli Kamar

Halaman laporan beli kamar adalah halaman dimana admin dapat mengetahui seluruh laporan pembelian kamar yang terjadi di TX Travel Sriwijaya. Admin dapat memasukkan tanggal awal dan tanggal akhir kemudian menekan tombol Cari, sistem akan menampilkan laporan sesuai tanggal yang diberikan.

Nomor	Nama Hotel	Tipe Kamar	Harga Beli	Harga Jual
1	PURI SARON HOTEL	Deluxe	200,000	240,000
2	HOTEL RATIH	premium	400,000	480,000
3	ARIANZ HOTEL	Luxury	800,000	960,000
4	HOTEL OMBAK SUNSET	Standart Ombak Room	200,000	240,000
5	THE SANTOSA VILLAS & RESORT	Deluxe	400,000	480,000
6	HOTEL RATIH	Luxury	600,000	720,000
7	HOTEL RATIH	Super Premium	1,200,000	1,440,000
8	HOTEL RATIH	standar	300,000	360,000
9	THE JAYAKARTA HOTEL	Deluxe	80,000	96,000
10	HOTEL VILA OMBAK	Superior Lumbung Terrace	1,200,000	1,440,000
11	HOTEL VILA OMBAK	Traditional Lumbung Terrace	1,000,000	1,200,000
12	HOTEL OMBAK SUNSET	Deluxe Ombak Room	500,000	600,000
13	Swiss-Belinn Manyar Surabaya	Deluxe Double	539,000	646,800
14	Hotel Bidakara	Standart Room	98,000	117,600
15	Hotel Surabaya	Double Room	150,000	180,000
16	Novotel Hotel	Deluxe	500,000	600,000

Print Laporan

Gambar 4.7 Halaman Laporan Beli Kamar

4.2.8 Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan adalah halaman dimana admin dapat mengetahui seluruh laporan penjualan yang terjadi di TX Travel Sriwijaya. Admin dapat memasukkan tanggal awal dan tanggal akhir kemudian menekan tombol Cari, sistem akan menampilkan laporan sesuai tanggal yang diberikan.

Tanggal Mulai
Tanggal Akhir

Nama	Nama Hotel	Tipe Kamar	Total	Tanggal Transaksi
haidar	HOTEL VILA OMBAK	Superior Lumbung Terrace	Rp. 4,800,000	10-02-2017
dedy	Hotel Surabaya	Double Room	Rp. 150,000	20-02-2017
Hadi	HOTEL VILA OMBAK	Superior Lumbung Terrace	Rp. 7,200,000	10-02-2017
deddy	Swiss-Belinn Manyar Surabaya	Deluxe Double	Rp. 539,000	18-02-2017
hello	Hotel Bidakara	Standart Room	Rp. 196,000	18-02-2017
hello	HOTEL OMBAK SUNSET	Standart Ombak Room	Rp. 800,000	20-02-2017
Tri	HOTEL OMBAK SUNSET	Standart Ombak Room	Rp. 1,600,000	10-02-2017
Deddy	Hotel Bidakara	Standart Room	Rp. 392,000	21-02-2017

Print Laporan

Gambar 4.8 Halaman Laporan Penjualan

4.2.9 Form Halaman *Home*

Form halaman *home* digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pencarian hotel. Pelanggan dapat mengisi destinasi, dan jumlah malam, serta tanggal *Check-In*. Pelanggan juga dapat mengisi alamat untuk mengetahui apakah ada hotel yang tersedia didekat alamat yang dituju pelanggan, kemudian tekan tombol *Search*.



The image shows a web form for searching hotels. The form is overlaid on a background image of a city at night. The form has a white background and contains the following fields and buttons:

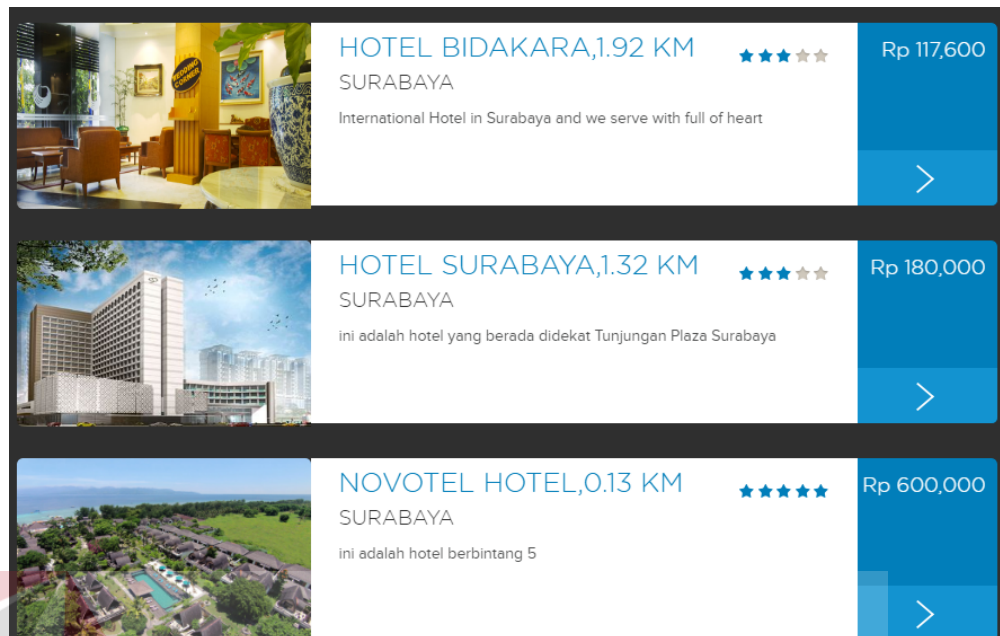
- Destinasi**: A text input field with a red asterisk indicating it is required.
- Malam**: A text input field with a red asterisk indicating it is required, containing the number '1'.
- Check In**: A text input field with a red asterisk indicating it is required, containing a calendar icon.
- Alamat**: A text input field with a red asterisk indicating it is required, containing the placeholder text 'Masukkan lokasi'.
- Harga Minimal**: A text input field.
- Harga Maksimal**: A text input field.
- SEARCH**: A blue button with white text.

The form is part of a website with a dark header containing navigation links: HOME, HOTEL, TERMS AND CONDITIONS, BOOKING, and CONTACT. A large, stylized watermark logo is visible on the left side of the form.

Gambar 4.9 Halaman *Home*

4.2.10 Halaman Pencarian Hotel

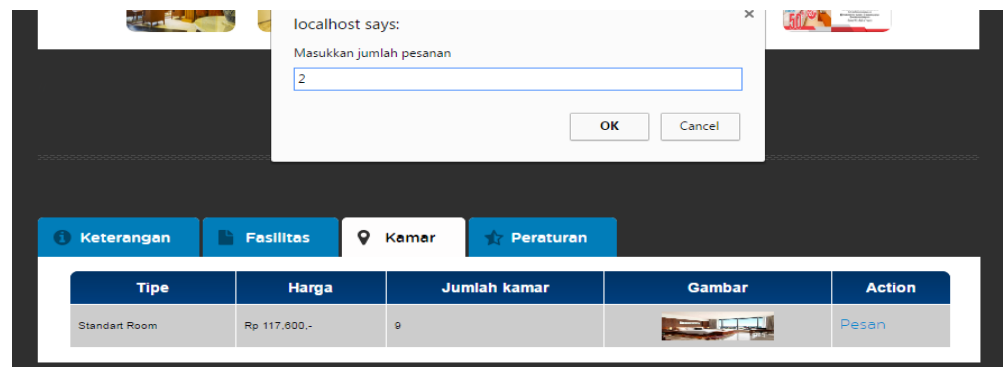
Halaman pencarian hotel adalah hasil pencarian yang dimasukkan pelanggan pada halaman *home*. Pelanggan kemudian dapat memilih hotel yang diinginkan.



Gambar 4.10 Halaman Pencarian Hotel

4.2.11 Halaman Detail Hotel

Form halaman detail hotel adalah halaman dari hotel yang telah dipilih pelanggan pada halaman pencarian hotel. Pelanggan dapat memilih *tab* kamar untuk mengetahui tipe kamar yang tersedia, kemudian pelanggan menekan tombol Pesan. Setelah itu akan keluar notifikasi untuk memasukkan jumlah kamar yang akan dipesan, lalu tekan OK.



Gambar 4.11 Form Detail Hotel

4.2.12 Form Input Data Pelanggan

Form input data pelanggan diisi oleh pelanggan sesuai *textbox* yang tersedia setelah pelanggan memilih tipe kamar yang diinginkan. Setelah diisi, pelanggan kemudian menekan tombol *Book Now*.

HOTEL BIDA KARA
Surabaya
★★★★★

TRAVELLER INFORMATION

TRAVELLER INFORMATION

Name: Deddy
Alamat: Kutisari Indah Utara 5/18
Kota: Surabaya
Negara: Indonesia
Tanggal Lahir: 1992-08-04
Email: baadilladeddy@gmail.com
Nomor Telepon: 03191238798
No. KTP: 924791847

HOTEL SUMMARY

HOTEL BIDA KARA
Surabaya
★★★★★

SUMMARY

Kamar: Standart Room
Jumlah: 2
Harga: Rp 117,600,-
Check in: 22/Feb/2017
Check out: 24/Feb/2017

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA
STIKOM SURABAYA

Gambar 4.12 Form Input Data Pelanggan

4.2.13 Halaman Detail Pemesanan

Pada halaman ini sistem akan menampilkan data pemesanan yang telah dipilih dan diisi sebelumnya. Pelanggan juga ditampilkan kode transfer untuk dapat melakukan konfirmasi transfer setelah melakukan pembayaran. Kode transfer juga otomatis dikirim ke *email* pelanggan setelah pelanggan menekan tombol *Reservation*.

Thank you, your booking complete!

Your confirmation number is **20170220111138394**

Please check your email for more details!

TRAVEL INFORMATION

TRAVELLER INFORMATION

Nama : **Deddy**

Alamat : **Kutisari Indah Utara 5/18**

Email: **baedilladeddy@gmail.com**

Grand Total:

Rp 470,400,-

RESERVATION

HOTEL SUMMARY

HOTEL BIDAOKARA

Surabaya

★★★★☆

SUMMARY

Kamar: **Standart Room**

Jumlah: **2**

Harga: **Rp 117,600,-**

Check in: **22/Feb/2017**

Gambar 4.13 Halaman Detail Pesanan

4.2.14 Form Input Konfirmasi Transfer

Form input konfirmasi transfer adalah halaman untuk pelanggan melakukan konfirmasi setelah melakukan pembayaran. Pelanggan dapat mengisi kode transfer untuk mengetahui data pesanan sebelumnya, kemudian mengisi data pembayaran yang telah dilakukan, kemudian menekan tombol *Submit*.

TRAVEL INFORMATION

Nama Pengirim:

Nama Pelanggan:

Hotel :

Total Harga:

Upload Bukti Pembayaran

Kode Pesan:

FORM TRANSFER

Gambar 4.14 Form Input Konfirmasi Transfer

4.3 Evaluasi sistem

Setelah tahap implementasi selesai, maka langkah selanjutnya adalah evaluasi atau testing sistem, yang bertujuan 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.

4.3.1 Uji Coba Form

Uji coba *form* ini berfokus pada pengujian sistem terhadap *handling error* pada setiap *inputan user*. Sebuah mekanisme yang digunakan untuk uji coba *form* ini adalah *test case*, yang mana menentukan apakah sebuah perangkat lunak atau sistem telah sukses atau gagal dalam testing atau uji coba. Tabel berikut adalah data-data *test case* yang telah dilakukan terhadap sistem:

A.1 Uji Coba Mengelola Data Master Hotel

Gambar 4.15 Uji Coba Form Input Data Hotel

Seluruh data hotel yang telah diinputkan pada Gambar 4.15 akan disimpan pada database dan ditampilkan oleh sistem pada tabel yang ada di bawah form input data hotel.

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Mengelola Data Master Hotel

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Simpan data hotel	Data hotel	Data hotel dapat tersimpan	Sukses (dengan 12 kali percobaan)	Data hotel tersimpan ke dalam tabel hotel (Gambar 4.15)
2	Edit data hotel	Data hotel	Data hotel dapat diubah	Sukses (dengan 5 kali percobaan)	Data hotel setelah di edit tersimpan ke dalam tabel hotel
3	Tampil data hotel		Data hotel dapat ditampilkan pada tabel	Sukses (dengan 10 kali percobaan)	Aplikasi dapat menampilkan data hotel

A.2 Uji Coba Mengelola Data Master Kamar

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Data Master Kamar

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Simpan data kamar	Data kamar	Data Kamar dapat tersimpan	Sukses (dengan 15 kali percobaan)	Data kamar tersimpan ke dalam tabel kamar (Gambar 4.16)
2	Edit data kamar	Data kamar	Data Kamar dapat diubah	Sukses (dengan 4 kali percobaan)	Data kamar setelah di edit tersimpan ke dalam tabel kamar
3	Tampil data kamar		Data Kamar dapat ditampilkan pada tabel	Sukses (dengan 5 kali percobaan)	Aplikasi dapat menampilkan data kamar

Pada Gambar 4.16 merupakan form input data kamar, setelah data diinputkan dan disimpan ke dalam database akan langsung ditampilkan pada tabel kamar.

Gambar 4.16 Form input Data Kamar

A.3 Uji Coba Pencarian Hotel

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Pencarian Hotel

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Pencarian hotel	Data pelanggan	Data hotel sesuai data pelanggan	Sukses (dengan 10 kali percobaan)	Data hotel di area yang dicari tampil
2	Tampil Data Hotel		Data hotel dapat tampil	Sukses (dengan 10 kali percobaan)	Data hotel tampil (Gambar 4.17)

Pencarian hotel diisi pada form input data pencarian hotel, setelah data diinputkan dan disimpan ke dalam database akan langsung ditampilkan pada tabel pencarian hotel. Tampilan data pencarian hotel sesuai input yang dimasukkan pelanggan terdapat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Hasil Uji Coba Tampilan Pencarian Hotel

A.4 Uji Coba Mengelola Data Pelanggan

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Data Pelanggan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Simpan data pelanggan	Data pelanggan	Data pelanggan dapat tersimpan	Sukses (dengan 8 kali percobaan)	Data pelanggan tersimpan ke dalam tabel pelanggan (Gambar 4.18)
2	Tampil data pelanggan		Data pelanggan dapat ditampilkan pada tabel	Sukses (dengan 8 kali percobaan)	Aplikasi dapat menampilkan data pelanggan

Pada Gambar 4.18 merupakan form input data pelanggan, setelah data diinputkan dan disimpan ke dalam database akan langsung ditampilkan pada halaman detail pemesanan.

TRAVELLER INFORMATION

Nama: Deddy

Alamat: Kutisari Indah Utara 5/18

Kota: Surabaya

Negara: Indonesia

Tanggal Lahir: 1992-08-04

Email: baadilladeddy@gmail.com

Nomor Telepon: 03191238798

No. KTP: 924791847

HOTEL SUMMARY

HOTEL BIDADKARA
Surabaya
★★★★★

SUMMARY

Kamar: Standart Room

Jumlah: 2

Harga: Rp 117,600,-

Check in: 22/Feb/2017

Check out: 24/Feb/2017

Gambar 4.18 Form Input Data Pelanggan

A.5 Uji Coba Konfirmasi Transfer

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Konfirmasi Transfer

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Simpan data transfer	Data transfer	Data transfer dapat tersimpan	Sukses (dengan 8 kali percobaan)	Data transfer tersimpan ke dalam tabel booking (Gambar 4.19)

Pada Gambar 4.19 merupakan form input data transfer, setelah data diinputkan dan disimpan ke dalam database.

Gambar 4.19 Form Input Data Transfer

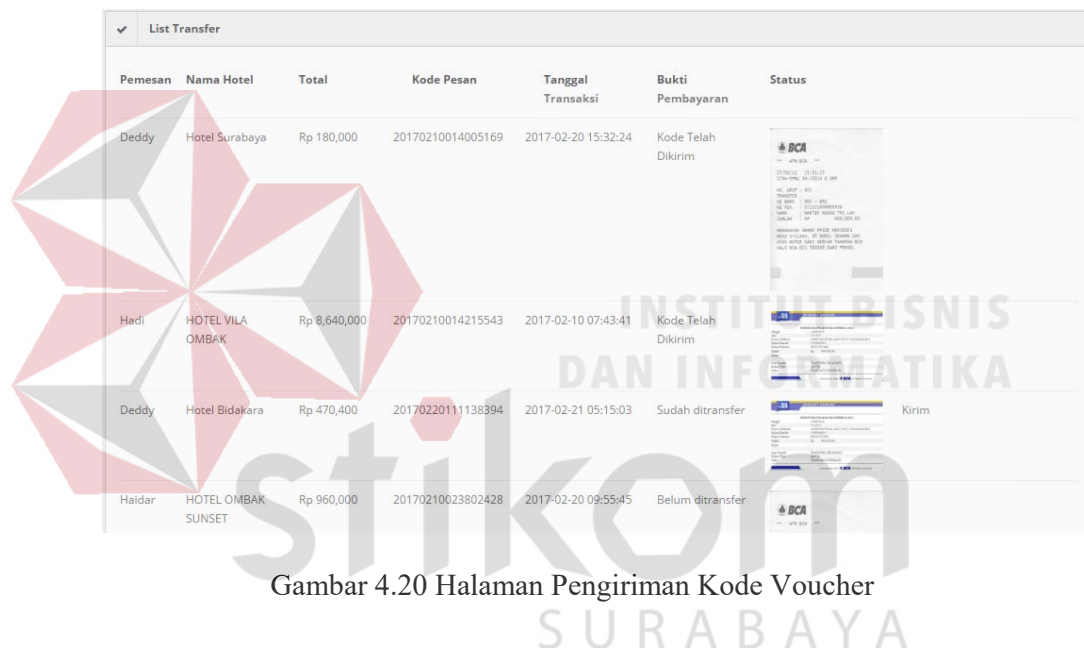
A.6 Uji Coba Pengiriman Kode Voucher

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Pengiriman Kode Voucher

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
----	--------	-------	------------------------	-------	-------------

1	Pengiriman kode voucher	Kode Voucher	Kode Voucher dapat terkirim ke email pelanggan	Sukses (dengan 5 kali percobaan)	Data transfer tersimpan ke dalam tabel <i>booking</i> (Gambar 4.20)
---	-------------------------	--------------	--	----------------------------------	---

Pada Gambar 4.20 merupakan halaman pengiriman kode voucher, setelah data diinputkan, data transfer akan dimunculkan dihalaman ini untuk diperlihatkan statusnya. Dan dilakukan pengiriman kode voucher.



Pemesan	Nama Hotel	Total	Kode Pesan	Tanggal Transaksi	Bukti Pembayaran	Status
Deddy	Hotel Surabaya	Rp 180,000	20170210014005169	2017-02-20 15:32:24	Kode Telah Dikirim	
Hadi	HOTEL VILA OMBAK	Rp 8,640,000	20170210014215543	2017-02-10 07:43:41	Kode Telah Dikirim	
Deddy	Hotel Bidakara	Rp 470,400	20170220111138394	2017-02-21 05:15:03	Sudah ditransfer	Kirim
Haidar	HOTEL OMBAK SUNSET	Rp 960,000	20170210023802428	2017-02-20 09:55:45	Belum ditransfer	


Gambar 4.20 Halaman Pengiriman Kode Voucher

A.7 Uji Coba Cetak Laporan

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Cetak Laporan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	hasil	Dokumentasi
1	Cetak laporan pemesanan hotel	Tanggal awal laporan	Laporan dapat tampil sesuai tanggal yang dimasukkan	Sukses (dengan 20 kali percobaan)	Laporan akan tampil (Gambar 4.21)

Pada Gambar 4.21 merupakan halaman cetak laporan pemesanan dimana sistem menampilkan data pemesanan dari database dan dijadikan dalam bentuk tabel.



Laporan Penjualan	
Nama	haidar
Nama Hotel	HOTEL VILA OMBAK
Tipe Kamar	Superior Lumbung Terrace
Total	4,800,000
Tanggal	10-02-2017
Nama	dedy
Nama Hotel	Hotel Surabaya
Tipe Kamar	Double Room
Total	150,000
Tanggal	20-02-2017
Nama	Hadi
Nama Hotel	HOTEL VILA OMBAK
Tipe Kamar	Superior Lumbung Terrace
Total	7,200,000
Tanggal	10-02-2017
Nama	deddy
Nama Hotel	Swiss-Belinn Manyar Surabaya

Gambar 4.21 Laporan Pemesanan Hotel

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dari tugas akhir ini adalah aplikasi yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pihak TX Travel Sriwijaya maupun pelanggan dari TX Travel Sriwijaya, antara lain:

- A. Melakukan proses pembuatan laporan, yang dapat membantu admin melakukan pengelolaan data hotel.
- B. Memberikan informasi kepada pelanggan untuk menemukan hotel yang sesuai dengan kriteria yang dicari.
- C. Membantu pelanggan untuk melakukan pemesanan dengan cepat.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- A. Pengembangan aplikasi dengan memberikan fitur pembelian hotel dalam jumlah banyak. Seorang pelanggan dapat memesan kamar dari berbagai hotel yang diinginkan dengan melakukan sekali pembayaran.
- B. Pengembangan aplikasi dengan memberikan fitur pembayaran via *e-banking* agar transaksi lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M. (2012). *System Analisis & Design (Vol. Fifth Edition)*. USA: Wiley.
- Dhanta, Rizky. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: INDAH.
- Hakim, Lukmanul. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jogiyanto, Hartono. (2004). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: C.V.ANDI OFFSET.
- Kendal. E,K,. (2010). *Analisis dan Perancangan Sistem, Edisi 5*. Jakarta: PT.Indeks.
- Kusnadi. (2008). *Sistem Operasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, Andi (2003). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Laudon, Kenneth C and Jane P. Laudon. (2007). *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10*. Terjemahan Chriswan Sungkono dan Machmudin Eka P. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- O'Brien, J. A. (2005). *Pengantar Sistem Informasi, Perspektif Bisnis dan Manajerial. Edisi 12*. Terjemahan: Introduction to Information Systems, 12th Ed. Palupi W. (editor), Dewi F. dan Deny A. K. (penerjemah). Jakarta: Salemba Empat.
- Suartana. (2004). *Sistem Informasi Perhotelan*. Yogyakarta: Andi.
- Tanuwijaya, H., & Herlambang, S. (2005). *Sistem Informasi: Konsep,Teknologi dan Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Whitten, J. L. (2007). *System Analysis & Design Methods*. New York: McGraw