



**RANCANG BANGUN APLIKASI CHECK-IN DAN BILLING
PADA HOTEL SAHID SURABAYA**



Oleh:

MOHAMAD ARDAN GINANDA

14410100023

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

ABSTRAK

Hotel Sahid Surabaya merupakan perusahaan swasta yang bergerak dibidang pelayanan jasa. Berdasarkan dengan bidang usaha tersebut maka terdapat permasalahan yang terjadi, antara lain: aplikasi untuk *check-in* para tamu hotel yang masih menggunakan *system* lama yang berbasis DOS sehingga menyulitkan pengguna untuk mengoperasikan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka dibangun sebuah program aplikasi *check-in* dan *billing* berbasis *desktop* dengan menggunakan *tools* pemrograman *Microsoft Visual Basic.Net*, sehingga menjadi lebih mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna.

Hasil analisis dan pembuatan program aplikasi *check-in* dan *billing* ini diharapkan dapat memperbarui *system* lama, mampu memberikan kemudahan dalam proses *check-in* para tamu hotel dengan cepat dan mudah, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

Berdasarkan dari hasil pembuatan aplikasi *check-in* dan *billing* kesimpulan yang dapat diambil yaitu dengan adanya analisis permasalahan yang terjadi pada aplikasi *check-in* dan *billing*, sehingga dapat meningkatkan kualitas sistem dan proses penyimpanan atau pencarian data dengan mudah dan cepat. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu manager dalam melihat laporan harian untuk *system check-in* dan *billing*.

Kata kunci : Aplikasi *check-in* dan *billing*, Sistem DOS.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Uraian Singkat PT Sahid International Hotel Management & Consultant (SIHM & C).....	5
2.2 Visi PT Sahid International Hotel Management & Consultant..... (SIHM & C).....	6
2.3 Misi PT Sahid International Hotel Management & Consultant	6
(SIHM & C).....	6
2.4 Struktur Organisasi.....	7
2.5 Job Description.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Definisi Rancang Bangun.....	10
3.2 Aplikasi	11
3.3 Hotel	11
3.4 Administrasi Hotel	15
3.4.1 Check-In.....	16
3.4.2 Billing	16

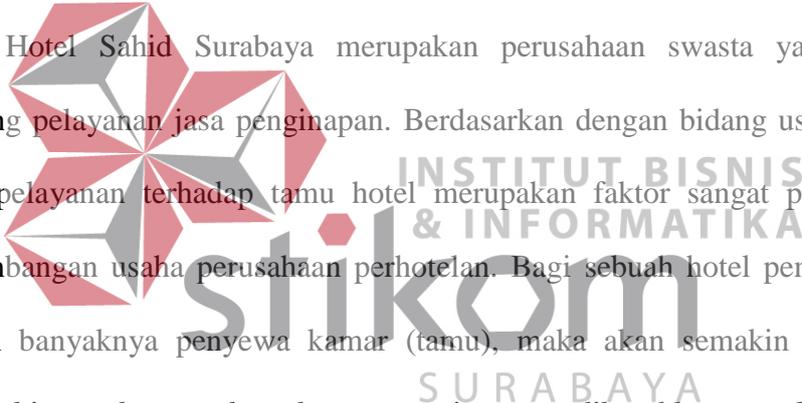
3.5 Analisa dan Perancangan Sistem.....	16
3.6 Bagan Alir/Flowchart	18
3.7 Data Flow Diagram (DFD).....	18
3.8 Tools.....	19
3.8.1 Visual Basic.Net	19
3.8.2 SQL Server	20
3.8.3 Microsoft Visio.....	20
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	21
4.1 Identifikasi Masalah	21
4.2 Analisis Masalah	21
4.2.1 System Flow	21
4.3 Perancangan Sistem.....	23
4.3.1 Context Diagram.....	23
4.3.2 Data Flow Diagram.....	23
4.3.3 Perancangan Database	25
4.3.4 Antarmuka Aplikasi.....	35
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	47
Lampiran 2. Form KP-5	48
Lampiran 3. Form KP-6	50
Lampiran 4. Form KP-7	51
Lampiran 5. Kartu Bimbingan KP	52
Lampiran 6. Biodata Penulis	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era serba komputerisasi seperti sekarang ini, peranan teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan bagi banyak perusahaan maupun instansi. Teknologi informasi sendiri sangat dicari dan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan bisnisnya, tidak terkecuali pada bidang perhotelan diharuskan untuk dapat memberikan pelayanan informasi yang cepat dan mudah bagi karyawan dan tamu hotel.



Hotel Sahid Surabaya merupakan perusahaan swasta yang bergerak dibidang pelayanan jasa penginapan. Berdasarkan dengan bidang usaha tersebut, maka pelayanan terhadap tamu hotel merupakan faktor sangat penting untuk perkembangan usaha perusahaan perhotelan. Bagi sebuah hotel penyedia kamar dengan banyaknya penyewa kamar (tamu), maka akan semakin banyak pula waktu, biaya, dan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk melakukan pencatatan segala hal yang berhubungan dengan pemesanan kamar, transaksi penginapan, transaksi pesan makanan/minuman, maupun fasilitas yang lainnya.

Pada Hotel Sahid Surabaya memiliki sistem *check-in* yang masih menggunakan sistem lama yaitu sistem *DOS*, dari segi kemudahan dalam pengoperasiannya masih terbilang susah karena sistem tersebut susah untuk dimengerti dan tidak *user-friendly*. Untuk *maintenance* sistem tersebut juga membutuhkan waktu lama dikarenakan peralatan untuk menunjang sukar didapatkan. Begitupun juga dengan *billing* yang masih dilakukan pencatatan

secara manual menggunakan nota sehingga memungkinkan terdapat suatu kekeliruan dan menghabiskan banyak kertas.

Proses bisnis pada Hotel Sahid Surabaya saat tamu melakukan *check-in*, tamu yang datang ke hotel melakukan registrasi ke Resepsionis, kemudian resepsionis mendata tamu dengan memasukkan identitas tamu, antara lain: nama tamu, nomer telepon dan *room* yang ingin disewa. Setelah itu melakukan pembayaran untuk penyewaan kamar. Kemudian mencetak *invoice* dan memberikan kunci kamar. Permasalahan yang terjadi yaitu sistem yang digunakan sekarang ini merupakan sistem lama sehingga sebagai *user* yang mengoperasikan sistem menjadi kesulitan dan tampilan sistem kurang menarik.

Proses bisnis *billing* selama tamu berada di Hotel, misalnya tamu memesan makanan melalui telepon yang telah disediakan di setiap kamar, kemudian bagian *room service* yang melayaninya dan mencatat pesanan tamu tersebut dan memberikannya ke bagian *Food & Beverage* (F&B), setelah itu *room service* mencatatnya dikertas (nota) dan memberikannya ke bagian *Front Office* untuk diinputkan sebagai tagihan saat *check-out*. Begitu juga dengan *laundry* yang memiliki kesamaan proses dengan pemesanan makanan dan minuman. Permasalahan yang terjadi yaitu proses pencatatan yang masih manual dan membutuhkan kertas sehingga kemungkinan salah pesanan dan kehilangan dokumen dapat terjadi.

Berdasarkan dari uraian permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi *check-in* dan *billing* yang dapat meningkatkan kinerja sistem dalam pengolahan data, menyimpan data dan mencetak dokumen. Dengan adanya

aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan operasional dan proses transaksi yang dilakukan karyawan hotel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sistem yang akan dibahas yaitu bagaimana membuat aplikasi *check-in* dan *billing* pada Hotel Sahid Surabaya yang mampu untuk mengolah data *check-in* dan *billing* dari menyimpan data hingga mencetak dokumen.

1.3 Batasan Masalah

Agar sistem yang dibahas tidak meluas permasalahannya, maka perlu diberikan batasan permasalahan sistem tersebut sebagai berikut:

1. Untuk aplikasi *check-in* dan *billing* lingkup pembahasannya hanya saat tamu datang langsung dan melakukan *check-in* dan *check-out* serta pencatatan tagihan seperti contohnya menggunakan jasa *laundry*, *room service* dan lain sebagainya.
2. Aplikasi *check-in* dan *billing* dipergunakan oleh bagian *Front Office* (FO).
3. Aplikasi *check-in* dan *billing* tidak membahas reservasi online maupun langsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai yaitu terbentuknya Aplikasi *check-in* dan *billing* yang ditujukan pada Hotel Sahid Surabaya agar dapat membantu dalam proses bisnisnya terutama pada bidang pelayanan terhadap tamu hotel.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan setelah adanya Aplikasi *check-in* dan *billing* pada Hotel Sahid Surabaya dapat memberikan kemudahan dan mempercepat pekerjaan sehari-hari, serta dapat mengakses laporan tagihan dengan lebih cepat dan mudah.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Uraian Singkat PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* (SIHM & C)

PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* didirikan pada 27 Mei 1994. Salah satunya Hotel Sahid Surabaya yang berlokasi di Jl. Sumatra No. 1-15, dengan tujuan untuk memberikan jasa manajemen dan keramahan konsultasi. Area bisnis meliputi: Proyek Bantuan teknis Layanan, Hotel dan manajemen operasi, Penjualan & pemasaran dan pengembangan sumber daya manusia.

PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* (SIHM & C) saat ini mengoperasikan dan mengelolah 18 hotel seluruh Indonesia dengan 8 proyek hotel baru dalam pengembangan. PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* berencana untuk mencapai tujuannya 100 Hotel pada tahun 2025. Selain mengelola properti sendiri, PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* juga beroperasi dan mengelolah Hotel / properti milik investor dan mitra. Semua properti yang dikelola oleh PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* akan memiliki standar yang sama unik Layanan yang telah menjadi ciri khas dari Sahid Hotel. Merek lokal kelas atas di pusat-pusat perkotaan yang utama, gerbang kota dan resor tujuan di lokasi strategis di seluruh kepulauan Indonesia, Sahid Hotel adalah merek yang dinamis penuh dengan kekayaan budaya yang terletak di salah satu dari 33 propinsi di Indonesia, tersedia 2,843 kamar.

Sahid Hotel membantu merampingkan proyek dengan cara yang paling efisien dan biaya yang efektif. Sahid Hotel telah mengasumsikan kepemimpinan dalam industri *hospitality* di Indonesia dengan menyediakan semua kenyamanan dan keamanan kepada jutaan visitors mereka di Hotel terletak di pusat bisnis utama dan liburan populer daerah di seluruh negeri. Pada kenyataannya, keluarga kelompok Sahid Hotel telah berkembang menjadi salah satu jaringan hotel independen terbesar bangsa.

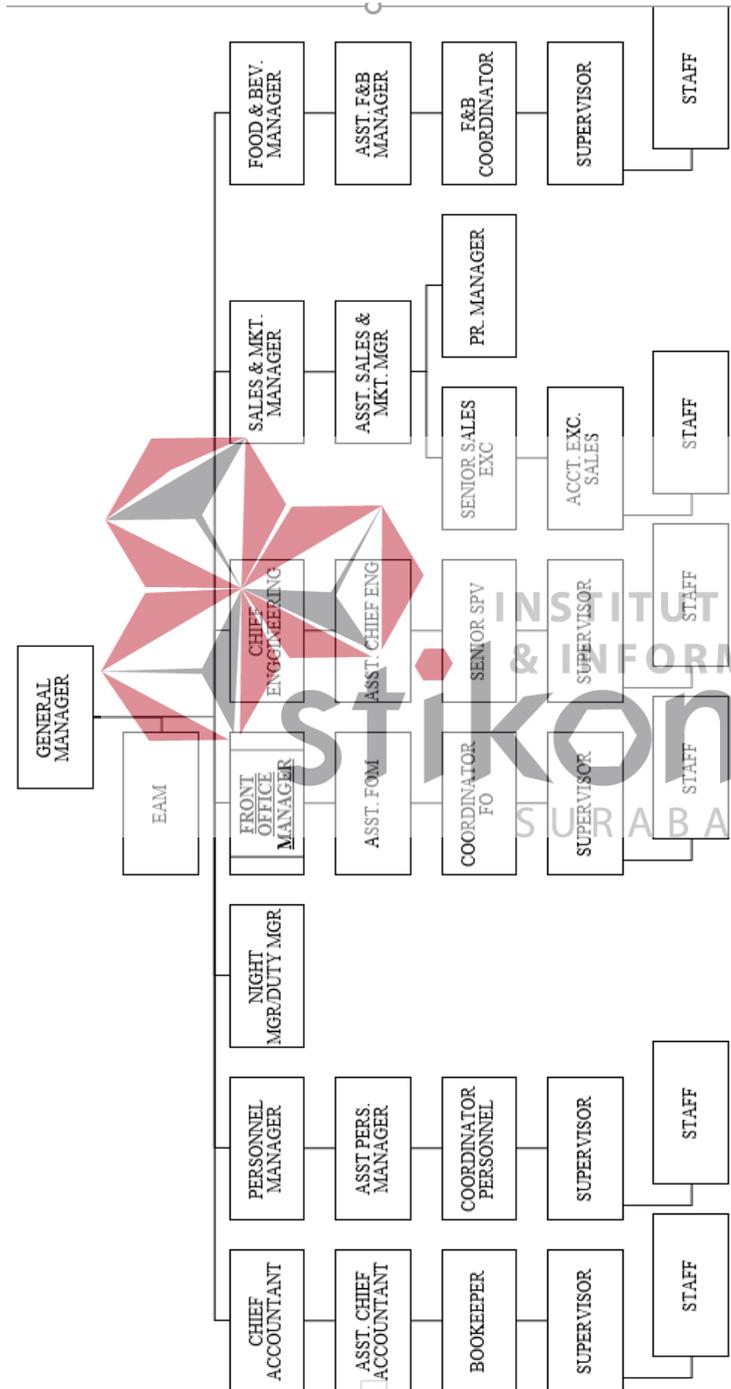
2.2 Visi PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* (SIHM & C)

1. Menjadi pemimpin dalam Manajemen Perhotelan baik nasional maupun internasional.
2. Menjadi perusahaan yang menguntungkan bagi para pemegang saham dan pemangku kepentingan.

2.3 Misi PT Sahid *International Hotel Management & Consultant* (SIHM & C)

1. Menawarkan yang komprehensif berbagai layanan untuk memastikan maksimum pengembalian investasi ke pemilik dan investor.
2. Memberikan layanan optimal baik di saat perencanaan, pengembangan waktu dan selama operasi Hotel.
3. Memberikan struktur untuk pemasaran, e-commerce, program penjualan lokal dan nasional.

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Hotel Sahid Surabaya

2.5 Job Description

Bagian yang digaris bawah dan dicetak tebal tulisannya merupakan bagian *Front Office Manager* yang akan dibahas pada pembuatan laporan ini.

a) *Job Description* dari *General Manager*:

1. Mengatur dan meneliti pemesanan, penerimaan, pelayanan kamar, dan kegiatan pengurus/pelayan hotel.
2. Menilai dan memeriksa kepuasan tamu.
3. Memeriksa pembukuan dan kegiatan pembelian.
4. Menetapkan pembuatan anggaran.
5. Mengawasi pemilihan, pelatihan dan pengawasan terhadap staff.

b) *Job Description* dari *Executive Assistant Manager*:

1. Menjalankan perintah yang disampaikan oleh *General Manager* selanjutnya diteruskan kepada *Manager*.
2. Menyampaikan laporan yang dibuat oleh para *Manager*.
3. Mengambil alih tugas *General Manager* apabila sewaktu-waktu *General Manager* berhalangan.

c) *Job Description* dari *Front Office Manager*:

1. Membuat laporan bulanan tentang daftar tamu, tingkat hunian maupun keuntungan dan kerugian.
2. Membuat budget tahunan, menganalisis operasi, dan pendapatan hotel secara harian dari sisi pendapatan dan rata-rata harga kamar.

3. Memantau perkembangan dari kompetitor lain.
4. Menangani keluhan tamu yang tidak bisa diselesaikan oleh bawahannya.

d) *Job Description* dari *Assistant Front Office Manager*:

1. Mengadakan pengecekan terhadap *room assignment* yang dikerjakan petugas *Front Desk*.
2. Membuat jadwal kerja untuk petugas FO Dept.
3. Mempersiapkan bahan penyusunan rencana program kerja.
4. Mengawasi kelancaran dan ketepatan penanganan *baggage handling*.

e) *Job Description* dari *Supervisor*:

1. Mengawasi staff untuk menjamin kepuasan tamu melalui perhatian yang hangat dan tepat.
2. Mengatur dan menyediakan arahan yang baik untuk keseluruhan maupun pelaksanaan sehari-hari dan administrasi untuk semua bagian dalam pusat bisnis.
3. Memberikan penilaian terhadap penampilan, kedisiplinan dan efisiensi semua karyawan.
4. Mengontrol serta menganalisa secara berkelanjutan, biaya pengeluaran departemen sehari-hari untuk menjamin bahwa pengeluaran tidak melebihi anggaran.

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang landasan teori yang meliputi dasar-dasar mengenai hal-hal dalam permasalahan tentang ilmu dan juga sebagai teori pendukung pembuatan aplikasi.

3.1 Definisi Rancang Bangun

Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan (Pressman, 2002). Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru (McLeod, 2001). Perancangan adalah kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Ladjamudin, 2005).

Pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002). Bangun sistem adalah membangun sistem informasi dan komponen yang didasarkan pada spesifikasi desain (Whitten et al, 2004).

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

3.2 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh sebuah perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu (Tim Penelitian & Pengembangan Wahana Komputer, 2002:12). Sedangkan menurut Jogiyanto (1999:12), aplikasi itu adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

3.3 Hotel

Menurut Sri (1996:8), hotel adalah suatu bangunan yang dikelola secara komersil guna memberikan fasilitas penginapan kepada masyarakat umum dengan fasilitas-anantara lain: jasa penginapan, pelayanan barang bawaan, pelayanan makanan dan minuman, penggunaan fasilitas perabot dan hiasan-hiasan yang ada didalamnya serta jasa pencucian pakaian.

Menurut Lawson (1976:27), hotel adalah sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran.

Menurut keputusan menteri yang disempurnakan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia No PM53/HK.001/MKP.02 yang berisi bahwa proses klasifikasi perbintangan hotel di Indonesia dilakukan oleh PHRI atau Perhimpunan Hotel Republik Indonesia. Dengan melakukan peninjauan setiap 3 tahun sekali oleh PHRI dengan mempertimbangkan beberapa aspek mulai dari jumlah kamar, fasilitas dan peralatan yang disediakan, model sistem

pengelolaan, dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut maka hotel dibagi menjadi 5 tingkatan. Berikut klasifikasi berdasarkan bintang:

a) Hotel Bintang Satu (*)

Hotel bintang satu merupakan jenis hotel yang tergolong kecil karena dikelola oleh pemiliknya langsung, biasanya terletak di kawasan yang ramai dan memiliki transportasi umum yang dekat serta hiburan dengan harga yang terjangkau. Adapun kriterianya antara lain:

- i. Jumlah kamar standar, minimum 15 kamar.
- ii. Kamar mandi di dalam.
- iii. Luas kamar standar, minimum 20 meter persegi.

b) Hotel Bintang Dua (**)

Hotel bintang dua biasanya terletak di lokasi yang mudah dicapai artinya akses menuju lokasi hotel tersebut sangat mudah. Bangunannya terawat, bersih dan rapi serta lokasinya bebas polusi. Adapun kriterianya:

- i. Jumlah kamar standar, minimum 20 kamar.
- ii. Kamar suite minimum 1 kamar.
- iii. Kamar mandi di dalam.
- iv. Kamar memiliki telepon dan televisi.
- v. Luas kamar standar minimum 22 meter persegi.
- vi. Luas kamar suite minimum 44 meter persegi.

- vii. Pintu kamar dilengkapi pengaman.
- viii. Harus ada *lobby*.
- ix. Tata udara dengan AC/ventilasi.
- x. Kapasitas penerangan minimum 150 lux.
- xi. Terdapat sarana olahraga dan rekreasi.
- xii. Ruangan dilengkapi dengan tata udara dengan pengatur udara.
- xiii. Memiliki Bar.

c) Hotel Bintang Tiga (***)

Sementara itu untuk hotel bintang tiga, biasanya lokasinya dekat dengan jalan tol, pusat bisnis dan daerah perbelanjaan, dengan menawarkan pelayanan terbaik, kamar yang luas dan *lobby* yang penuh dekorasi. Para karyawan hotel yang bertugas terlihat rapi dan professional, salah satunya Hotel Sahid Surabaya. Berikut kriterianya:

- i. Jumlah kamar standar, minimum 30 kamar.
- ii. Terdapat minimum 2 kamar suite.
- iii. Kamar mandi di dalam.
- iv. Luas kamar standar minimum 24 meter persegi.
- v. Luas kamar suite minimum 48 meter persegi.
- vi. Kamar memiliki toilet sendiri.
- vii. Memiliki sarana rekreasi dan olahraga.

- viii. Kamar dilengkapi dengan pengatur udara mekanik (AC) dengan suhu 24 derajat *Celsius*.
- ix. Tersedia restoran yang menawarkan hidangan diatas rata-rata pada saat *breakfast, lunch, dan dinner*.
- x. Memiliki *valet parking*.

d) Hotel Bintang Empat (****)

Hotel bintang empat sudah termasuk hotel yang cukup berkelas dengan para karyawan dan staff yang lebih professional dalam melayani tamu yang datang. Mereka juga dibekali informasi mengenai pariwisata di sekitar hotel. Hotel ini memiliki bangunan yang cukup besar, dekat dengan pusat perbelanjaan, restoran dan hiburan, pelayanannya pun diatas rata-rata sehingga tamu akan puas bila menginap. Berikut kriterianya:

- i. Jumlah kamar standar, minimum 50 kamar.
- ii. Memiliki minimum 3 kamar suite.
- iii. Kamar mandi di dalam.
- iv. Luas kamar standar minimum 24 meter persegi.
- v. Luas kamar suite minimum 48 meter persegi.
- vi. Memiliki *lobby* dengan luas minimum 100 meter persegi.
- vii. Memiliki Bar.
- viii. Memiliki sarana rekreasi dan olahraga.
- ix. Kamar mandi dilengkapi dengan instalasi air panas/dingin.

x. Memiliki toilet umum.

e) Hotel Bintang Lima (*****)

Hotel ini merupakan hotel termewah dengan berbagai fasilitas tambahan serta pelayanan multibahasa yang tersedia. Hotel bintang lima memegang prinsip bahwa tamu nomor satu sehingga ketika tamu datang disambut dipintu masuk hotel, diberikan *welcome drink* dan ketika dikamar diberikan daftar anggur yang bisa dipilih. Adapun kriterianya:

- i. Jumlah kamar standar, minimum 100 kamar.
- ii. Memiliki kamar mandi pribadi di dalam kamar.
- iii. Luas kamar standar minimum 52 meter persegi.
- iv. Luas kamar *suite* minimum 52 meter persegi.
- v. Tempat tidur dan perabot di dalam kamar kualitas nomor satu.
- vi. Terdapat restoran dengan layanan antar ke kamar selama 24 jam dalam seminggu.
- vii. Terdapat pusat kebugaran, *valet parking*, dan *service* dari *concierge* dengan pengalaman matang.

3.4 Administrasi Hotel

Menurut Munawardi Reksohadiprowiro “dalam arti sempit” administrasi berarti tata usaha yang mencakup setiap pengaturan yang rapi dan sistematis serta penentuan fakta-fakta serta tertulis dengan tujuan memperoleh pandangan yang menyeluruh serta hubungan timbal balik antara satu fakta dengan fakta lainnya.

3.4.1 Check-In

Check-In adalah mendaftarkan (diri)/mendaftarkan masuk hotel (John M. Echols, 2000:109).

Check-In adalah proses pemesanan kamar di hotel yang dilakukan oleh tamu untuk menginap di hotel melalui bagian *reception*.

3.4.2 Billing

Billing adalah pengajuan rekening/rekening yang diajukan kepada para langganan tiap-tiap bulan (John M. Echols, 2000:64).

Billing adalah proses penagihan yang disiapkan oleh *receptionist* yang membuat total pembayaran segala fasilitas yang telah digunakannya selama menginap di hotel.

3.5 Analisa dan Perancangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:129), analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis sistem, langkah-langkah tersebut yaitu:

1. *Identify* (Mengidentifikasi permasalahan)

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai.

2. *Understand* (Memahami kerja dari sistem yang ada)

Langkah ini dapat dilakukan dengan mempelajari terlebih dahulu bagaimana sistem yang ada saat beroperasi. Untuk mempelajari operasi dari sistem ini diperlukan data yang diperoleh dengan cara melakukan penelitian.

3. *Analyze* (Menganalisis sistem)

Langkah ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

4. *Report* (Membuat laporan hasil analisis)

Setelah menganalisis sistem, langkah terakhir yang harus dilakukan oleh seorang analis sistem adalah membuat laporan hasil analisis.

Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru (Kristanto, 2003:61).

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari tahapan perancangan sistem yang mempunyai maksud atau tujuan utama, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem (*user*).

- b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

3.6 Bagan Alir/Flowchart

Menurut Jogiyanto (2005:795) dalam buku Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis mengatakan “Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika”.

3.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Kristanto (2003), *data flow diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Menurut Kendall (2003:265), dalam memetakan *Data Flow Diagram*, terdapat beberapa symbol yang digunakan antara lain:

1. *External entity*

Suatu *external entity* atau entitas merupakan orang, kelompok, departemen, atau sistem lain di luar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.

2. *Data Flow*

Data Flow atau aliran data disimbolkan dengan data tanda panah. Aliran data menunjukkan arus data atau aliran data yang menghubungkan dua proses atau entitas dengan proses.

3. *Process*

Suatu proses dimana beberapa tindakan atau sekelompok tindakan dijalankan.

4. *Data Store*

Data Store adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan proses penyimpanan data.

3.8 *Tools*

Adapun beberapa alat bantu yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan aplikasi ini antara lain:

3.8.1 *Visual Basic.Net*

Menurut Tim Penelitian & Pengembangan Wahana Komputer (2007:1), *Visual Basic.Net* merupakan salah satu Bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi. Bahasa pemrograman ini menyediakan beberapa *tool* untuk otomatisasi proses pengembangan, yaitu *visual tool* yang digunakan untuk melakukan beberapa operasi pemrograman dan desain umum dan juga fasilitas-fasilitas lain yang dapat menunjang dalam pemrograman.

Visual Basic.Net merupakan bagian dari *Visual Studio.Net*. *Visual Studio.Net* merupakan suatu lingkungan (*Envinronment*) terintegrasi untuk membangun dan melakukan ujicoba (*Testing and Debugging*) berbagai macam aplikasi. Diantaranya adalah aplikasi *Windows*, *web*, *control*, *class* serta aplikasi *console*. Dengan *Visual Studio.Net*, dapat lebih mudah membuat aplikasi karena

dalam *Visual Studio.Net* ada dukungan fasilitas baru yang ditambahkan, antara lain *Integrated Development Environment (IDE)*, *Microsoft Intellisense*, *debugging* yang lebih baik dan kemampuan dalam *XML Web Services*. Dengan *Visual Basic.Net*, *user* dapat mendesain, mengeksekusi dan *men-debug* program aplikasi yang telah dibuat.

3.8.2 SQL Server

Menurut Feri Djuandi (2002:3), dalam bukunya yang berjudul *SQL Server untuk Profesional*, mendefinisikan bahwa: “*SQL Server* adalah sebuah sistem arsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi ke dalam database tersebut.”

3.8.3 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat diagram. *Visio* menyediakan banyak fasilitas yang dapat membantu dalam pembuatan diagram yang bertujuan untuk menggambarkan informasi dan sistem dari penjelasan yang berbentuk teks.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Identifikasi Masalah

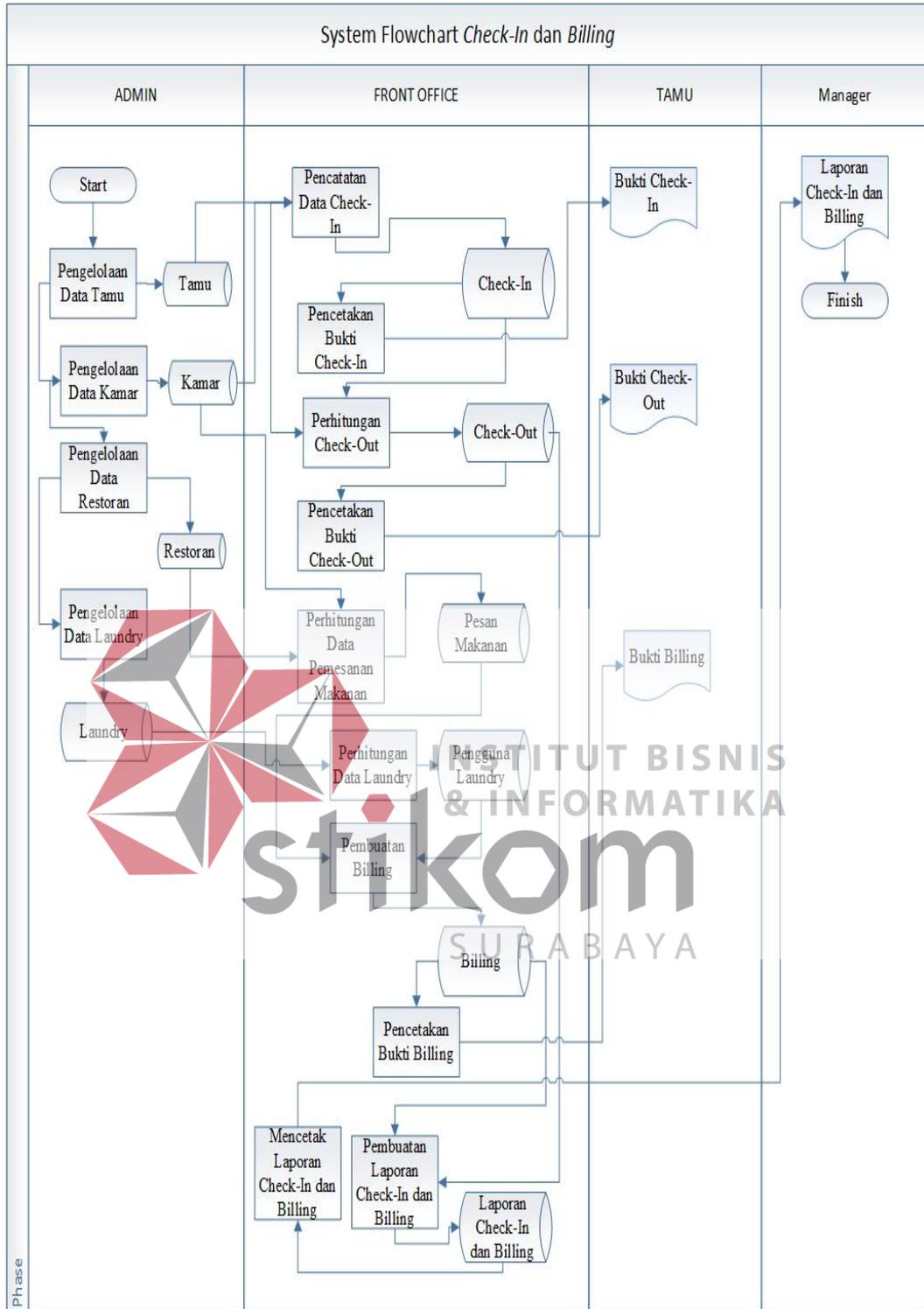
Mengidentifikasi masalah merupakan langkah awal dalam merancang dan membuat sistem. Sistem yang akan dibahas yaitu mengenai *check-in* dan *billing* pada Hotel Sahid Surabaya. Sebelumnya Hotel Sahid Surabaya sudah menggunakan sistem *check-in* namun sistem yang digunakan merupakan sistem lama yaitu sistem *DOS*, dari segi pengoperasiannya sukar untuk dimengerti dan perawatan sistem sulit untuk dilakukan. Begitupun juga dengan sistem *billing* yang masih dilakukan pencatatan manual sehingga kehilangan data maupun kekeliruan dalam pencatatan dapat terjadi.

4.2 Analisis Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah, selanjutnya menganalisa masalah tersebut. Langkah pertama yang dilakukan saat menganalisa yaitu: melakukan pengamatan secara langsung, melakukan interview pada bagian *Front Office* dengan mempertanyakan seputar proses bisnis *check-in* dan *billing*. Berdasarkan solusi dari permasalahan yang dihadapi maka tersebut akan dilakukan pembuatan *system flowchart* yaitu alur kerja dari aplikasi yang akan diterapkan.

4.2.1 System Flow

System Flowchart check-in dan *billing* merupakan penjelasan keseluruhan dari aplikasi yang akan diterapkan. Gambar 4.1 menunjukkan *System Flowchart check-in* dan *billing*.



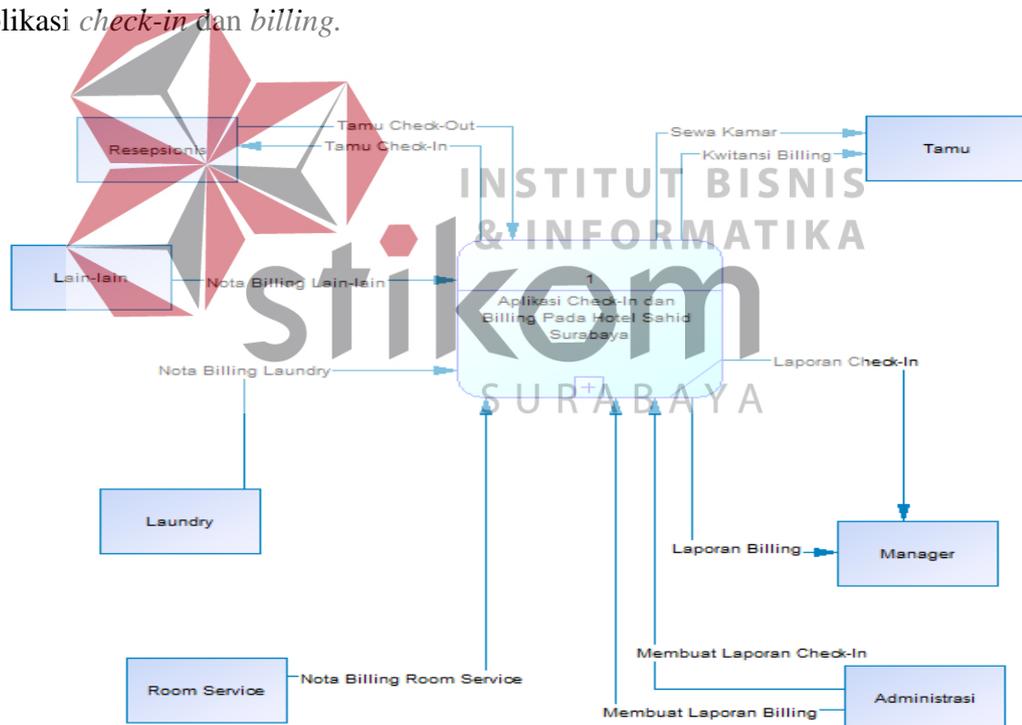
Gambar 4.1 System Flowchart Check-In dan Billing

4.3 Perancangan Sistem

Setelah dilakukan identifikasi masalah dan menganalisa masalah, berikutnya dilakukan pembuatan perancangan sistem. Dimana perancangan sistem ini meliputi proses apa saja yang akan diterapkan di dalam sistem dan menggambar desain yang menyerupai aplikasi nantinya.

4.3.1 Context Diagram

Context Diagram merupakan diagram yang menggambarkan actor yang terlibat di dalam sistem serta alur yang menggambarkan *input* dan *output* yang berfungsi sebagai jalannya sistem. Gambar 4.2 menunjukkan *context diagram* aplikasi *check-in* dan *billing*.



Gambar 4.2 Context Diagram

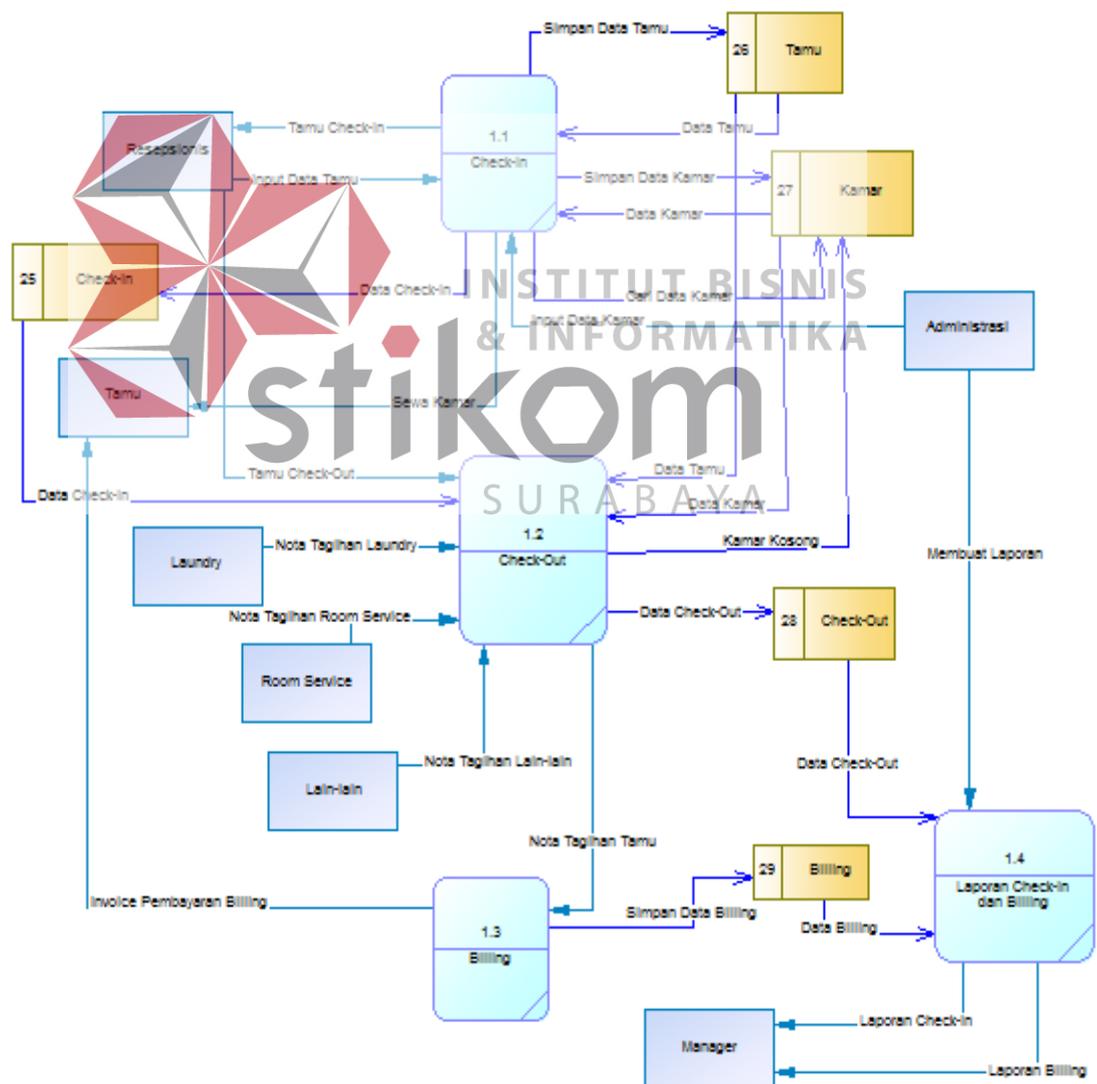
4.3.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa

mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan.

Pada gambar 4.3 DFD level 0 memiliki 4 proses utama yang akan dikerjakan yaitu: proses *check-in*, *check-out*, *billing*, laporan *check-in* dan *billing*.

Memiliki 6 *external entity* yaitu: resepsionis, tamu, administrasi, laundry, restoran, manager. Kemudian data yang dikelola akan disimpan pada *storage base* yaitu: kamar, tamu, *check-in*, *check-out*, *billing*.



Gambar 4.3 DFD level 0

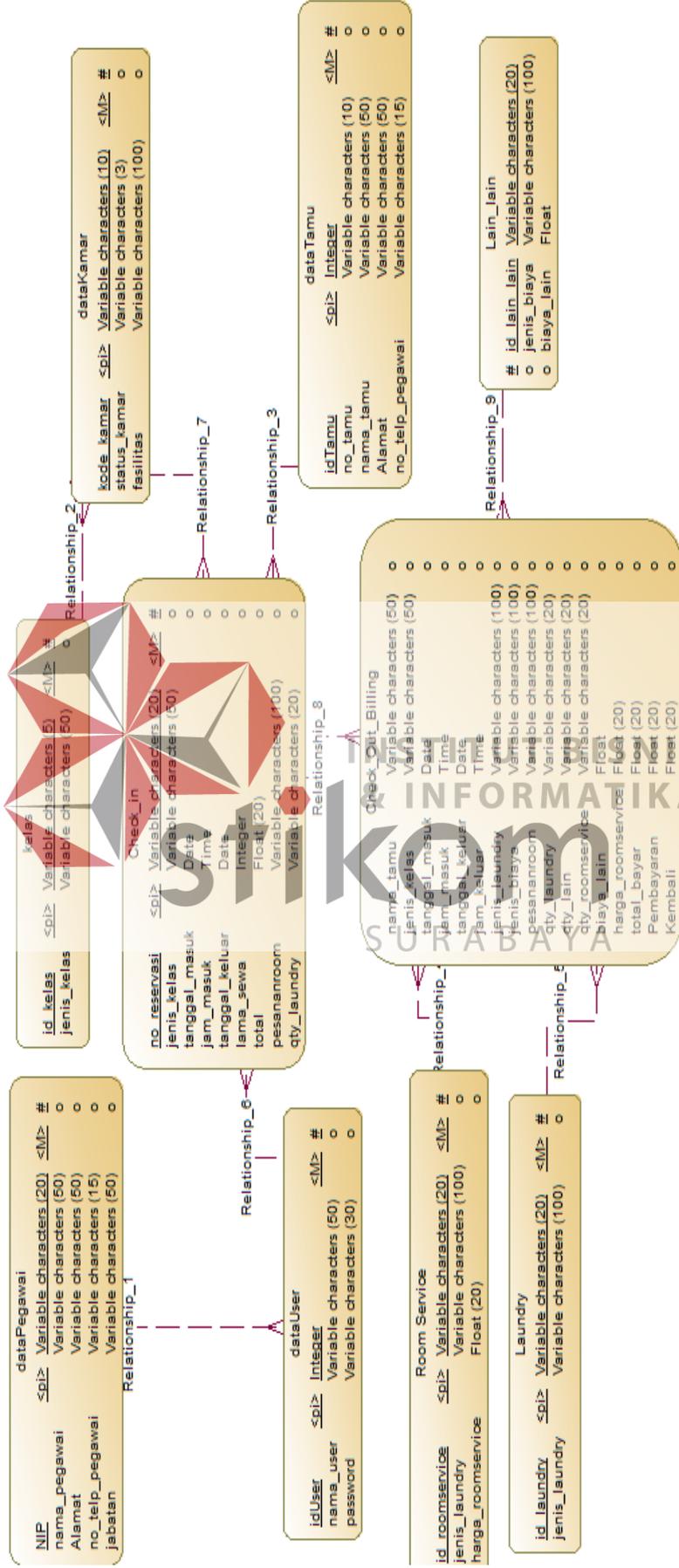
4.3.3 Perancangan *Database*

Sistem *database* merupakan bagian terpenting pada sistem informasi, karena diperlukan untuk mengelolah sumber informasi pada perusahaan. Untuk mengelolah sumber informasi tersebut hal yang perlu dilakukan yaitu, merancang suatu sistem *database* agar informasi yang terdapat pada perusahaan dapat digunakan secara maksimal.

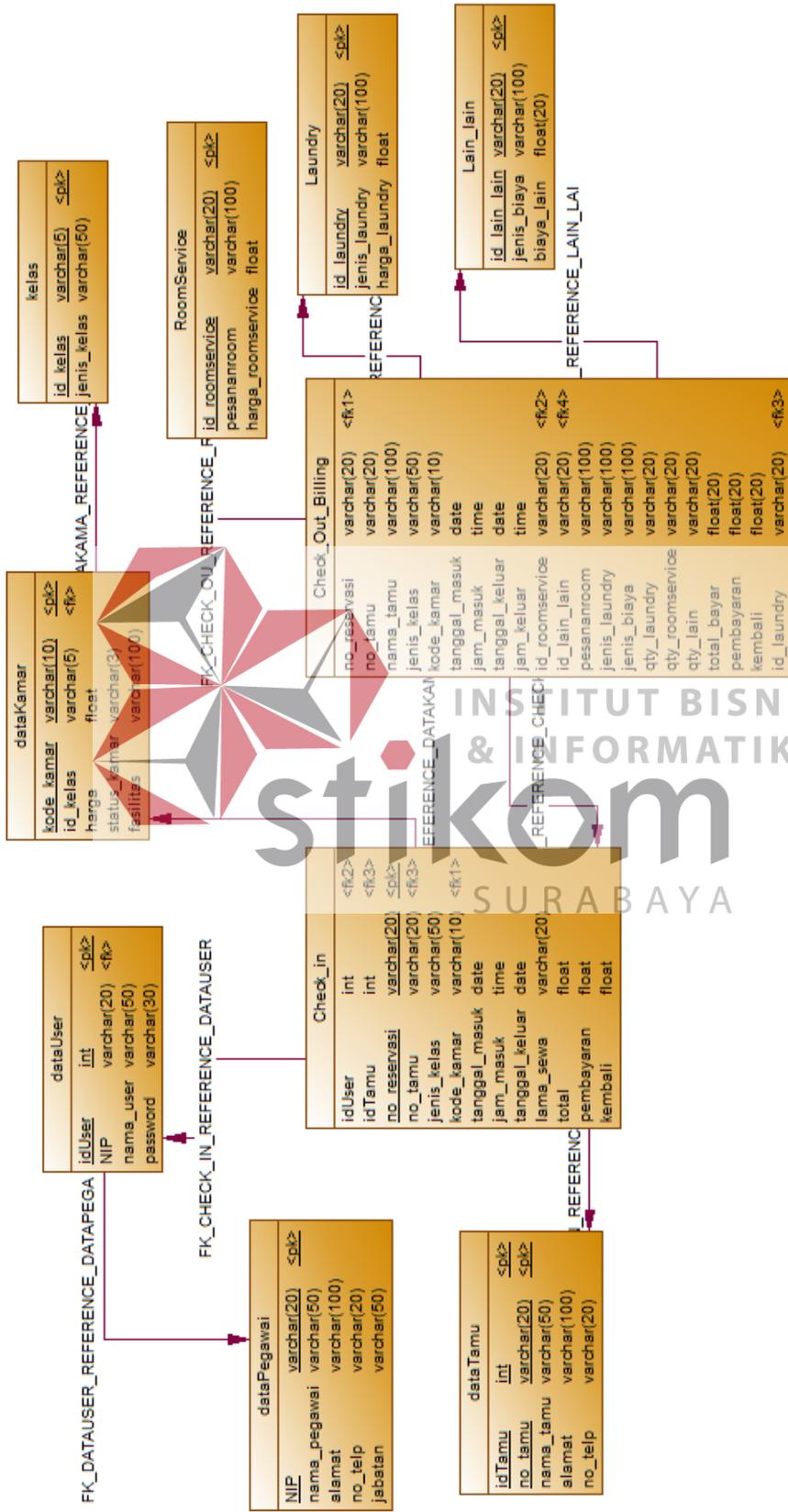
Tujuan dari perancangan *database* antara lain :

- a) Memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan *user* secara khusus dan aplikasi-aplikasinya.
- b) Memudahkan pengertian struktur informasi.
- c) Mendukung kebutuhan-kebutuhan pemrosesan dan beberapa objek penampilan (*response time, processing time, dan storage space*).

Pada *datbase* ini dibagi menjadi 2, yaitu CDM (*Conseptual Data Model*) merupakan model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas itu. Dari CDM di *generate* menjadi PDM (*Physical Data Model*) merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom, dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. Pada gambar 4.4 menunjukkan CDM dan gambar 4.5 menunjukkan PDM yang digunakan pada aplikasi yang akan diterapkan.



Gambar 4.4 CDM



Gambar 4.5 PDM

Struktur tabel merupakan penjelasan secara detail mengenai tabel dari nama atribut, *type*, ukuran *field*, beserta penjelasan kegunaannya, yang nantinya akan digunakan pada aplikasi. Berikut penjelasannya:

1. Nama tabel : dataPegawai

Fungsi : Menyimpan data pegawai

Primary key : NIP

Foreign key : -

Table 4.1 Tabel dataPegawai

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
NIP	Varchar	20	Nomor Induk Pegawai
Nama_pegawai	Varchar	100	Nama Pegawai
Alamat	Varchar	100	Alamat Pegawai
No_telp	Varchar	20	Nomor Telepon Pegawai
Jabatan	Varchar	50	Jabatan dari Pegawai

2. Nama tabel : dataUser

Fungsi : Menyimpan data user

Primary key : idUser

Foreign key : NIP

Table 4.2 Tabel dataUser

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
idUser	int	20	Identitas User
NIP	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel dataPegawai
Nama_user	Varchar	50	Nama User untuk login
Password	Varchar	30	Password untuk login

3. Nama tabel : Kelas

Fungsi : Menyimpan jenis kelas

Primary key : id_kelas

Foreign key : -

Table 4.3 Tabel Kelas

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
Id_kelas	Varchar	5	Identitas Kelas
Jenis_kelas	Varchar	50	Jenis dari kelas

4. Nama tabel : dataKamar

Fungsi : Menyimpan data kamar

Primary key : kode_kamar

Foreign key : id_kelas

Table 4.4 Tabel dataKamar

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
kode_kamar	Varchar	10	Kode dari Kamar
id_kelas	Varchar	5	<i>Foreign key</i> dari tabel Kelas
Harga	float		Harga sewa kamar
status_kamar	Varchar	3	Status untuk mengetahui kamar bisa disewa atau tidak
fasilitas	Varchar	100	Fasilitas dari kamar

5. Nama tabel : dataTamu

Fungsi : Menyimpan data tamu

Primary key : idtamu, no_tamu

Foreign key : -



Table 4.5 Tabel dataTamu

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
idtamu	int		Identitas dari Tamu
no_tamu	Varchar	20	Nomor Tamu saat <i>Check-In</i>
nama_tamu	Varchar	100	Nama dari Tamu
alamat	Varchar	100	Alamat dari Tamu
no_telp	Varchar	20	Nomor Telepon Tamu

6. Nama tabel : *Check_in*

Fungsi : Menyimpan data *check-in*

Primary key : no_reservasi

Foreign key : idtamu, idUser, no_tamu, kode_kamar

Table 4.6 Tabel *Check-In*

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
idtamu	int		<i>Foreign key</i> dari tabel dataTamu
idUser	int		<i>Foreign key</i> dari tabel dataUser
no_reservasi	Varchar	20	Nomer saat <i>Check-In</i>
no_tamu	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel dataTamu
Jenis_kelas	Varchar	50	Jenis kelas dari kamar
Kode_kamar	Varchar	10	<i>Foreign key</i> dari tabel dataKamar
tanggal_masuk	Date		Tanggal masuk saat <i>Check-In</i>
jam_masuk	Time		Waktu masuk saat <i>Check-In</i>
tanggal_keluar	Date		Tanggal keluar saat <i>Check-Out</i>
lama_sewa	Varchar	20	Lama penyewaan kamar dalam hitungan hari

Total	Float		Total yang harus dibayar dari sewa kamar
pembayaran	Float		Nominal angka yang dibayar
kembali	Float		Kembalian saat ada sisa pembayaran

7. Nama tabel : *Laundry*

Fungsi : Menyimpan *billing laundry*

Primary key : id_laundry

Foreign key : -

Table 4.7 Tabel CoffeShop

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
id_laundry	Varchar	20	Identitas dari <i>Laundry</i>
jenis_laundry	Varchar	100	Jenis dari <i>laundry</i>
harga_laundry	Float		Biaya per stel pakaian

8. Nama tabel : RoomService

Fungsi : Menyimpan *billing* dari *room service*

Primary key : id_roomservice

Foreign key : -

Table 4.8 Tabel Restoran

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
id_roomservice	Varchar	20	Identitas dari pesanan <i>room service</i>
Pesananroom	Varchar	100	Pesanan <i>room service</i>
Harga_roomservice	Float		Harga dari per <i>item</i> pesanan

9. Nama tabel : Lain_lain

Fungsi : Menyimpan biaya lain-lain

Primary key : id_lain_lain

Foreign key : -

Table 4.9 Tabel Biaya Lain-lain

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
id_lain_lain	Varchar	20	Identitas dari biaya lain-lain
Jenis_biaya	Varchar	100	Jenis biaya lain-lain
Biaya_lain	Float		Biaya per <i>item</i> dari biaya lain-lain

10. Nama tabel : Check_Out_Billing

Fungsi : Menyimpan data *Check-Out* dan *Billing*

Primary key : -

Foreign key : no_reservasi, id_coffeshop, id_restoran

Table 4.10 Tabel Check_Out_Billing

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Description</i>
no_reservasi	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel <i>check_in</i>
no_tamu	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel dataTamu
Jenis_kelas	Varchar	50	Jenis kelas dari kamar
Kode_kamar	Varchar	10	<i>Foreign key</i> dari tabel dataKamar
tanggal_masuk	Date		Tanggal masuk saat <i>Check-In</i>
jam_masuk	Time		Waktu masuk saat <i>Check-In</i>
tanggal_keluar	Date		Tanggal keluar saat <i>Check-In</i>
jam_keluar	Time		Waktu masuk saat <i>Check-Out</i>
id_laundry	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel Laundry
id_roomservice	Varchar	20	<i>Foreign key</i> dari tabel RoomService
Jenis_laundry	Varchar	100	Jenis laundry yang digunakan
Jenis_biaya	Varchar	100	Jenis biaya tambahan
pesananroom	Varchar	100	Pesanan pada <i>room service</i>
Qty_laundry	Varchar	20	Kuantitas pakaian per stel
Qty_roomservice	Varchar	20	Kuantitas <i>item</i> pesanan pada <i>room service</i>
Qty_lain	Varchar	20	Kuantitas per <i>item</i> dari biaya tambahan
Total_bayar	Float		Total yang harus dibayar dari seluruh tagihan

pembayaran	Float		Nominal angka yang dibayar
kembali	Float		Kembalian saat ada sisa pembayaran

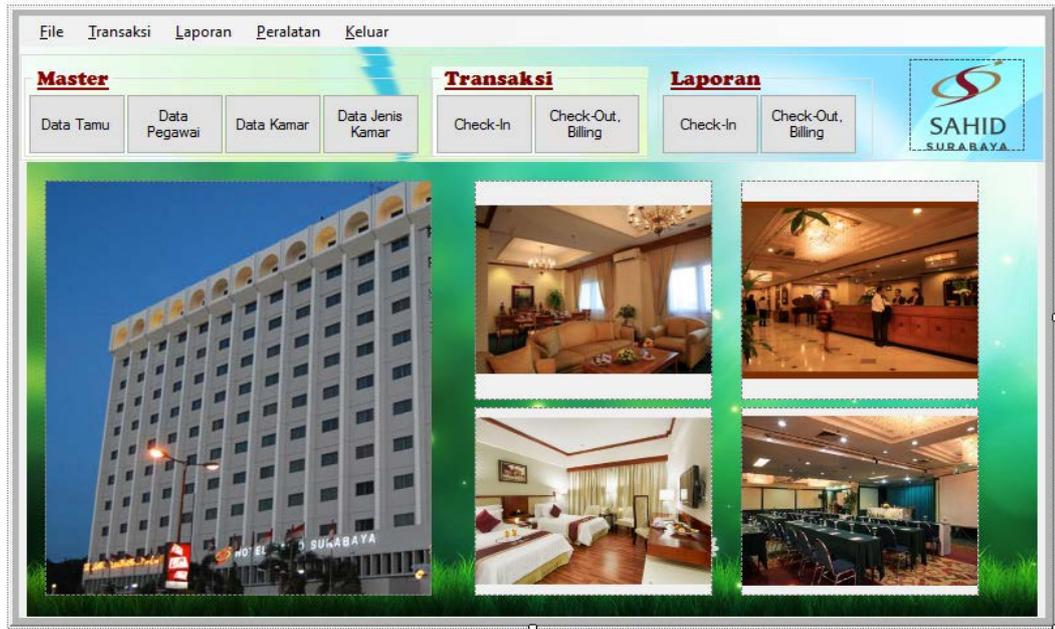
4.3.4 Antarmuka Aplikasi

Pada bagian ini menjelaskan antarmuka dari aplikasi yang memiliki fungsi menampilkan *form* untuk memasukkan data yang nantinya akan disimpan ke dalam *database*.

Menu Utama:

Menu Utama merupakan tampilan awal untuk aplikasi *check-in* dan *billing*. Menu ini akan tampil jika *user* berhasil *login* pada menu *form login*. Pada desain menu utama terdapat 5 menu, yaitu: *file*, transaksi, laporan, peralatan, keluar. Menu *file* yang dimaksudkan merupakan data master yang terdiri dari: Data Tamu, Data Pegawai, Data Kamar, dan Data Jenis Kamar. Menu transaksi berisi *Check-In* dan *Check-Out*, *Billing*.

Menu laporan berisi laporan *Check-In* dan laporan *Check-In*, *Billing*. Untuk menu peralatan yang berisikan apabila user ingin mengganti *password*. Dan yang terakhir menu keluar yang merupakan menu untuk keluar dari program dan otomatis *Log-Out*. Gambar 4.6 menunjukkan tampilan *form* menu utama.



Gambar 4.6 *Form Menu Utama*

Form Login:

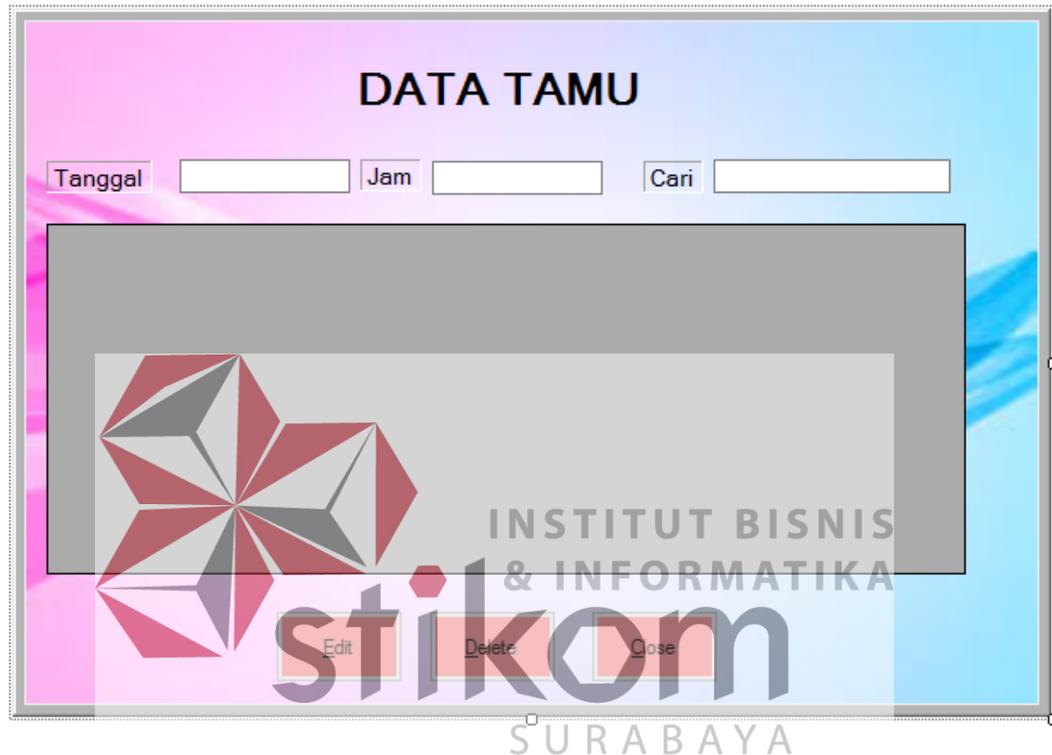
Pada *form* ini user diminta untuk memasukkan *username* dan *password* sebagai pra-syarat untuk masuk ke program. Pada gambar 4.7 menunjukkan tampilan *form login*.



Gambar 4.7 *Form Login*

Master Data Tamu:

Pada *form* master data tamu memiliki 3 fungsi, yaitu: *edit*, *delete*, *close*. Pada *form* ini juga bisa dilakukan pencarian berdasarkan nama tamu. Pada gambar 4.8 menunjukkan tampilan *form* data tamu.



Gambar 4.8 *Form* Data Tamu

Master Data Pegawai

Pada master data pegawai memiliki fungsi *save*, *delete*, *cancel*, dan *close*. Tersedia juga fungsi pencarian data pegawai berdasarkan nama pegawai. Pada gambar 4.9 menunjukkan tampilan *form* data pegawai.

Gambar 4.9 *Form* Data Pegawai

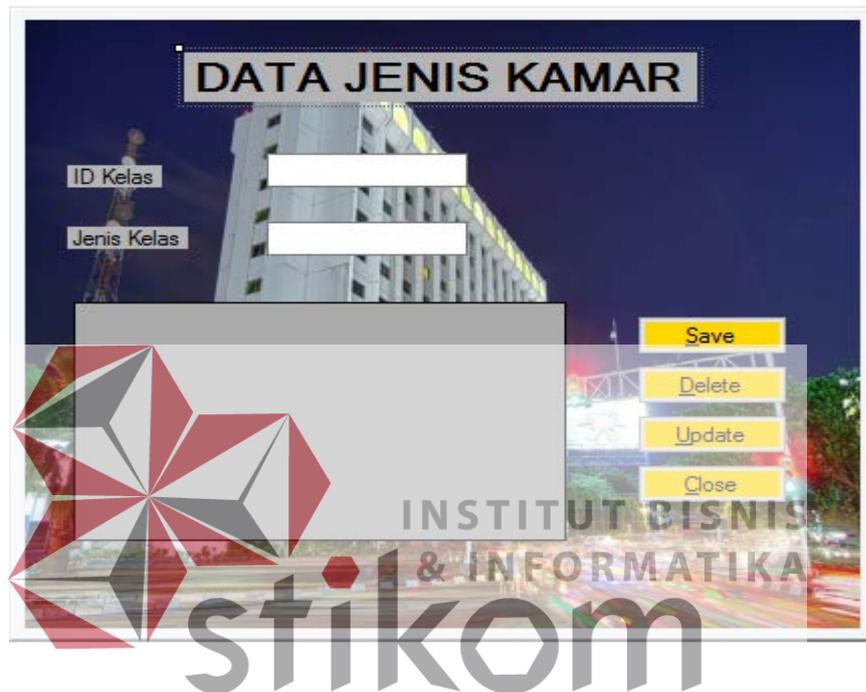
Master Data Kamar:

Pada *form* master data kamar ini memiliki 4 fungsi, yaitu: *save*, *edit*, *delete*, *close*. Terdapat fitur untuk melakukan pencarian data berdasarkan kode kamar. Pada gambar 4.10 menunjukkan tampilan *form* data kamar.

Gambar 4.10 *Form* Data Kamar

Master Jenis Kamar:

Pada *form* jenis kamar ini memiliki 4 fungsi, yaitu: *save*, *update*, *delete*, *close*. Pada gambar 4.11 dibawah ini menunjukkan tampilan *form* master jenis kamar.



Gambar 4.11 *Form* Jenis Kamar

Transaksi *Check-In*

Pada *form check-in* ini memiliki 5 fungsi, yaitu cek yang digunakan untuk mengecek kamar yang kosong, save digunakan untuk menyimpan data setelah mengisi semua *field*, new digunakan untuk mengosongkan data semua *field*, print digunakan untuk mencetak sebagai bukti *check-in*, dan yang terakhir close digunakan untuk keluar dari *form check-in*. Pada gambar 4.12 menunjukkan tampilan *form Check-In*.

Gambar 4.12 Form Check-In

Transaksi Check-Out dan Billing

Pada menu Transaksi *Check-Out* dan *Billing* merupakan form yang digunakan untuk proses *check-out* dan mencatat tagihan tamu selama menginap di Hotel yang kemudian data tersebut disimpan pada *database* yang nantinya digunakan sebagai laporan *check-out* dan *billing*.

Pada form *check-in* dan *billing* terdapat 3 fungsi, yaitu: save digunakan untuk menyimpan data *check-out* dan *billing*, print digunakan untuk mencetak bukti transaksi *check-out* dan *billing*, kemudian ada fungsi add yang digunakan untuk menambahkan data ke *temporary table* sebelum tersimpan ke *database*, dan yang terakhir close digunakan untuk keluar dari form *check-out* dan *billing*. Sebelum melakukan penyimpanan data pada *database* maka *user* memasukkan data pada tabel sementara yang telah disediakan. Pada gambar 4.13 menunjukkan tampilan form *check-out* dan *billing*.

SAHID SURABAYA

CHECK-OUT dan BILLING

No Reservasi: Tanggal Masuk: Jam Masuk:
 No Tamu: Tanggal Keluar: Jam Keluar:
 Nama Tamu: Kode Kamar: Jenis Kamar:
 Status Kamar: ON OFF

Lain-lain

Jenis Biaya:

biaya:

Quantity:

Tagihan Biaya Lain:

Laundry

Jenis Laundry:

Harga:

Quantity: STEL

Tagihan Laundry:

Room Service

Pesanan:

Harga:

Quantity:

Tagihan Room Service:

Total Bayar:
 Pembayaran:
 Kembali:

	Laundry	Tagihan Laundry	Pesanan Room Service	Kuantitas Pesanan	Harga Pesanan	Tagihan Room Service
▶		120000	Cap Cay	3	45000	135000
			Cap Cay	3	45000	135000
*						

Gambar 4.13 Form Check-Out dan Billing

Laporan Data Check-In

Pada form laporan check-in, manager dapat melihat report yang terjadi dan juga bisa untuk di export ke PDF, Word, maupun excel. Gambar 4.14 menunjukkan tampilan form laporan data check-in.

No Reservasi	No Tamu	Jenis Kelas	Kode Kamar	Tanggal Masuk	Jam Masuk	Tanggal Keluar	Lam
P0001	T001	Superior	001SP1	02/04/2017 00:00:00	12:08:35	04/04/2017 00:00:00	2
P0002	T002	Superior	004SP2	08/04/2017 00:00:00	10:49:32	11/04/2017 00:00:00	3

Gambar 4.14 *Form Laporan Check-In*

Laporan Check-Out dan Billing

Pada *form* ini, semua transaksi *check-out* dan *billing* yang terjadi akan ditampilkan sebagai *report*, sehingga *manager* dapat melihat laporannya. Gambar 4.15 menunjukkan tampilan *form* laporan *check-out* dan *billing*.

No. Reservasi	No. Tamu	Nama Tamu	Jenis Kelas	Kode Kamar	Ta
P0001	Ardan	T001	001SP1	Superior	
P0001	Ardan	T001	001SP1	Superior	

Gambar 4.15 *Form Laporan Check-Out dan Billing*

Ubah Password

Pada *form* ini apabila *user* ingin mengubah *password*nya. Dengan mengisi *field* yang telah disediakan. Gambar 4.16 menunjukkan tampilan *form* ubah *password*.

Ubah Password

Nama User	<input type="text"/>
Password Lama	<input type="password"/>
Password Baru	<input type="password"/>
Konfirmasi	<input type="password"/>

Gambar 4.16 *Form Ubah Password*



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembuatan aplikasi *check-in* dan *billing* pada Hotel Sahid Surabaya, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *check-in* dan *billing* yang dibangun dapat mempermudah pengoperasiannya yang dilakukan oleh *stakeholder*. Aplikasi ini menyediakan laporan *check-in* dan *billing* yang dapat membantu *manager* untuk melihat laporan harian.
2. Proses penyimpanan data transaksi *check-in* dan *billing* dapat dilakukan dengan mudah.
3. Aplikasi ini dapat meminimalisir kesalahan dalam memasukkan data *check-in* maupun *billing*.

5.2 Saran

Dalam aplikasi *check-in* dan *billing* pada Hotel Sahid Surabaya tentunya terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, untuk pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik, maka disarankan untuk lebih menjelaskan secara rinci bukti transaksi yang ditujukan kepada tamu berikut juga dengan laporan yang dapat dilihat berdasarkan bulan dan tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Kristanto, (2008). *Perancangan Sistem Informasi*. Gava Media. Yogyakarta.
- BA, Ir. Sugiarto Endar. BA, Sulartiningrum Sri. (1996). *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta : Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djuandi, Feri. (2002). *SQL Server 2000 Untuk Professional*, PT. Elex Media Komputinda. Jakarta.
- Jogiyanto, Hartono. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Yogyakarta.
- Jogiyanto, Hartono. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, ANDI Yogyakarta.
- John M. Echols. (2000). Dalam *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT. Gramedia.
- Kendall, dan Kendall. (2003). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Prehallindo. Jakarta.
- Kristanto, Andri. (2003). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Lawson, Fred. (1976). *Hotel & Resorts : Planning, Design, & Refilrbishmenr*, Architectural Press, London.
- McLeod, R. (2001). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Penerbit Prenhallindo.

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. “Standar Usaha Hotel”. Jakarta. 3 Oktober 2013.

Pressman, Roger S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*, ANDI Yogyakarta.

Sri, Endar. (1996). *Metodologi Penelitian dalam Bidang Pariwisata*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.

Tim Penelitian & Pengembangan Wahana Komputer. (2002). *Pemrograman Visual Basic 6.0*. Yogyakarta. C. V. Andi Offset.

Tim Penelitian & Pengembangan Wahana Komputer. (2007). *Menguasai Aplikasi Web dengan PHP5*, Andi Offset. Yogyakarta.

Whitten, Jeffrey L, et al. (2004). *Metode Desain & Analisis Sistem, Edisi 6, Edisi International*, Mc GrawHill, ANDI, Yogyakarta.

