

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERHOTELAN
PADA HOTEL PERMATA
PABEAN-JUANDA**

PROYEK SISTEM INFORMASI



Nama : RIKA NUR RAHMAN
Nim : 09.39010.0001
Program : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2012**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERHOTELAN
PADA HOTEL PERMATA
PABEAN-JUANDA**

PROYEK SISTEM INFORMASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer

Oleh :

Nama : RIKA NUR RAHMAN
Nim : 09.39010.0001
Program : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2012**

Setiap yang kita lakukan biarlah jujur kerana kejujuran itu telalu penting dalam sebuah kehidupan. Tanpa kejujuran hidup senantiasanya menjadi mainan orang.

Semua ini saya persembahkan untuk Ayah dan ibu saya. Terima kasih untuk segalanya.

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERHOTELAN PADA HOTEL PERMATA PABEAN-JUANDA

Telah diperiksa dan diuji

Surabaya, Juni 2012

Mengetahui:

Kepala Program Studi
DIII Manajemen Informatika

Titik Lusiani, M.Kom. OCA
NIDN 0714077401

Disetujui:

Pembimbing

Dra. Sylvia Widarto
NIDN 0726065001

ABSTRAK

Hotel Permata Juanda merupakan salah satu perusahaan akomodasi penginapan yang telah lama melayani masyarakat, terutama bagi kalangan pebisnis. Segmentasi Hotel Permata Juanda ini ditunjukkan kepada para wisatawan, para pebisnis yang datang di Surabaya untuk kepentingan dinas dari kantor, serta sebagai tempat untuk relaksasi bagi pengunjung yang mengalami kepenatan.

Resepsionis merupakan bagian di hotel yang paling sibuk tugasnya dibandingkan dengan bagian yang lainnya. Sehingga Hotel Permata Juanda harus membutuhkan waktu yang cepat untuk pembuatan laporan, melakukan pendataan data reservasi, melakukan pendataan data *check in*, melakukan pendataan data *check out*, melakukan pendataan data pembayaran dan melakukan data status kamar .

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan sebuah rancang bangun sistem informasi perhotelan. Yang memudahkan pekerjaan karyawan di hotel khususnya bagian resepsionis menjadi lebih cepat dalam menagani reservasi, *check in*, *check out*, dan pembayaran. Rancang bangun sistem informasi perhotelan ini juga menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh manajemen hotel dalam mengambil keputusan untuk pengembangan hotel.

Kata Kunci: Resepsionis, Sistem Informasi Perhotelan, Hotel Permata Juanda

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karuniaNya akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Perhotelan pada Hotel Permata Pabean-Juanda

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan hingga terselesaikannya penyusunan laporan proyek akhir ini. Ucapan terima kasih tersebut penulis persembahkan kepada :

1. Orang Tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, do'a, dan dukungan selama ini.
2. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. OCA selaku Kaprodi DIII Manajemen Informatika atas arahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
3. Ibu Dra. Sylvia Widarto selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung dan memberikan kepercayaan penuh kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Kirana selaku resepsionis pada Hotel Permata, yang telah memberikan kesempatan untuk studi lapangan pada Hotel Permata Pabean-Juanda
5. Yeremia Yuliawan yang telah memberikan dukungan moral, saran dan do'a selama dalam menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
6. Ayu Paramita atas bimbingan dan arahnya dalam pembuatan program
7. Wuryanti Ummu, Henny Fatmawati, Melissa Fitrialistanti, Avan Kurniawan, Mukamad Dorif atas dukungan moril, support dan test program yang diberikan

8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian sistem informasi sampai penyusunan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan proyek akhir ini. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun dari pembaca sangat membantu guna perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Akhirnya penulis berharap laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Surabaya, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II HASIL SURVEY	7
2.1. Gambaran Umum Hotel Permata	7
2.2. Struktur Organisasi Hotel Permata	7
2.3. Visi dan Misi Hotel Permata	8
2.4. Deskripsi Tugas	8
2.5. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	9
2.6. Desain Input/Output	13

BAB III LANDASAN TEORI	14
3.1. Hotel	14
3.2. Manajemen Penyelenggaraan Hotel	15
3.3. Sistem	18
3.4. Sistem Informasi	19
3.5. Analisa dan Perancangan Sistem	19
3.6. System Flow	20
3.7. Data Flow Diagram (DFD)	21
3.7.1. Context Diagram	23
3.7.2. Data Flow Diagram Level	023
3.7.3. Data Flow Diagram Level	123
3.8. Entity Relationship Diagram	24
3.9. Konsep Dasar Basis Data	26
3.9.1. Database	26
3.9.2. Sistem Basis Data	27
3.9.3. Database Management System	28
3.10. Tool Pemrograman	28
3.11. Visual Basic 2005	28
3.12. ASP.Net	29
3.13. SQL Server 2005	29
BAB IV ANALISIS & DESAIN SISTEM	Error! Bookmark not defined.
4.1. Analisis Sistem	31
4.2. Desain Sistem	32

4.2.1. System Flow	32
4.2.2. Context Diagram	38
4.2.3. HIPO	39
4.2.4. Data Flow Diagram (DFD) Level	141
4.2.5. Entity Relational Diagram (ERD)	44
4.2.6. Struktur File	46
4.2.7. Desain Input/Output	50
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.	
5.1. Sistem Yang Digunakan	64
5.1.1. Software Pendukung	64
5.1.2. Hardware Pendukung	64
5.2. Cara Setup Program	64
5.3. Penjelasan Pemakaian	69
5.3.1. Form Menu Utama	69
5.3.2. Form Input Data Master	71
5.3.4. Form Laporan	80
5.3.4. Penjelasan Pemakaian Program Web	84
BAB VI KESIMPULAN	86
6.1. Keimpulan	86
6.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Ilustrasi pembuatan ERD	25
Tabel 4. 1 Pelanggan	46
Tabel 4. 2 Jenis Kamar	46
Tabel 4. 3 Kamar	47
Tabel 4. 4 Pemesanan	47
Tabel 4. 5 Tabel Laundry	48
Tabel 4. 6 Tabel Food and Beverage	48
Tabel 4. 7 Check In-Check Out	48
Tabel 4. 8 Pembayaran	49
Tabel 4. 9 Detail Laundry	49
Tabel 4. 10 Detail Food Beverage	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	8
Gambar 2. 2 Dokumen Flow Pemesanan	9
Gambar 2. 3 Dokumen Flow Check In	11
Gambar 2. 4 Dokumen Flow Check Out	12
Gambar 2. 5 Bukti Pembayaran	13
Gambar 3. 1 Manajemen strategi dan strategi persaingan usaha hotel	17
Gambar 3. 2 Simbol pada System Flow	20
Gambar 3. 3 Simbol External Entity	22
Gambar 3. 4 Simbol Data Flow	22
Gambar 3. 5 Proses	23
Gambar 3. 6 Data Store	23
Gambar 4. 1....Sistem flow komputerisasi proses pemesanan	33
Gambar 4. 2 Sistem flow komputerisasi proses check in	35
Gambar 4. 3 Sistem flow komputerisasi proses check out	36
Gambar 4. 4 Sistem Flow Maintenance Master	37
Gambar 4. 5 Context Diagram Sistem Informasi Perhotelan	38
Gambar 4. 6 HIPO Sistem Informasi Perhotelan	39
Gambar 4. 7 Level 0 Sistem Informasi Perhotelan	40
Gambar 4. 8 Level 1 Pemeliharaan Data Master	41
Gambar 4. 9 Level 1 Pemeliharaan Data Transaksi	42
Gambar 4. 10 Level 1 Pembuatan Laporan	43

Gambar 4. 11..CDM (Conceptual Data Model)	44
Gambar 4. 12 PDM (Physical Data Model)	45
Gambar 4. 13 Desain Menu	51
Gambar 4. 14 Desain Input Form Pelanggan	51
Gambar 4. 15 Desain Input Form Jenis Kamar	52
Gambar 4. 16 Desain Input Form Kamar	52
Gambar 4. 17 Form Pemesanan	53
Gambar 4. 18 Form Laundry	54
Gambar 4. 19 Form Detail Laundry	54
Gambar 4. 20 Form Food and Beverage	55
Gambar 4. 21 Form Detail Food and Beverage	55
Gambar 4. 22 Form CheckIn-CheckOut	56
Gambar 4. 23 Form Pembayaran	57
Gambar 4. 24 Bukti Pemesanan Kamar Offline	58
Gambar 4. 25 Bukti Pemesanan Kamar Online	58
Gambar 4. 26 Bukti Pembayaran Kamar	59
Gambar 4. 27 Bukti Pembayaran Laundry	59
Gambar 4. 28 Bukti Pembayaran Food Beverage	60
Gambar 4. 29 Laporan Pemesanan Kamar	61
Gambar 4. 30 Laporan Pembayaran	62
Gambar 4. 31 Laporan Check In dan Check Out	63
Gambar 5. 1 Folder Hotel Permata	65
Gambar 5. 2 Icon Hotel Permata.msi	65
Gambar 5. 3 Jendela instalasi	65

Gambar 5. 4	Jendela untuk mengatur folder instalasi	66
Gambar 5. 5	Jendela Konfirmasi instalasi program	67
Gambar 5. 6	Jendela Proses Instalasi Program	68
Gambar 5. 7	Jendela yang menunjukkan instalasi selesai	68
Gambar 5. 8	Shortcut Program Sistem Informasi Perhotelan	69
Gambar 5. 9	Form Menu Utama	69
Gambar 5. 10	Form Master Pelanggan	71
Gambar 5. 11	Form Master Jenis Kamar	72
Gambar 5. 12	Form Master Kamar	73
Gambar 5. 13	Form Transaksi Pemesanan	74
Gambar 5. 14	Form Pembayaran	75
Gambar 5. 15	Transaksi Laundry	76
Gambar 5. 16	Detail Laundry	76
Gambar 5. 17	Form Food and Beverage	77
Gambar 5. 18	Form Transaksi Food and Beverage	78
Gambar 5. 19	Form Transaksi Check in-Check out	79
Gambar 5. 20	Form Pembayaran	80
Gambar 5. 21	Bukti Pemesanan Kamar	80
Gambar 5. 22	Bukti Pembayaran Kamar	81
Gambar 5. 23	Bukti Pembayaran Laundry	82
Gambar 5. 24	Bukti Pembayaran Food n Beverage	83
Gambar 5. 25	Form Menu Utama	84
Gambar 5. 26	Form Jenis Kamar	84
Gambar 5. 27	Form Pemesanan	85

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara	88
Lampiran 2 Surat Survey	89
Lampiran 3 Laporan Pemesanan	90
Lampiran 4 Laporan Check In Check Out	91
Lampiran 5 Laporan Laundry	92
Lampiran 6 Laporan Food and Beverage	93
Lampiran 7 Laporan Pembayaran	94
Lampiran 8 Listing Program - Form Utama	95
Lampiran 9 Listing Program - Form Pelanggan	96
Lampiran 10 Listing Program - Form Jenis Kamar	101
Lampiran 11 Listing Program - Form Kamar	105
Lampiran 12 Listing Program - Form Pemesanan	108
Lampiran 13 Listing Program - Form Laundry	112
Lampiran 14 Listing Program - Form Food and Beverage	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Pada saat ini, persaingan hotel di Indonesia semakin ketat, baik itu hotel-hotel yang berada di kota-kota besar maupun yang berada di kota-kota kecil. Karena hotel merupakan suatu perusahaan jasa, maka hotel sedemikian mungkin memberikan pelayanan yang dianggap paling memuaskan bagi konsumen, Misalnya memudahkan dalam pemesanan hotel, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh hotel.

Hotel Permata adalah hotel yang sedang berkembang di Pabean Juanda. Sampai saat ini proses pemesanan dan pencatatan yang terdapat pada Hotel Permata masih dilakukan secara manual. Akibatnya pelayanan kepada tamu-tamu menjadi lebih lama dan kurang efisien. Resepsionis sering kali melakukan kesalahan dalam pelayanan, seperti kesalahan melakukan pencatatan yang dilakukan oleh resepsionis pada waktu tamu akan melakukan pemesanan kamar, *check in-check out*, dan melakukan pembayaran. Dengan banyaknya tamu yang mendaftar, maka pihak hotel dituntut untuk meningkatkan pelayanan dengan cepat. Pelayanan yang lama akan mengakibatkan penurunan minat tamu untuk menginap pada hotel tersebut.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibutuhkan sebuah rancang bangun sistem informasi perhotelan untuk membantu pekerjaan pada bagian resepsionis untuk menangani proses transaksi yang ada. Dengan adanya sistem pemesanan, sistem check in, sistem check out dan sistem pembayaran yang terintegrasi

diharapkan dapat membantu untuk mempermudah proses transaksi yang ada, memudahkan dalam penyimpanan data transaksi, dan membantu memudahkan dalam proses penyajian laporan-laporan dari proses yang ada yang dapat memudahkan manajemen hotel dalam mengambil sebuah keputusan untuk pengembangan hotel.

Kuatnya arus kompetisi didunia jasa dapat mendorong semua hotel untuk melakukan persaingan dalam rangka memperbaiki kualitas sebuah pelayanan agar lebih baik, baik dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, peningkatan fasilitas, peningkatan teknologi informasi serta perbaikan kenyamanan, kecepatan dan ketepatan dalam pelayanan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana merancang sistem informasi perhotelan berbasis web dan desktop yang dapat mempermudah resepsionis melakukan transaksi reservasi, *check in*, *check out*, pembayaran dan menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan dengan cepat dan tepat, sehingga mampu diterima.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam rancang bangun sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata Pabean Juanda sebagai berikut :

a. Sub sistem pemeliharaan data master

1. Pemeliharaan data pelanggan
2. Pemeliharaan data jenis kamar
3. Pemeliharaan data kamar

b. Sub sistem pemeliharaan data transaksi

1. Transaksi pemesanan kamar *online* dan *offline*
2. Transaksi *check in* dan *check out*
3. Transaksi *laundry*
4. Transaksi *Food n Beverage*
5. Transaksi pembayaran

c. Sub sistem bukti transaksi

1. Bukti pemesanan kamar secara *online*
2. Bukti pemesanan kamar secara *offline*
3. Bukti pembayaran kamar
4. Bukti pembayaran *laundry*
5. Bukti pembayaran *Food n Beverage*

d. Laporan Manajerial

1. Laporan pemesanan kamar per-periode
2. Laporan *check in* dan *check out* per-periode
3. Laporan pembayaran *laundry*
4. Laporan pembayaran *Food n Beverage*
5. Laporan pembayaran per-periode

1.4. Tujuan

Sistem ini dibuat untuk merancang bangun sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata Pabean Juanda. Untuk mempermudah proses check in-check out, pemesanan kamar dan pembayaran secara terkomputerisasi. Serta mendapatkan laporan-laporan secara cepat, tepat dan akurat.

1.5. Manfaat

Manfaat rancang bangun sistem informasi perhotelan adalah sebagai berikut:

1. Owner atau pemilik

Bagi pemilik bermanfaat untuk mengetahui laporan-laporan yang nantinya akan dihasilkan oleh sistem informasi perhotelan dan pemilik akan menjadikan landasan untuk mengambil sebuah keputusan.

2. Manajer hotel

Manajer adalah orang yang mengelolah suatu hotel. Keuntungan rancang bangun sistem informasi perhotelan bagi manajer hotel sebagai berikut :

- a. Mempermudah dalam mengetahui persediaan kamar kosong, jumlah tamu yang sedang check in dan check out dan jumlah yang telah dibayarkan oleh tamu.
- b. Mempermudah mengetahui laporan yang dibutuhkan

3. Bagian keuangan

Bagian keuangan adalah orang yang membantu manajer hotel dalam melakukan proses pencatatan data transaksi khususnya pada keuangan yang dibayarkan oleh pelanggan kepada pihak hotel. Adapun keuntungan rancang bangun sistem informasi perhotelan ini pada bagian keuangan adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan dalam penyimpanan seluruh data tagihan dari pelanggan
- b. Memudahkan dalam mengetahui nominal yang harus dibayarkan oleh pelanggan kepada pihak hotel.

4. Resepsionis

Adapun keuntungan yang didapatkan pada bagian resepsionis adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan bagian resepsionis dalam melakukan proses pelayanan pemesanan, proses check in, check out dan proses pembayaran
- b. Memudahkan bagian resepsionis dalam melakukan proses pembuatan laporan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari pembuatan laporan proyek sistem informasi ini dibagi dalam enam bab. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing bab yang terdapat dalam laporan ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : HASIL SURVEY

Bab ini membahas tentang hasil survey gambaran umum dan struktur organisasi Hotel Permata Pabean Juanda.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini, yang meliputi sistem pengolahan data, analisa, perancangan sistem informasi dan sistem komputer, dan teori-teori penunjang lainnya yang berkaitan dengan sistem tersebut.

BAB IV : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini membahas tentang hasil analisis sistem dan perancangan sistem yang baru dari sistem yang ada. Sistem baru tersebut berupa *docflow* terkomputerisasi, *context diagram*, *hierarchy input process*

output, data flow diagram, entity relationship diagram beserta struktur *file* dan desain *Input/Output* yang baru.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang sistem yang digunakan dan penjelasan pemakaian program.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran untuk pengembangan sistem informasi perhotelan ini pada masa yang akan datang.

BAB II

HASIL SURVEY

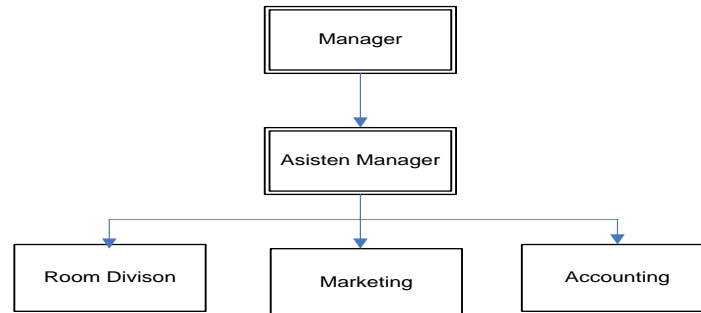
2.1. Gambaran Umum Hotel Permata

Hotel Permata merupakan perusahaan yang bergerak dibidang akomodasi, hotel permata ini baru berdiri pada tahun 2011 yang berlokasi di daerah Juanda . Meskipun Hotel hotel permata ini hotel yang baru tetapi hotel ini sangat ingin mengembangkan hotelnya agar lebih dikenal oleh masyarakat.

Sebelum Hotel Permata dibangun pada tahun 2004 pemilik mengajukan permohonan rekomendasi lokasi untuk pembangunan hotel yang berlokasi di Jalan Raya Pabean 38 Desa Pabean Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Dan sesuai dengan Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2000 tentang revisi rencana umum tata ruang kota(RUTRK) sedati, maka disampaikan bahwa pada prinsipnya permohonan dapat disetujui. Dengan surat permohonan tersebut maka Hotel Permata diperbolehkan untuk melakukan pembangunan. Dengan berjalannya waktu Hotel Pertama sedikit demi sedikit mengembangkan usaha hotelnya.

2.2. Struktur Organisasi Hotel Permata

Struktur Organisasi ini merupakan sistem pengendali jalannya kegiatan dimana terdapat pembagian tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada organisasi tersebut. Bagan dibawah ini merupakan Struktur Organisasi pada Hotel Permata Pabean-Juanda.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

2.3. Visi dan Misi Hotel Permata

a. Visi Hotel Permata

Untuk mencapai sebuah kesuksesan Hotel Permata mempunyai visi untuk kedepannya yaitu selalu melayani pelanggan dengan ramah, sopan dan bisa menjadikan Hotel Permata menjadi pilihan masyarakat.

b. Misi Hotel Permata

Dan untuk mendukung visi tersebut maka Hotel Permata mempunyai misi yaitu akan meningkatkan mutu pelayanan pada hotel dan meningkatkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang pelayanan hotel, selain itu dapat menarik pelanggan untuk berkunjung di hotel tersebut.

2.4. Deskripsi Tugas

a. Manager

Manager bertugas mengatur dan mengarahkan para karyawan untuk mencapai tujuan

b. Assisten Manager

Assisten Manajer bertugas menggantikan tugas manajer yang untuk mengarahkan para karyawannya.

c. Room Division

Room division bertugas untuk melayani pelanggan

d. Accounting

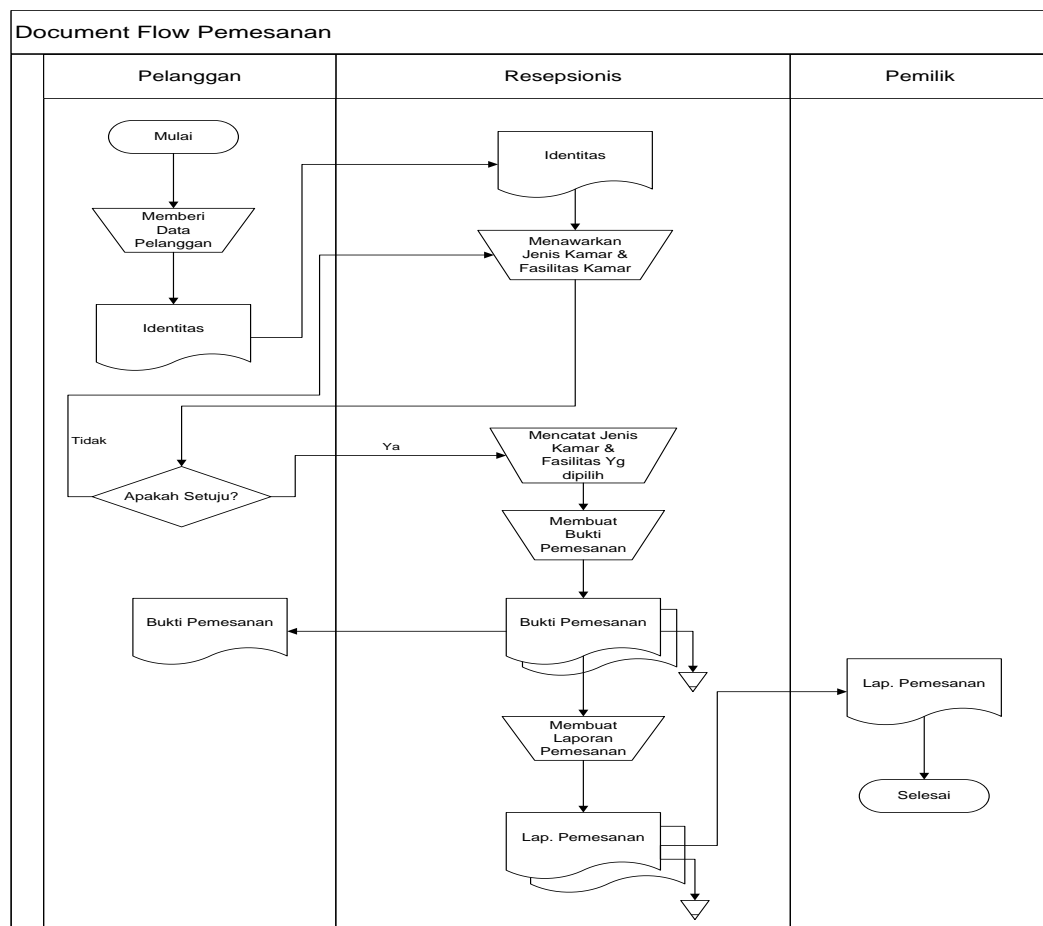
Accounting bertujuan untuk mengendalikan pemanfaatan sumber daya keuangan.

e. Marketing

Marketing bertujuan untuk memasarkan Hotel Permata kepada masyarakat yang berada diluar kota.

2.5. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

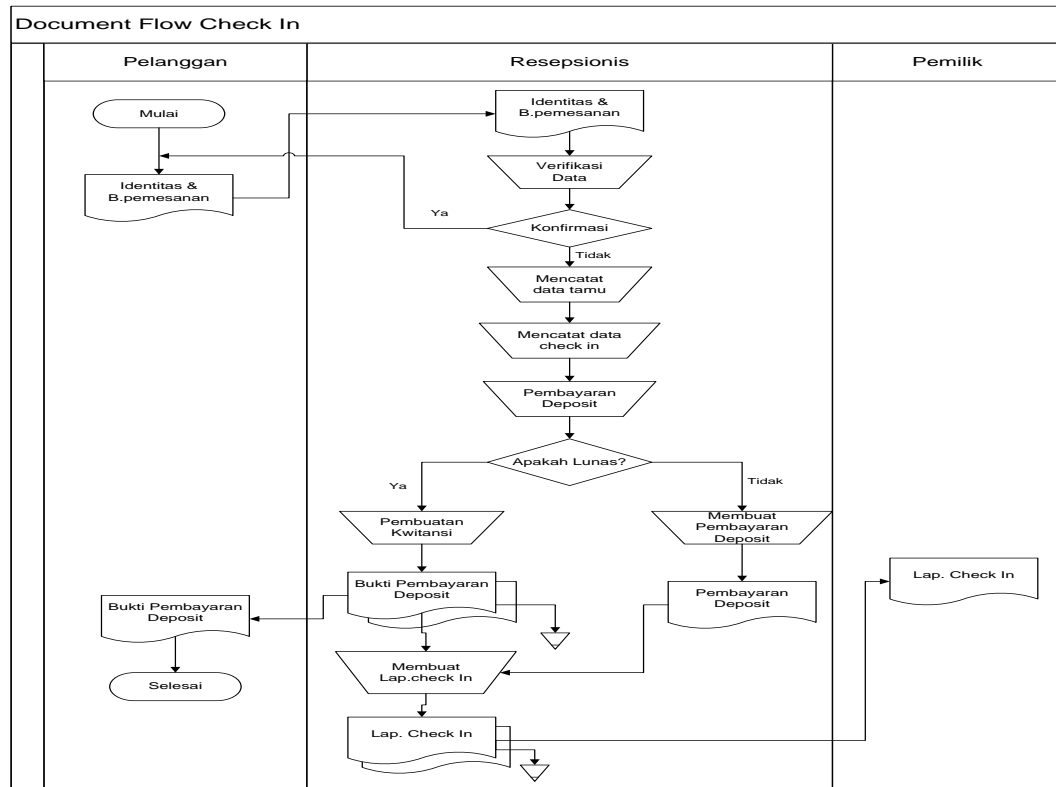
a. Dokumen Flow Pemesanan Kamar



Gambar 2.2 Dokumen Flow Pemesanan

Didalam gambar 2.2 merupakan dokumen flow pemesanan yang mana dimulai dari pelanggan yang memberi data pelanggan kepada bagian resepsionis. Dan bagian resepsionis menawarkan jenis kamar dan fasilitas kamar kepada pelanggan. Apakah pelanggan tersebut setuju dengan yang ditawarkan oleh bagian resepsionis jika pelanggan setuju maka bagian resepsionis akan memcatat jenis kamar dan fasilitas yang telah dipilih. Bagian resepsionis membuat bukti pemesanan sebanyak 2(dua) rangkap yang satu akan diberikan kepada pelanggan dan yang satu akan disimpan bagian resepsionis sebagai arsip. Apabila pelanggan tidak setuju dengan jenis kamar dan fasilitas maka pelanggan kembali untuk menanyakan jenis kamar dan fasilitas kepada resepsionis. Setelah bagian resepsionis mempunyai bukti pemesanan dan proses selanjutnya membuat laporan pemesanan. Bagian resepsionis membuat laporan pemesanan sebanyak 2(rangkap) yang satu akan diberikan kepada *owner* yang satu lagi akan disimpan bagian resepsionis sebagai pegangan.

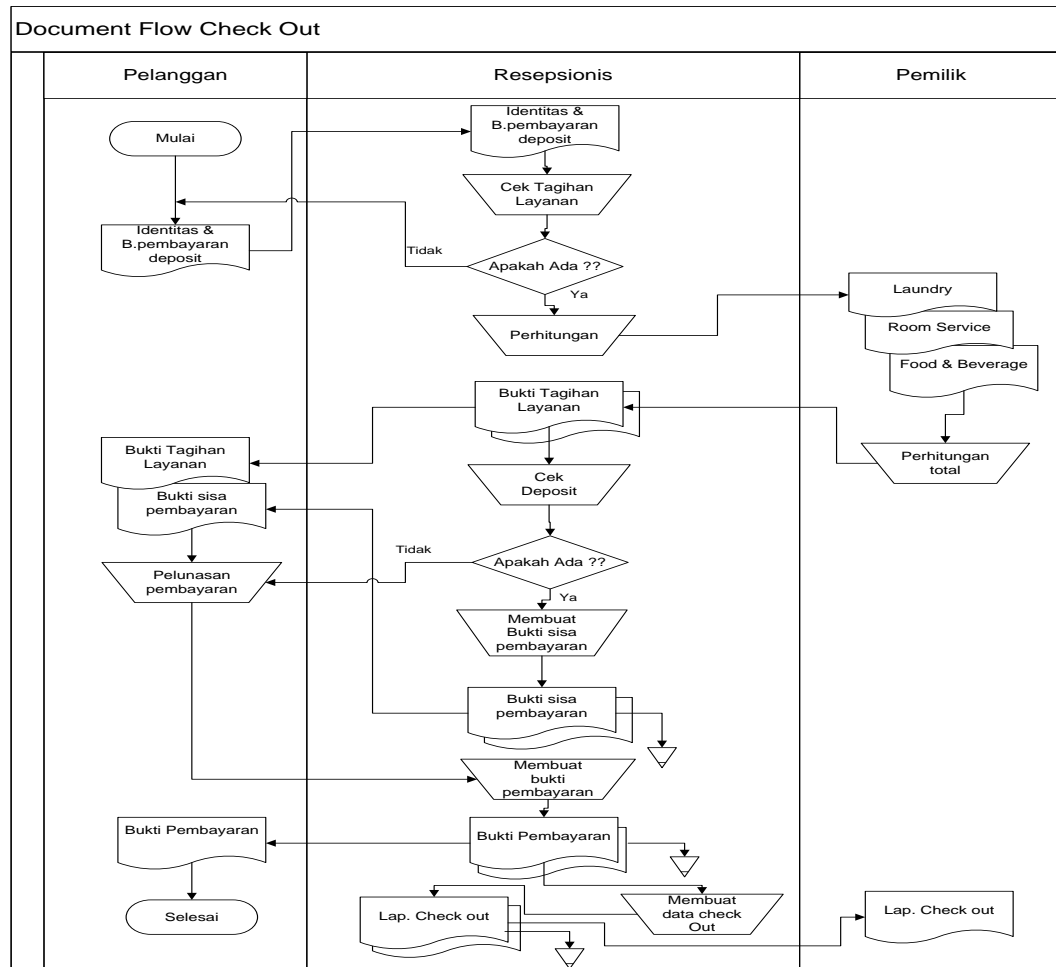
b. Dokumen Flow Check In



Gambar 2. 3 Dokumen Flow Check In

Didalam gambar 2.3 merupakan dokumen flow check in yang dimulai dari pelanggan yang memberikan identitas dan bukti pemesanan. bagian resepsionis menverifikasi data dan konfirmasi jika ya langsung kembali ke awal dan jika tidak bagian resepsionis mencatat data tamu. setelah itu bagian resepsionis mencatat data *check in*. Proses selanjutnya pembayaran deposit apakah melakukan pelunasan. jika ya maka bagian resepsionis membuat kwitansi lalu bukti pembayaran deposit dibikin 2(rangkap) yang satu akan diberikan kepada pelanggan dan yang satu akan dipegang bagian resepsionis sebagai arsip. dan jika tidak maka bagian resepsionis membuat pembayaran deposit dan dokumen pembayaran deposit akan dibuatkan laporan *check in*. laporan *check in* dibikin 2(rangkap) yang akan diserahkan kepada kepada *owner*.

c. Dokumen Flow Check Out



Gambar 2.4 Dokumen Flow Check Out

Didalam gambar 2.4 merupakan dokumen flow check Out yang dimulai dari pelanggan yang memberikan identitas dan bukti pembayaran deposit yang mana bagian resepsionis mengecek tagihan layanan apakah ada jika ada langsung perhitungan layanan laundry, room service, food & beverage dan menghitung total . dan bagian resepsionis membuat bukti tagihan layanan yang akan diberikan kepada pelanggan. bagian resepsionis cek deposit apakah ada jika ada bagian resepsionis langsung membuat bukti sisa pembayaran sebanyak 2(rangkap) dan yang satu akan diberikan kepada pelanggan setelah itu proses selanjutnya

pelanggan melakukan pelunasan dan setelah itu bagian resepsionis membuat bukti pembayaran yang dibuat 2(rangkap) yang akan diberikan kepada pelanggan.

proses selanjutnya membuat data check out dan membuat 2(rangkap) laporan check out sebanyak 2(rangkap) yang satu akan diberikan kepada pemilik dan yang satu akan dipegang bagian resepsionis sebagai arsip.

2.6. Desain Input/Output

Berdasarkan hasil dari studi lapangan pada Hotel Permata Pabean-Juanda, terdapat dokumen input dan output yang diperlukan dalam menangani proses yang ada pada Hotel Permata Pabean-Juanda. Dokumen input output yang didapat salah satunya adalah sebagai berikut:

a. Bukti Pembayaran

Bukti Pembayaran diberikan kepada pelanggan pada saat selesai melakukan pembayaran.

PERMATA HOTEL

Hotel Permata
 Jl. Raya Pabean No. 38
 Sedati - Juanda Telp. 031 8677 303

Nama : _____ Alamat : _____
 Bayar : Rp _____
 Uang Muka : _____
 Sisa : _____
 Datang Tanggal : _____ Pukul : _____
 Kembali Tanggal : _____ Pukul : _____

Telah diterima dari nama tersebut untuk pembayaran :

Kamar VIP No. : Rp. X Hari = Rp.
 Kamar Standart No. : Rp. X Hari = Rp.
 Kamar Ekonomi No. : Rp. X Hari = Rp.
 Extra Bed Rp. X = Rp.

Check out Pukul 13.00 Wib
 Selebihnya diperhitungkan

Pesan Kamar /booking Hub :
 Bowo : 081 332 460 375
 Kirana (Onny) : 081 350 917 828

Total pembayaran Rp. _____
 Sidoarjo _____
 Receptionis

Terima kasih

Gambar 2.5 Bukti Pembayaran

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Hotel

Hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus (Sulastiyono,2008:5).

Dijelaskan oleh *United State Lodging Industry* bahwa, yang utama hotel terbagi menjadi empat jenis yaitu :

1. *Transient Hotel*, adalah hotel yang terletak/lokasinya ditengah kota dengan jenis tamu yang menginap sebagian besar adalah untuk urusan bisnis dan turis.
2. *Residential Hotel*, adalah hotel yang pada dasarnya merupakan rumah-rumah berbentuk apartemen dengan kamar-kamarnya, dan disewakan secara bulanan dan tahunan. Residential Hotel juga menyediakan kemudahan-kemudahan seperti layaknya hotel, seperti restoran, pelayanan makanan yang diantar ke kamar, dan pelayanan kebersihan kamar
3. *Resort Hotel*, adalah hotel yang pada umumnya berlokasi ditempat-tempat wisata, dan menyediakan tempat-tempat rekreasi dan juga ruang serta fasilitas konferensi untuk tamu-tamunya.

3.2. Manajemen Penyelenggaraan Hotel

Manajemen penyelenggara adalah suatu kegiatan penyelenggara usaha hotel yang didasari oleh konsep-konsep dan fungsi-fungsi manajemen. Dengan penjelasan sebelumnya tentang pengertian kepariwisataan dan hotel, maka dapat diketahui juga kompleksitas penyelenggaraan usaha hotel. Manajer hotel menggunakan kemampuannya untuk menyusun, menggunakan strategi manajemen atau manajemen operasionalnya, serta strategi dalam menghadapi para pesaingnya. Strategi manajemen dan strategi persaingan pada dasarnya bertujuan untuk dapat meningkatkan kinerja hotel. Adapun strategi manajemen dan persaingan akan berkaitan dengan upaya-upaya sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan pengelola untuk menggunakan teknik-teknik manajemen pengelolaan yang dapat meningkatkan volume penjualan, mengurangi tingkat kegagalan produksi(seperti tingkat pembatalan pemesanan kamar atau no-show).
2. Meningkatkan produktivitas pelayanan, yang mana pelayanan pada dasarnya adalah suatu aktivitas ekonomi yang menghasilkan waktu, tempat, bentuk dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang diperlukan oleh seseorang. Perubahan terhadap kebutuhan-kebutuhan dan keinginan-keinginan tamu, harus diikuti dengan perubahan-perubahan cara bekerja individu-individu dalam organisasi. Suatu kultur kerja baru perlu diciptakan untuk mengantisipasi perubahan-perubahan kebutuhan dan keinginan tamu yang dapat dilakukan melalui : peningkatan keterlibatan karyawan dalam proses pembuatan keputusan, menetapkan standar pelayanan yang tinggi dan meningkatkan komunikasi intern dan ekstern. Menciptakan atau membangun kelompok-kelompok kerja

adalah cara yang tepat karena melalui pembentukan kelompok kerja tersebut. Setiap anggota kelompok akan selalu berusaha bertanggungjawabkan pekerjaannya masing-masing.

3. Memperluas penetrasi pasar, kemudian memberikan harga jual produk yang kompetitif dengan tujuan peningkatan dan memelihara penjualan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan *Yield Management*.

Perlu diketahui bidang usaha hotel di Indonesia terbagi menjadi 3 kelompok jaringan pengusaha hotel. Oleh sebab itu peningkatan ke handalan bersaing perlu dijadikan prioritas pertama bagi pengelola hotel. Adapun ke 3 kelompok jaringan pengusaha hotel tersebut terdiri atas :

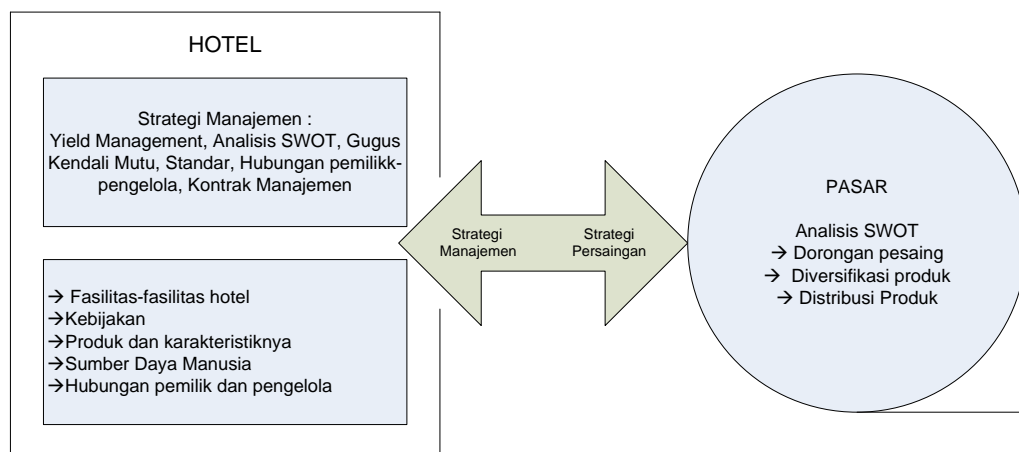
1. Jaringan hotel internasional (International Hotel Chains)
2. Jaringan hotel nasional (National Hotel Chains)
3. Hotel yang dikelola secara independen

Ketiga jenis jaringan pengusaha hotel tersebut berdasarkan pada kriteria penggolongan hotel berbintang, terbagi ke dalam hotel berbintang 1 sampai dengan hotel berbintang 5. Penggolongan tersebut, setiap produk yang dijual baik oleh semua jenis ataupun oleh masing-masing jenis hotel adalah berbeda. Oleh karena itu terdapat ketidaksamaan produk yang dihasilkan oleh masing-masing jenis hotel tersebut, maka tamu (konsumen) dan para pengelola hotel secara sendiri-sendiri mempunyai kekuatan yang cukup untuk mempengaruhi permintaan dan penawaran.

Adapun strategi yang digunakan dalam pengelolaan usaha hotel dapat digolongkan ke dalam dua strategi.

1. Strategi manajemen yang hanya membatasi sampai pada pengertian yang analog dengan manajemen operasional, yaitu sebagai pendekatan menyeluruh pengelolaan semua aspek usaha hotel (fasilitas-fasilitas, kebijakan, karakteristik produk dan sumber daya manusia).
2. Strategi persaingan yang merupakan suatu modus dimana hotel merumuskan strategi tertentu dengan mengetahui secara tepat strategi yang disusun oleh hotel-hotel pesaing.

Maka disimpulkan bahwa pengelolaan penyelenggaraan hotel dialokasikan kedalam dua bidang pengelolaan, yaitu pengelolaan semua aspek usaha yang terdapat di dalam lingkungan hotel, dan pengelolaan semua aspek yang terdapat di luar lingkungan hotel, serta keduanya saling menopang dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan oleh hotel. Disajikan gambar kedua strategi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Manajemen strategi dan strategi persaingan usaha hotel

Dalam melaksanakan strategi manajemen yang merupakan pendekatan menyeluruh pengelolaan semua aspek usaha hotel, terdiri dari fasilitas hotel, kebijakan, produk dan karakteristiknya, serta sumber daya manusia yang melekat

pada setiap bagian hotel untuk mendatangkan keuntungan (*revenue department*), seperti: pada bagian Kantor Depan Hotel (*Front Office*), Tata Graha (*Housekeeping*), dan bagian Makan dan Minum (*Food and Beverage*) serta Pemasaran (*Marketing*), maka sesuai dengan fungsi dan peranan bagian-bagian tersebut dapat digunakan strategi manajemen yang tepat dalam melaksanakan pengelolaan penyelenggaraan hotel, ataupun menghadapi persaingan usaha yang kompetitif.

Adapun strategi persaingan dipilih didasarkan pada karakteristik lingkungan persaingan, hal ini dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan dorongan persaingan, seperti : berusaha mengetahui kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan usaha hotel potensial dan sejenisnya, yang akan dan telah masuk dalam persaingan sebagai ancaman baru. Dengan mengetahui hal itu, maka dapat diidentifikasi peluang untuk menciptakan kekuatan-kekuatan untuk bersaing (Sulastiyono,2008:13-16).

3.3. Sistem

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. Sedangkan berdasarkan pendekatan komponen, sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam perkembangan sistem yang ada, sistem dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sistem terbuka dan sistem tertutup. Sistem terbuka merupakan sistem yang dihubungkan dengan arus sumber daya luar dan tidak mempunyai elemen

pengendali. Sedangkan sistem tertutup tidak mempunyai elemen pengontrol dan dihubungkan pada lingkungan sekitarnya (Herlambang,2005:116).

3.4. Sistem Informasi

Data adalah fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang dapat berupa angka-angka atau kode-kode tertentu. Data belum mempunyai arti bagi penggunanya, sehingga harus diolah sedemikian rupa hingga menjadi suatu informasi. Secara ringkas, informasi adalah data yang telah diolah dan mempunyai arti bagi penggunanya.

Dari penjelasan diatas, maka sistem informasi dapat didefinisikan sebagai prosedur-prosedur yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat digunakan oleh penggunanya (Herlambang,2005:121).

3.5. Analisa dan Perancangan Sistem

Analisa sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

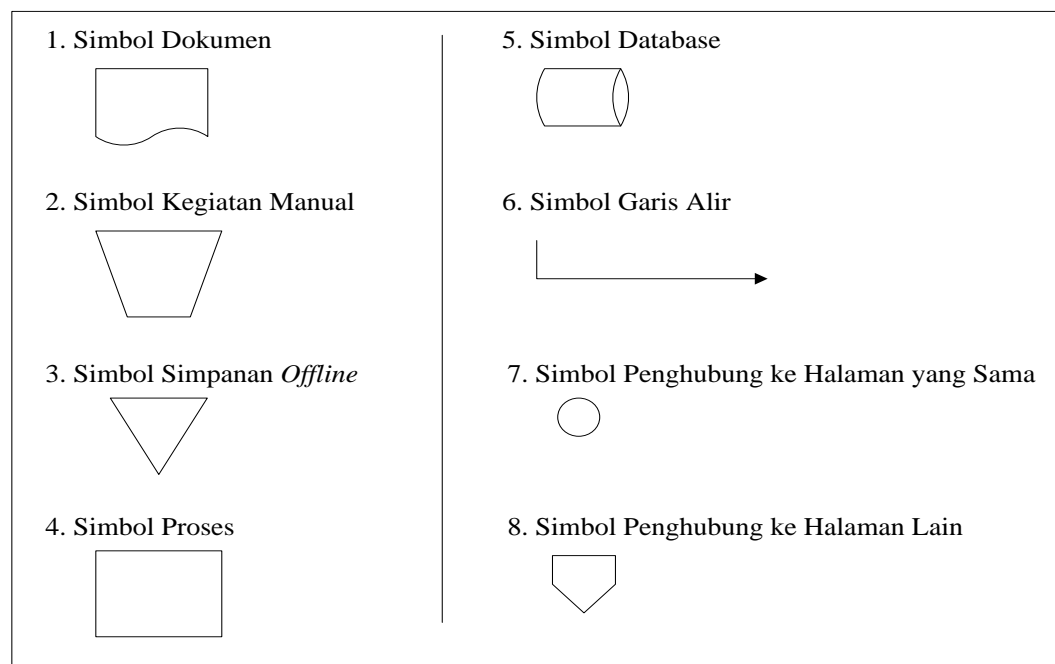
Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun sebuah aplikasi.

Analisa dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis

yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi (Kendall ,2003:7).

3.6. System Flow

System flow atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam *system flow* ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Simbol pada System Flow

1. Simbol Dokumen

Menunjukkan dokumen input dan output baik proses manual atau komputer.

2. Simbol Kegiatan Manual

Menunjukkan pekerjaan manual

3. Simbol Simpan *Offline*

Menunjukkan file non komputer yang diarsip

4. Simbol Proses

Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer

5. Simbol Database

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil dari operasi komputer

6. Simbol Garis Alir

Menunjukkan arus dari proses

7. Simbol Penghubung

Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain

3.7. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan alat yang berguna untuk menggambarkan aliran data melalui sistem dan proses yang terjadi dalam sistem tersebut. DFD banyak digunakan untuk menggambarkan proses bisnis yang didesain ulang. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan DFD (Gelinis:2004), yaitu:

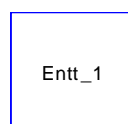
1. Nama proses dalam context diagram harus sama dengan nama sistem tersebut.
2. Setiap DFD harus muat dalam satu halaman.
3. Setiap simbol harus diberi nama yang unik, namun harus konstan atau tidak boleh berubah jika berpindah ke level berikutnya.
4. Hindari garis berpotongan jika mungkin.
5. DFD pasti selalu mempunyai output.
6. Setiap proses dalam DFD harus mempunyai output dan inpiut.
7. Setiap data store hanya boleh menerima input dari proses dan juga memberikan output ke proses saja.

8. Data flow tidak boleh menghubungkan external entity dengan store atau dengan entity lain secara langsung.
9. Data flow tidak boleh menghubungkan data store yang satu dengan data store yang lain secara langsung.

Menurut Kendall (2003:265), dalam memetakan *Data flow diagram* (DFD), terdapat beberapa simbol yang digunakan antara lain:

1. External Entity

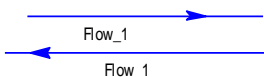
Suatu External entity atau entitas merupakan orang, kelompok, departemen, atau sistem lain di luar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.



Gambar 3. 3 Simbol External Entity

2. Data Flow

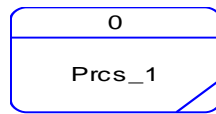
Data flow atau aliran data disimbolkan dengan data tanda panah. Aliran data menunjukkan arus data atau aliran data yang menghubungkan dua proses atau entitas dengan proses.



Gambar 3. 4 Simbol Data Flow

3. Proses

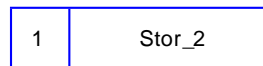
Suatu proses dimana beberapa tindakan atau sekelompok tindakan dijalankan



Gambar 3. 5 Proses

4. Data Store

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



Gambar 3. 6 Data Store

3.7.1. Context Diagram

Context Diagram merupakan langkah pertama dalam pembuatan DFD. Pada context diagram dijelaskan sistem apa yang dibuat dan *eksternal entity* apa saja yang terlibat. Dalam *context diagram* harus ada arus data yang masuk dan arus data yang keluar.

3.7.2. Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 adalah langkah selanjutnya setelah context diagram. Pada langkah ini, digambarkan proses-proses yang terjadi dalam sistem informasi.

3.7.3. Data Flow Diagram Level 1

DFD Level 1 merupakan penjelasan dari DFD level 0. Pada proses ini dijelaskan proses apa saja yang dilakukan pada setiap proses yang terdapat di DFD level 0.

3.8. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram (ERD) adalah gambaran pada sistem dimana di dalamnya terdapat hubungan antara entity beserta relasinya. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan terdefiniskan di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk setiap *entity* biasanya mempunyai *attribute* yang merupakan ciri *entity* tersebut. *Attribute* yaitu uraian dari entitas dimana mereka dihubungkan atau dapat dikatakan sebagai *identifier* atau *descriptors* dari entitas (Ladjamudin:2006).

Entitas digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*. *Independent entity* adalah apa yang tidak bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Suatu *dependent entity* adalah apa yang bersandar pada yang lain sebagai identifikasi. Selain digolongkan menjadi *independent* atau *dependent entity*, terdapat jenis-jenis entitas khusus yaitu:

1. Associative entity

Associative entity (juga dikenal sebagai intersection entity) adalah entitas yang digunakan oleh rekanan dua entitas atau lebih untuk menyatukan suatu hubungan banyak – ke – banyak (Many to Many)

2. Subtypes entity

Subtypes entity digunakan di dalam hierarki generalisasi (generalization hierarchies) untuk menyajikan suatu subset kejadian dari entitas orangtua, yang disebut supertype, tetapi yang memiliki atribut atau hubungan yang berlaku hanya untuk subset.

Model *Entity - Relationship* (ER) mula-mula diusulkan oleh Peter pada tahun 1976 sebagai cara untuk mempersatukan pandangan basis data jaringan

dan relasional. Langkah sederhana dari model ER adalah model data konseptual yang memandang dunia nyata sebagai kesatuan (*entities*) dan hubungan (*relationship*) (Janner,2007:96).

Komponen dasar model merupakan diagram entity-relationship (ERD) yang digunakan untuk menyajikan objek data secara visual. *Entity Relationship Riagram* (ERD) mengilustrasikan struktur logis dari basis data yang mempunyai metodologi (Janner,2007:98) sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Ilustrasi pembuatan ERD

Proses	Keterangan
1. Menentukan Entitas	Menentukan peran, kejadian, lokasi,hal nyata, dan konsep dimana pengguna akan menyimpan data.
2. Menentukan Relasi	Tentukan hubungan antara pasangan entitas menggunakan matriks relasi.
3. Gambar ERD Sementara	Entitas digambarkan dengan kotak dan relasi dengan garis yang menghubungkan entitas.
Proses	Keterangan
4. Isi Kardinalitas	Tentukan jumlah kejadian dari satu entitas untuk sebuah kejadian pada entitas yang berhubungan.
5. Tentukan Kunci Utama	Tentukan atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu kejadian pada masing-masing entitas.
6. Gambar ERD berdasar Kunci	Hilangkan relasi Many-to-Many dan masukkan primary dan kunci tamu pada masing-masing entitas.
7. Menentukan Atribut	Tuliskan field-field yang diperlukan oleh sistem.

8. Pemetaan Atribut	Pasangkan atribut dengan satu entitas yang sesuai pada masing-masing atribut.
9. Gambar ERD dengan Atribut	Aturlah ERD dari langkah 6 dengan menambahkan entitas atau relasi yang ditemukan pada langkah 8.
10. Periksa Hasil	Apakah ERD sudah menggambar sistem yang akan dibangun.

Entity relationship diagram ini diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh perancang *database*. Untuk itu, *entity relationship diagram* dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

1. Conceptual Data model

Conceptual Data model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

2. Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

3.9. Konsep Dasar Basis Data

3.9.1. Database

Database merupakan sekumpulan data yang berisi informasi yang saling berhubungan. Pengertian ini sangat berbeda antara database Relasional dan Non Relasional. Pada database Non Relasional, sebuah database hanya merupakan sebuah file (Yuswanto,2005:2).

Database adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya (Marlinda,2004:1).

Penyusunan satu *database* digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), masalah keamanan (*security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

3.9.2. Sistem Basis Data

Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record-record menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan (Marlinda,2004:1).

Pada sebuah sistem basis data terdapat komponen-komponen utama yaitu Perangkat Keras (*Hardware*), Sistem Operasi (*Operating System*), Basis Data (*Database*), Sistem (Aplikasi atau Perangkat Lunak) Pengelola Basis Data(DBMS), Pemakai (*User*), dan Aplikasi (Perangkat Lunak) lain (bersifat opsional).

3.9.3. Database Management System

Database Management System (DBMS) merupakan kumpulan file yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis Data adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data (Marlinda,2004:6).

3.10. Tool Pemrograman

Dalam pengembangan suatu sistem informasi, tentunya membutuhkan suatu *tool* atau alat berupa bahasa pemrograman. Salah satu *tool* dalam bahasa pemrograman yang sekarang dipakai adalah keluarga Microsoft Visual Studio 2005 yang menggunakan teknologi .NET

3.11. Visual Basic 2005

Microsoft Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi Windows yang berbasis grafis (*GUI – Graphical User Interface*). Untuk mendesain tampilan yang kita inginkan, kita hanya perlu meletakkan objek-objek grafis ke lembar (*form*) yang sudah tersedia pada Visual Basic dan selanjutnya kita hanya perlu memikirkan struktur dan logika data dari program utama.

Visual basic merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Microsoft. Selain itu visual basic juga merupakan sarana (*tools*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis windows. Beberapa kemampuan atau manfaat dari visual basic adalah bisa membuat program aplikasi berbasis windows, dan juga dapat membuat objek-objek

pembantu program seperti kontrol *activeX*, *file help*, aplikasi internet, dan sebagainya.

3.12. ASP.Net

ASP.Net adalah salah satu bahasa pemrograman yang bertujuan untuk membangun suatu aplikasi web. Bahasa pemrograman ini merupakan kelanjutan dari *Active Server Pages* (ASP). ASP.Net merupakan konsep baru dalam pemrograman aplikasi web. Dimana aplikasi ini memberikan platform pemrograman yang jauh lebih bagus, lebih aman, lebih stabil dan memiliki banyak kemudahan.

ASP.Net adalah bahasa yang terkompilasi. Berbasiskan .Net Framework sehingga dapat menggunakan beberapa bahasa pemrograman yang mendukung dengan .Net Framework seperti Visual Basic.Net, C#, dan Jscript.

ASP.Net mendukung dua jenis aplikasi web yaitu Web Forms dan Web Services, atau dapat pula menggabungkan keduanya (Handoyo Kristanto:2002:4).

3.13. SQL Server 2005

MySQL adalah sebuah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*). Di mana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*).

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian

data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem basis data (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasinya. Sebagai mesin basis data, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan mesin basis data lainnya dalam *query* data (Winarko:2006).

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1. Analisis Sistem

Berikut ini merupakan penjabaran rancangan sistem baru yang dikembangkan setelah mempelajari sistem lama yang sebelumnya telah berlaku di Hotel Permata Pabean-Juanda. Beberapa proses yang dikembangkan meliputi :

1. Prosedur Pemesanan

Pelanggan dapat melakukan pemesanan kamar hotel dengan jenis kamar yang diinginkan oleh pelanggan.

2. Prosedur Check In

Pelanggan setelah melakukan pemesanan dapat langsung melakukan check in untuk menempati kamar yang telah pelanggan pesan.

3. Prosedur Layanan

Pelanggan dapat menggunakan layanan yang telah disediakan oleh pihak hotel

4. Prosedur Pembayaran

Pelanggan dapat melakukan pembayaran setelah selesai menginap dengan menghitung seluruh total menginap dan total layanan yang telah digunakan.

5. Prosedur Check Out

Pelanggan dapat segera melakukan check out setelah melunasi semua pembayaran selama menginap.

6. Prosedur Pembatalan

Pelanggan yang melakukan pembatalan pemesanan dan sudah membayar DP (Deposit) tidak dapat diambil.

4.2. Desain Sistem

Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan merupakan suatu sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan semua pihak. Rancangan yang baik harus melalui beberapa tahap-tahap perncangan mulai dari *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, HIPO, ERD, DFD, Conceptual Data Model (CDM), *Physical data Model* (PDM), DBMS, dan desain *input outputnya*.

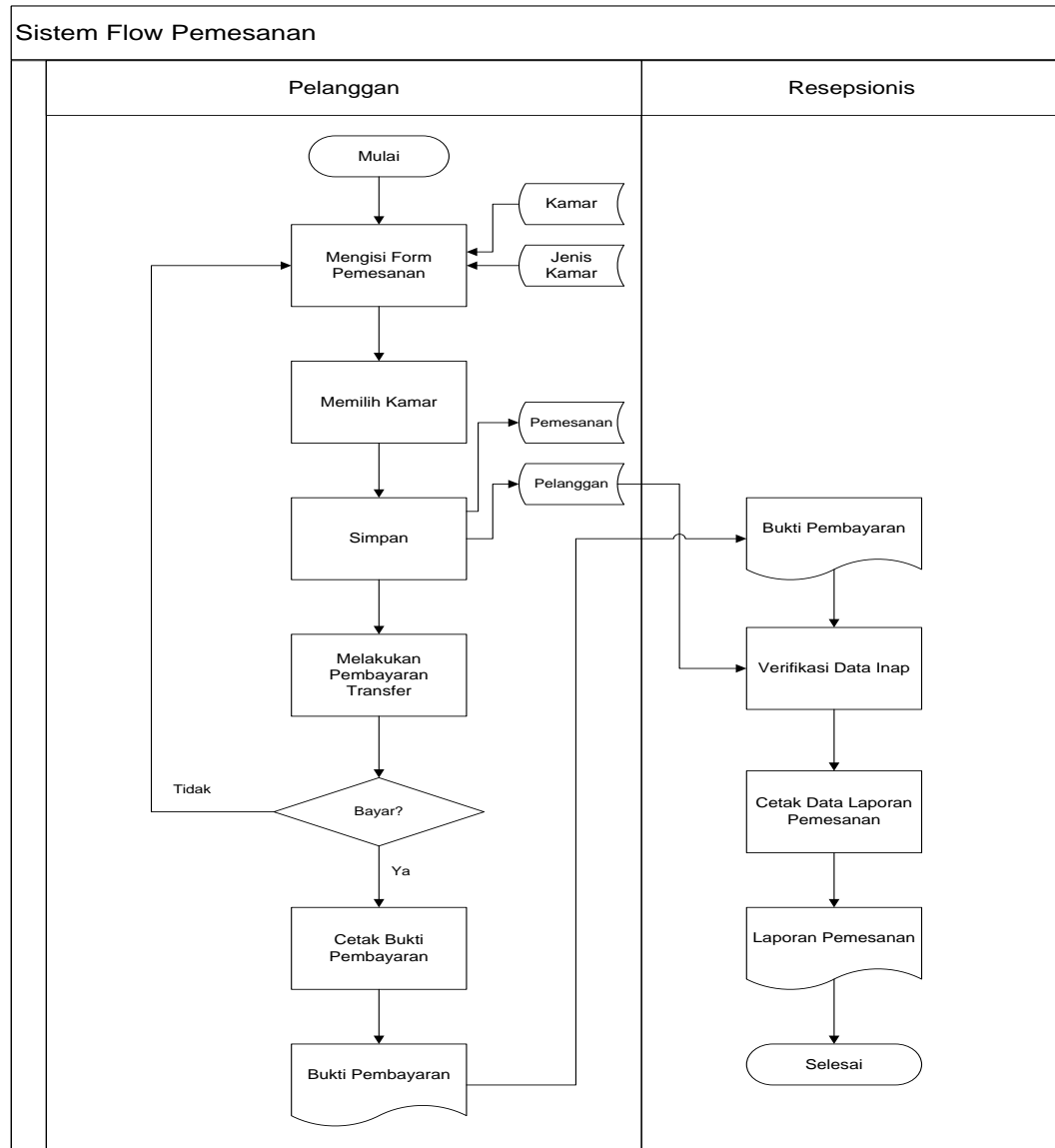
4.2.1. System Flow

Dalam sistem informasi perhotelan ini terdapat tiga sistem *flow* komputerisasi, yaitu sistem *flow* komputerisasi proses pemesanan, sistem *flow* komputerisasi proses *check in*, sistem *flow* komputerisasi proses *check out*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Sistem flow komputerisasi proses pemesanan

Didalam gambar 4.1 merupakan sistem flow komputerisasi pemesanan, yang dimulai dari pelanggan yang melakuakn pengisian form pemesanan kamar yang nantinya akan diambil datanya dari database kamar dan database jenis kamar. Setelah itu pelanggan memilih kamar yang diinginkan lalu disimpan ke dalam database pelanggan dan database pemesanan. proses selanjutnya melakukan pembayaran. Apakah bayar?apabila ya maka pelanggan mencetak bukti pembayaran pemesanan kamar dan bukti pembayaran tersebut akan diserahkan kepada bagian resepsionis pada saat melakukan check in. setelah diberikan kepada bagian resepsionis langsung menverifikasi data inap yang dilihat dari database pelanggan. Setelah itu bagian resepsionis mencetak data laporan

pemesanan, dan resepsionis mempunyai laporan pemesanan pelanggan. Apabila tidak melakukan pembayaran maka pelanggan kembali untuk mengisi form pemesanan.

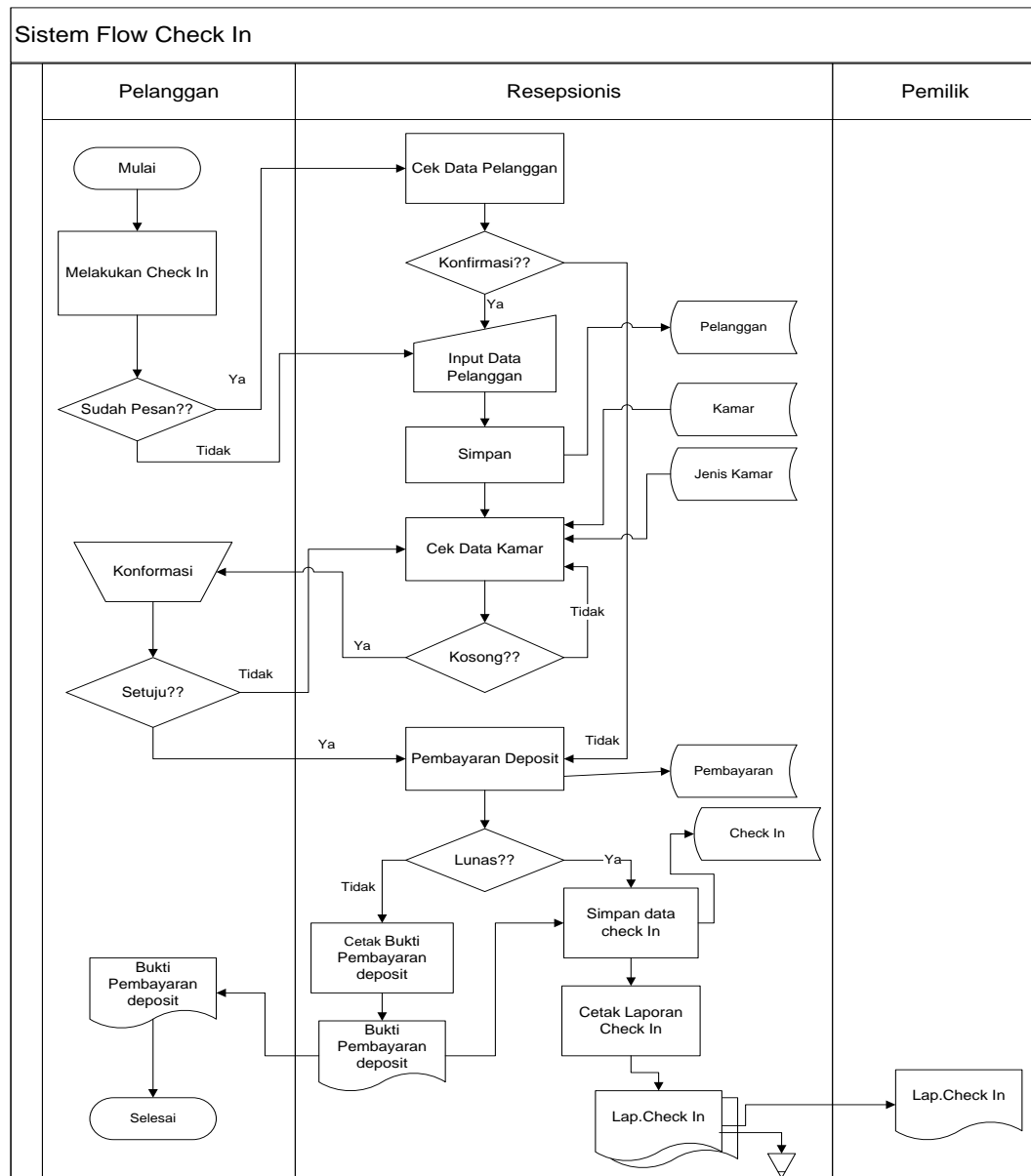


Gambar 4. 1....Sistem flow komputerisasi proses pemesanan

b. Sistem flow komputerisasi proses check in

Didalam gambar 4.2 merupakan sistem flow komputerisasi check in. yang dimulai dari pelanggan yang melakukan check in.apakah sudah melakukan pemesanan?apabila sudah maka bagian resepsionis mengecek data pelanggan

konfirmasi jika tidak langsung melakukan pembayaran deposit. Jika iya input data pelanggan. Pelanggan sudah melakukan pesan atau belum melakukan pemesanan. apabila pelanggan belum melakukan pesan maka bagian resepsionis menginput data pelanggan dan menyimpannya kedalam database pelanggan. Setelah data sudah disimpan oleh bagian resepsionis maka bagian resepsionis mengecek data kamar didalam database kamar dan database jenis kamar. Apakah ada kamar yang masih kosong?apabila tidak terdapat kamar yang kosong maka resepsionis melakukan pengecekan ulang. Apabila terdapat kamar yang kosong maka bagian resepsionis mengkonfirmasi kepada pelanggan. Menanyakan pelanggan setuju atau tidaknya dengan kamar tersebut. Jika pelanggan itu tidak setuju maka pelanggan melakukan pengecekan kembali data kamar pada bagian resepsionis. Dan apabila pelanggan setuju maka pelanggan langsung melakukan pembayaran deposit yang nantinya data akan disimpan dalam database pembayaran. Apakah melakukan pembayaran dengan lunas? Jika tidak melunasi maka bagian resepsionis mencetak bukti pembayaran deposit dan bagian resepsionis memberikan bukti pembayaran tersebut kepada pelanggan. Dan jika melakukan pembayaran dengan lunas maka bagian resepsionis akan menyimpan data check in ke dalam database check in. dan bagian resepsionis cetak laporan check in dan laporan tersebut dicetak sebanyak 2(dua) rangkap. Laporan yang satu akan diberikan kepada pemilik dan yang kedua sebagian pegangan bagi resepsionis sebagai arsip.

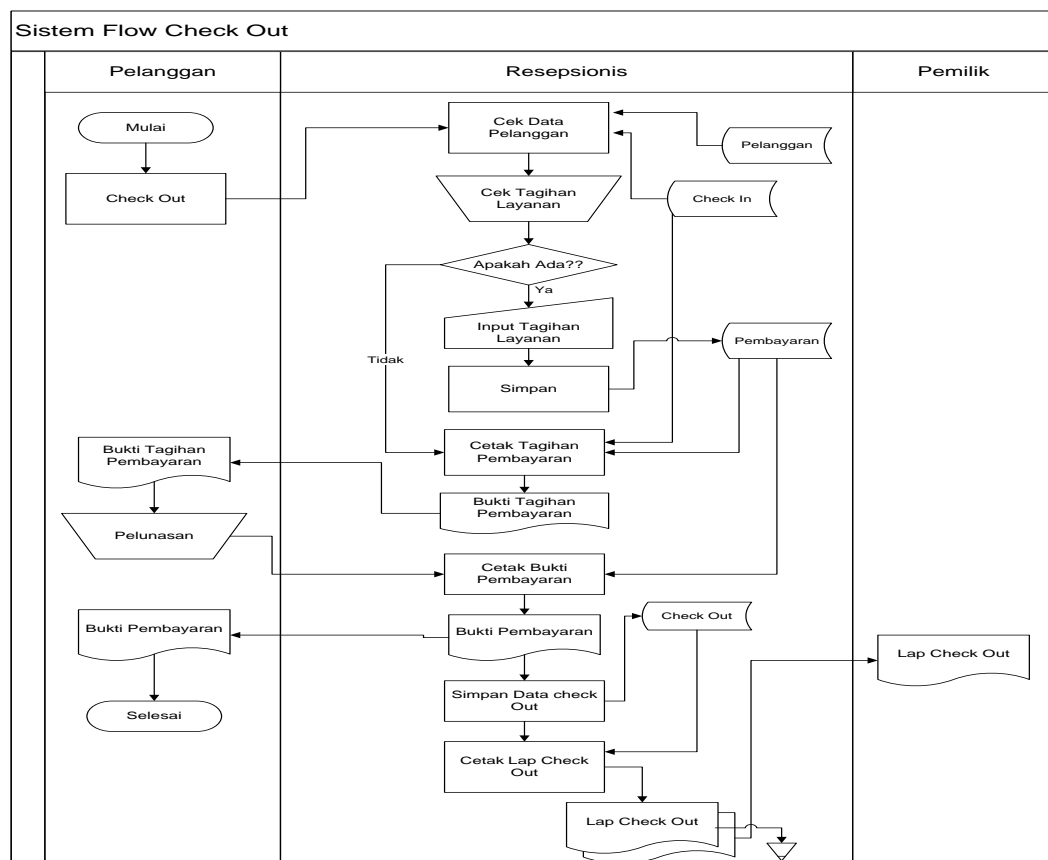


Gambar 4. 2 Sistem flow komputerisasi proses check in

c. Sistem flow komputerisasi proses check out

Didalam gambar 4.3 merupakan sistem flow komputerisasi proses check out yang mana proses tersebut dimulai dari pelanggan yang melakukan check out, dan bagian resepsionis mengecek data pelanggan dari database pelanggan dan database check in. bagian resepsionis juga mengecek tagihan layanan ada apa tidaknya layanan yang telah digunakan. Apabila melakukan layanan maka bagian

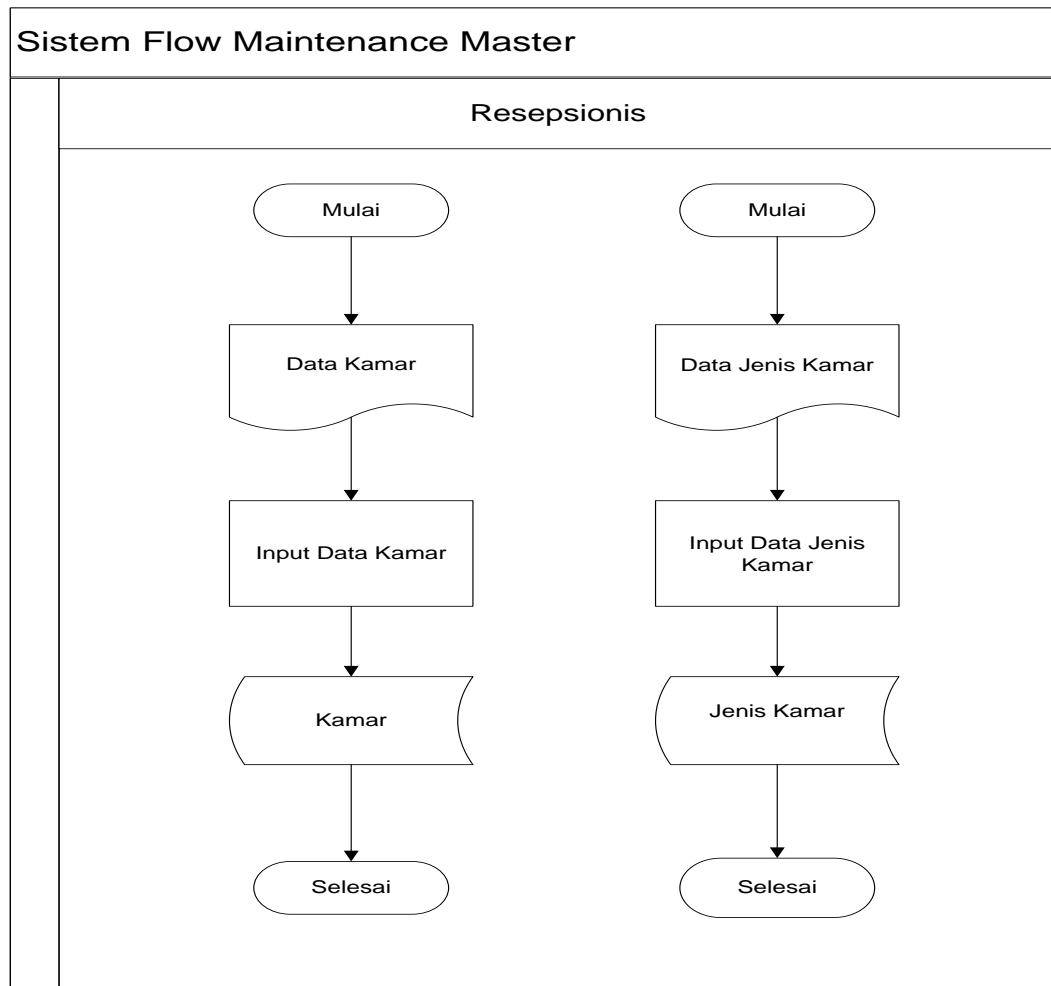
resepsionis menginput tagihan layanan dan menyimpan didalam database pembayaran. Jika tidak melakukan layanan maka bagian resepsionis langsung mencetak tagihan pembayaran yang datanya diambil dari database check in dan database pembayaran. Lalu bagian resepsionis membuat bukti tagihan pembayaran yang diberikan kepada pelanggan untuk melakukan pelunasan. Setelah itu bagian resepsionis cetak bukti pembayaran yang dilihat datanya dari database pembayaran. Dan bukti pembayaran tersebut diberikan kepada pelanggan. Bagian resepsionis menyimpan data check out ke dalam database check out, dan setelah itu cetak laporan check out yang dibikin 2(dua) rangkap laporan check out. Yang mana yang satu laporan akan diserahkan kepada pemilik dan yang satu lagi akan disimpan oleh bagian resepsionis untuk dijadikan arsip.



Gambar 4.3 Sistem flow komputerisasi proses check out

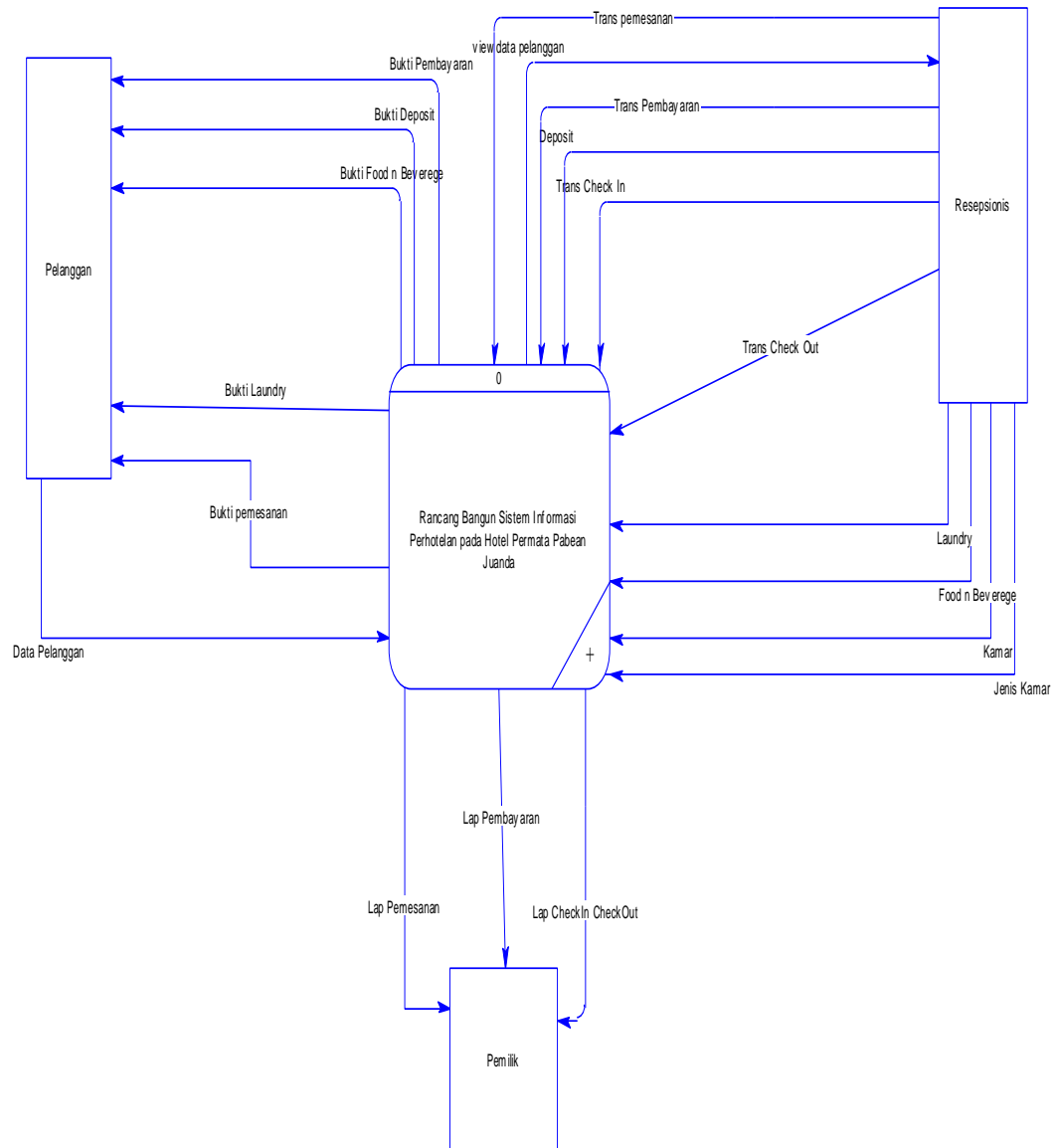
d. Sistem Flow Maintenance Master

Didalam gambar 4.4 merupakan sistem flow *maintenance* master yang dimana sistem flow ini menjelaskan tentang alur dari *maintenance* master dari master kamar dan master jenis kamar. Alur kedua master ini jalan ceritanya sama yang dimulai dari resepsionis yang membuat dokumen data kamar dan data jenis kamar. Setelah itu bagian resepsionis memproses dengan menginputkan data kamar dan data jenis kamar. Setelah menginputkan data-data tersebut lalu bagian resepsionis menyimpannya dalam suatu database kamar dan database jenis kamar dan setelah menyimpannya dalam database proses selesai.



Gambar 4. 4 Sistem Flow Maintenance Master

4.2.2. Context Diagram

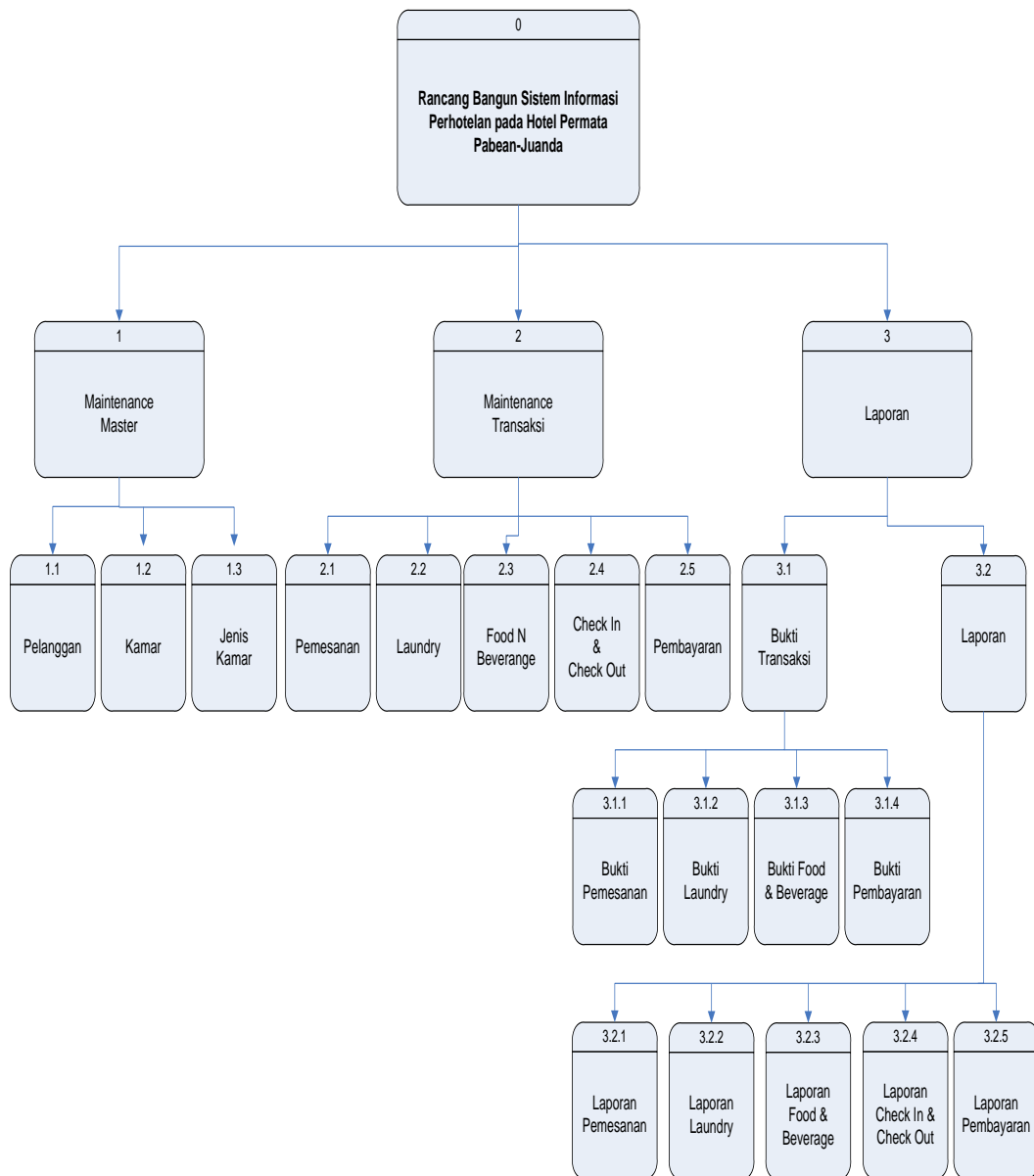


Gambar 4.5 Context Diagram Sistem Informasi Perhotelan

Gambar diatas merupakan gambaran sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata secara garis besar terdapat 3 (tiga) *External Entity* yaitu Pelanggan, Resepsionis dan Pemilik.

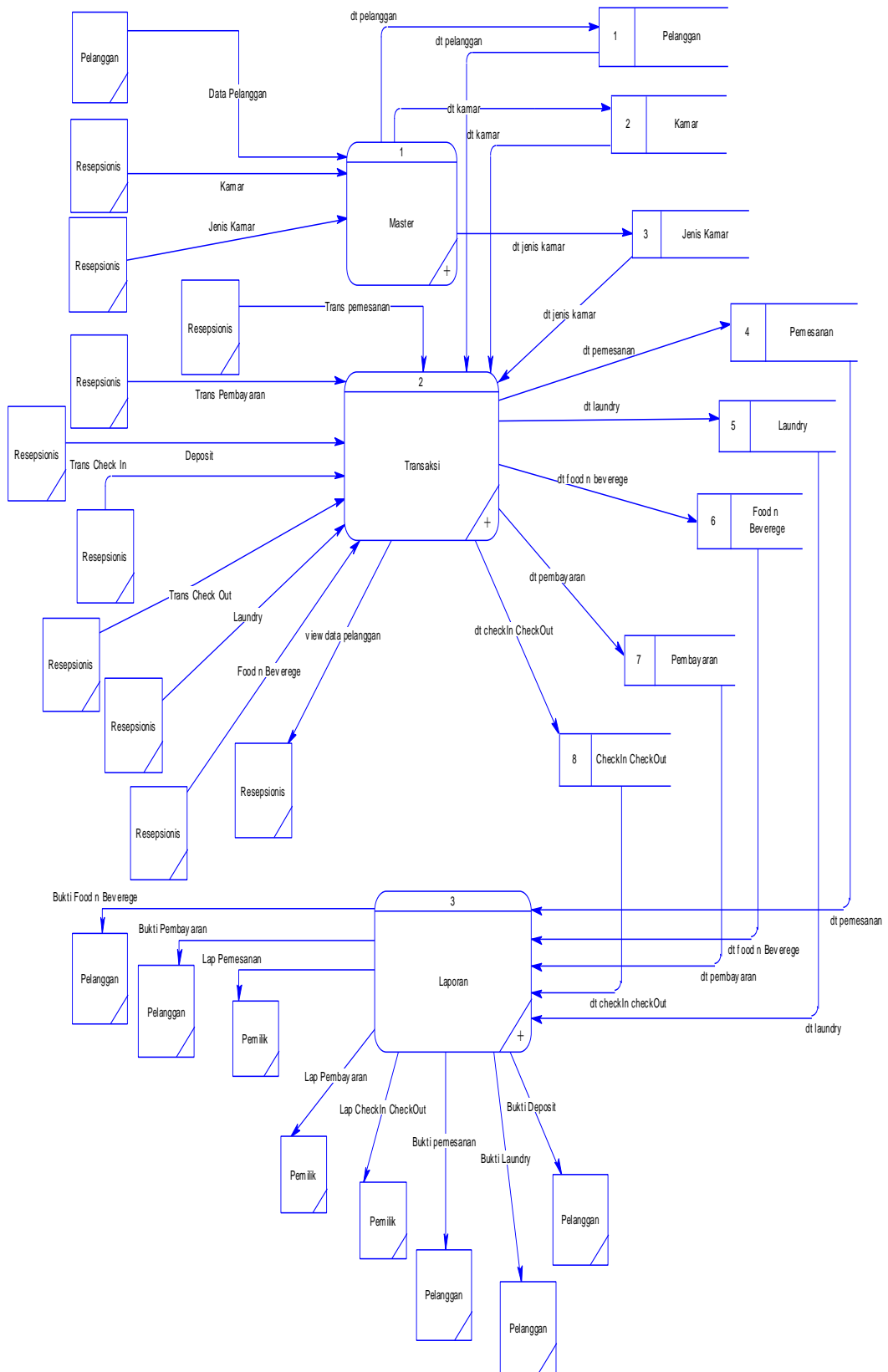
4.2.3. HIPO

Berikut ini merupakan diagram berjenjang dari sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata Pabean-Juanda.



Gambar 4. 6 HIPO Sistem Informasi Perhotelan

4.2.4. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

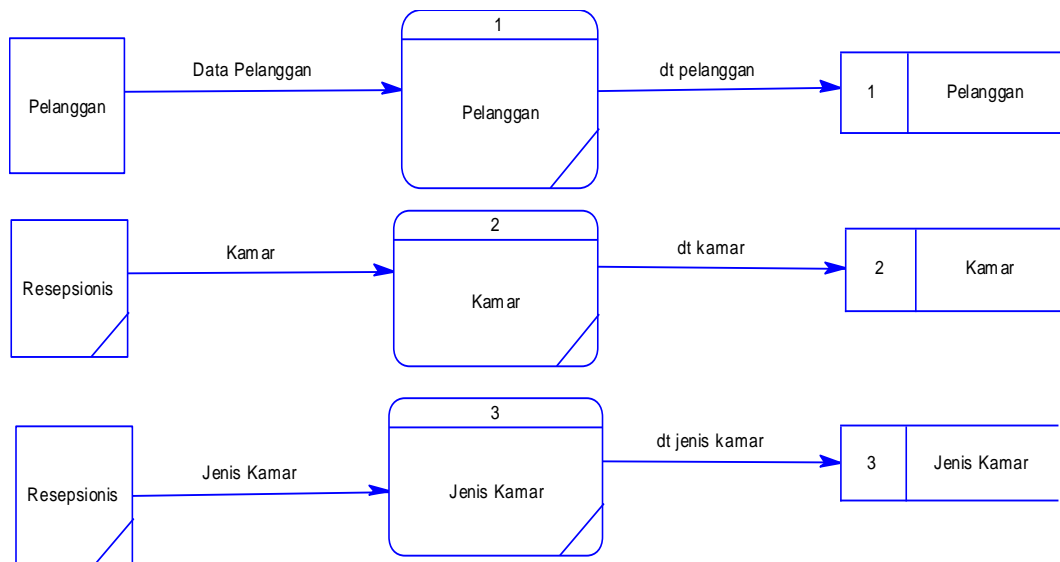


Gambar 4.7 Level 0 Sistem Informasi Perhotelan

Pada gambar 4.7 merupakan DFD level 0 hasil dari setelah *decompose* dari *context diagram*, terdapat 3 (tiga) yaitu, sub sistem pemeliharaan data master, sub sistem pemeliharaan data transaksi dan sub sistem pembuatan laporan. Terdapat 7 tabel yaitu, kamar, jenis kamar, pelanggan, pemesanan, layanan, pembayaran dan *check in* dan *check out*.

4.2.4. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

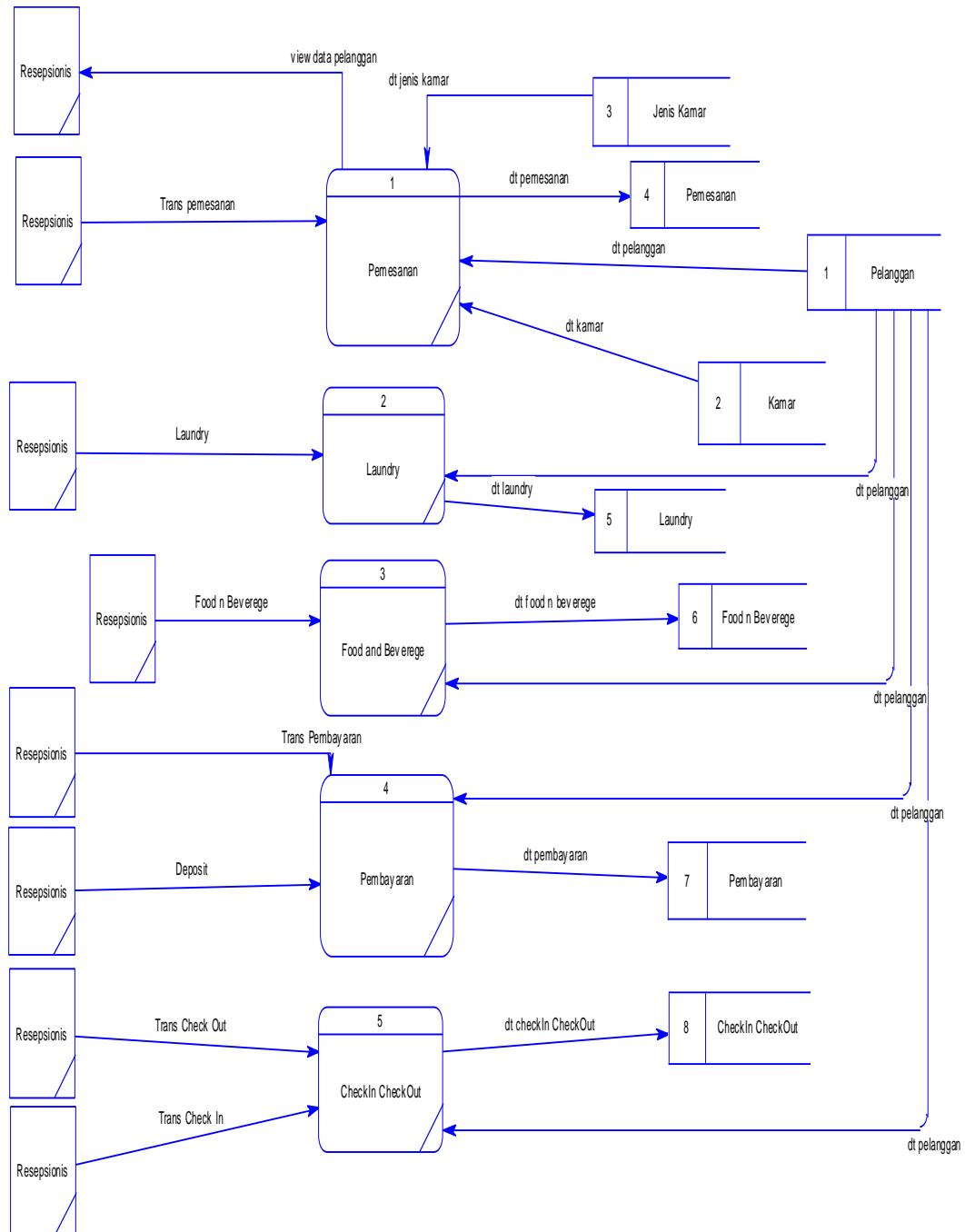
a. Sub Sistem Pemeliharaan Data Master



Gambar 4. 8 Level 1 Pemeliharaan Data Master

Pada gambar 4.8 merupakan DFD level 1 hasil dari *decompose* dari sub sistem pemeliharaan data master. Terdapat 3 (Tiga) sub sistem yaitu, *maintenance* file pelanggan, *maintenance* file jenis kamar, *maintenance* file kamar. Didalam sub sistem ini terdapat 3(tiga) tabel diantaranya, kamar, jenis kamar dan pelanggan.

b. Sub Sistem Pemeliharaan Data Transaksi

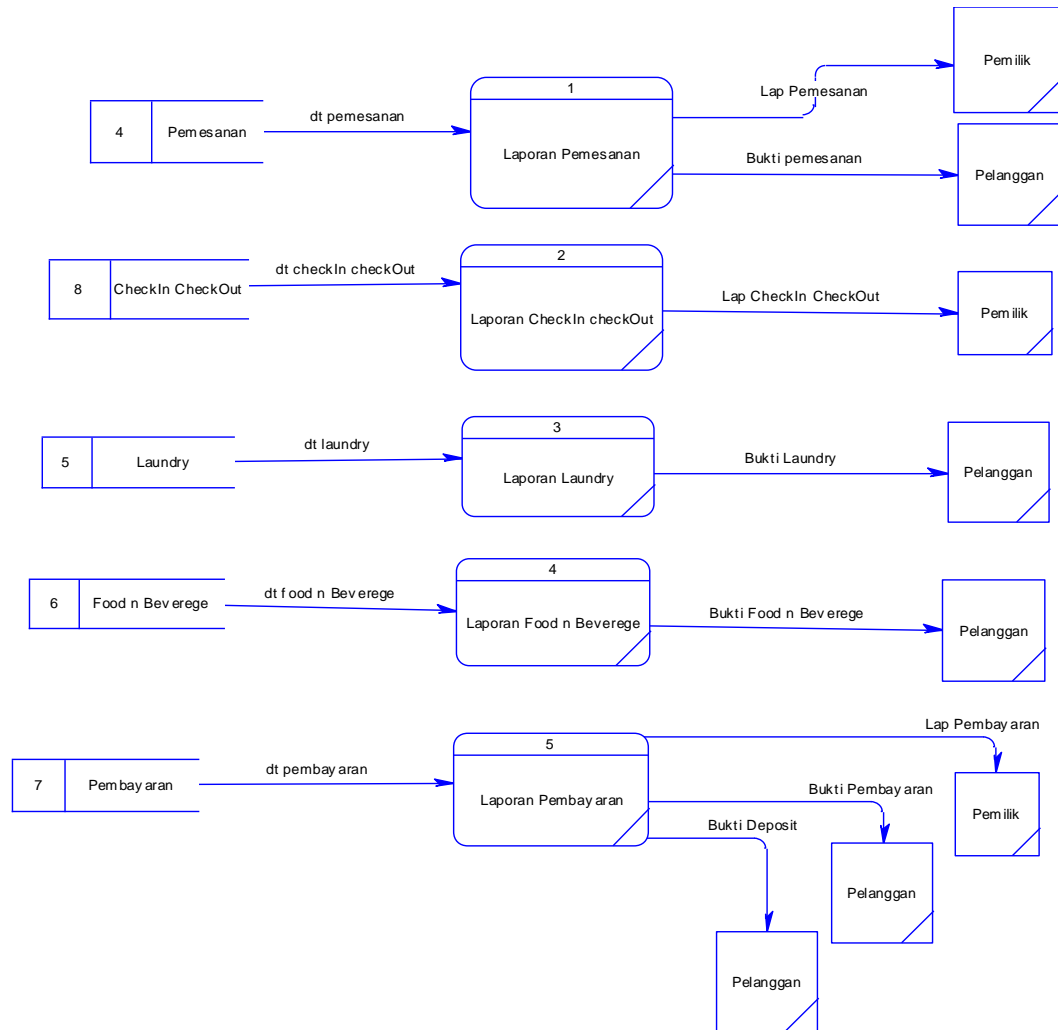


Gambar 4. 9 Level 1 Pemeliharaan Data Transaksi

Pada gambar 4.9 merupakan DFD level 1 hasil *decompose* dari sub sistem pemeliharaan data transaksi, didalam level 1 ini terdapat 4 (empat) sub sistem

mulai dari *maintenance* transaksi pemesanan, *maintenance* transaksi layanan, *maintenance* transaksi pembayaran, *maintenance* transaksi *check in* dan *check out*.

a. Sub Sistem Pembuatan Laporan



Gambar 4. 10 Level 1 Pembuatan Laporan

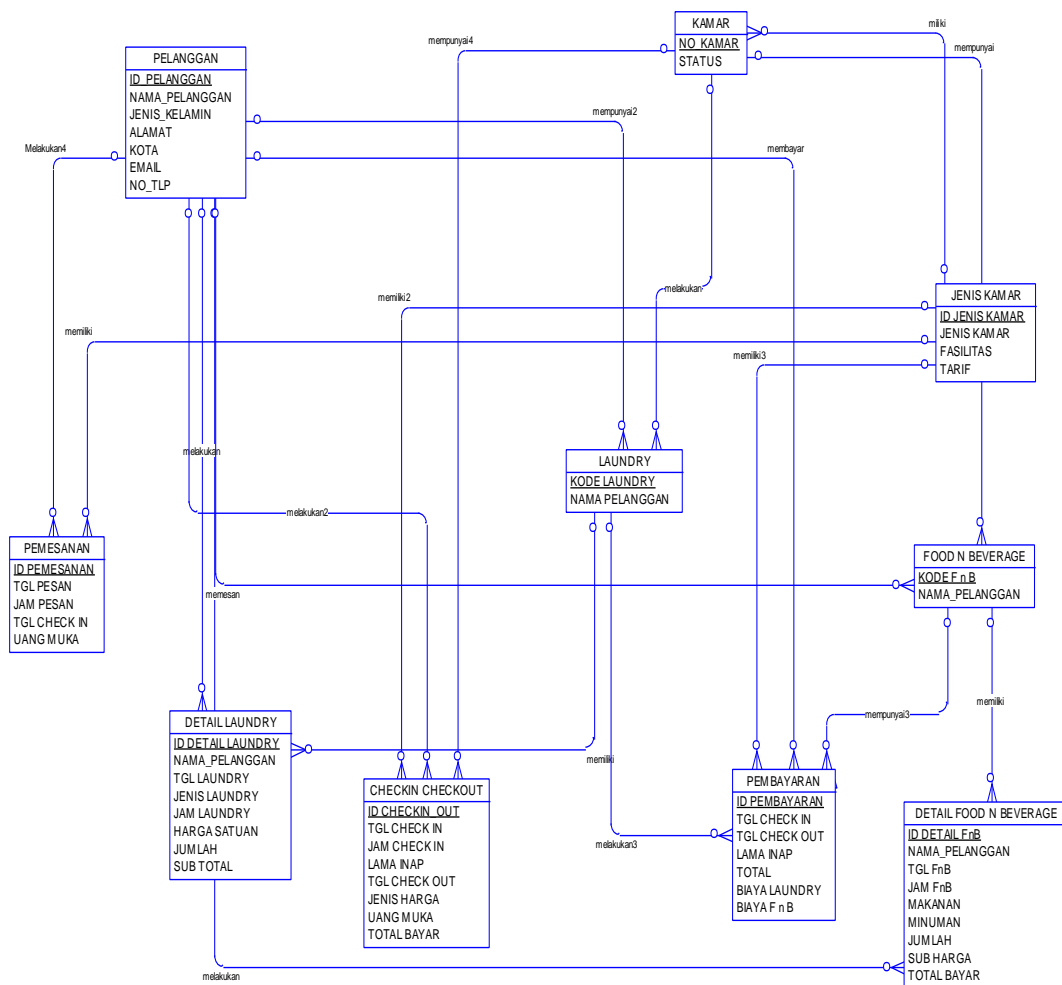
Pada gambar 4.10 adalah DFD level 1 *decompose* dari sub sistem pembuatan laporan, dalam DFD level 1 ini terdapat 2 (dua) sub sistem yaitu, laporan pemesanan dan laporan *check in* dan *check out*.

4.2.5. Entity Relational Diagram (ERD)

Entity relational diagram adalah suatu alat untuk mempresentasikan model data yang ada pada Sistem dimana terdapat *entity* dan relationship. *Entity* merupakan objek yang ada dan terdefiniskan di dalam suatu organisasi, dapat berupa abstrak/nyata, misal dapat berupa orang, objek/waktu kejadian.

a. Conceptual Data Model (CDM)

Untuk menggambarkan konsep *database* sistem informasi perhotelan dapat digambarkan *conceptual data model* (CDM), sehingga dapat diketahui table apa saja yang dipakai dan relasi-relasinya.

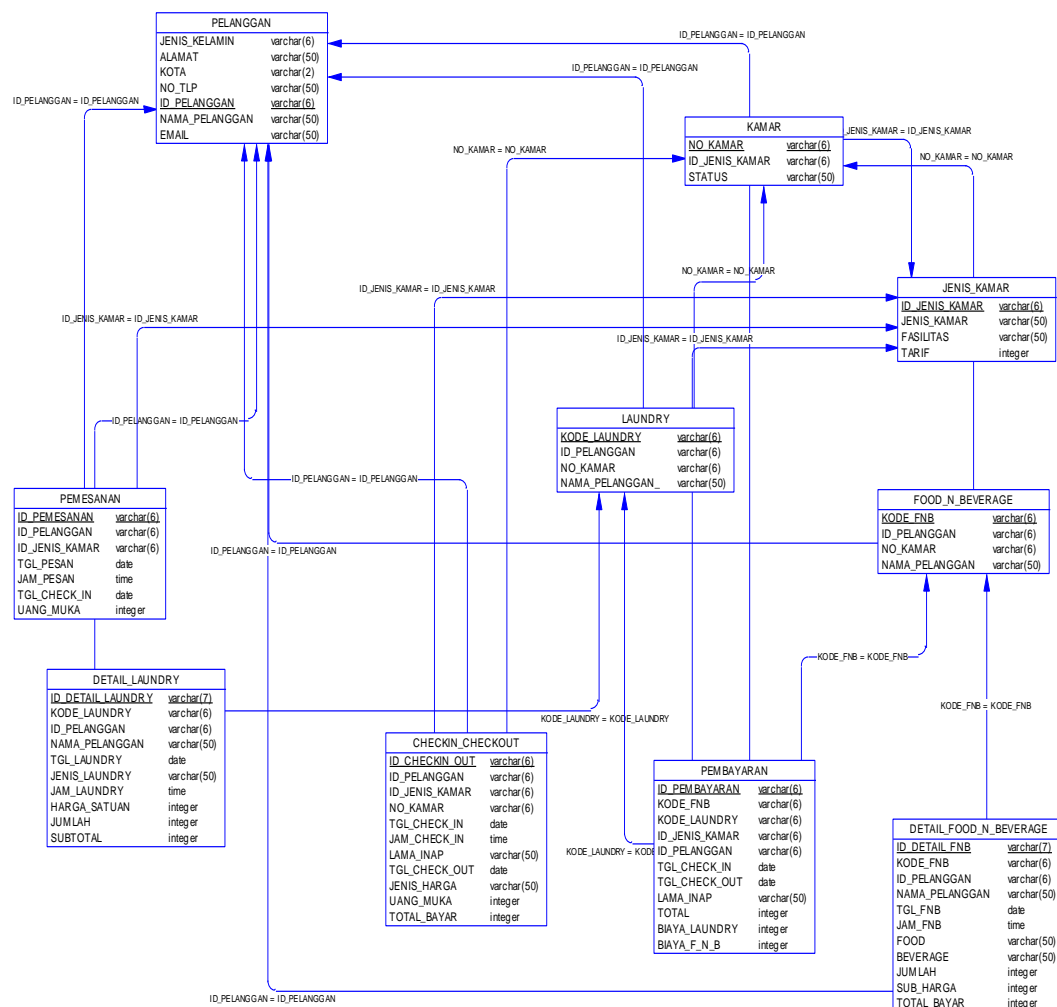


Gambar 4. 11..CDM (Conceptual Data Model)

Conceptual data model(CDM) merupakan sebuah diagram database yang masih berupa konsep. Dalam CDM ini, terdapat 7 tabel yang saling berhubungan secara logika.

b. Physical Data Model (PDM)

Setelah didapatkan konsep *database* pada *conceptual data model* (CDM) maka selanjutnya *degenerate* ke *Physical Data Model* (PDM). Di PDM ini kita dapat mengetahui hasil dari relasi-relasi yang dibangun di CDM. Dimungkinkan adanya table baru hasil dari relasi CDM. *Database* PDM merupakan bentuk fisik dari *database* yang digunakan dalam aplikasi.



Gambar 4. 12 PDM (Physical Data Model)

Physical Data Model (PDM) merupakan desain fisik desain tabel dari sebuah database. Dalam PDM ini terdapat 7 tabel yang saling berhubungan dan terintegrasi. Ketujuh belas tabel inilah yang akan dibuat tabelnya dalam database.

4.2.6. Struktur File

Dalam sub bab ini akan dijelaskan struktur dari tabel-tabel yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata Pabean-Juanda. Data-data dibawah ini akan menjelaskan satu-persatu detail dari struktur tabel untuk setiap tabel.

1. Nama tabel : Pelanggan
 Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan
 Primary key : Id_pelanggan

Tabel 4. 1 Pelanggan

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
3.	Jenis_kelamin	Varchar	10	-
4.	Alamat	Varchar	50	-
5.	Kota	Varchar	20	-
6.	Email	Varchar	50	-
7.	Telp	Varchar	12	-

2. Nama table : Jenis Kamar
 Fungsi : Untuk menyimpan data jenis kamar
 Primary key : Id_jenis_kamar

Tabel 4. 2 Jenis Kamar

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_jenis_kamar	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Jenis_kamar	Varchar	50	-
3.	Fasilitas	Varchar	50	-
4.	Tarif	Int	-	-

3. Nama table : Kamar
- Fungsi : Untuk menyimpan data kamar
- Primary key : No_kamar
- Foreign key : Id_jenis_kamar

Tabel 4. 3 Kamar

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	No_kamar	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_jenis_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
3.	Jenis_kamar	Varchar	50	-
4.	Status	Varchar	50	-

4. Nama table : Pemesanan
- Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan
- Primary key : Id_pemesanan
- Foreign Key : Id_pelanggan dan Id_jenis_kamar

Tabel 4. 4 Pemesanan

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_pemesanan	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
4.	Id_jenis_kamar	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
5.	Jenis_kamar	Varchar	50	-
6.	Tgl_pesan	Varchar	50	-
7.	Jam_pesan	Varchar	50	-
8.	Tgl_check_in	Datetime	-	-

5. Nama table : Laundry
- Fungsi : Untuk menyimpan data laundry
- Primary key : Id_laundry
- Foreign key : Id_pelanggan dan No_kamar

Tabel 4. 5 Tabel Laundry

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Kode_laundry	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
3.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
4.	No_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>

6. Nama table : Food and Beverage

Fungsi : Untuk menyimpan data Food and Beverage

Primary key : Id_FnB

Foreign key : Id_pelanggan, No_kamar

Tabel 4. 6 Tabel Food and Beverage

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_FnB	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
3.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
4.	No_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>

7. Nama table : Check In-Check Out

Fungsi : Untuk menyimpan data Check In-Check Out

Primary key : Id_check_in

Foreign key : Id_Pelanggan, Id_jenis_kamar, No_kamar

Tabel 4. 7 Check In-Check Out

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_Check_In	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
3.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
4.	Id_jenis_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
5.	Jenis_kamar	Varchar	50	-
6.	No_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
7.	Sisa_pembayaran	Int	-	-
8.	Tgl_checkin	Datetime	-	-
9.	Jam_checkin	DateTime	-	-
10.	Tgl_check_out	DateTime	-	-
11.	Status_pembayaran	Varchar	50	-

12.	Status_checkinOut	Varchar	50	-
-----	-------------------	---------	----	---

8. Nama table : Pembayaran

Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran

Primary key : Id_pembayaran

Foreign key : Id_Pelanggan, Id_jenis_kamar, No_kamar

Tabel 4. 8 Pembayaran

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_pembayaran	Varchar	6	<i>Primary key</i>
2.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
3.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
4.	Id_jenis_kamar	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
5.	Jenis_kamar	Varchar	50	-
6.	Kode_laundry	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
7.	Kode_FnB	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
8.	Tgl_checkIn	Datetime	-	-
9.	Tgl_checkOut	Datetime	-	-
10.	Lama_inap	Varchar	50	-
11.	Total	Int	-	-
12.	Uang_muka	Int	-	-
13.	Sisa_ppembayaran	Int	-	-
14.	Biaya_laundry	Int	-	-
15.	Biaya_FnB	Int	-	-
16.	Total_bayar	Int	-	-

9. Nama table : Detail Laundry

Fungsi : Untuk menyimpan data detail laundry

Primary key : Id_detail_laundry

Foreign key : Kode_laundry dan Id_pelanggan

Tabel 4. 9 Detail Laundry

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_detail_laundry	Varchar	7	<i>Primary key</i>
2.	Kode_laundry	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
4.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
5.	Tgl_laundry	Datetime	-	-

6.	Jam_laundry	Datetime	-	-
7.	Jenis_laundry	Varchar	50	-
8.	Harga_Satuan	Int	-	-
9.	Jumlah	Int	-	-
10.	Subtotal	Int	-	-

10. Nama tabel : Detail Food_Beverage

Fungsi : Untuk menyimpan data detail food_beverage

Primary key : Id_detail_FnB

Foreign Key : Id_FnB dan Id_pelanggan

Tabel 4. 10 Detail Food Beverage

No	Field name	Type	Field Size	Description
1.	Id_detail_FnB	Varchar	7	<i>Primary key</i>
2.	Id_FnB	Varchar	6	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_pelanggan	Varchar	6	<i>Foreign key</i>
4.	Nama_pelanggan	Varchar	50	-
5.	Tgl_FnB	Datetime	-	-
6.	Jam_FnB	Datetime	-	-
7.	Food	Varchar	50	-
8.	Beverage	Varchar	50	-
9.	Jumlah	Int	-	-
10.	Sub harga	Int	-	-
11.	Total_bayar	Int	-	-

4.2.7. Desain Input/Output

Desain input/output merupakan rancangan input/output berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain input/output juga merupakan acuan pembuatan aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

a. Desain Input

Pada Gambar 4.13 merupakan gambar desain *interface* untuk menu. Menu digunakan agar *user* dapat mengakses form-form program yang diinginkan.



Gambar 4. 13 Desain Menu

ID PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	JENIS KELAMIN

Gambar 4. 14 Desain Input Form Pelanggan

Pada Gambar 4.14 merupakan desain form Pelanggan. Form desain input pelanggan digunakan untuk mengelola data-data pelanggan yang menginap. Dalam desain form pelanggan terdapat tombol simpan, ubah, keluar digunakan untuk *maintenance* data pelanggan.

Form Kamar

Jenis Kamar

Id Jenis Kamar

Jenis Kamar

Fasilitas

Tarif

No Kamar	Id Jenis Kamar	Jenis Kamar	Fasilitas	Tarif

Gambar 4. 15 Desain Input Form Jenis Kamar

Pada Gambar 4.15 merupakan desain form jenis kamar. Form desain input jenis kamar ini digunakan untuk memilih jenis kamar yang diinginkan dengan harga yang terjangkau. Dalam desain form jenis kamar ini terdapat tombol simpan, ubah, hapus, dan keluar. Pada form jenis kamar juga terdapat gridview untuk menampilkan data yang telah dipilih.

Form Kamar

Kamar

Jenis

VIP Standart I Ekonomi I

Standart II Ekonomi II

No Kamar

Id Jenis Kamar

Jenis Kamar

Status

No Kamar	Id Jenis Kamar	Jenis Kamar	Status

Gambar 4. 16 Desain Input Form Kamar

Pada Gambar 4.16 merupakan desain form kamar. Form desain input kamar ini digunakan untuk mengetahui jenis kamar apa yang telah dipilih dan menentukan nomer kamar. Dalam desain form kamar ini terdapat tombol simpan, keluar dan cari. Pada form kamar juga terdapat gridview untuk menampilkan data yang telah dipilih.

ID PEMESANAN	TANGGAL PESAN	JAM PESAN	TANGGAL CHECK IN

Gambar 4. 17 Form Pemesanan

Pada Gambar 4.17 merupakan desain form pemesanan. Form desain pemesanan ini digunakan untuk mengisi kelengkapan lalu disimpan. Dalam desain form pemesanan ini terdapat tombol cari,simpan,ubah, bayar dan keluar.

Gambar 4. 18 Form Laundry

Pada Gambar 4.18 merupakan desain form laundry. Form desain laundry digunakan untuk mengisi data laundry yang akan digunakan. Dalam desain form laundry ini terdapat tombol cari dan simpan.

Gambar 4. 19 Form Detail Laundry

Pada Gambar 4.19 merupakan desain form detail laundry. Form desain detail laundry digunakan memasukkan jenis laundry yang ada pada hotel tersebut. Dalam desain form detail laundry ini terdapat tombol simpan, dan keluar.

FOOD BEVERAGE

ID FOOD BEVERAGE

ID PELANGGAN

NAMA PELANGGAN

NO KAMAR

ID FOOD	ID PELANGGAN	NAMA PELANGGAN

Gambar 4. 20 Form Food and Beverage

Pada Gambar 4.20 merupakan desain form *food beverage*. Form desain *food beverage*. digunakan untuk mengisi data *food beverage*. yang akan digunakan. Dalam desain form *food beverage*. ini terdapat tombol cari dan simpan.

DETAIL FOOD BEVERAGE

Enter Text

ID DETAIL FOOD

KODE FOOD BEVERAGE

TGL FOOD BEVERAGE

JAM FOOD BEVERAGE **09.00**

ID PELANGGAN

NAMA PELANGGAN

Enter Text

FOOD ▼

HARGA

JUMLAH

SUB HARGA

Enter Text

BEVERAGE ▼

HARGA

JUMLAH

SUB HARGA

Enter Text

TOTAL BAYAR

Gambar 4. 21 Form Detail Food and Beverage

Pada Gambar 4.21 merupakan desain form detail *food beverage*. Form desain detail *food beverage* digunakan memasukkan jenis *food beverage* yang ada pada hotel tersebut. Dalam desain form detail *food beverage* ini terdapat tombol simpan, dan keluar.

Form CheckIn_CheckOut

Check In

Id Check In

Id Pelanggan

Nama

Id jenis kamar

Jenis kamar

No kamar

Sisa pembayaran

Tgl Check In ▼

Jam Masuk 07.00 PM

Check Out

Tgl Check Out ▼

Status Pembayaran

Status CheckInOut ▼

Id Check In	Tgl Check In	Jam Masuk	Tgl Check Out	Status

Gambar 4. 22 Form CheckIn-CheckOut

Pada Gambar 4.22 merupakan desain form *checkIn-checkOut*. Form desain *checkIn-checkOut* digunakan memasukkan data pelanggan yang melakukan *check in* dan yang melakukan *check out*. Dalam desain form *checkIn-checkOut* ini terdapat tombol simpan,ubah,lihat,keluar.

Form Pembayaran

Id Pembayaran

Tgl Pembayaran 12 Mei 2012

Enter Text

Id Pelanggan

Nama

Id jenis kamar

Jenis kamar

No kamar

Harga

Enter Text

Waktu Check in

Waktu Check out

Lama Inap

Total

Enter Text

Deposit

Sisa pembayaran

Total Layanan

Total Pembayaran

Status Pembayaran

Id Pelanggan	Deposit	Sisa Pembayaran	Total Layanan	Total Pembayaran

Gambar 4. 23 Form Pembayaran

Pada Gambar 4.23 merupakan desain form pembayaran. Form desain pembayaran digunakan melakukan pembayaran pada saat selesai melakukan check in. Dalam desain form pembayaran ini terdapat tombol simpan,ubah,hapus.

b. Desain Output

Desain output merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu laporan. Pada sistem informasi perhotelan dibuat beberapa desain output sebagai *interface* dari laporan.

a. Bukti Pemesanan Kamar *Offline*

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain bukti pemesanan. Daftar pemesanan ini diambil dari table pemesanan dan pembayaran.

Logo	Hotel Permata Jl. Raya Pabean No. 38 Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303
No Pemesanan : _____ Nama Pelanggan : _____ Tanggal Check-in : _____ Lama Inap : _____ Id Jenis Kamar : _____ Tarif : _____ Uang Muka : _____ Total Pembayaran : _____ Sisa Pembayaran : _____	
Resepsionis (.....)	

Gambar 4. 24 Bukti Pemesanan Kamar Offline

b. Bukti Pemesanan Kamar *Online*

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain bukti pemesanan. Daftar pemesanan ini diambil dari table pemesanan dan pembayaran

Logo	Hotel Permata Jl. Raya Pabean No. 38 Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303
No Pemesanan : _____ Nama Pelanggan : _____ Tanggal Check-in : _____ Lama Inap : _____ Id Jenis Kamar : _____ Tarif : _____ Uang Muka : _____ Total Pembayaran : _____ Sisa Pembayaran : _____	
Resepsionis (.....)	

Gambar 4. 25 Bukti Pemesanan Kamar Online

c. Bukti Pembayaran Kamar

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain bukti pembayaran kamar. Daftar pembayaran kamar ini diambil dari table pembayaran dan jenis kamar.

Logo	Hotel Permata Jl. Raya Pabean No. 38 Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303
No Pembayaran : _____ <hr/> Nama Pelanggan : _____ Tanggal Check-in : _____ Tanggal Check-out : _____ Lama Inap : _____ Jenis Kamar : _____ Tarif : _____ Uang Muka : _____ Biaya Laundry : _____ Biaya FnB : _____ Total Bayar : _____ <hr/> <div style="text-align: right;"> Resepsionis (.....) </div>	

Gambar 4. 26 Bukti Pembayaran Kamar

d. Bukti Pembayaran *Laundry*

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain bukti pembayaran laundry. Daftar pembayaran *laundry* ini diambil dari table *laundry* dan detail *laundry*.

Logo	Hotel Permata Jl. Raya Pabean No. 38 Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303
Kode Laundry : _____ Tanggal Laundry : _____ <hr/> Nama Pelanggan : _____ No Kamar : _____ Jenis Laundry : _____ Harga Satuan : _____ Jumlah : _____ Sub Harga : _____ <hr/> <div style="text-align: right;"> Resepsionis (.....) </div>	

Gambar 4. 27 Bukti Pembayaran Laundry

e. Bukti Pembayaran *Food n Beverage*

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain bukti pembayaran *Food n Beverage*. Daftar pembayaran *Food n Beverage* ini diambil dari table *Food n Beverage* dan detail *Food n Beverage*.

Logo	<h2>Hotel Permata</h2> <p>Jl. Raya Pabean No. 38 Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303</p>
<hr/>	
Kode Food & Beverage :	Tanggal Food & Beverage :
<hr/>	
Nama Pelanggan :	
No Kamar :	
Food :	
Beverage :	
Harga Satuan :	
Jumlah :	
Sub Harga :	
Total Bayar :	
<hr/>	
Resepsionis (.....)	

Gambar 4. 28 Bukti Pembayaran Food Beverage

f. Laporan Pemesanan Kamar

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain laporan pemesanan kamar. Daftar laporan pemesanan ini diambil dari table pemesanan, , pelanggan, kamar dan jenis kamar. Laporan pemesanan kamar ini akan diserahkan kepada *owner* dan akan dibukukan.

Logo

Hotel Permata

Jl. Raya Pabean No. 38
Sedati - Juanda Telp. 031-8677 303

...: Laporan Pemesanan Kamar :..

Bulan

Id Pemesanan	Id pelanggan	Nama pelanggan	Id jenis kamar	Jenis Kamar	Tgl Pesan	Jam Pesan	Tgl Check in

Resepsionis
(.....)

Gambar 4. 29 Laporan Pemesanan Kamar

g. Laporan Pembayaran

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain laporan pembayaran. Daftar laporan pembayaran ini diambil dari table pembayaran, detail pemesanan, pelanggan, kamar dan jenis kamar. Laporan pembayaran ini akan diserahkan kepada *owner* dan akan dibukukan.

Logo

Hotel Permata

Jl. Raya Pabean No. 38
Sedati - Juanda Telp. 031-8677 303

...: Laporan Pembayaran ...

Id Pembayaran

Cari

Id Pembayaran	Nama	Jenis Kamar	No Kamar	Harga	Waktu Check In	Waktu Check Out	Lama Inap	Total	Total Layanan	Total Pembayaran	Status Pembayaran

Gambar 4. 30 Laporan Pembayaran

h. Laporan *Check In* dan *Check Out*

Gambar di bawah ini merupakan gambar desain laporan *check in* dan *check out*. Daftar laporan *check in* dan *check out* ini diambil dari table *check in* dan *check out*, pembayaran, pelanggan, kamar dan jenis kamar. Laporan *check in* dan *check out* ini akan diserahkan kepada *owner* dan akan dibukukan.

Logo

Hotel Permata

Jl. Raya Pabean No. 38
Sedati -Juanda Telp. 031-8677 303

...: Laporan Check In dan Check Out ...

Id Check In

Id Check in	Id Pelanggan	Nama	Jenis Kamar	No Kamar	Sisa Pembayaran	Tgl Check In	Jam Masuk	Tgl Check Out	Status Pembayaran	Status CheckInOut

Gambar 4. 31 Laporan Check In dan Check Out

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1. Sistem Yang Digunakan

Untuk dapat menjalankan aplikasi sistem informasi perhotelan pada Hotel Permata Pabean-Juanda :

5.1.1. Software Pendukung

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. MySQL Server 2005
- c. Microsoft VB.NET 2005

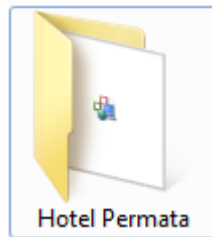
5.1.2. Hardware Pendukung

- a. Microprocessor Pentium Core 2 Duo atau lebih tinggi
- b. Harddisk 80 GB
- c. RAM 2 GB atau lebih tinggi
- d. Monitor 14” atau lebih besar, disesuaikan dengan kebutuhan
- e. Mouse + Keyboard

5.2. Cara Setup Program

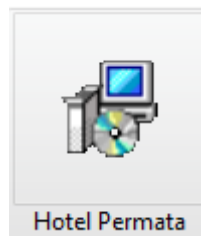
Setelah semua komponen yang dibutuhkan telah terpenuhi, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menginstal program Sistem Informasi Perhotelan Langkah-langkahnya sebagai berikut

1. Buka folder Hotel Permata pada CD Laporan Akhir ini.



Gambar 5.1 Folder Hotel Permata

2. Klik 2 kali pada file Hotel Permata. Msi seperti yang ada pada gambar 5.2 di bawah ini.



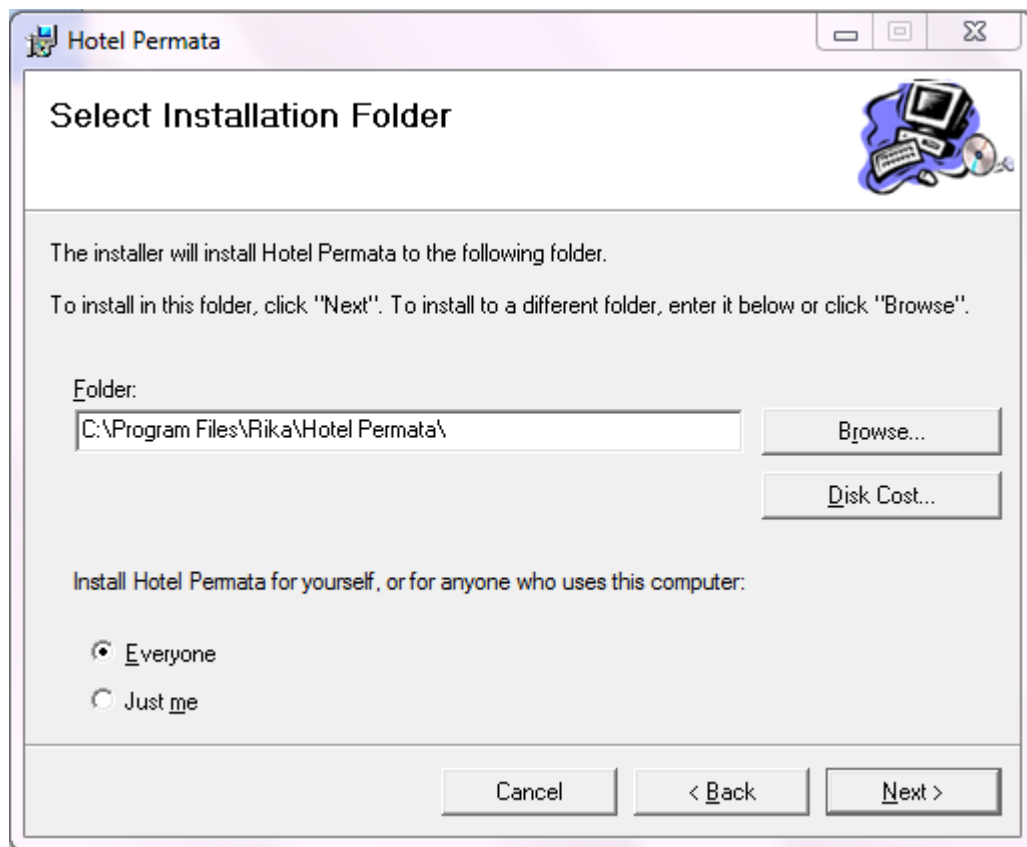
Gambar 5.2 Icon Hotel Permata.msi

3. Setelah di klik 2 kali, maka akan muncul jendela instalasi seperti pada gambar berikut ini :



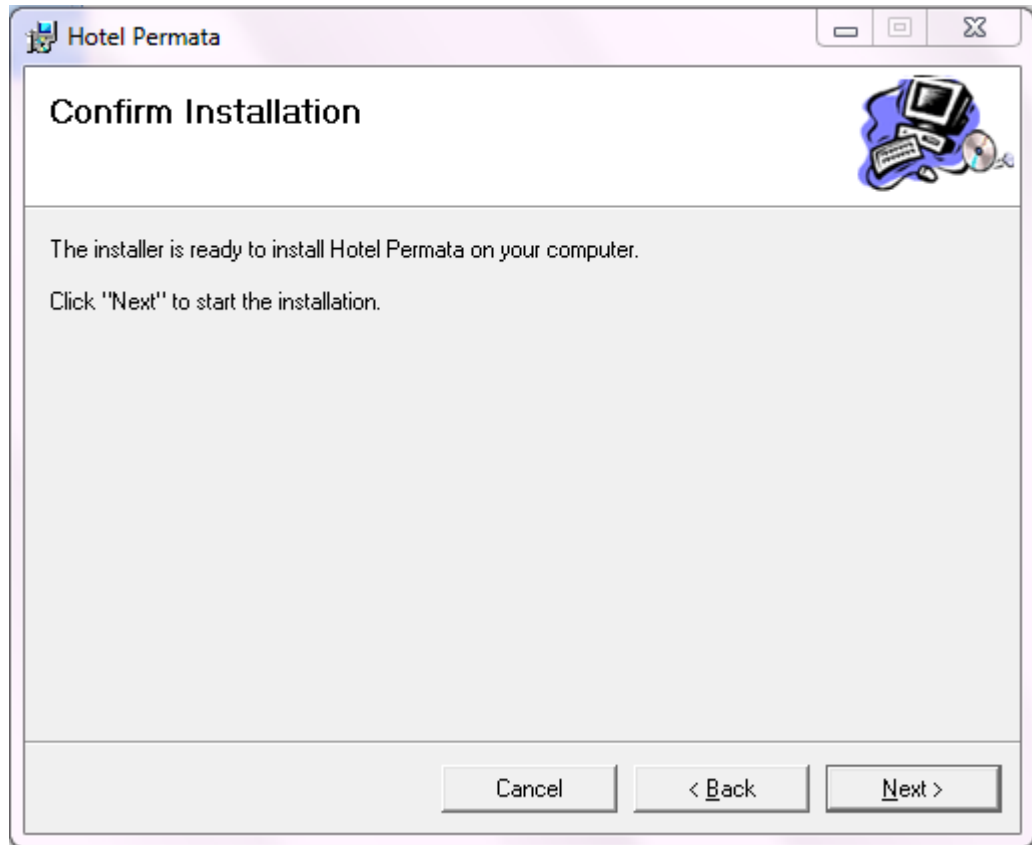
Gambar 5.3 Jendela instalasi

4. Klik Next, lalu akan muncul pilihan lokasi folder instalasi program untuk meletakkan file dari program sistem informasi perumahan ini. Lokasi dari file ini dapat diubah dengan meng-klik tombol browse, lalu meletakkannya dalam folder sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mengetahui informasi mengenai ukuran file dan sisa memori yang tersedia, klik button Disk Cost. Jika telah selesai mengatur semua, silakan klik Next. Untuk pilhan Everyone program akan digunakan disemua user namun jika Just Me maka program akan dijalankan pada user yang meinstal program ini . Jika ingin kembali ke langkah yang sebelumnya, klik Back. Jika ingin membatalkan instalasi klik Cancel.



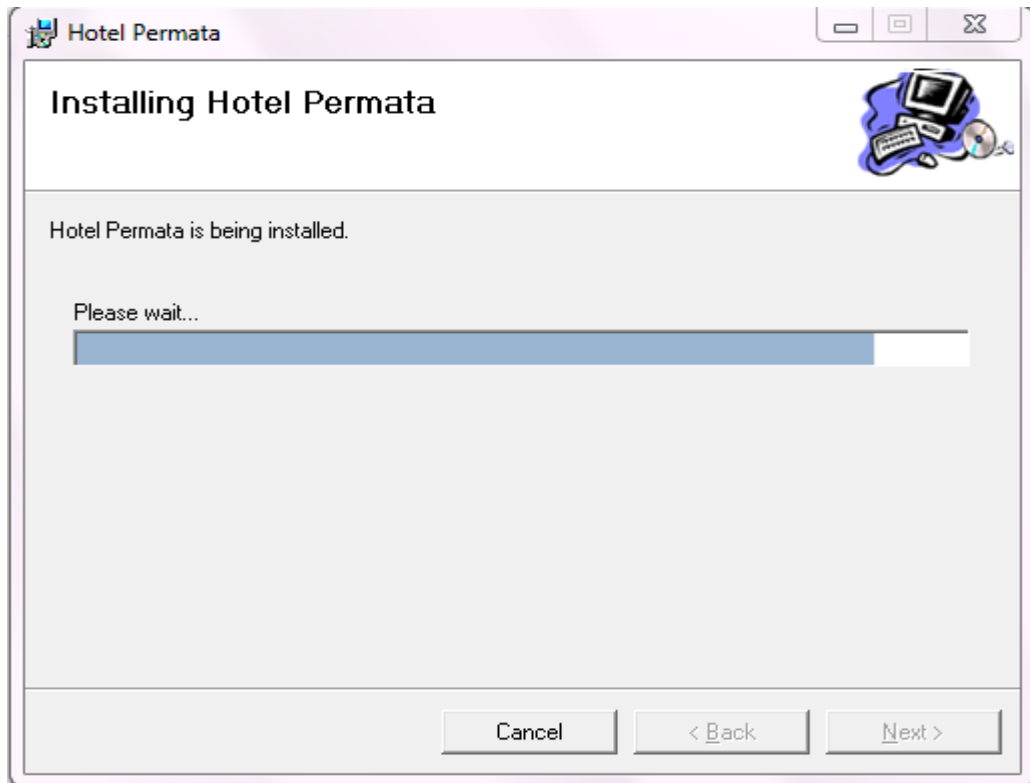
Gambar 5.4 Jendela untuk mengatur folder instalasi

5. Muncul jendela untuk mengkonfirmasi instalasi. Jika yakin untuk menginstal program ini, maka klik Next. Jika ingin kembali ke langkah yang sebelumnya, klik Back. Jika ingin membatalkan instalasi klik Cancel.



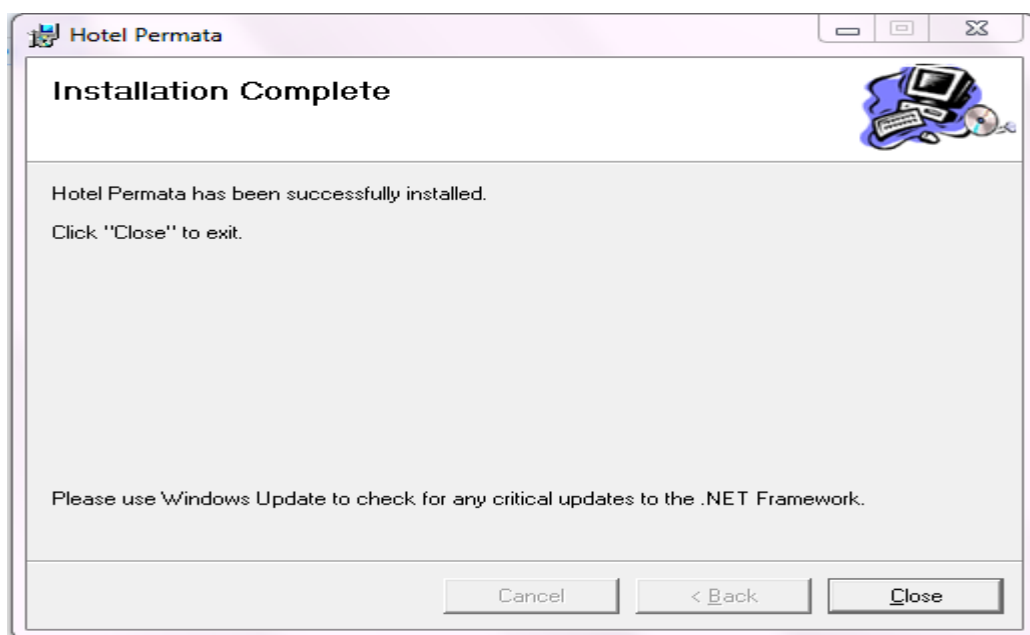
Gambar 5. 5 Jendela Konfirmasi instalasi program

6. Setelah mengklik Next, maka akan muncul sebuah jendela yang akan menunjukkan progress dari proses instalasi program ini seperti pada gambar di bawah ini.



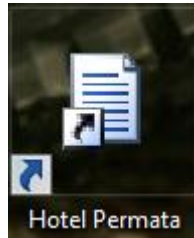
Gambar 5. 6 Jendela Proses Instalasi Program

7. Apabila proses instalasi sukses maka akan muncul jendela Installation Complete



Gambar 5. 7 Jendela yang menunjukkan instalasi selesai

8. pada desktop akan keluar shortcut dan program baru pada menu Start. Anda dapat menamai kembali shortcut tersebut dan sesuaikan icon dengan keinginan anda.

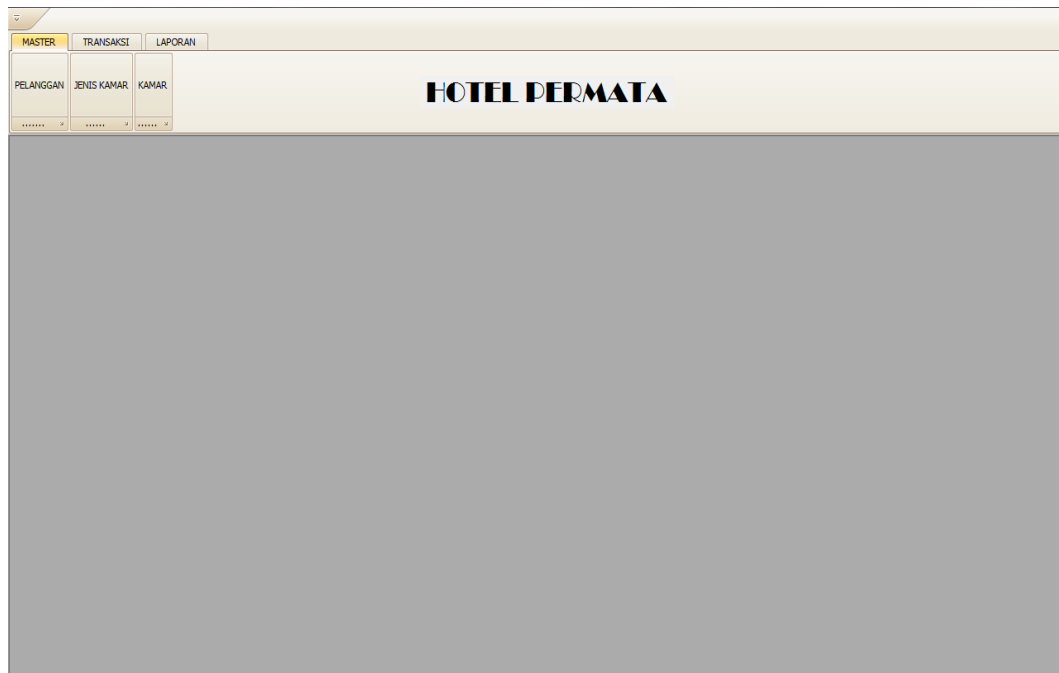


Gambar 5. 8 Shortcut Program Sistem Informasi Perhotelan

5.3. Penjelasan Pemakaian

Setelah instalasi berhasil, maka pengguna sistem dapat menggunakan program sistem informasi perumahan. Berikut ini merupakan penjelasan pemakaian dari program tersebut :

5.3.1. Form Menu Utama

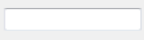
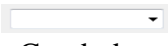
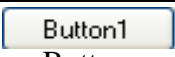
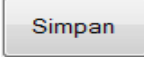
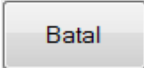
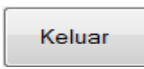
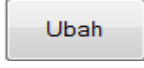
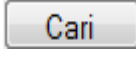
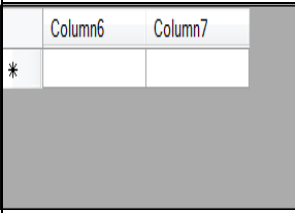


Gambar 5. 9 Form Menu Utama

Form menu utama merupakan form yang akan tampil pertama kali saat program dijalankan. Saat program pertama kali dibuka, menu yang muncul Master yang berisikan pelanggan, jenis kamar dan kamar.

Ada beberapa tools yang digunakan dalam program ini, berikut ini merupakan penjelasan:

Tabel 5. 1 Tabel Referensu Fungsi Toolbox Program

Nama Kontrol	Fungsi
 TextBox	Menempatkan text pada form dan pemakai dapat mengedit text tersebut.
 Combobox	Tempat menginputkan pilihan atau memilih satu pilihan.
 Button	Tombol yang berfungsi untuk melaksanakan suatu perintah atau tindakan saat digunakan.
 Button Simpan	Tombol untuk menyimpan
 Button Batal	Tombol yang digunakan untuk mereshfresh form seperti saat pertama kali membuka form tersebut, atau menghapus isian yang terdapat pada textbox, atau combobox yang terdapat pada form.
 Button Keluar	Tombol untuk keluar dari sebuah form
 Button Ubah	Tombol untuk menyimpan perubahan (update)
 Button Cari	Tombol yang digunakan untuk melakukan pencarian data dan menampilkan data hasil pencarian tersebut
 DataGridView	Menampilkan data dalam bentuk tabel yang hanya dapat dilihat tetapi tidak dapat di edit.

5.3.2. Form Input Data Master

a. Form Master Pelanggan

The screenshot shows a web application window titled 'PELANGGAN'. It features the 'HOTEL PERMATA' logo and name. The form is divided into two main sections: a data entry form on the left and a data table on the right.

Data Entry Form:

- ID PELANGGAN: P-0003
- NAMA PELANGGAN: NUNING (with a 'CARI' button)
- JENIS KELAMIN: Radio buttons for P (selected) and L
- ALAMAT: JL MAWAR NO 90
- KOTA: SEMARANG
- EMAIL: NUNING@GMAIL.C
- NO TELP: 0819876543

Data Table:

ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGG/	JENIS_KELAMIN	ALAMAT
P-0001	RIKA	P	JL.KH.ILYAS
P-0002	DIKA	L	JL.PAHLAW
P-0003	NUNING	P	JL MAWAR
*			

At the bottom of the form are three buttons: 'SIMPAN', 'UBAH', and 'KELUAR'.

Gambar 5. 10 Form Master Pelanggan

Form ini digunakan untuk maintenance data master pelanggan, yang perlu diinputkan adalah, Id pelanggan, Nama, Jenis Kelamin, Alamat, Kota, Email dan No Telp untuk ID akan di create secara otomatis. Lalu disimpan dan data yang telah diinputkan masuk ke dalam gridview.

b. Form Master Jenis Kamar

The screenshot shows a web application window titled 'JENISKAMAR'. At the top left is the 'PERMATA HOTEL' logo. To the right is the text 'HOTEL PERMATA'. Below this is a form with the following fields:

- ID_JENIS_KAMAR: J-0001
- JENIS_KAMAR: VIP (selected from a dropdown)
- FASILITAS: AC, TV, Air Panas, room service
- TARIF: 225000

To the right of these fields is a small image of a hotel room. Below the form is a table with the following data:

ID_JENIS_KAMAR	JENIS_KAMAR	FASILITAS	TARIF
J-0001	VIP	AC, TV, Air Panas, ...	225000
J-0002	Standart I	AC, TV, Air Biasa, r...	190000
J-0003	Standart II	AC, TV, Air Biasa, r...	180000
*			

At the bottom of the window are three buttons: 'SIMPAN', 'UBAH', and 'KELUAR'.

Gambar 5. 11 Form Master Jenis Kamar

Form ini digunakan untuk maintenance data master jenis kamar, yang perlu diinputkan adalah, Id Jenis Kamar, Jenis kamar, Fasilitas, dan Tarif kamar untuk Id Jenis Kamar akan di create secara otomatis. Dan untuk jenis kamar menggunakan combobox dapat memilih jenis kamar yang akan dipilih. Dan setelah mengisi dan memilih jenis kamar tersebut maka akan keluar pada gridview yang telah diinputkan.

c. Form Master Kamar

KAMAR

PERMATA HOTEL

HOTEL PERMATA

kamar

VIP
 STANDART I
 STANDART II
 EKONOMI I
 EKONOMI II

NO KAMAR: V01
 JENIS KAMAR: VIP

ID JENIS KAMAR: J-0001
 STATUS: KOSONG

	NO_KAMAR	ID_JENIS_KAMAR	JENIS_KAMAR	STATUS
	S01	J-0002	Standart I	PENUH
▶	V01	J-0001	VIP	KOSONG
*				

Gambar 5. 12 Form Master Kamar

Form ini digunakan untuk maintenance data master kamar, yang perlu diinputkan adalah Jenis Kamar untuk No kamar menekan tombol cari terlebih dahulu untuk dapat mengetahui No kamar yang telah dipilih jenis kamarnya. Dan untuk mengetahui id jenis kamar, jenis kamar, dan status maka tekan tombol cari maka id jenis kamar, jenis kamar dan status akan muncul data yang sebelumnya telah diinputkan. Setelah itu tekan tombol simpan untuk menyimpan ke dalam gridview.

5.3.3. Form Transaksi

a. Form Transaksi Pemesanan

The screenshot shows a web application window titled "PEMESANAN" for "HOTEL PERMATA". The interface includes a logo and a form with the following fields and controls:

- ID PEMESANAN:** P-0002
- ID PELANGGAN:** P-0003 (with a "CARI" button)
- NAMA PELANGGAN:** NUNING
- ID JENIS KAMAR:** J-0002 (with a "CARI" button)
- JENIS KAMAR:** Standart I
- TANGGAL PESAN:** Thursday, June 28, 2012
- JAM PESAN:** 02:02:47
- TANGGAL CHECK IN:** Friday, June 29, 2012
- BAYAR** button
- SIMPAN**, **UBAH**, and **KELUAR** buttons

Below the form is a table with the following data:

	ID_PEMESANAN	ID_PELANGGAN	NAM	NAMA_PELANGGAN	_KAMAR	JENIS_KAMAR	TGL_PESAN	JAM_PESAN
▶	P-0001	P-0001	RIKA		J-0001	VIP	6/27/2012	1/1/1900 2:02 AM
	P-0002	P-0003	NUNING		J-0002	Standart I	6/28/2012	1/1/1900 2:02 AM
*								

Gambar 5. 13 Form Transaksi Pemesanan

Form ini digunakan untuk maintenance data transaksi pemesanan, yang perlu diinputkan adalah, Id pemesanan, Tanggal pesan, dan Jam masuk. Untuk Id pemesanan akan di create secara otomatis. Lalu tekan tombol simpan dan data akan masuk ke dalam gridview.

Gambar 5. 14 Form Pembayaran

Setelah menekan tombol bayar maka akan keluar tampilan seperti gambar diatas. Yang mana dalam form pemesanan Id pemesanan dan id pemesanan create secara otomatis. Tombol cari yang pertama itu untuk menampilkan Id pelanggan, Nama pelanggan. Dan tombol cari yang kedua untuk menampilkan Id jenis kamar, jenis kamar, no kamar dan kode laundry,kode food and beverage akan keluar otomatis. Setelah itu tanggal check in,tanggal check out dipilih maka akan keluar berapa hari lama inap. Lama inap di enter maka akan keluar total pembayaran kamar, masukkan uang muka yang dan akan keluar sisa pembayaran lalu disimpan.

b. Form Transaksi Laundry

LAUNDRY

PERMATA HOTEL

HOTEL PERMATA

Layanan:

KODE LAUNDRY: L-0002

ID PELANGGAN: P-0003

NAMA PELANGGAN: NUNING

NO KAMAR: V01

	KODE_LAUNDRY	ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGG
*			

Gambar 5. 15 Transaksi Laundry

Form ini digunakan untuk maintenance data transaksi laundry, yang perlu diinputkan adalah, Kode laundry, Id pelanggan, Nama pelanggan, No kamar. Untuk Id laundry akan di create secara otomatis. Pada form layanan terdapat tombol cari yang mana dalam tombol cari jika ditekan akan keluar data-data yang telah diinputkan tadi. Lalu data-data yang diinputkan akan disimpan dan masuk ke dalam gridview.

DETAILLAUNDRY

PERMATA HOTEL

HOTEL PERMATA

ID DETAIL LAUNDRY: DL-0003

KODE LAUNDRY: L-0002

ID PELANGGAN: P-0003

NAMA PELANGGAN: NUNING

TGL LAUNDRY: Friday June

JAM LAUNDRY: **02:23:56**

JENIS LAUNDRY: Baju

HARGA SATUAN: 3000

JUMLAH: 2 enter

SUB TOTAL: 6000

ID_DETAIL_LAUN	KODE_LAUNDRY	ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGG/	TGL_LAUNDRY	JAM_LAUNDRY	JENIS_LAUNDRY
DL-0001	L-0002	P-0003	NUNING	6/30/2012 2:07 ...	1/1/1900 2:09 AM	Baju
DL-0002	L-0001	P-0001	RIKA	6/29/2012	1/1/1900 1:35 AM	Jaket
DL-0003	L-0002	P-0003	NUNING	6/29/2012	1/1/1900 2:23 AM	Baju

Gambar 5. 16 Detail Laundry

Setelah tombol simpan ditekan maka keluar form detail laundry yang id detail laundry, kode laundry, id pelanggan dan nama pelanggan akan keluar secara otomatis. Jenis layanan di buat combobox gunanya untuk memilih jenis laundrynya berisikan celana ,baju dan jaket. Jenis laundry yang telah dipilih akan keluar secara otomatis harga satuan dan mengisikan jumlah lalu tekan enter maka akan keluar sub total laundry dan lalu tekan tombol simpan

c. Form Transaksi Food and Beverage

KODE_FnB	ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGG	NO_K
*			

Gambar 5. 17 Form Food and Beverage

Form ini digunakan untuk maintenance data transaksi *food and beverage* ini, yang perlu diinputkan adalah, Kode *food and beverage*, Id pelanggan, Nama pelanggan, No kamar. Untuk Id laundry akan di create secara otomatis. Pada form layanan terdapat tombol cari yang mana dalam tombol cari jika ditekan akan keluar data-data yang telah diinputkan tadi. Lalu data-data yang diinputkan akan disimpan dan masuk ke dalam gridview.

PERMATA HOTEL

HOTEL PERMATA

DETAIL

ID DETAIL FOOD BEVERAGE: DF-0001
 KODE FOOD BEVERAGE: F-0002
 TGL FOOD BEVERAGE: Tuesday, Jun

JAM FOOD BEVERAGE: 02:31:14
 ID PELANGGAN: P-0003
 NAMA PELANGGAN: NUNING

FOOD

FOOD: Capcay
 HARGA: 18000
 JUMLAH: 1 enter
 SUB HARGA: 18000

BEVERAGE

BEVERAGE: Es Jenuk
 HARGA: 4000
 JUMLAH: 1 enter
 SUB HARGA: 4000

TOTAL BAYAR: 22000

SIMPAN UBAH KELUAR

ID_DETAIL_FnB	ID_FnB	ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGG/	TGL_FnB	JAM_FnB	FOOD
*						

Gambar 5. 18 Form Transaksi Food and Beverage

Setelah selesai menginputkan data food and beverage pada form diatas maka selanjutnya adalah menginputkan food and beverage mana yang akan dipilih. Memilih food atau beverage terlebih dahulu setelah memilih akan keluar harga food atau beverage yang diinginkan. Setelah itu masukkan jumlah yang akan dipesan dan tekan enter maka akan keluar sub harga dari food atau beverage yang dipilih dan keluar total bayar yang harus dibayar dan simpan.

d. Form Transaksi Check in-check out

The screenshot shows a web application window titled "CHECKIN_CHECKOUT" for "HOTEL PERMATA". The interface includes the hotel logo and name. The form is divided into two main sections for inputting check-in and check-out data. The left section contains fields for ID_CHECK IN OUT (C-0001), ID PELANGGAN (P-0003), NAMA PELANGGAN (NUNING), ID JENIS KAMAR (J-0001), JENIS KAMAR (VIP), and NO KAMAR (V01). The right section contains fields for JAM CHECK IN (02:50:21), TGL CHECK IN (Tuesday, Jun), TGL CHECK OUT (Inesday, June), SISA PEMBAYARAN (-1 Hari), STATUS PEMBAYARAN, and STATUS CHECK IN OUT. A "CARI" button is located between the two sections. At the bottom of the form, there are three buttons: "SIMPAN", "UBAH", and "KELUAR".

Gambar 5. 19 Form Transaksi Check in-Check out

Form ini digunakan untuk maintenance data transaksi *check in* dan *check out*, untuk Id *check in* akan di create secara otomatis. Dalam form *check in* dan *check out* terdapat satu tombol cari dimana apabila menekan tombol cari maka data seperti id pelanggan, nama pelanggan, id jenis kamar, jenis kamar, no kamar, sisa pembayaran akan create secara otomatis. Setelah itu tanggal check in sudah terisi dan tanggal check out diisikan. Dan status pembayaran itu diisi dengan lunas atau belum lunas. Pada waktu masuk itu statusnya dipilih check in Setelah itu data-data yang telah terisi disimpan dan masuk dalam *gridview* dengan statusnya menjadi *check in*. Dan apabila pelanggan sudah selesai melakukan pembayaran dan ingin meninggalkan hotel maka pelanggan melakukan check out terlebih dahulu kepada bagian resepsionis. Setelah sudah melakukan check out maka bagian resepsionis mengganti status menjadi check out.

e. Form Transaksi Pembayaran

Gambar 5. 20 Form Pembayaran

Form ini digunakan untuk maintenance data transaksi pembayaran, untuk Id pembayaran akan di create secara otomatis. Dalam form pembayaran terdapat dua tombol cari dimana pada tombol cari yang pertama mengetikkan nama pelanggan dan lalu tekan tombol cari.

5.3.4. Form Laporan

a. Form Bukti Pemesanan Kamar *Offline*

Gambar 5. 21 Bukti Pemesanan Kamar

Form cetak bukti pemesanan kamar dipanggil di button print pada form utama. Didalam form ini ditampilkan report yang biasa dicetak yang menampilkan id pemesanan, nama, jenis kamar, tgl pesan, jam pesan dan tgl datang serta nama resepsionis.

5.3.4. Form Bukti Pembayaran Kamar

The screenshot shows a web browser window titled 'FormBUKTIPEMBAYARAN'. The main content area displays a receipt for Hotel Permata. The receipt includes the hotel logo, name, address, and a list of payment details. The details are as follows:

ID PEMBAYARAN	:	B-0001
NAMA PELANGGAN	:	DIKA
TGL CHECK IN	:	7/1/2012 12:00:00AM
TGL CHECK OUT	:	7/4/2012 12:00:00AM
LAMA INAP	:	3 Hari
JENIS KAMAR	:	VIP
TARIF	:	225,000
UANG MUKA	:	600,000
BIAYA LAUNDRY	:	0
BIAYA F n B	:	0
TOTAL BAYAR	:	0

At the bottom right of the receipt, there is a field for the receptionist's name, labeled 'Resepsionis', with a blank space for input. The browser window also shows a status bar at the bottom with 'Current Page No.: 1', 'Total Page No.: 1', and 'Zoom Factor: 100%'.

Gambar 5. 22 Bukti Pembayaran Kamar

Form cetak bukti pembayaran kamar dipanggil di button print pada form utama. Didalam form ini ditampilkan report yang biasa dicetak yang menampilkan id pembayaran, nama, jenis kamar, harga, lama inap dan total serta nama resepsionis.

5.3.4. Penjelasan Pemakaian Program Web

a. Form Menu Utama

Form menu utama merupakan tampilan awal sistem sebelum masuk atau menjalankan sistem perhotelan. Dan merupakan tampilan home yang memberikan ucapan selamat datang pada Hotel Permata Adapun tampilan awal sebagai berikut.



Gambar 5. 25 Form Menu Utama

b. Form Jenis Kamar

Form jenis kamar ini merupakan menu dari Hotel Permata yang mana form ini menampilkan jenis kamar yang akan dipilih.



Gambar 5. 26 Form Jenis Kamar

c. Form Pemesanan

Form pemesanan ini merupakan menu transaksi dari Hotel Permata yang mana form ini menampilkan form-form dalam melakukan pemesanan kamar.

Hotel Permata
Jl. Raya Pabean No. 38
Sedati - Juanda Telp. 031 8677 303

Id Pemesanan	<input type="text" value="P-002"/>
Id Pelanggan	<input type="text" value="P-006"/>
No KTP	<input type="text" value="35151552222"/>
Nama	<input type="text" value="ucil marucil"/>
Alamat	<input type="text" value="jl.raya camplong"/>
Kota	<input type="text" value="madura"/>
Email	<input type="text" value="ucil@ymail.com"/>
Telp	<input type="text" value="0980989989"/>
Jenis Kamar	<input type="text" value="Standart II"/>

[Insert](#) [Cancel](#)

HOME
GAMBAR
PEMESANAN

Gambar 5. 27 Form Pemesanan

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Pada proses Rancang Bangun Sistem Informasi Perhotelan (studi kasus : pada Hotel Permata) dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem dengan dibuatnya rancang bangun sistem informasi perhotelan ini dapat membantu kinerja sistem yang lama menjadi lebih baik, sehingga dapat mengurangi kesalahan-kesalahan pada sumber daya manusia.
2. Implementasi yang dibuat ini dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan dan dapat mendukung dalam pengambilan keputusan.

6.2. Saran

Dalam pengembangan aplikasi Rancang Bangun Sistem Informasi Perhotelan ini, dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Memperluas dalam mempromosikan Hotel Permata kepada masyarakat luar negeri atau dalam negeri.
2. Dapat diperluas dengan menambahkan fasilitas-fasilitas dari sebelumnya
3. Diperluas dengan penambahan penanganan dalam proses pemesanan maupun pembatalan pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gelinas, Oram. *Accounting Information System*. Cincinnati Ohio: South-Western College Publishing, 2004.
- Herlambang, Soendoro dan Haryanto Tanuwijaya. *Sistem Informasi, konsep, teknologi dan manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Kendall, dan Kendall. *Analisis dan Perancangan Sistem Jilid I*. Jakarta: PT. Prenhallindo, 2003.
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. *Analisis dan Desai Sistem Informasi Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Marlinda, Linda. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offest, 2004.
- Winarko, Edi. *Perancangan Database dengan Power Designer 6.32*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006.
- Yuswanto. *Pemrograman Dasar Visual Basic.Net 2005*. Jakarta: Cerdas Pustaka, 2008.