



**RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKET LIST* BERBASIS  
*WEB* PADA AMARIS HOTEL EMBONG MALANG  
SURABAYA**



Oleh:

**CHRISTOPHORUS BIMO KURNIAWAN ALPHA ROOSADI**

**14.41010.0077**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKET LIST* BERBASIS *WEB* PADA  
AMARIS HOTEL EMBONG MALANG SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Christophorus Bimo Kurniawan Alpha Roosadi**

NIM: 14.41010.0077

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 11 Januari 2018



Dosen Pembimbing

Slamet, M.T., CCNA

NIDN: 0701127503

Disetujui:

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Penyelia

  
amaris hotel  
EMBONG MALANG - SURABAYA

Svamsul Hidayat

NIP: HS009871



Mengetahui  
FAKULTAS TEKNOLOGI  
Kepala Program Studi Sistem Informasi

  
Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN 0731057301

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Christophorus Bimo Kurniawan Alpha Roosadi  
NIM : 14.41010.0077  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKET LIST*  
BERBASIS *WEB* PADA AMARIS HOTEL EMBONG  
MALANG**

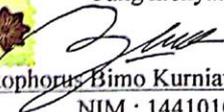
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Surabaya, 10 Januari 2018  
Yang menyatakan

  
Christophorus Bimo Kurniawan Alpha Roosadi  
NIM : 14410100011

## ABSTRAK

Amaris Hotel Embong Malang Surabaya adalah perusahaan hotel bintang 3 yang terletak di Jl. Kedung Doro, No. 1-3, Kedungdoro, Surabaya. Setiap hari hotel melayani para tamu dengan layanan *breakfast*. Namun pada proses permintaan belanja bahan makanan yang dilakukan oleh Departemen *Kitchen* terdapat proses bisnis yang kurang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi masalah internal pada Departemen *Kitchen* dan *Accounting* yang terjadi Amaris Hotel Embong Malang, Surabaya. Maka dibangun aplikasi *Market List* berbasis *web*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *Software* bernama *XAMPP* yang berfungsi sebagai *web server*, disusun dengan bahasa pemrograman *HTML* dan *PHP*, dan dibekali basis data *MySQL*.

Dengan memanfaatkan aplikasi *Market List* berbasis *web* ini, proses bisnis pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya menjadi lebih efektif dari segi permintaan belanja bahan makanan karena aplikasi dapat diakses melalui komputer yang sudah terhubung jaringan LAN dan tingkat efisiensi kertas lebih baik karena semua berkas sudah ditampung dalam *database*.

**Kata Kunci :** *Efisien, Efektif, Transparan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang bangun aplikasi *Market List* Berbasis *Web*” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
2. Bapak Slamet, M.T., CCNA selaku Dosen pembimbing.
3. Bapak Jaelani Romli selaku Hotel Manager pada Amaris Hotel Embong Malang.
4. Bapak Syamsul Hidayat selaku Pembina selama pelaksanaan Kerja Praktik di Amaris Hotel Embong Malang Surabaya.
5. Wildan Harits selaku Sahabat yang telah bersedia membantu dan memotivasi dalam penyelesaian laporan kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Gambaran Umum Amaris Hotel Embong Malang.....	6
2.2 Logo Amaris Hotel.....	6
2.3 Visi dan Misi Amaris Hotel.....	7
2.3.1 Visi Amaris Hotel .....	7
2.3.2 Misi Amaris Hotel.....	7
2.3.3 Struktur Organisasi Amaris Hotel.....	7
2.3.4 Deskripsi Tugas.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	12

3.1	Hotel .....	12
3.2	Konsep Dasar Sistem Informasi .....	13
3.2.1	Sistem.....	13
3.2.2	Informasi .....	13
3.2.3	Sistem Informasi .....	14
3.2.4	Analisis Sistem.....	14
3.3	Desain Sistem .....	15
3.4	Diagram Alir ( <i>Document Flowchart</i> ).....	16
3.5	Diagram Alir Sistem ( <i>System Flowchart</i> ) .....	17
3.5.1	<i>Flow Direction Symbols</i> .....	17
3.5.2	<i>Processing Symbols</i> .....	18
3.6	Diagram Konteks ( <i>Context Diagram</i> ) .....	19
3.7	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	21
3.8	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	22
3.9	<i>Internet</i> .....	27
3.10	<i>Website</i> .....	28
3.11	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i> .....	28
3.12	<i>PHP Hypertext Processor</i> .....	29
3.13	<i>PhpMyAdmin</i> .....	29
3.14	<i>XAMPP</i> .....	30
3.15	<i>Framework Bootstrap</i> .....	31

3.16 Jaringan Komputer .....	31
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>34</b>
4.1. Analisis .....	34
4.2 Identifikasi Masalah .....	34
4.3 Spesifikasi Aplikasi .....	35
4.4 Lingkungan Operasi .....	35
4.5 Diagram <i>Input Process Output</i> (IPO).....	36
4.6 <i>System Flow</i> .....	37
4.6.1 <i>System Flow Maintenance Data Master</i> .....	38
4.6.3 <i>System Flow</i> Transaksi Permintaan Belanja .....	39
4.7 Diagram Jenjang.....	40
4.8 Diagram Konteks.....	41
4.9 <i>Data Flow Diagram Level 0</i> (DFD Level 0).....	41
4.10 <i>Data Flow Diagram Level 1</i> (DFD Level 1).....	42
4.10.1 DFD Level 1 Olah <i>master data</i> barang .....	42
4.10.2 <i>Mastering</i> Laporan Transaksi .....	43
4.11 <i>Conceptual Data Modeling</i> (CDM).....	44
4.12 <i>Physical Data Modelling</i> (PDM).....	46
4.13 Struktur Tabel.....	47
4.14 Desain <i>User Interface</i> (UI).....	49
4.14.1 Tambah barang.....	50

4.14.2	<i>Edit</i> Barang.....	51
4.14.3	Hapus Barang .....	51
4.14.4	Membuat Laporan Transaksi.....	52
4.14.5	Cetak Laporan .....	53
4.14.6	Membuat Laporan Transaksi <i>Event</i> .....	54
4.14.7	Mencetak Laporan Transaksi <i>Event</i> .....	55
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....		58
LAMPIRAN.....		60



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Simbol Diagram Alir Dokumen.....	16
Tabel 3.2. Simbol – simbol Flow Direction.....	18
Tabel 3.3. Simbol – simbol <i>Processing</i> .....	18
Tabel 3.4. Simbol- simbol <i>Context Diagram</i> .....	20
Tabel 3.5. Simbol – simbol DFD .....	22
Tabel 4.1 Barang .....	47
Tabel 4.2 Transaksi. ....	48
Tabel 4.3 Tabel <i>t_event</i> .....	49
Tabel 4.4. Tambah Barang.....	50
Tabel 4.5. <i>Edit</i> barang.....	51
Tabel 4.6. Hapus Barang.....	52
Tabel 4.7. Membuat Laporan Transaksi.....	52
Tabel 4.8. Cetak Laporan.....	53
Tabel 4.9. Memuat Laporan Transaksi <i>Event</i> . ....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Amaris Hotel.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 4.1. Diagram <i>Input Proses Output</i> (IPO) .....	37
Gambar 4.2. System Flow Maintenance Data Master.....	38
Gambar 4.3. <i>System Flow</i> Transaksi Permintaan Belanja.....	39
Gambar 4.4. Diagram Jenjang Aplikasi <i>Market List</i> berbasis <i>web</i> .....	40
Gambar 4.5. Diagram Konteks.....	41
Gambar 4.6. <i>Data Flow Diagram Level 0</i> .....	42
Gambar 4.7. DFD Level 1 olah <i>master</i> data barang .....	43
Gambar 4.8. <i>Mastering</i> Laporan Transaksi.....	44
Gambar 4.9. <i>Conceptual Data Modelling</i> (CDM) .....	45
Gambar 4.10. <i>Physical Data Modelling</i> (PDM) .....	46
Gambar 4.11. Halaman <i>Index</i> Aplikasi <i>Market List</i> berbasis <i>web</i> . .....	49
Gambar 4.14. Format laporan transaksi <i>event</i> . .....	56

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat maju dan pesat. Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini baik langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi gaya hidup dan pola hidup masyarakat. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, akan memberikan banyak alternatif pemecahan masalah untuk memenuhi perubahan gaya hidup dan pola hidup masyarakat dalam memberikan informasi serta mencari informasi. Selain itu teknologi merupakan salah satu media yang paling efektif dalam memperlancar pertukaran informasi dan melakukan pengiriman data baik dalam bentuk teks, dalam bentuk gambar, serta dalam bentuk suara secara cepat, tepat dan akurat. Pemberian informasi secara lisan maupun selebaran kertas di era globalisasi ini sudah bergeser ke dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Amaris Hotel Embong Malang Surabaya adalah perusahaan hotel bintang 3 yang terletak di Jl. Kedung Doro, No. 1-3, Kedungdoro, Surabaya. Hotel ini menerima dan melayani tamu setiap harinya dengan sangat baik, pelayanan yang ramah menjadi kunci kemampuan hotel ini dapat bersaing dengan perusahaan hotel lainnya. Pelayanan yang baik tidak hanya pada kamar yang disediakan oleh hotel namun juga pada salah satu *Service* yang disediakan oleh perusahaan yaitu *Breakfast* (Sarapan) yang dilaksanakan pukul 07.00 sampai 09.00. Varian menu yang disediakan pada tamu sangat beragam mulai dari menu nusantara hingga menu oriental dan western.

Namun pada kegiatan internal hotel khususnya pada Departemen *Kitchen* dan *Accounting* ditemukan masalah yang dikeluhkan. Masalah yang ditemukan adalah pihak Departemen *Kitchen* selama ini harus membawa *Print out* daftar belanja kebutuhan ke lantai atas untuk meminta pihak *Purchasing* di kantor Departemen *Accounting* menyetujui permintaan tersebut. Masalah lain pun muncul ketika terjadi kesalahan dalam proses permintaan belanja, pihak Departemen *Kitchen* harus mencetak ulang daftar belanja. Pihak *Purchasing* pada Departemen *Accounting* juga perlu mengetahui berapa persen pengeluaran dari permintaan belanja kebutuhan Departemen *Kitchen* agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang ditemukan, diperlukan sistem informasi berupa aplikasi *Market List* berbasis *web* yang menghubungkan Departemen *Kitchen* dan *Accounting* untuk meminimalkan waktu yang dikeluarkan untuk naik turun lantai hotel dan meminimalkan konsumsi kertas jika terjadi kesalahan.

Aplikasi ini dipasang di komputer server hotel dan dapat diakses dari komputer-komputer lain melalui jaringan *Local Area Network* (LAN). Aplikasi ini menampilkan informasi detail mengenai barang-barang yang biasanya menjadi kebutuhan Departemen *Kitchen* informasi tersebut diambil dari *database* barang yang memuat data id barang, nama barang, satuan (kg, pack, pcs, dll.), dan harga satuan barang. Pengguna aplikasi ini juga dapat menambahkan barang kedalam *database* dengan mengisi form tambah barang dari aplikasi *web* ini, mengubah informasi barang jika sewaktu-waktu harga satuan barang terjadi peningkatan atau penurunan, dan menghapus barang dari *database*. Pengguna aplikasi harus menginput anggaran dana agar prosentase total pengeluaran belanja tercantum tidak

melebihi anggaran yang disediakan. Daftar belanja dapat diubah jika terdapat kesalahan. Aplikasi ini menghasilkan *Output* berupa laporan daftar belanja kebutuhan dalam bentuk berkas *Microsoft Excel* yang mencantumkan tanggal permintaan belanja, daftar barang yang dibeli, anggaran dan total pengeluaran, serta prosentase pengeluaran dari anggaran yang diberikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi oleh adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *Market List* berbasis *web* pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka batasan masalah pada penelitian Sistem Informasi Aplikasi *Market List* berbasis *web*, sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini menampilkan detail informasi barang (id barang, nama barang, kategori barang, satuan, harga satuan).
- b. Aplikasi ini mampu menambah, mengubah, dan menghapus data barang.
- c. Aplikasi ini menghasilkan laporan dalam bentuk berkas *Microsoft Excel* yang memuat daftar barang yang dibeli berdasarkan kategori barang, menampilkan total belanja, anggaran yang diberikan, dan prosentase total pengeluaran belanja.
- d. Aplikasi ini dapat menghemat waktu agar proses permintaan belanja kebutuhan lebih efektif dan menghemat konsumsi kertas untuk mencetak laporan.

- e. Aplikasi ini menyimpan semua histori daftar belanja dalam *database* dan dapat mengubah daftar belanja jika sewaktu-waktu terjadi kesalahan.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *Market List* berbasis *web* yang menghubungkan Departemen *Kitchen* dan *Accounting* pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya. Aplikasi ini mampu memberikan perubahan yang positif bagi kedua Departemen. Perubahan-perubahan positif tersebut yaitu, penghematan waktu karena aplikasi ini dapat diakses dari komputer-komputer yang telah tersedia di hotel, tidak perlu berulang kali mencetak daftar belanja jika terjadi kesalahan, dan meminimalkan kesalahpahaman perihal anggaran belanja kebutuhan.

#### **1.5 Manfaat**

##### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

- a. Dapat memahami berbagai sistem kerja yang ada di perusahaan.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis, untuk menghadapi dunia pekerjaan.

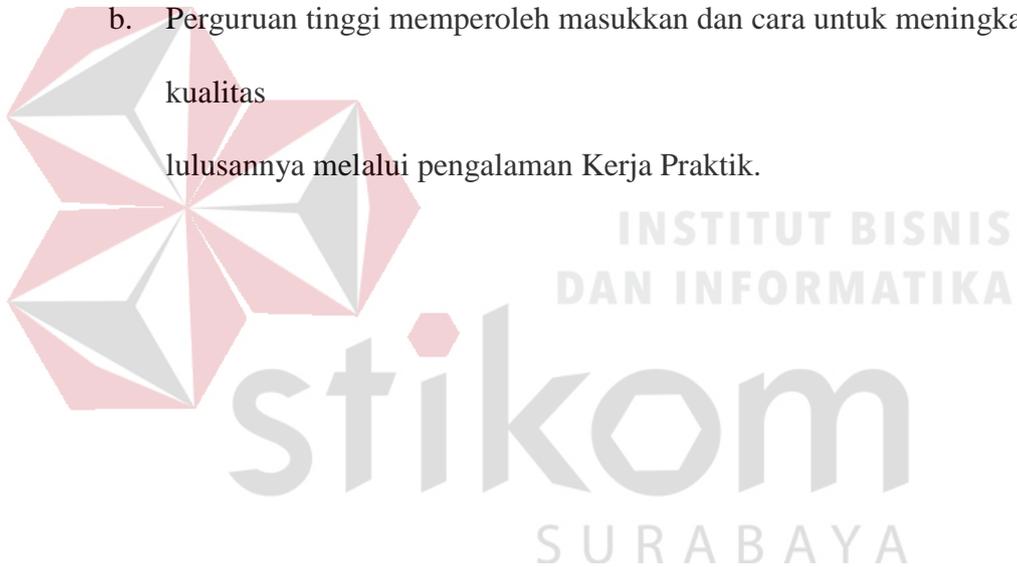
##### **1.5.2 Bagi Perusahaan / Organisasi**

- a. Proses Sosialisasi Informasi tentang harga barang, dan total pembelanjaan menjadi lebih transparan dan jelas.
- b. Informasi mengenai harga barang-barang selalu *Up to date*.

- c. Laporan pembelanjaan menjadi lebih tertata rapi.
- d. Perusahaan mendapatkan bantuan tenaga dari mahasiswa – mahasiswa yang melakukan kerja praktik.
- e. Perusahaan mendapatkan sistem pendukung keputusan yang lebih efisien.

### 1.5.3 Bagi Institusi

- a. Menjalani kerjasama dengan Perusahaan, Perusahaan Swasta, dan Instansi Pemerintahan di berbagai bidang.
- b. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.



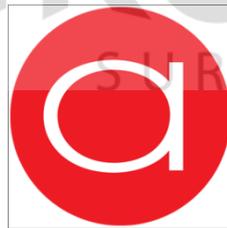
## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Gambaran Umum Amaris Hotel Embong Malang

Amaris Hotel Embong Malang Surabaya merupakan hotel yang mengusung konsep “bed & breakfast” dan sudah terbentuk lebih dari 20 cabang yang tersebar diseluruh Indonesia. Perusahaan yang bergerak dalam bidang perhotelan ini adalah bagian dari unit usaha di bawah Kompas Gramedia, maka Amaris Hotel tidak lepas dari nilai-nilai yang dianut Kompas Gramedia sebagai dasar kejiwaan dan kepribadian karyawannya. Nilai-nilai tersebut yaitu, *caring* (peduli dengan sesama), *credible* (dapat dipercaya dan diandalkan), *competent* (memiliki kemampuan / skill), *competitive* (mampu bersaing), dan *customer delight* ( mampu memuaskan pelanggan) atau disingkat dengan istilah “5C”.

#### 2.2 Logo Amaris Hotel



Gambar 2.1 Logo Amaris Hotel

Selain nilai-nilai yang dianut dari Kompas Gramedia, Amaris hotel juga merumuskan *brand personality* perusahaan berdasarkan kejiwaan dan nilai-nilai kebudayaan yang sudah melekat pada masyarakat Indonesia. *Brand personality* tersebut ialah, *caring* (peduli akan kebutuhan tamu), *sincere* (ketulusan hati sebagai dasar pelayanan), *intimate* (mengenal dekat kebutuhan pelanggan),

*ethical* (sikap dan perilaku yang menjunjung etika), *young* (penampilan yang segar, muda, dan ceria), dan *smart* (pelayanan yang efektif dan efisien).

## 2.3 Visi dan Misi Amaris Hotel

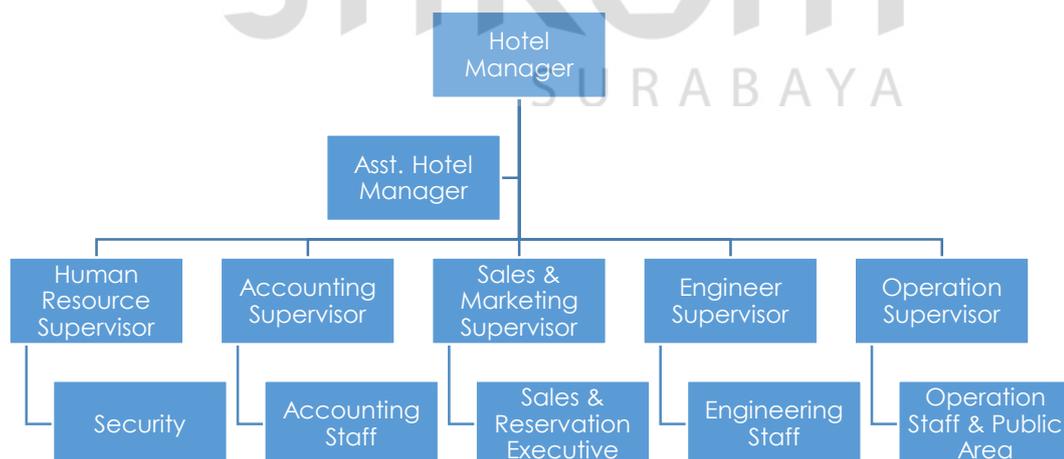
### 2.3.1 Visi Amaris Hotel

Visi dari Amaris Hotel adalah “Menjadi jaringan *budget hotel* pilihan utama yang terbesar dan terbaik di Surabaya dan tersebar di provinsi Jawa Timur”.

### 2.3.2 Misi Amaris Hotel

Untuk dapat menjalankan visi di atas dengan baik, maka misi dari Amaris Hotel adalah Menciptakan nilai lebih bagi *Stake Holders* dengan menyajikan produk bermutu disertai pelayanan profesional yang ramah dalam mewujudkan “Sentuhan Indonesia” sebagai citra Amaris.

### 2.3.3 Struktur Organisasi Amaris Hotel



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

### 2.3.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi diatas, maka rincian tugas dan fungsi di Amaris Hotel adalah sebagai berikut :

#### 1. *Hotel Manager*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab terhadap operasional.
- b. Membuat perencanaan.
- c. Menjalin komunikasi dengan perusahaan lain.
- d. Membuat keputusan.

#### 2. *Hotel Manager Assistant*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Menjalankan perintah dari Hotel Manager.
- b. Menyampaikan laporan yang dibuat oleh para Supervisor setiap divisi.
- c. Mengambil alih tugas Hotel Manager jika sewaktu-waktu beliau berhalangan hadir.

#### 3. *Human Resource Supervisor*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab terhadap semua administrasi karyawan.
- b. Melakukan perekrutan karyawan.
- c. Membuat program pengembangan karyawan.

#### 4. *Accounting Supervisor*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab atas semua pendataan atau pengadministrasian transaksi dan keuangan.

- b. Membuat laporan transaksi keuangan hotel.
- c. Mengawasi dan menjaga semua kegiatan transaksi.

#### **5. Sales & Marketing Supervisor**

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Membuat strategi pemasaran dan penjualan.
- b. Bertanggung jawab atas publikasi atau periklanan hotel.
- c. Memperkenalkan hotel dan fasilitasnya sekaligus melakukan kontrak kerjasama kepada calon pengguna jasa hotel.
- d. Memastikan penjualan kamar memenuhi target.
- e. Bertanggung jawab menjaga hubungan baik dengan para pelanggan.

#### **6. Engineer Supervisor**

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab untuk memperbaiki dan menjaga peralatan dan fasilitas hotel.
- b. Membuat laporan mengenai perbaikan atau pembaharuan fasilitas dan peralatan hotel.

#### **7. Operation Supervisor**

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab atas kebersihan dan kerapian fasilitas hotel.
- b. Membersihkan dan merapikan kamar yang telah digunakan oleh tamu sesegera mungkin setelah tamu *check-out*.
- c. Melaporkan kepada pihak reservation apabila kamar telah tersedia untuk pelanggan.

## 8. *Security*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab atas keamanan hotel.
- b. Menghalau gangguan keamanan dari dalam atau luar hotel.

## 9. *Accounting Staff*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Menginput setiap barang yang dipesan / dibeli oleh setiap divisi.
- b. Menginput data laundry harian hotel.
- c. Membayar setiap tagihan dari para supplier di bank.
- d. Memberi persetujuan untuk mengambil stok barang di gudang.
- e. Memberi persetujuan setiap transaksi belanja kebutuhan setiap divisi.

## 10. *Sales & Reservation Executive*

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Bertanggung jawab terhadap semua aktivitas di *Front Office*.
- b. Mengoptimalkan dan memaksimalkan *occupancy* hotel.
- c. Membuat laporan kamar *check-in* dan *check-out*, dan reservasi.
- d. Memberi informasi tentang pelayanan hotel.
- e. Mengkoordinir pelayanan tamu, antara lain sebagai penghubung antara bagian-bagian di hotel menangani berbagai masalah dan keluhan tamu.
- f. Menyusun laporan status kamar dan mengkoordinasikan penjualan kamar dengan bagian *Operation / House keeping*.
- g. Menyusun riwayat kunjungan tamu antara lain melakukan pencatatan data-data individu untuk kunjungan akan datang, dan menyelenggarakan arsip kartu riwayat kunjungan tamu.

- h. Menangani *telephone swich board*, *telex*, dan telegram.
- i. Menangani barang-barang bawaan tamu.

### **11. Engineering Staff**

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Memperbaiki setiap kerusakan pada fasilitas hotel.
- b. Melakukan *maintenance* pada setiap fasilitas hotel yang ada.
- c. Meminta persetujuan untuk mengambil stok barang fasilitas hotel di gudang.
- d. Membuat daftar kebutuhan barang-barang yang dibutuhkan untuk divisi *engineering*.

### **12. Operation Staff & Public Area**

Tugas dan tanggung jawab :

- a. Membersihkan setiap kamar jika tamu hotel meminta kamarnya untuk dibersihkan.
- b. Melayani tamu saat sarapan pagi dengan baik.
- c. Menawarkan kepada tamu setiap fasilitas dan menu-menu masakan yang disediakan hotel.
- d. Menangani setiap keluhan dari tamu hotel.
- e. Memilah-milah setiap *laundry* kotor sesuai dengan kategori.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Landasan Teori yakni bagian yang membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan ditemukan pemecahannya melalui pembahasan – pembahasan secara teoritis. Teori – teori yang akan dikemukakan merupakan dasar dari penulis untuk meneliti permasalahan yang akan dihadapi pada pelaksanaan dan pengumpulan data kerja praktik di Amaris Hotel Embong Malang Surabaya.

#### **3.1 Hotel**

Menurut (Sulastiyono, 2007) hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

Pengertian hotel menurut SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 adalah Suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hotel merupakan perusahaan komersial yang menyediakan jasa dalam bentuk penginapan serta menyajikan hidangan dan fasilitas yang membuat tamu merasa nyaman dan puas.

### 3.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut (Benner, 2010) sistem merupakan suatu kumpulan yang kompleks dan juga saling berinteraksi satu sama lain. Apabila kumpulan tersebut digabungkan akan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Menurut (O'Brien & Marakas, 2010) sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan memiliki batasan – batasan tertentu yang jelas. Sistem dapat saling bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan cara menerima *input* dan menghasilkan output dalam suatu proses yang terorganisir.

#### 3.2.1 Sistem

Menurut (FitzGerald, 2007) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Menurut (Mulyadi, 2008) sistem adalah jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan. Sedangkan pengertian prosedur adalah suatu urutan kegiatan klerikal, biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu Departemen atau lebih, yang dibuat untuk menjamin penanganan secara transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang.

#### 3.2.2 Informasi

Menurut (Kusrini, 2008) informasi merupakan data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan yang dibutuhkan oleh penggunanya. Untuk memperoleh informasi yang berguna, pertama kali yang harus dilakukan adalah pengumpulan data, lalu diolah sehingga menjadi informasi. Ketika data telah menjadi suatu informasi, maka informasi tersebut akan menjadi terarah dan penting. Hal ini dikarenakan telah dilaluinya berbagai tahapan dalam pengolahannya, yaitu

pengumpulan data, data apa saja yang terkumpul, dan penemuan informasi yang diperlukan pengguna.

Menurut (Steinbart, 2009) informasi adalah data yang sudah diproses dan diorganisasikan untuk memberi arti bagi penggunanya.

### **3.2.3 Sistem Informasi**

Menurut (Al-Fatta, 2007) Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaannya.

Menurut (Kertahadi, 2007) Sistem informasi merupakan alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terintegrasi dengan berbagai elemen pendukungnya untuk menyediakan suatu informasi yang berguna bagi penggunanya.

### **3.2.4 Analisis Sistem**

Menurut (Al-Fatta, 2007) Analisa sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka

Menurut (Gaol, 2008) Analisa sistem adalah sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

### 3.3 Desain Sistem

Menurut (Jogiyanto, 2007) desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahapan analisis.

Berdasarkan beberapa defenisi diatas maka desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

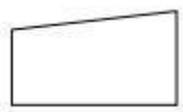
- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefenisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun untuk implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- e. Yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

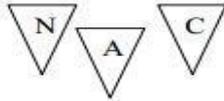
### 3.4 Diagram Alir (*Document Flowchart*)

Menurut (Jogiyanto, 2007) diagram alir dokumen atau *paperwork flowchart* merupakan diagram alir yang menunjukkan arus laporan dan formulir beserta tembusannya. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa diagram alir dokumen adalah diagram yang menggambarkan aliran seluruh dokumen. Diagram alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan diagram alir sistem. Diagram alir dokumen digambar dengan menggunakan simbol-simbol yang ada pada tabel 3.1

Menurut (Pahlevy, 2010) Flowchart (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program tersebut.

Tabel 3.1. Simbol Diagram Alir Dokumen

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	<b><i>Terminator</i></b>		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu proses dokumen.
2.	<b><i>Document</i></b>		Simbol ini digunakan sebagai <i>input</i> dan <i>output</i> baik secara manual ataupun dengan menggunakan computer.
3.	<b><i>Manual Input</i></b>		Simbol ini berfungsi untuk memasukkan data dengan menggunakan <i>online keyboard</i> .
4.	<b><i>Manual Process</i></b>		Simbol ini menunjukkan kegiatan manual.

5.	<b>Offline Storage</b>		Simbol ini merupakan dokumen yang diarsip dan diurutkan berdasarkan N ( <i>numeric</i> ), A ( <i>alphabet</i> ), C ( <i>chronological</i> )
6.	<b>Flow</b>		Simbol ini digunakan sebagai arah aliran dokumen.

### 3.5 Diagram Alir Sistem (*System Flowchart*)

Menurut (Oetomo, 2012) Diagram alir sistem merupakan diagram alir yang menggambarkan suatu sistem peralatan komputer yang digunakan untuk mengolah data dan menghubungkan antar peralatan tersebut. Diagram alir sistem ini tidak digunakan untuk menggambarkan langkah – langkah pemecahan masalah tetapi hanya menggambarkan prosedur pada sistem yang dibentuk.

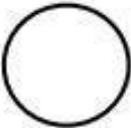
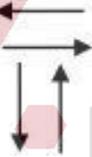
Menurut (Pahlevy, 2010) bagan alir adalah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma – algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *system flowchart* adalah serangkaian alur algoritma yang menyusun program dari awal hingga akhir.

#### 3.5.1 *Flow Direction Symbols*

*Flow direction symbols* digunakan untuk menghubungkan antara satu simbol dengan simbol lainnya. Simbol ini disebut *connecting line*. Simbol-simbol tersebut dijelaskan pada tabel 3.2

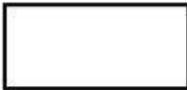
Tabel 3.2. Simbol – simbol Flow Direction

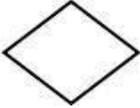
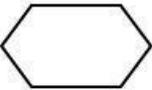
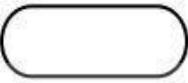
No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	<b>Offline Connector</b>		Fungsi dari simbol ini adalah menyambungkan antara suatu proses dengan proses lainnya di halaman yang berbeda.
2.	<b>Connector</b>		Fungsi dari simbol ini adalah menyambungkan antara, suatu proses dengan proses lainnya di halaman yang sama.
3.	<b>Communication Link</b>		Fungsi dari simbol ini adalah mentransisi suatu data atau informasi dari setiap lokasi.
4.	<b>Flow</b>		Fungsi dari simbol ini adalah menyatakan jalannya arus suatu proses.

### 3.5.2 Processing Symbols

*Processing symbols* merupakan simbol yang menunjukkan jenis operasi pengolahan data dalam suatu proses (Ladjamudin, 2009). Simbol-simbol tersebut dijelaskan pada tabel 3.3

Tabel 3.3. Simbol – simbol *Processing*

No.	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	<b>Offline Conector</b>		Simbol ini berfungsi untuk menyambungkan satu proses dengan proses lainnya di halaman yang berbeda.

No.	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
2.	<b>Manual Process</b>		Simbol ini berfungsi untuk melakukan prosedur atau proses tanpa menggunakan komputer.
3.	<b>Decision</b>		Simbol ini berfungsi untuk melakukan pengecekan. Biasanya menghasilkan jawaban ya atau tidak.
4.	<b>Predefined Process</b>		Simbol ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan nilai awal.
5.	<b>Terminal</b>		Simbol ini berfungsi untuk menyatakan permulaan atau penghentian suatu program.
6.	<b>Key Operation</b>		Simbol ini berfungsi untuk menyatakan suatu jenis operasi yang diproses dengan menggunakan mesin yang memiliki <i>keyboard</i> .
7.	<b>Offline Storage</b>		Simbol ini digunakan untuk menyimpan data ke suatu media tertentu.
8.	<b>Manual Input</b>		Simbol ini berfungsi untuk memasukkan data dengan menggunakan <i>online keyboard</i> .

### 3.6 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

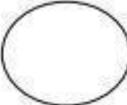
Menurut (Fadlil, 2008) menyatakan bahwa diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan kondisi sistem yang ada baik input maupun output serta menyertakan terminator yang terlibat dalam penggunaan sistem.

Menurut (Oetomo, 2012) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat diagram konteks, diantaranya:

1. Kelompok pemakai, baik internal maupun eksternal perusahaan.
2. Identifikasi kejadian-kejadian yang mungkin terjadi dalam penggunaan sistem.
3. Arah anak panah yang menunjukkan aliran data.
4. Setiap kejadian digambarkan dalam bentuk yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembuat sistem.

Suatu diagram konteks hanya mengandung satu proses saja, biasanya diberi nomor proses 0. Proses ini mewakili proses dari seluruh sistem dengan dunia luarnya. Simbol-simbol yang digunakan dalam membuat diagram konteks digambarkan pada tabel 3.4

Tabel 3.4. Simbol- simbol *Context Diagram*

No	Nama Simbol	Simbol	Fungsi
1.	<i>Terminator</i>		Simbol ini digunakan untuk berkomunikasi dengan sistem aliran data.
2.	<i>Process</i>		Simbol ini berfungsi untuk mewakili suatu aktifitas yang ada pada sistem.
3.	<i>Flow (Aliran data)</i>		Simbol ini digunakan untuk menunjukkan arah dari aliran

### 3.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Whitten, 2007) *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat yang menggambarkan aliran data melalui sistem. Dalam pembuatan DFD, terdapat beberapa tingkatan yang bertujuan untuk menghindari aliran data yang rumit. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkatan tertinggi ke bentuk yang lebih rinci. Tingkatan DFD terdiri atas:

1. Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks merupakan sebuah model proses yang digunakan untuk mendokumentasikan ruang lingkup dari sebuah sistem.

2. Diagram Rinci

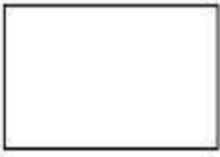
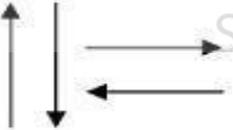
Diagram rinci menggambarkan rincian dari proses yang ada pada tingkatan sebelumnya. Diagram ini merupakan diagram dengan tingkatan paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

3. Diagram Level 0

Diagram level 0 merupakan diagram aliran data yang menggambarkan sebuah *event* konteks. Diagram ini menunjukkan interaksi antara *input*, *output*, dan *data store* pada setiap proses yang ada.

Sedangkan simbol – simbol DFD dijelaskan pada gambar tabel 3.5

Tabel 3.5. Simbol – simbol DFD

Nama Simbol	Simbol	Keterangan
<i>External Entity</i>		<i>External entity</i> merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang akan memberikan <i>input</i> ataupun menerima <i>output</i> .
<i>Process</i>		Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang atau komputer dari arus data yang masuk untuk menghasilkan arus data yang keluar.
<i>Data Store</i>		<i>Data store</i> merupakan tempat penyimpanan data yang berupa <i>file</i> maupun <i>database</i> di dalam sistem komputer.
<i>Data Flow</i>		<i>Data flow</i> atau aliran data yang mengalir diantara proses. Aliran data dapat digambarkan dari bawah ke atas, kiri ke kanan, maupun sebaliknya.

### 3.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Jogiyanto, 2007) ERD adalah suatu komponen himpunan entitas dan relasi yang dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta. ERD digunakan untuk menggambarkan model hubungan data dalam sistem yang di dalamnya terdapat hubungan entitas beserta atribut relasinya serta

mendokumentasikan kebutuhan sistem untuk pemrosesan data. ERD memiliki 4 jenis objek, antara lain:

### 1. *Entity*

Menurut (Whitten, 2007) Entitas adalah kelompok orang, tempat, objek, kejadian atau konsep tentang apa yang diperlukan untuk menyimpan data. Setiap entitas yang dibuat memiliki tipe untuk mengidentifikasi apakah entitas tersebut bergantung dengan entitas lainnya atau tidak. Tipe entitas merupakan kumpulan objek yang memiliki kesamaan properti yang teridentifikasi oleh perusahaan dan memiliki keberadaan yang independen. Tipe entitas terdiri atas dua jenis, yaitu:

#### a. *Strong Entity*

*Strong entity* adalah tipe entitas yang tidak bergantung pada keberadaan jenis entitas lainnya. Suatu entitas dikatakan kuat apabila tidak tergantung pada entitas lainnya.

#### b. *Weak Entity*

*Weak Entity* adalah tipe entitas yang bergantung pada keberadaan jenis entitas lain yang saling berhubungan. Karakteristik *weak entity* terletak pada entitas *occurrence* yang tidak dapat teridentifikasi secara unik. Entitas *occurrence* adalah sebuah objek yang secara unik dapat teridentifikasi dengan tipe entitas

### 2. *Attribute*

Atribut adalah deskripsi data yang mengidentifikasikan dan membedakan suatu entitas dengan entitas lainnya. Setiap atribut memiliki domain untuk mendefinisikan nilai-nilai potensial yang dapat menguatkan atribut. Atribut

domain adalah kumpulan nilai-nilai yang diperbolehkan untuk satu atau lebih atribut. Atribut dapat dibedakan menjadi 5 jenis, yaitu:

a. ***Simple Attribute***

Simple Attribute adalah atribut yang terdiri dari komponen tunggal.

Simpel atribut tidak dapat dibagi menjadi komponen yang lebih kecil.

b. ***Composite Attribute***

Composite Attribute adalah atribut yang terdiri dari beberapa komponen yang bersifat independen.

c. ***Single-value Attribute***

Single-value Attribute adalah atribut yang memegang nilai tunggal dari suatu entitas.

d. ***Multi-value Attribute***

Muti-value Attribute adalah atribut yang dapat memegang nilai lebih dari satu entitas.

e. ***Derived Attribute***

Derived Attribute adalah atribut yang mewakili turunan nilai sebuah atribut yang saling berkaitan dan belum tentu dalam tipe entitas yang sama.

**3. Keys**

Menurut (Connolly, 2010) *keys* terdiri atas beberapa jenis, yaitu:

a. ***Candidate Key***

*Candidate key* merupakan *set* minimal dari suatu atribut yang secara unik mengidentifikasi setiap *occurrence* dari tipe entitas. *Candidate key* tidak boleh *null* (kosong).

b. ***Primary Key***

Sebuah *candidate key* yang dipilih untuk mengidentifikasi secara unik tiap kejadian pada suatu entitas. *Primary key* harus bernilai *unique* dan tidak boleh *null* (kosong).

c. ***Composite Key***

Sebuah *candidate key* yang mempunyai dua atribut atau lebih. Suatu atribut yang membentuk *composite key* bukanlah kunci sederhana karena *composite key* tidak membentuk kunci senyawa.

d. ***Alternate Key***

Sebuah *candidate key* yang tidak menjadi *primary key*. *Key* ini biasa disebut dengan *secondary key*.

e. ***Foreign Key***

Himpunan atribut dalam suatu relasi yang cocok dengan *candidate key* dari beberapa relasi lainnya. *Foreign key* mengacu pada *primary key* suatu tabel. Nilai *foreign key* harus sesuai dengan nilai *primary key* yang diacunya.

#### **4. *Relationship***

Menurut (Whitten, 2007) *relationship* adalah asosiasi bisnis alami antara satu entitas atau lebih. Dalam suatu relasi, entitas yang saling berelasi memiliki kata kerja aktif yang menunjukkan bahwa keduanya saling berelasi satu sama lain.

Relasi terdiri atas enam tipe, yaitu:

a. Relasi *one to many*

Relasi *one to many* berarti suatu entitas himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada entitas himpunan B, namun tidak sebaliknya.

b. Relasi *one to one*

Relasi *one to one* berarti setiap entitas himpunan A hanya berhubungan dengan satu entitas himpunan B, begitu juga sebaliknya.

c. Relasi rekursif *one to one*

Relasi rekursif *one to one* adalah sebuah tipe relasi yang dimana entitasnya berpartisipasi lebih dari satu peran.

d. Relasi *superclass/subclass*

Untuk setiap relasi *superclass* / *subclass*, entitas *superclass* diidentifikasi sebagai entitas induk dan entitas *subclass* sebagai anggotanya.

e. Relasi *many to many*

Relasi *many to many* berarti setiap entitas himpunan A dapat berhubungan dengan entitas pada himpunan B, begitu juga sebaliknya.

f. Relasi kompleks

Relasi kompleks adalah tipe relasi yang dimana satu entitas berhubungan dengan entitas lainnya yang dapat membentuk sirkulasi dalam relasi tersebut.

Menurut (Sutanta, 2011) Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis

data kepada pengguna secara logis. Entity Relationship Diagram (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan Entity Relationship Diagram (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antardata didalamnya.

### **3.9 Internet**

Menurut (Sibero, 2011) *Internet (Interconnected Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*).

Menurut (Harjono, 2009) Internet dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komputer, yang bahkan dapat mencapai jutaan komputer di seluruh dunia yang dapat saling berhubungan serta saling terkoneksi satu sama lainnya. Agar komputer dapat saling terkoneksi satu sama lain, maka diperlukan media untuk saling menghubungkan antar komputer. Media yang digunakan itu bisa menggunakan kabel/serat optic, satelit atau melalui sambungan telepon

Jadi dapat disimpulkan bahwa *internet* merupakan jaringan komputer terbesar yang mampu menghubungkan semua penggunanya di seluruh dunia setiap saat melalui protokol komunikasi TCP/IP.

### 3.10 Website

Menurut (Yuhefizar, 2009) Situs *web* (*website*) adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan yang lain disebut *hyperlink*, sedangkan text yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Menurut (Sibero, 2011) Website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan halaman *web* yang memuat beragam informasi dan terhubung antara satu sama lain dengan halaman lainnya melalui *hyperlink*.

### 3.11 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut (Suyanto, 2007) HTML itu adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web, biasanya menggunakan ekstensi *.htm*, *.html* atau *.shtml*.

Menurut (Sibero, 2013) HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*. Struktur dokumen HTML terdiri *tag* pembuka dan *tag* penutup.

Jadi dapat disimpulkan bahwa HTML adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun suatu halaman *web*.

### 3.12 *PHP Hypertext Processor*

Menurut (Arief, 2011) PHP adalah Bahasa *server-side –scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

Menurut (Sibero, 2011) PHP adalah pemrograman *interpreter* yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. Php disebut juga pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server. PHP adalah suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan *open source* yaitu pengguna data mengembangkan kode-kode fungsi sesuai kebutuhannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang bersifat *open source* yang membuat para pengembang *web* dapat dengan leluasa mengembangkan kode – kode yang sudah ada.

### 3.13 *PhpMyAdmin*

Menurut (Firdaus, 2007) *PhpMyAdmin* adalah suatu program open source yang berbasis *web* yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses *database MySQL*. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja penggunanya. Dengan kelebihanannya, para pengguna awam tidak harus paham sintak-sintak SQL dalam pembuatan *database* dan tabel.

Menurut (Sibero, 2011) *PhpMyAdmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpMyAdmin.net*. *phpMyAdmin* digunakan untuk administrasi *database MySQL*". Program ini digunakan untuk mengakses *database MySQL*. Perintah untuk membuat tabel dapat menggunakan form yang sudah tersedia pada *PhpMyAdmin* atau dapat langsung menuliskan script pada menu *SQL*. *PhpMyAdmin* dijalankan dengan cara mengetik *http://localhost/phpmyadmin* pada *web browser*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *PhpMyAdmin* adalah aplikasi berbasis *web* yang dirancang agar pengguna dapat mengakses *database MySQL Server* dalam tampilan *web*.

### 3.14 XAMPP

Menurut (Widijanuarto, 2010) *Xampp* adalah sebuah aplikasi yang berisi *MySQL* dan *Apache*. Aplikasi ini dapat membantu untuk membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus menginstal *MySQL* dan *Apache* secara terpisah / sendiri-sendiri.

Menurut (Sidik, 2012) *XAMPP* (*windows/linux*) *Apache MySQL PHP* dan *Perl*) merupakan paket server *web PHP* dan *database MySQL* yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai *database-nya*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah paket aplikasi berisi *web server* dan *database MySQL* yang digunakan para pengembang *web* untuk membangun *website*.

### 3.15 *Framework Bootstrap*

*Bootstrap* adalah *front-end framework* yang baik dan mengedapankan tampilan untuk *mobile device* (Handphone, smartphone dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan HTML, CSS dan Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan (Otto, 2011).

Menurut (Otto, 2011) *Bootstrap* merupakan sebuah framework CSS yang memudahkan pengembang untuk membangun *website* yang menarik dan responsif. Tidak konsistensinya terhadap aplikasi individual membuat sulitnya untuk mengembangkan dan pemeliharaannya. *Bootstrap* adalah CSS tetapi dibentuk dengan LESS, sebuah *pre-processor* yang memberi fleksibilitas dari CSS biasa. *Bootstrap* dapat dikembangkan dengan tambahan lainnya karena ini cukup fleksibel terhadap pekerjaan design butuhkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Bootstrap* adalah *framework* yang digunakan pengembang *web* untuk menciptakan *website* yang menarik dan responsif.

### 3.16 Jaringan Komputer

Menurut (Yudianto, 2007) Jaringan komputer adalah sebuah sistem yang terdiri atas komputer-komputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya (*printer*, CPU), berkomunikasi (surel, pesan instan), dan dapat mengakses informasi (peramban *web*). Tujuan dari jaringan komputer adalah agar dapat mencapai tujuannya, setiap bagian dari jaringan komputer dapat meminta dan memberikan layanan (*service*). Pihak yang meminta/menerima layanan disebut klien (*client*) dan yang memberikan/mengirim layanan disebut peladen (*server*).

Desain ini disebut dengan sistem *client-server*, dan digunakan pada hampir seluruh aplikasi jaringan komputer.

Menurut (Sopandi, 2008) jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Gabungan teknologi ini melahirkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian dari *database*, *software*, dan peralatan *hardware* secara bersamaan untuk membantu proses otomatisasi perkantoran dan peningkatan ke arah efisiensi kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jaringan komputer adalah gabungan antara komputer dan teknologi informasi yang terhubung menggunakan protokol komunikasi dan mampu meningkatkan otomatisasi perkantoran dan memaksimalkan efisiensi kerja.

Dalam jaringan komputer terdapat tiga jenis jaringan berdasarkan jangkauan geografis yaitu *Local Area Network*, *Metropolitan Area Network*, dan *Wide Area Network*.

Menurut (Sopandi, 2008) LAN adalah solusi yang tepat untuk sistem informasi manajemen di perkantoran / perusahaan modern. Singkat kata dengan LAN dapat menghubungkan sejumlah komputer, komputer mini atau komputer mikro, atau pada umumnya *Personal Computer* (PC), sehingga dapat mengakses ke komputer dan *peripheral* seperti *printer*, *scanner*, dan *harddisk*, bahkan sekarang ini dapat diintegrasikan dengan perangkat mesin atau perangkat telekomunikasi lainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Local Area Network* (LAN) adlaah jaringan local yang sangat membantu perkantoran / perusahaan modern dalam manajemen sistem informasi.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1. Analisis

Menganalisis sistem merupakan tahapan dalam menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem. Menurut (Kendall, 2009) perangkat atau teknik untuk menentukan kebutuhan sistem adalah dengan menggunakan diagram aliran data untuk menyusun daftar *input*, proses, dan output fungsi bisnis dalam bentuk grafik terstruktur. Dari diagram aliran data, dikembangkan suatu kamus data berisikan daftar seluruh item data yang digunakan dalam sistem beserta spesifikasinya berupa tipe data atau constraintnya.

Menganalisis kebutuhan sistem dapat pula dilakukan dengan melakukan teknik wawancara guna mendapatkan informasi penting lainnya seperti tujuan di masa mendatang. Jenis informasi berupa perilaku, atau sikap- sikap, keyakinan dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau dari yang sudah ada, bisa didapatkan melalui penggunaan kuesioner (Kendall, 2009).

#### 4.2 Identifikasi Masalah

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada perusahaan ini adalah proses permintaan belanja Departemen *Kitchen* pada Departemen *Accounting* yang masih manual. Dalam kegiatan service sehari-hari Amaris Hotel Embong Malang Surabaya adalah menyajikan sarapan bagi para tamu hotel dan menyajikan menu-menu masakan untuk *event* tertentu. Untuk mendapatkan semua bahan untuk memasak, Departemen *Kitchen* harus mengajukan permintaan daftar

bahan-bahan masakan yang akan dibeli pada Departemen *Accounting*. Untuk meningkatkan kepuasan para tamu hotel, proses mendapatkan bahan makanan yang cepat adalah faktor yang dipertimbangkan.

### 4.3 Spesifikasi Aplikasi

Perancangan dari Aplikasi *Market List* berbasis *web* ini harus dapat :

- a. Mengolah dan menampilkan data barang.
- b. Membuat laporan permintaan belanja.
- c. Menghasilkan output berupa laporan daftar belanja dalam bentuk berkas Microsoft Excel.
- d. Dapat diakses melalui jaringan LAN.

### 4.4 Lingkungan Operasi

Untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan, dibutuhkan lingkungan operasi sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi Windows

Sistem operasi ini dipilih karena dibutuhkan suatu komponen Windows 7 atau lebih tinggi.

- b. *Notepad++*

*Notepad++* digunakan untuk menulis susunan kode PHP, HTML, CSS dan Javascript untuk membangun aplikasi *Market List* berbasis *web*.

- c. *Web browser*

*Web browser* yang digunakan sebagai pendukung dalam membangun aplikasi *Market List* berbasis *web* adalah *Google Chrome* sebagai penerjemah

susunan kode PHP yang sudah dibuat dan *plugin Firebug* sebagai pembantu dalam menemukan kesalahan dalam penulisan susunan kode.

d. *Framework Bootstrap*

*Framework Bootstrap* digunakan untuk membantu memperindah tampilan dan membuat *website* lebih responsive terhadap ukuran layar pada perangkat yang digunakan untuk mengakses *website*.

e. *Database MySQL*

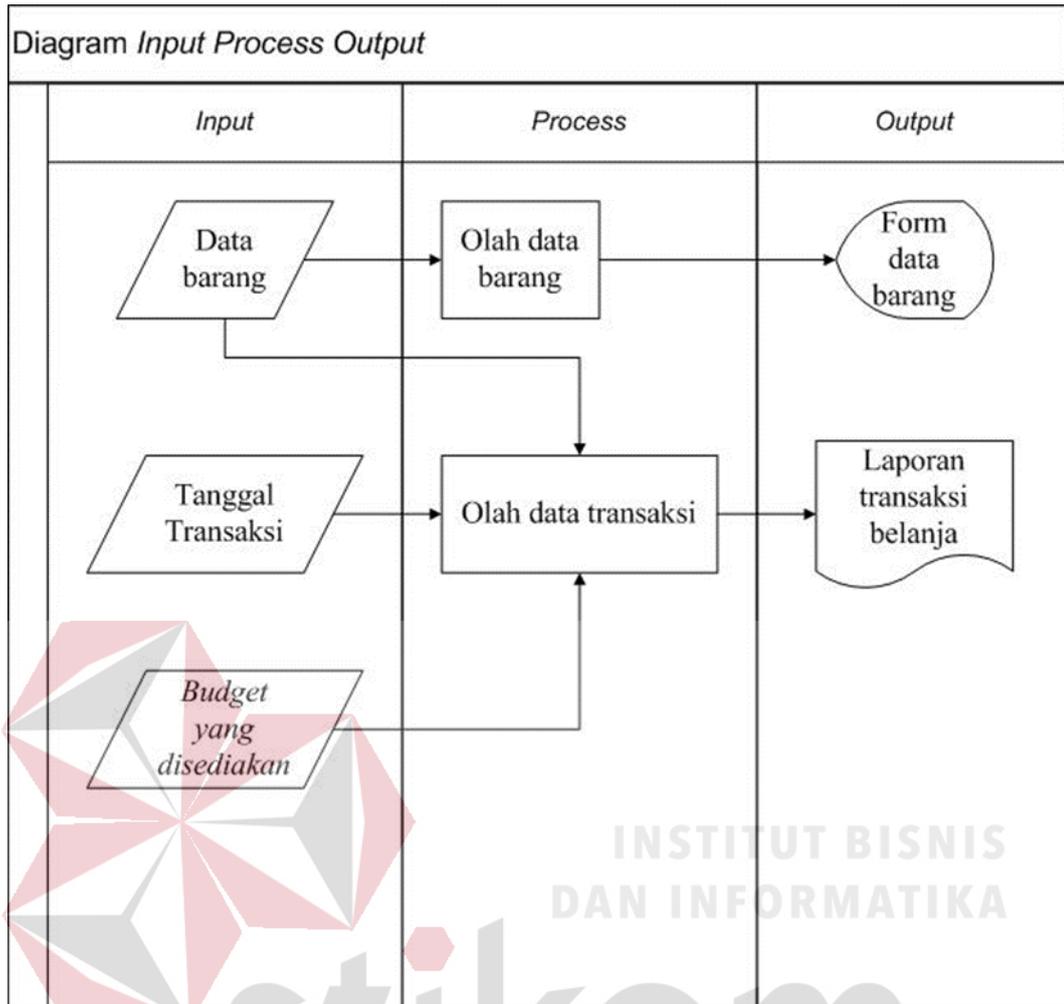
*Database* ini dipilih karena *support* terhadap aplikasi yang akan dibangun, selain itu *database* ini tidak berat serta *open source* tanpa harus membeli lisensi untuk menggunakannya.

f. XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* pendukung dalam membangun sebuah *website* yang terintegrasi dengan *database MySQL*.

#### 4.5 Diagram *Input Process Output (IPO)*

Berikut adalah *Diagram Input Proses Output* dari aplikasi *Market List* berbasis *web*. Dalam *Diagram* tersebut digambarkan *Input Proses Output (IPO)* secara global yang ada di dalam sistem yang dibuat. Gambar *diagram IPO* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1.



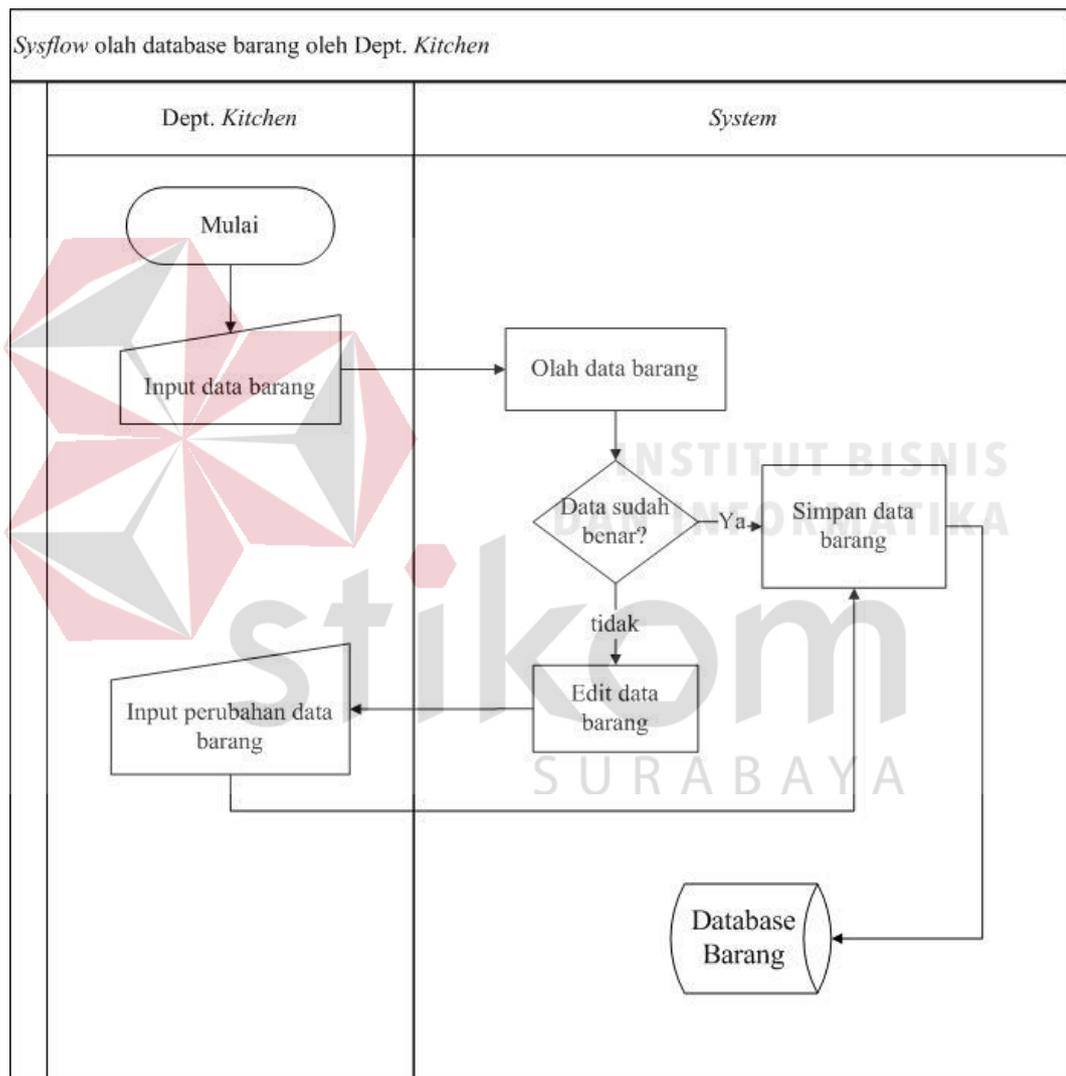
Gambar 4.1. Diagram *Input Proses Output* (IPO)

#### 4.6 *System Flow*

*System flow* memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya. *System flow*, menggambarkan seluruh proses yang akan dirancang.

#### 4.6.1 System Flow Maintenance Data Master

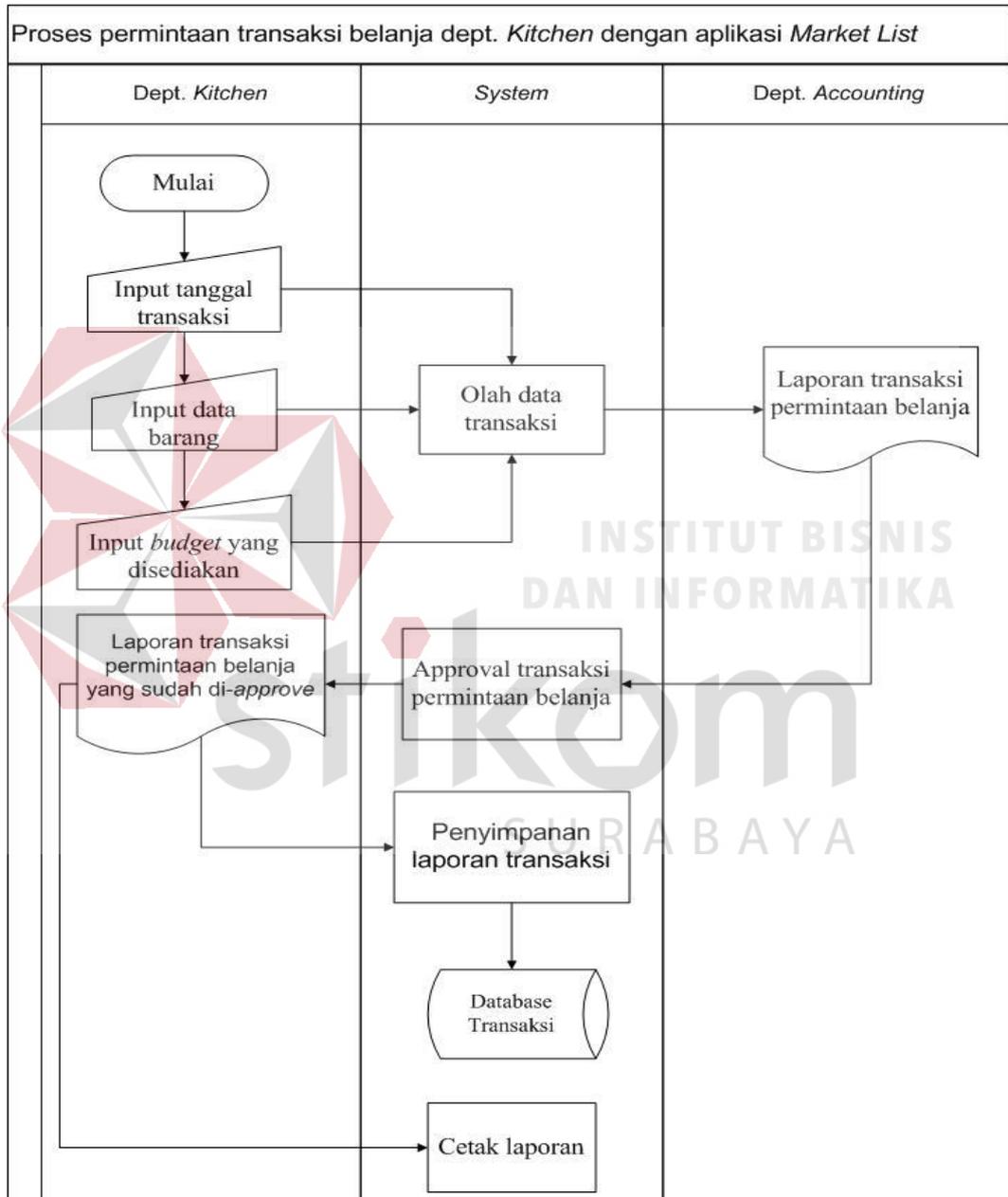
Pada gambar di bawah ini menjelaskan tentang bagaimana cara melakukan maintenance data-data master pada aplikasi *Market List* berbasis *web*. Dimana terdapat beberapa *mastering* data yakni data barang yang sudah didaftar di Departemen *Kitchen*. Untuk lebih jelasnya lihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. System Flow Maintenance Data Master

#### 4.6.3 System Flow Transaksi Permintaan Belanja

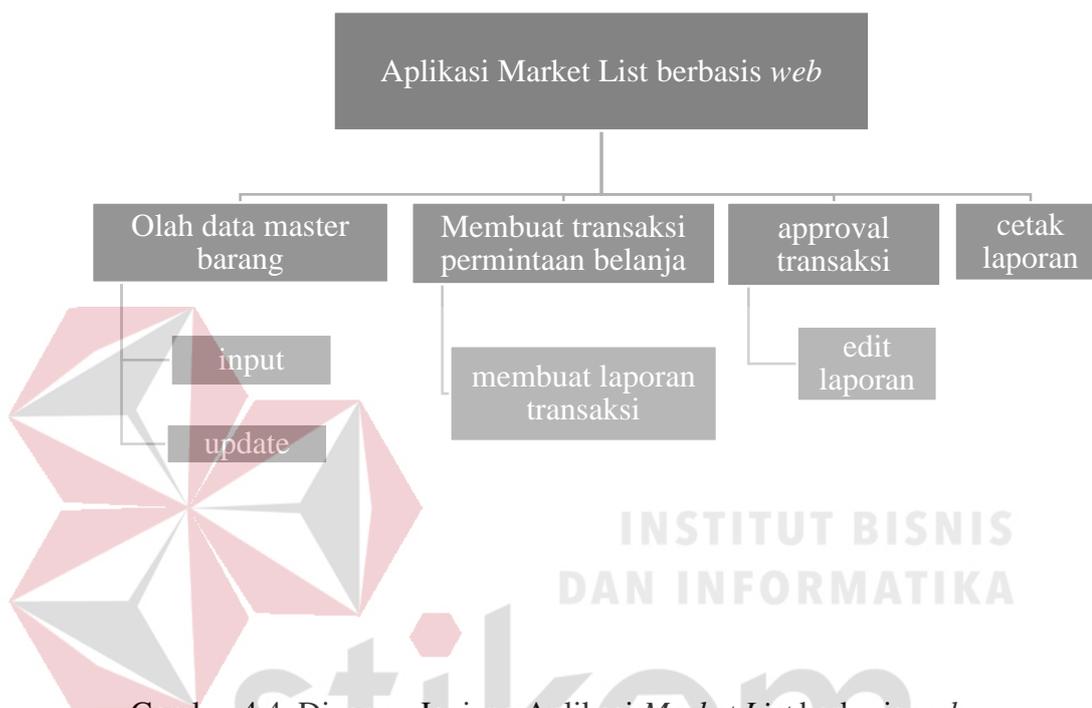
*System flow* transaksi permintaan belanja ini dibuat berdasarkan hasil survey pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. *System Flow* Transaksi Permintaan Belanja

#### 4.7 Diagram Jenjang

Diagram jenjang berfungsi untuk memperjelas alur proses menjadi lebih teratur dan jelas. Diagram jenjang aplikasi *Market List* berbasis *web* dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Diagram Jenjang Aplikasi *Market List* berbasis *web*

Gambar 4.4 diatas memaparkan tentang proses dan sub proses pada aplikasi *Market List* berbasis *web*.. Terdapat dua proses utama yaitu proses Olah data *master* barang, dan membuat laporan transaksi belanja. Kemudian pada olah data *master* terdapat 3 subproses yaitu *input*, *update*, dan *delete* data barang. Sedangkan subproses pada membuat transaksi belanja adalah membuat laporan transaksi, *approval* transaksi, *edit* laporan, dan cetak laporan.

#### 4.8 Diagram Konteks

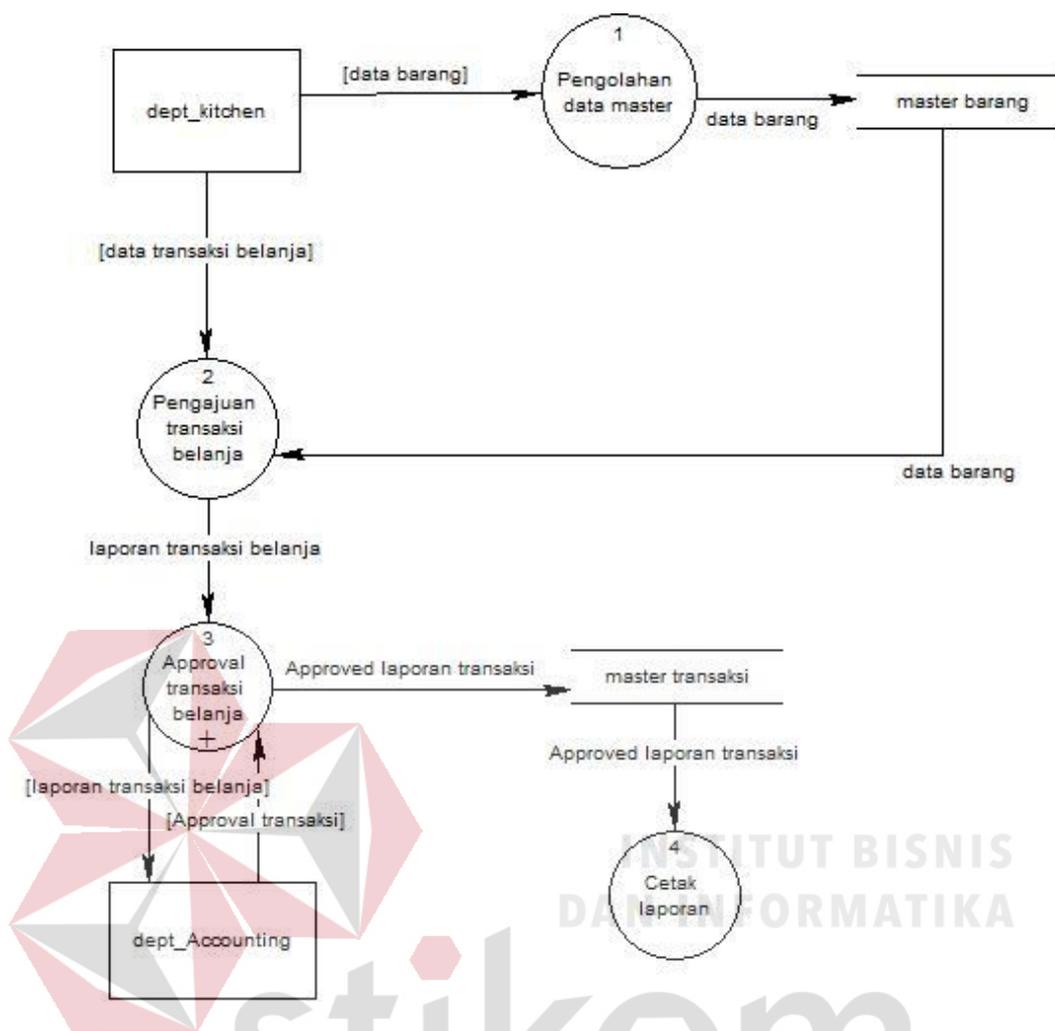
Pada Gambar 4.5 menjelaskan *context diagram* dari Aplikasi *Market List* berbasis *web*. *Context diagram* sistem ini terdiri dari 2 *External Entity*, yaitu Departemen *Kitchen* dan Departemen *Accounting*.



Gambar 4.5. Diagram Konteks

#### 4.9 Data Flow Diagram Level 0 (DFD Level 0)

Pada Gambar 4.6 menjelaskan DFD *level 0* dari aplikasi *Market List* berbasis *web*. Pada DFD *level 0* terdapat dua macam proses. Pertama adalah proses Olah data *master* barang, yang kedua adalah proses membuat laporan transaksi belanja, dimana Olah data *master* barang adalah proses semua data barang yang akan menjadi objek di halaman aplikasi *Market List* berbasis *web* di *inputkan* kedalam database yang telah di sediakan. Untuk proses membuat laporan transaksi belanja adalah proses untuk menyusun laporan transaksi belanja dengan melakukan *input* tanggal transaksi, dan jumlah barang yang akan dibeli, lalu sistem akan menampilkan total keseluruhan biaya yang akan dikeluarkan. Setelah laporan terbentuk proses selanjutnya adalah *approval* oleh pihak Departemen *Accounting*, jika laporan disetujui maka proses selanjutnya adalah cetak laporan.

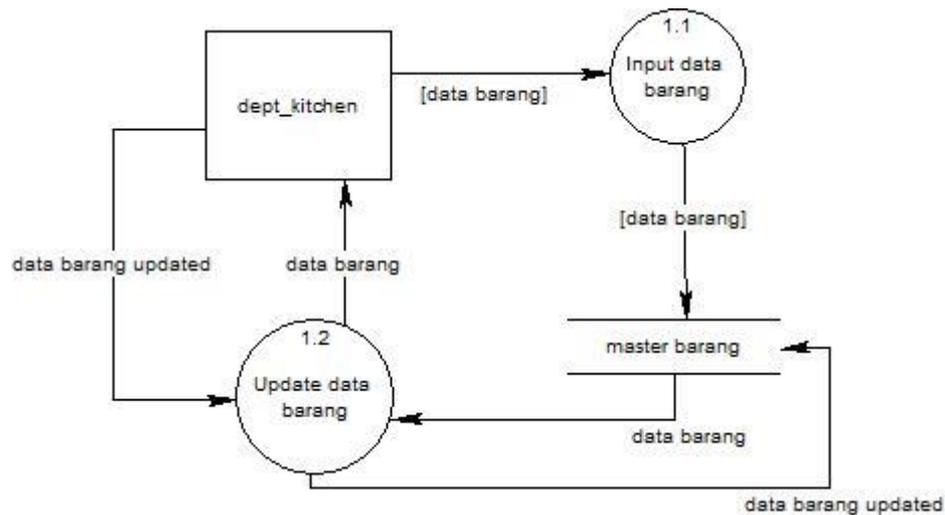


Gambar 4.6. Data Flow Diagram Level 0

#### 4.10 Data Flow Diagram Level 1 (DFD Level 1)

##### 4.10.1 DFD Level 1 Olah *master data barang*

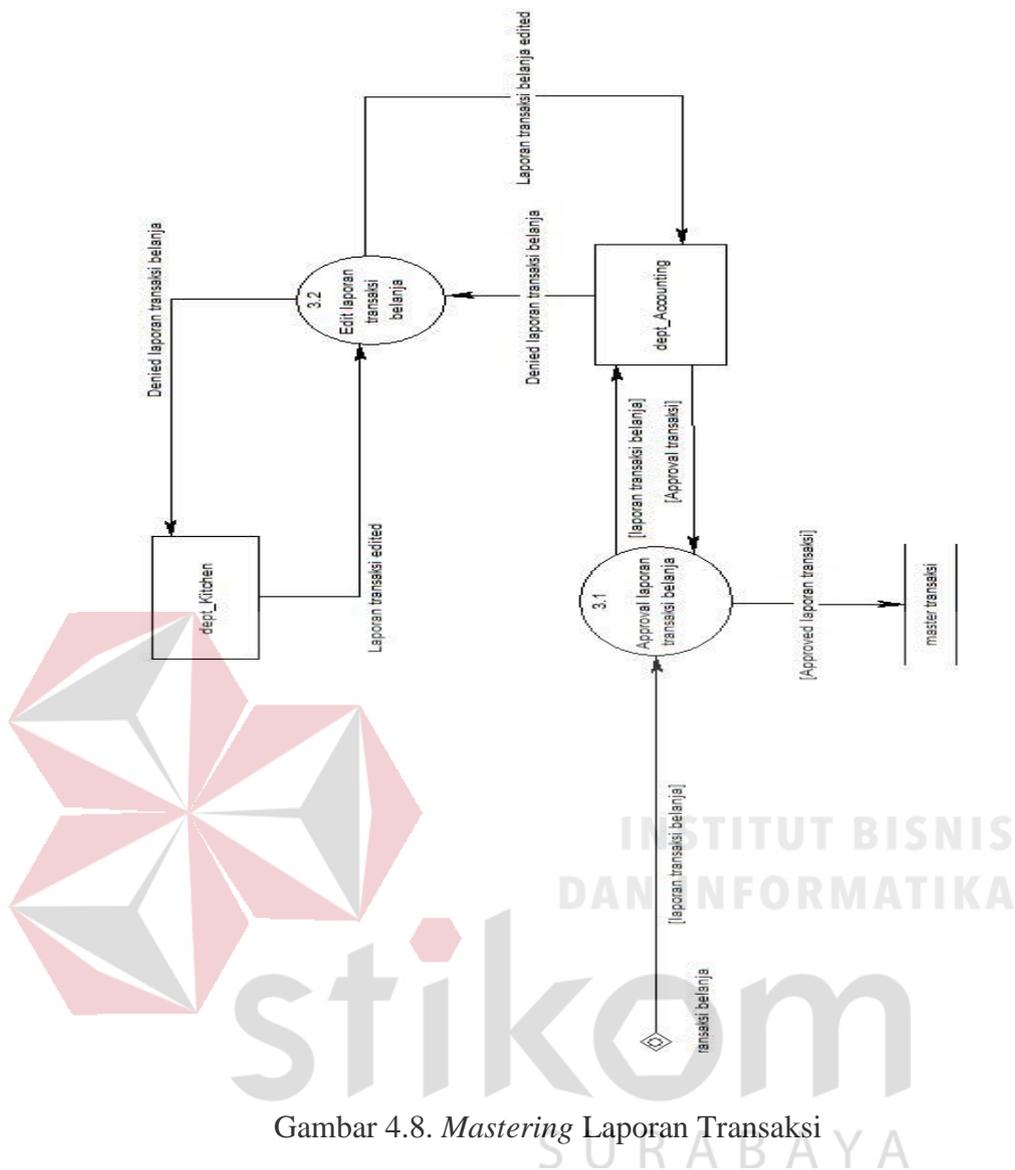
Pada Gambar 4.17 menjelaskan DFD *level 1* dari Aplikasi *Market List* berbasis *web*. Pada DFD *level 1 Mastering Data Barang* ini, terdapat proses–proses *insert data barang*, yaitu suatu proses yang dilakukan untuk memuat informasi mengenai barang-barang yang biasa digunakan sebagai bahan masakan. Kemudian proses *edit / update data barang*, yaitu proses yang dilakukan jika *data barang* yang telah disimpan ternyata ada kesalahan.



Gambar 4.7. DFD Level 1 olah *master* data barang

#### 4.10.2 Mastering Laporan Transaksi

Pada Gambar 4.12 menjelaskan DFD *level 1* dari Aplikasi *Market List* berbasis *web*. Pada DFD *level 1* *Mastering* Laporan Transaksi ini, terdapat proses *edit / update* laporan transaksi jika Departemen *Accounting* tidak meng-*Approve* laporan yang telah diajukan oleh Departemen *Kitchen*. Setelah melakukan *update* pada laporan transaksi yang kurang benar, *user* menyimpan ulang laporan dengan *tag (edited)* sebagai tanda bahwa dokumen laporan telah diperbaharui. Setelah disimpan pihak Departemen *Accounting* melakukan pengecekan pada laporan dan melakukan proses *approval* dokumen. Setelah dokumen di-*approve* proses selanjutnya adalah cetak laporan.



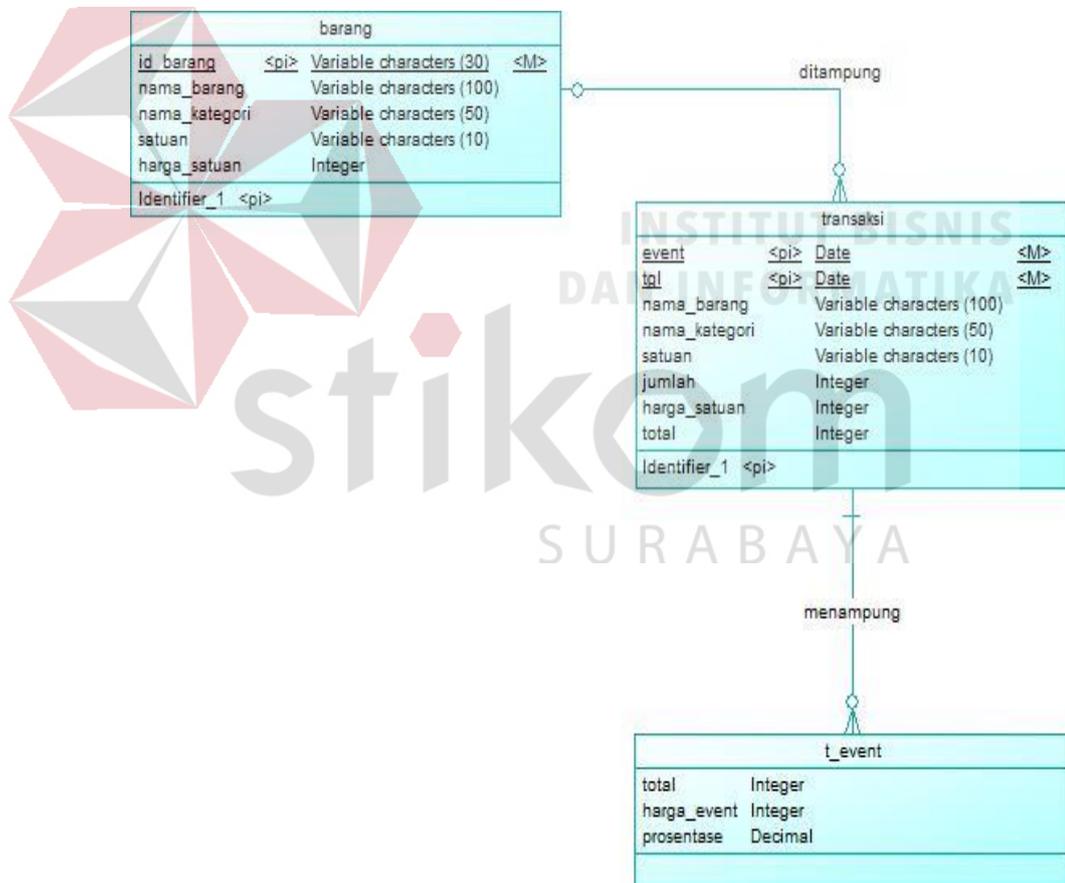
Gambar 4.8. Mastering Laporan Transaksi

#### 4.11 Conceptual Data Modeling (CDM)

*Conceptual Data Model* (CDM) dapat dilihat pada Gambar 4.13.

Pada Gambar 4.13 menjelaskan tentang *Conceptual Data Model* (CDM) yang terdiri dari tiga tabel yang saling berhubungan dari Aplikasi *Market List* berbasis *web*.

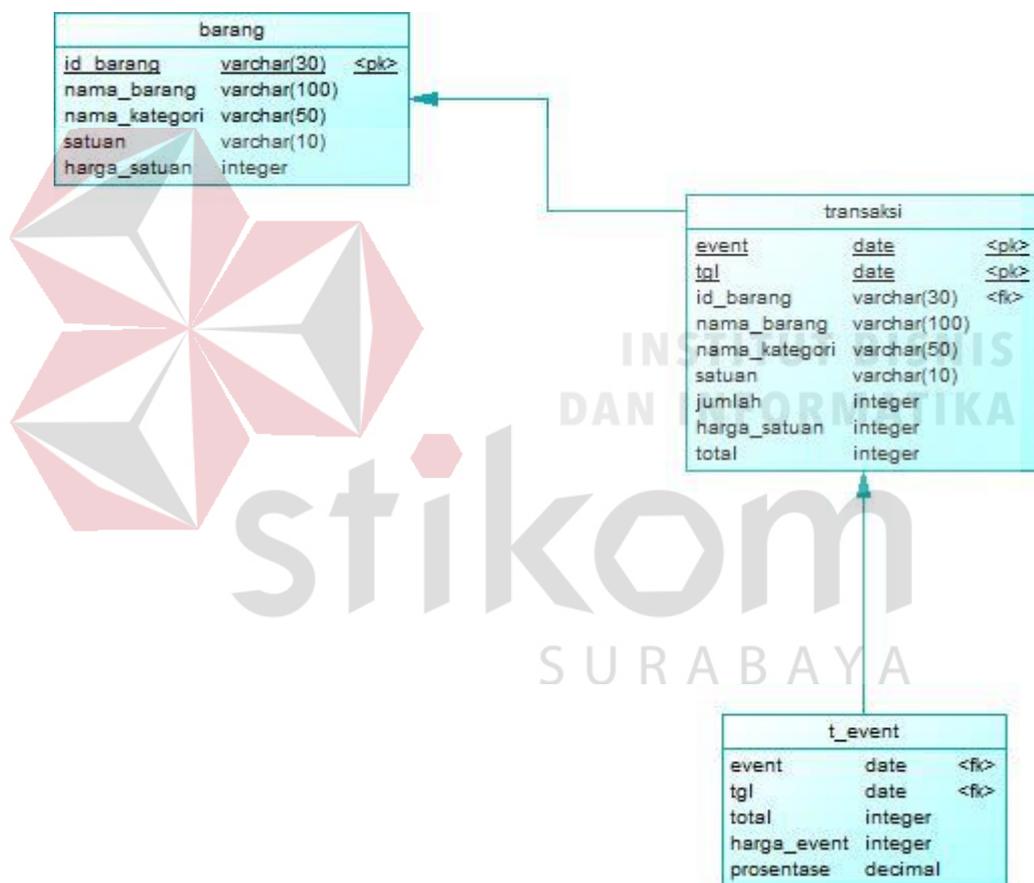
Pada CDM yang sudah dilampirkan terdapat 3 tabel, yaitu tabel barang dengan atribut `id_barang` sebagai *primary key*, `nama_barang` (*varchar*), `nama_kategori` (*varchar*), `satuan` (*varchar*), `harga_satuan` (*integer*). Kemudian tabel `t_event` yang memiliki atribut `total` (*integer*), `harga_event` (*integer*), dan `prosentase` (*double*). Tabel terakhir adalah tabel transaksi dengan atribut `event` (*date*) sebagai *primary key*, `tgl` (*date*) sebagai *primary key*, `nama_barang` (*varchar*), `nama_kategori` (*varchar*), `satuan` (*varchar*), `jumlah` (*integer*), `harga_satuan` (*integer*), dan `total` (*integer*).



Gambar 4.9. *Conceptual Data Modelling (CDM)*

#### 4.12 Physical Data Modelling (PDM)

Gambar 4.10 menjelaskan Physical Data Modelling (PDM) yang didapat setelah CDM di-generate. Terdapat perubahan pada tabel transaksi atribut *id\_barang* pada tabel barang di turunkan ke tabel transaksi sebagai *foreign key*. Terdapat perubahan pada tabel *t\_event*, perubahan tersebut adalah atribut *event* dan *tgl* pada tabel transaksi diturunkan ke tabel *t\_event* sebagai *foreign key*.



Gambar 4.10. Physical Data Modelling (PDM)

### 4.13 Struktur Tabel

Struktur tabel Aplikasi *Market List* berbasis *web* sebagai berikut :

1. Tabel Barang, memuat semua data tentang barang yang akan *diinput* oleh user, untuk detail tabel barang dapat dilihat pada tabel 4.1.

Nama Tabel : barang

Primary Key : id\_barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data-data barang.

Tabel 4.1 Barang

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
id_barang	Varchar	30	<i>primary key</i>
nama_barang	Varchar	100	
nama_kategori	Varchar	50	
satuan	Varchar	10	
harga_satuan	integer		

2. Tabel Transaksi, memuat semua data tentang transaksi yang yang disusun oleh *user* untuk detail tabel transaksi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Nama Tabel : transaksi

Primary Key : *event*, tgl

Foreign Key : id\_barang

Fungsi : Menampung data-data barang yang akan dibeli untuk kebutuhan layanan *breakfast*, menampilkan jumlah barang yang akan dibeli, dan menampilkan total keseluruhan data barang yang akan dibeli

Tabel 4.2 Transaksi.

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
<i>event</i>	Date		<i>primary key</i>
<i>tgl</i>	Date		<i>primary key</i>
<i>id_barang</i>	Varchar	30	<i>foreign key</i>
<i>nama_barang</i>	Varchar	100	
<i>nama_kategori</i>	Varchar	50	
<i>satuan</i>	Varchar	10	
<i>jumlah</i>	Integer		
<i>harga_satuan</i>	Integer		

3. Tabel *t\_event*, memuat semua data tentang *event* yang akan diselenggarakan, untuk detail tabel *t\_event* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Nama Tabel : *t\_event*

Primary Key : -

Foreign Key : *event, tgl*

Fungsi : Menyimpan transaksi untuk belanja keperluan *event*.

Tabel 4.3 Tabel *t\_event*

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
<i>event</i>	Date		<i>foreign key</i>
<i>tgl</i>	Date		<i>foreign key</i>
<i>harga_event</i>	Integer		
<i>event</i>	Integer		
<i>prosentase</i>	Decimal		

#### 4.14 Desain User Interface (UI)

Dibawah ini terdapat desain dari *User Interface* Aplikasi *Market List* berbasis *web* dan akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan program ini nantinya.

Pertama yang dilakukan untuk melakukan *maintenance* data barang adalah mengakses halaman *index* Aplikasi *Market List* berbasis *web*, halaman *index* aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.11, yang dapat dilakukan pada halaman *index* adalah sebagai berikut:

Market List Breakfast Event Print Excel Breakfast

ID Barang Nama Barang Kategori Size Harga Satuan

Tambah Ubah Hapus

Tanggal : mm/dd/yyyy cari

	KG	BU006	LEMON FRUIT	0
	KG	BU007	MANGGA	0
	KG	BU008	MELON	0
	KG	BU009	PAPAYA	0
	KG	BU01	Apricot	0
	KG	BU010	PINEAPPLE	0
	KG	BU011	SEMANGKA KUNING	0
	KG	BU012	SEMANGKA MERAH	0
	KG	BU013	STRAWBERRY	0
	PACK	DFG001	AGAR-AGAR POWDER	0

Total : 0

harga event : prosentase : nama event : Simpan Event

© 2017. Bimo Roosadi.

Gambar 4.11. Halaman *Index* Aplikasi *Market List* berbasis *web*.

#### 4.14.1 Tambah barang

pada halaman ini *User* yakni pihak Departemen *Kitchen* diharuskan untuk melakukan *input* data barang yang terdiri dari id barang, nama barang, kategori barang, satuan, dan harga satuan. Setelah semua field terisi dengan benar kemudian *user* klik *button* tambah, data barang akan tersimpan dalam *database* dan tampil pada halaman *index*. Untuk detail pengisian *field* tambah barang dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Tambah Barang.

<i>Field / Button</i>	<b>Keterangan</b>
ID Barang <input type="text" value="BU01"/>	Field ID barang diisi dengan kode barang, misal kategori Buah memiliki kode BU diikuti dengan nomor urut barang.
Nama Barang <input type="text" value="Apricot"/>	Field Nama barang diisi sesuai dengan barang yang akan <i>diinput</i> .
Kategori <input type="text" value="BUAH (BU)"/>	Field Kategori barang diisi dengan kategori barang tersebut, misal barang yang <i>diinput</i> adalah apricot maka kategori yang <i>diinput</i> adalah Buah.
Size <input type="text" value="KG"/>	Field Size / satuan barang, diisi dengan satuan barang tersebut, misal buah apricot satuannya adalah KG.
Harga Satuan <input type="text" value="40000"/>	Field Harga satuan diisi dengan berapa harga satuan barang, misal harga satuan buah apricot adalah 40000/Kg
<input type="button" value="Tambah"/>	Button untuk menyimpan data barang setelah semua field terisi.

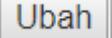
#### 4.14.2 Edit Barang

Jika saat proses simpan barang terjadi kesalahan atau terdapat perubahan harga pada barang tertentu, *user* dapat mengubah data barang tersebut. Cara untuk mengubah data barang tersebut adalah dengan klik *button* nama barang, detail data barang akan muncul pada *field input* data barang.

ID Barang	Nama Barang	Kategori	Size	Harga Satuan
BU01	Apricot	BUAH (BU)	KG	40000

Setelah detail barang muncul, *user* melakukan *input* pada data yang salah atau ada perubahan, contoh jika harga satuan terjadi perubahan maka *user* melakukan *input* ulang harga satuan barang menjadi , jika *field* sudah terisi, maka *user* tinggal klik *button* ubah, maka proses *update* data barang di *database* telah berhasil. Untuk detail proses edit barang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Edit barang.

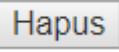
Field / Button	Keterangan
	<i>Button</i> nama barang yang akan diedit
	<i>Field</i> harga satuan barang yang akan diubah.
	<i>Button</i> yang digunakan untuk mengubah data setelah <i>field</i> sudah terisi.

#### 4.14.3 Hapus Barang

Saat *user* merasa ada data barang yang sudah tidak lagi diperlukan *user* dapat menghapus data tersebut dengan cara klik *button* nama barang, setelah detail

barang muncul pada *field input* data barang *user* klik hapus. Data akan terhapus dari halaman *web* dan juga *database*. Untuk detil barang dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hapus Barang.

<i>Field / Button</i>	<b>Keterangan</b>
	<i>Button</i> nama barang yang akan dihapus.
	<i>Button</i> yang digunakan untuk menghapus

#### 4.14.4 Membuat Laporan Transaksi

Untuk membuat laporan transaksi, *user* yaitu bagian Departemen *Kitchen* dapat mengakses halaman *index*. *User* hanya tinggal melakukan *input* tanggal transaksi dilakukan kemudian *input* jumlah barang pada kolom yang telah disediakan, contoh *input* jumlah sebanyak 10 pada baris barang Apricot, aplikasi akan melakukan perhitungan (10 x harga satuan). Setelah menginput jumlah pada barang-barang yang dipilih, *user* klik *button* simpan, dan laporan pun sudah tersusun, pihak Departemen *Accounting* akan melakukan *approval* setiap jam 09.00 pagi dan 15.00 sore.

Tabel 4.7. Membuat Laporan Transaksi.

<i>Field / Button</i>	<b>Keterangan</b>
Tanggal : 	Tanggal transaksi dilakukan, harus diisi
	<i>Field Qty</i> / kuantitas diisi dengan jumlah barang yang akan dibeli.

<b>TOTAL HARGA</b> 260000	<i>Field</i> total harga akan terisi secara otomatis setelah kuantitas barang terisi.
Simpan Breakfast	<i>Button</i> untuk menyimpan transaksi.

#### 4.14.5 Cetak Laporan

Setelah laporan disimpan dan disetujui oleh pihak Departemen *Accounting*, laporan dicetak dengan cara mengakses *hyperlink* cetak pada *Navbar*. Halaman cetak laporan akan meminta *user* untuk melakukan *download*, setelah laporan diunduh, format laporan adalah berbentuk *file microsoft excel*, lalu print melalui aplikasi *microsoft excel*. Untuk detail cetak laporan dapat dilihat pada tabel 4.8 dan format laporan dapat dilihat pada gambar 4.13.

Tabel 4.8. Cetak Laporan.

<i>Field / Button</i>	<b>Keterangan</b>
Print Excel Breakfast	<i>Hyperlink</i> pada <i>navbar</i> yang menavigasikan <i>user</i> menuju halaman cetak laporan.
FILE EXCEL DAILY BREAKFAST ML-BF(2017-08-29)	<i>File</i> laporan dalam bentuk <i>Microsoft Excel</i> yang diunduh oleh <i>user</i> .

	A	B	C	D
1	DAILY MARKET LIST			
2	BREAKFAST 2017-09-02			
3	QTY	SIZE	NAMA BARANG	TOTAL HARGA
4	AYAM (AY)			
5	1	KG	AMPELA AYAM	13000
6	1	EKOR	AYAM UTUH BROILER	50000
7	1	KG	CEKER AYAM	18000
8	1	KG	DADA AYAM	20000
9	BUAH (BU)			
10	DRY FOOD / GROCERIES (DFG)			
11	DAGING SAPI (DG)			
12	KERUPUK (KP)			
13	NATURAL FRUIT JUICE (NFJ)			
14	SNACK EVENT (SE)			
15	SEAFOOD / IKAN (SF)			
16	SAUS INGGRIS (SI)			
17	SNACK (SN)			
18	SAYURAN DAN REMPAH (SR)			
19	SOSIS (SS)			
20	Total : 101000			

Gambar 4.13. Format laporan.

#### 4.14.6 Membuat Laporan Transaksi *Event*

Untuk membuat laporan transaksi khusus *event*, pihak Departemen *Kitchen* harus mengakses halaman `localhost/event`. Hal pertama yang harus dilakukan oleh *user* adalah *menginput* tanggal , setelah tanggal *diinput* masukkan kuantitas pada barang yang akan dibeli , pada pembuatan laporan transaksi *event user* diwajibkan *menginput budget* / harga yang diperlukan untuk menyelenggarakan *event* tersebut, jika harga *event* telah *diinput* maka prosentase pengeluaran belanja pun juga muncul secara otomatis.

harga event :  prosentase :

langkah terakhir yang harus dilakukan *user* adalah *input* nama *event* pada *field* nama *event*, setelah semua data tersimpan maka klik button simpan. Laporan akan tersimpan dalam database. Untuk detail proses pembuatan laporan transaksi *event* dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Memuat Laporan Transaksi *Event*.

<i>Field / Button</i>	<i>Keterangan</i>
Tanggal : <input type="text" value="12/05/2017"/>	Tanggal diisi sesuai dengan tanggal <i>event</i> dilaksanakan.
<b>QTY</b> <input type="text" value="20"/>	<i>Field Qty</i> / kuantitas diisi dengan jumlah barang yang akan dibeli.
nama event : <input type="text" value="ulang tahun"/>	<i>Field</i> nama <i>event</i> diisi sesuai dengan nama <i>event</i> yang akan diselenggarakan.
<input type="button" value="Simpan Event"/>	<i>Button</i> yang digunakan untuk menyimpan laporan <i>event</i> .

#### 4.14.7 Mencetak Laporan Transaksi *Event*

Untuk mencetak laporan transaksi *event* maka *user* harus mengakses halaman localhost/printevent, halaman ini memuat semua laporan transaksi event yang sudah disusun oleh pihak Departemen *Kitchen*. Laporan harus diunduh terlebih dahulu oleh *user* agar dapat dicetak. Gambar *file* laporan dapat dilihat pada gambar 4.14.

	A	B	C	D
1	EVENT MARKET LIST			
2	ulang tahun( 2017-12-11 )			
3	QTY	SIZE	NAMA BARANG	TOTAL HARGA
4	AYAM (AY)			
5	2	KG	AMPELA AYAM	26000
6	BUAH (BU)			
7	6	SISIR	PS. KEPOK	120000
8	DRY FOOD / GROCERIES (DFG)			
9	9	PCS	CAKUE	45000
10	9	BOTOL	MADU	360000
11	DAGING SAPI (DG)			
12	KERUPUK (KP)			
13	NATURAL FRUIT JUICE (NFJ)			
14	SNACK EVENT (SE)			
15	SEAFOOD / IKAN (SF)			
16	SAUS INGGRIS (SI)			
17	SNACK (SN)			
18	SAYURAN DAN REMPAH (SR)			
19	SOSIS (SS)			
20	Total :551000			
21	Harga Event:1000000			
22	Prosentase :55.1%			

Gambar 4.14. Format laporan transaksi *event*.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah aplikasi *Market List* berbasis *web* diimplementasikan pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi telah membantu proses bisnis pada Amaris Hotel Embong Malang Surabaya menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Aplikasi sangat mudah digunakan karena dibangun sesuai dengan kesepakatan antara dua Departemen *Kitchen* dan *Accounting* dengan pembuat program.

#### 5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi *Market List* berbasis *web* pada Amaris Hotel Embong Malang adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan fitur penambahan waktu / jam pada saat pemesanan snack untuk keperluan *event* tertentu.
2. Desain aplikasi yang dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif dan menarik bagi *user*.
3. Penambahan fitur notifikasi *mobile* kepada Departemen *Accounting* saat Departemen *Kitchen* selesai menyusun laporan transaksi belanja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing dan Organisasi modern*. Yogyakarta: Andi.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Benner. (2010). *Information System Management*. New York.
- Connoly, T. M. (2010). *Database Systems: A Pratical Approach to Design, Implementation, and Management*. America: Pearson Education.
- Fadlil, A. (2008). *Pengembangan Sistem Basis Data Presensi Perkuliahan dengan Kartu Mahasiswa ber-Barcode*.
- Firdaus. (2007). *7 Jam belajar Interaktif PHP & MySQL dengan Dreamweaver*. Palembang: Maxikom.
- FitzGerald, J. (2007). *Fundamental of System Analysis*. New York.
- Gaol, J. L. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Harjono. (2009). *Mendayagunakan Internet*. Yogyakarta.
- Jogiyanto. (2007). *analisis dan desain sistem informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kendall. (2009). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Indeks.
- Kertahadi. (2007). *Sistem Informasi Management*. Malang: IKIP MALANG.
- Kusrini. (2008). *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Andi.
- Leitch, & Davis. (2008). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- O'Brien, & Marakas. (2010). *Management System Information*. New York: McGraw Hill.
- Oetomo. (2012). *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Otto. (2011). *Bootstrap*. USA.
- Pahlevy. (2010). *Sistem Pendukung Keputusan dengan metode SAW*. Surabaya.
- Sibero, A. F. (2011). *Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.

- Sidharta, L. (2007). *Internet: Informasi Bebas Hambatan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sidik, B. (2012). *Pemrograman web dengan PHP, Informatika*. Bandung.
- Sopandi, D. (2008). *Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer*. INFORMATIKA.
- Steinbart. (2009). *Accounting Information System*. USA: Cengage Learning.
- Sulastiyono, A. (2007). *Manajemen Penyelenggaraan Hotel*. Jakarta: Alfabeta.
- Sutanta, E. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi.
- Sutarman. (2009). *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto. (2007). *Strateg periklanan pada e-commerce perusahaan top dunia*. Yogyakarta: Andi.
- Whitten, J. L. (2007). *Metode desain dan analisis sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Widijanuarto, A. S. (2010). *Membangun Blog Cantik dengan Drupal*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yudianto, M. J. (2007). *Jaringan Komputer dan Pengertiannya*. Semarang.
- Yuhefizar. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.