

RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI RESERVASI WISATA
CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN



Oleh:

Nama : Neziha Rahma Safitri
NIM : 09.41011.0015
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Komputerisasi Akuntansi

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA

2012

LAPORAN KERJA PRAKTEK
RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI RESERVASI WISATA
CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



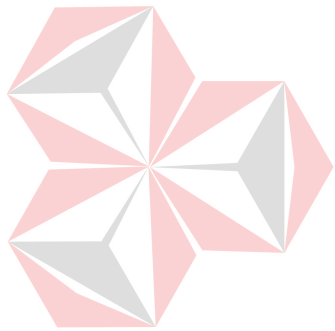
UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun oleh :

Nama : Neziha Rahma Safitri
NIM : 09.41011.0015
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Komputerisasi Akuntansi

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA

2012



UNIVERSITAS
Dinamika

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI WISATA
CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN

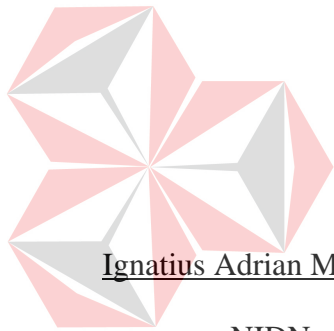
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, November 2012

Disetujui:

Dosen Pembimbing

Penyelia



Ignatius Adrian Mastan, S.E., S.Kom M.M.

Agus Sugiarto

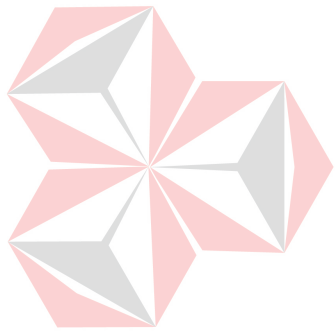
NIDN : 0709108502

Mengetahui:

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng

NIDN: 0722057501



UNIVERSITAS
Dinamika

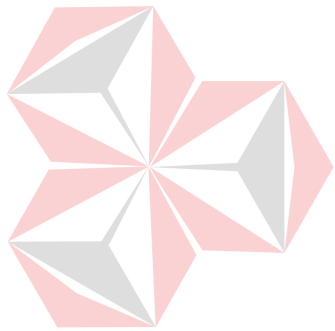
ABSTRAK

CV. Padantya Alam Panglungan merupakan sebuah perusahaan yang memiliki produk Boro Eco Adventure yang menyediakan informasi tentang kegiatan rafting. Pada bagian reservasi CV. Padantya Alam Panglungan yang menangani pencatatan dan pengolahan data dari reservasi yang dilakukan pelanggan, seluruh pekerjaan masih dilakukan secara manual. Dengan banyaknya data reservasi yang ada maka hal ini menimbulkan masalah dalam pekerjaan yang dilakukan oleh bagian admin yaitu mencari data dan kesalahan dalam pencatatan reservasi yang berakibat tidak validnya data reservasi.

Melihat dari masalah di atas, maka dibuatlah sistem informasi yang diharapkan dapat memperbaiki sistem yang ada. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat kinerja dan mengatasi permasalahan yang dihadapi CV. Padantya Alam Panglungan. Selain itu, sistem informasi ini dapat memberikan informasi yang valid kepada pihak yang membutuhkan dan data yang dihasilkan akan menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat.

Maka dengan diterapkannya sistem informasi ini di CV. Padantya Alam Panglungan akan dapat mengurangi kesulitan-kesulitan dalam proses pencatatan reservasi yang mungkin terjadi. Sistem ini juga akan mampu mempercepat penanganan reservasi serta jadwal akan lebih tertata rapi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Reservasi, Sistem Informasi Reservasi



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmatnya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Wisata CV. Padantya Alam Panglungan” ini dengan baik dan lancar.

Laporan ini disusun sebagai bukti bahwa Penulis telah menyelesaikan kerja praktek di CV. Padantya Alam Panglungan, selama kurang lebih satu bulan terhitung sejak Juni 2012. Adapun tujuan utama pelaksanaan kerja praktek ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Komputer, selain itu agar ilmu yang Penulis dapat di bangku kuliah dapat dipraktekkan dalam dunia kerja nyata.

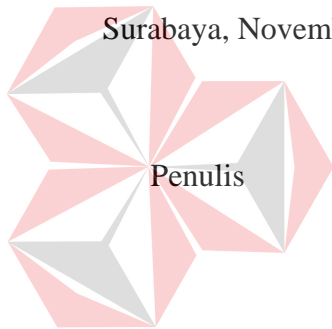
Penyelesaian laporan Kerja Praktek ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada Penulis. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan penyusun sebagai Penulis untuk mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak, Ibu dan Keluarga atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.
2. Bapak Ignatius Adrian Mastan, S.E., S.Kom M.M., MCP., MOS., OCA selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mendukung memberikan kepercayaan penuh kepada Penulis dalam menyelesaikan tugas ini.

3. Bapak Agus Sugiarto, selaku penyelia yang telah membimbing kami dalam pelaksanaan Kerja Praktek di CV. Padantya Alam Panglungan, dan juga membantu kami dalam menyelesaikan tugas Kerja Praktek ini.
4. Segenap Staf dan Karyawan CV. Padantya Alam Panglungan yang telah membantu penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Untuk itu penyusun sebagai Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari Pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya.

Surabaya, November 2012



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan	Error! Bookmark not defined.
1.5 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Sejarah CV. Padantya Alam Panglungan...	Error! Bookmark not defined.
2.2 Logo CV. Padantya Alam Panglungan	Error! Bookmark not defined.
2.3 Lokasi CV. Padantya Alam Panglungan....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Visi dan Misi CV. Padantya Alam Panglungan	Error! Bookmark not defined.

2.4.1 Visi CV. Padantya Alam Panglungan **Error! Bookmark not defined.**

2.4.2 Misi CV. Padantya Alam Panglungan **Error! Bookmark not defined.**

2.5 Struktur Organisasi CV. Padantya Alam Panglungan **Error! Bookmark not defined.**

2.6 *Job Description* **Error! Bookmark not defined.**

BAB III LANDASAN TEORI..... **Error! Bookmark not defined.**

3.1 Konsep Dasar Sistem Informasi... **Error! Bookmark not defined.**

3.2 Analisa Sistem Informasi **Error! Bookmark not defined.**

3.3 Perancangan Sistem Informasi..... **Error! Bookmark not defined.**

3.4 Desain Sistem..... **Error! Bookmark not defined.**

3.5 Reservasi Wisata..... **Error! Bookmark not defined.**

3.5.1 Konsep Reservasi **Error! Bookmark not defined.**

3.5.2 Konsep Wisata..... **Error! Bookmark not defined.**

3.6 Bagan Alur Dokumen **Error! Bookmark not defined.**

3.6.1 Entity Relationship Diagram **Error! Bookmark not defined.**

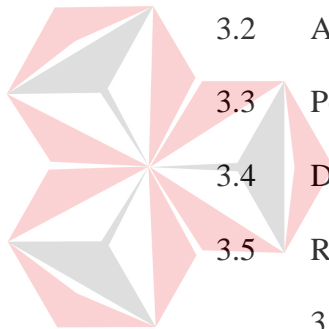
3.6.2 Data Flow Diagram **Error! Bookmark not defined.**

3.7 *Database* **Error! Bookmark not defined.**

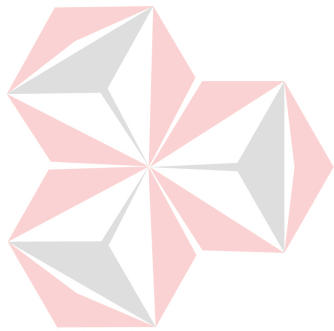
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK **Error! Bookmark not defined.**

4.1 Analisa Sistem..... **Error! Bookmark not defined.**

4.2 Perancangan Sistem **Error! Bookmark not defined.**



4.3	System Flow	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo CV. Padantya Alam Pangelungan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Padantya Alam Pangelungan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 3.1 Terminator

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 3.2 Process

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 3.3 Data Store atau Database

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 3.4 Alur Data

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.1 *Document Flow* Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.3 *Document Flow* Pembayaran Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.4 *System Flow* Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.5 *System Flow* Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.6 *System Flow* Pembayaran Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.7 *Context Diagram* Sistem Informasi Reservasi Wisata

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.8 *DFD Level 0* Sistem Informasi Reservasi Wisata

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.9 DFD Level 1 Pengolahan Data Reservasi Wisata

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.10 *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Reservasi Wisata

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.11 *Physical Data Model* Sistem Informasi Reservasi Wisata

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.11 Form Login

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.12 Form Menu Utama

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.13 Form Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.14 Form Jenis Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.15 Form Barang

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.16 Form Jenis Barang

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.17 Form Kebutuhan Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.18 Form Pelanggan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.19 Transaksi Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.20 Transaksi Pengecekan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.21 Transaksi Pengembalian

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.22 Form Transaksi Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.23 Form Transaksi Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.2 4 Laporan Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.25 Laporan DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.26 Laporan Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.27 Nota Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.28 Nota Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.29 Nota Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.30 Form Menu Utama

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.31 Form Login

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.32 *Message Box* pada *Form Login Salah*

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.33 *Message Box* pada *Form Login Benar*

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.34 Message Box pada Login Sebagai User Admin

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.35 Ubah *Password*

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.36 Form Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.37 Form Jenis Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.38 Form Barang

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.39 Form Jenis Barang

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.40 Form Kebutuhan Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.42 Form Pelanggan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.43 Form Transaksi Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.45 Tampilan Pelanggan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.46 Tampilan Produk

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.47 Form Pengecekan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.48 Form Pengembalian

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.49 Form Transaksi Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.50 Form Tampilkan Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.51 Form Transaksi Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.52 Form Tampilkan DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.53 Form Laporan Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.53 Laporan Reservasi

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.54 Form Laporan Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.55 Laporan Pembayaran DP

.....Err

or! Bookmark not defined.

Gambar 4.56 Form Laporan Pelunasan

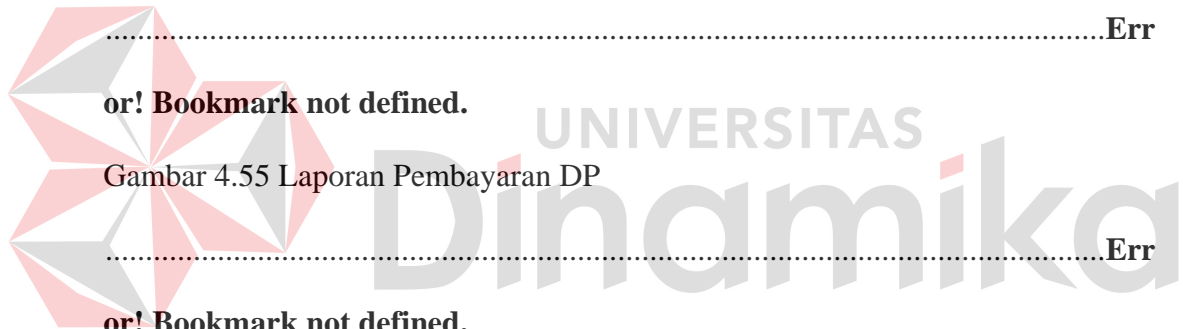
.....Err

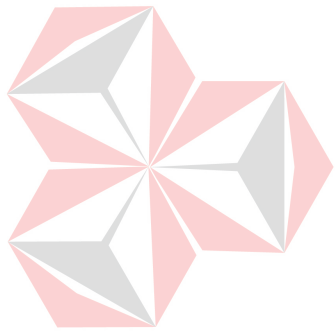
or! Bookmark not defined.

Gambar 4.57 Laporan Pelunasan

.....Err

or! Bookmark not defined.





UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol Document Flowchart	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Model ERD	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Tabel Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Tabel Jenis Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Tabel Barang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Tabel Jenis Barang	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Tabel Pelanggan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Tabel Reservasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Tabel Pengecekan / Pengembalian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Pembayaran DP	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Tabel Pelunasan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

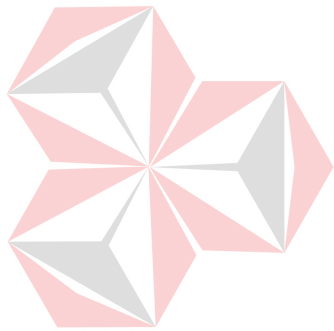
Lampiran 1: Listing Program.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 : Surat Balasan.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 : Acuan Kerja (Form KP-5, Form KP-6, Form KP-7)..... **Error!**

Bookmark not defined.

Lampiran 4 : Kartu Bimbingan**Error! Bookmark not defined.**



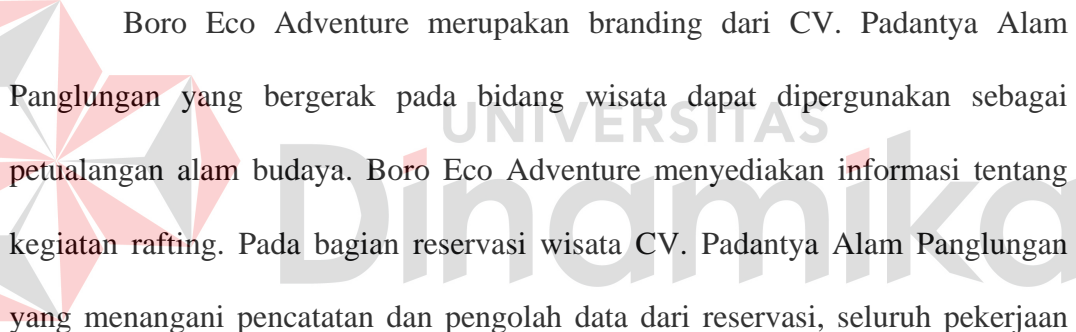
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia akan informasi yang bersifat akurat, benar dan relevan saat ini sangat dibutuhkan dalam pengambilan keputusan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat, informasi yang dihasilkan sangat membantu manusia dalam mengelola usahanya. Perkembangan dunia teknologi komputer banyak dimanfaatkan dalam bidang perbankan, pendidikan, perkantoran, penjualan, pariwisata, dan lain sebagainya.



Boro Eco Adventure merupakan branding dari CV. Padantya Alam Panglungan yang bergerak pada bidang wisata dapat dipergunakan sebagai petualangan alam budaya. Boro Eco Adventure menyediakan informasi tentang kegiatan rafting. Pada bagian reservasi wisata CV. Padantya Alam Panglungan yang menangani pencatatan dan pengolahan data dari reservasi, seluruh pekerjaan masih dilakukan secara manual. Dengan banyaknya data reservasi yang ada maka hal ini menimbulkan masalah dalam pekerjaan yang dilakukan oleh bagian admin yaitu mencari data dan kesalahan dalam pencatatan reservasi yang berakibat tidak validnya data reservasi.

Melihat dari masalah di atas, maka dibuatlah sistem informasi yang diharapkan dapat memperbaiki sistem yang ada. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat kinerja dan mengatasi permasalahan yang dihadapi CV. Padantya Alam Panglungan. Selain itu, sistem informasi ini dapat memberikan informasi

yang valid kepada pihak yang membutuhkan dan data yang dihasilkan akan menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat.

Maka dengan diterapkannya sistem informasi ini di CV. Padantya Alam Panglungan akan dapat mengurangi kesulitan-kesulitan dalam proses pencatatan reservasi yang mungkin terjadi. Sistem ini juga akan mampu mempercepat penanganan reservasi serta jadwal akan lebih tertata rapi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang bangun sistem informasi reservasi wisata CV. Padantya Alam Panglungan ?

1.3 Batasan Masalah

Pada laporan kerja praktek ini, ruang lingkup pembahasan hanya akan dibatasi pada:

1. Pembuatan sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan berbasis desktop.
2. Pengguna program adalah bagian admin.
3. Data yang diolah merupakan data reservasi di CV. Padantya Alam Panglungan.

1.4 Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan laporan Kerja Praktek ini adalah membangun sistem informasi reservasi wisata CV. Padantya Alam Panglungan yang mampu memberikan kemudahan bagi bagian admin dalam pengolahan data reservasi yang dilakukan pelanggan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Kerja Praktek ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini akan membahas tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan serta job deskripsi dari masing-masing divisi.

BAB III : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan. Teori yang dipakai seperti konsep dasar sistem informasi. *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

BAB IV : DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

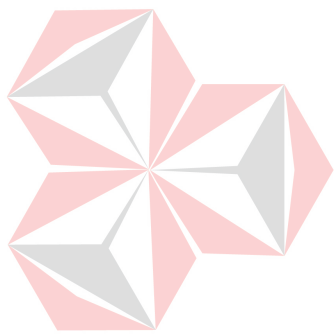
Bab ini membahas tentang perancangan sistem, yaitu *Document Flow*, *System Flow* Terkomputerisasi, *Document Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, struktur tabel, dan Desain *Input/Output*.

BAB V : PENUTUP



UNIVERSITAS
Dindamika

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dan saran dari penggunaan program aplikasi dan saran pengembangan selanjutnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

1.1 Sejarah CV. Padantya Alam Panglungan

Menggali potensi Wonosalam, Kabupaten Jombang tidak pernah ada habisnya. Dulu, orang lebih mengenal Wonosalam dengan daerah durian, tapi lambat laun dengan semakin berkembangnya wilayah tersebut dan semakin beragamnya obyek-obyek wisata yang ada, Wonosalam makin dikenal dengan wisata adventure untuk itulah **Boro Eco Adventure** kami dirikan.

Nama *Boro* kami ambil dari bahasa Jawa, dari kata “*Ngemboro*” yang berarti mengembara, meninggalkan tempat tinggalnya atau dengan kata lain berpetualang. Dan tidaklah berlebihan jika lokasi yang kami pilih yaitu Dusun Mendi, Desa Panglungan dengan ketinggian 800 dpl menjadi daya tarik tersendiri. Disamping daerahnya yang sejuk di lereng Gunung Anjasmoro (2.277 m dpl), hutan yang masih asri, dan adanya mata air yang melimpah serta tidak pernah kering di musim kemarau sekalipun yang diberi nama “*Kendil Wesi*”.

Selain alamnya yang bagus, wilayah ini ternyata juga memiliki cerita sejarah yang tinggi khususnya Kerajaan Majapahit. Gua Sigolo Golo yang notabene tempat bersemedi Patih Maudoro (Ayah Damarwulan), juga Sungai Boro yang membelah wilayah Jombang & Mojokerto dengan airnya yang jernih dan tidak pernah kering.

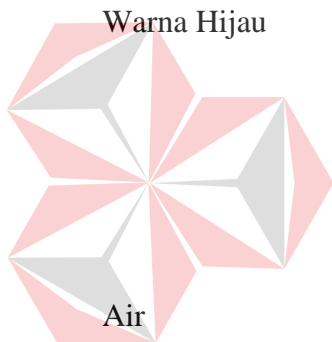
1.2 Logo CV. Padantya Alam Panglungan



Gambar 2.1 Logo CV. Padantya Alam Panglungan

Sumber : CV. Padantya Alam Panglungan

Arti :



Warna Hijau

: Branding CV. Padantya Alam Panglungan yaitu warna hijau yang artinya “Ramah Lingkungan, Kontribusi Ramah Lingkungan, Mengkampanyekan Lingkungan kepada Masyarakat Luas dan Menghargai Lingkungan.

: Unsur Arung Jeram.

Kata “BORO”

: Diambil dari sebuah nama sungai di Desa Wonosalam.

Eco

: Lingkungan

Adventure

: Petualangan alam dan budaya.

1.3 Lokasi CV. Padantya Alam Panglungan

Lokasi CV. Padantya ALam Panglungan berada di Club House – Wisma Sier Jl. Rungkut Industri No. 10 Surabaya. Sedangkan untuk kegiatan wisata yang diselenggarakan berada di Dusun Mendiرو, Desa Panglungan Wonosalam – Kabupaten Jombang.

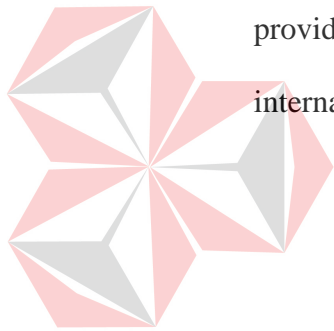
1.4 Visi dan Misi CV. Padantya Alam Panglungan

1.4.1 Visi CV. Padantya Alam Panglungan

Menjadi penyelenggara wisata petualangan alam berbasis lingkungan dan masyarakat setempat.

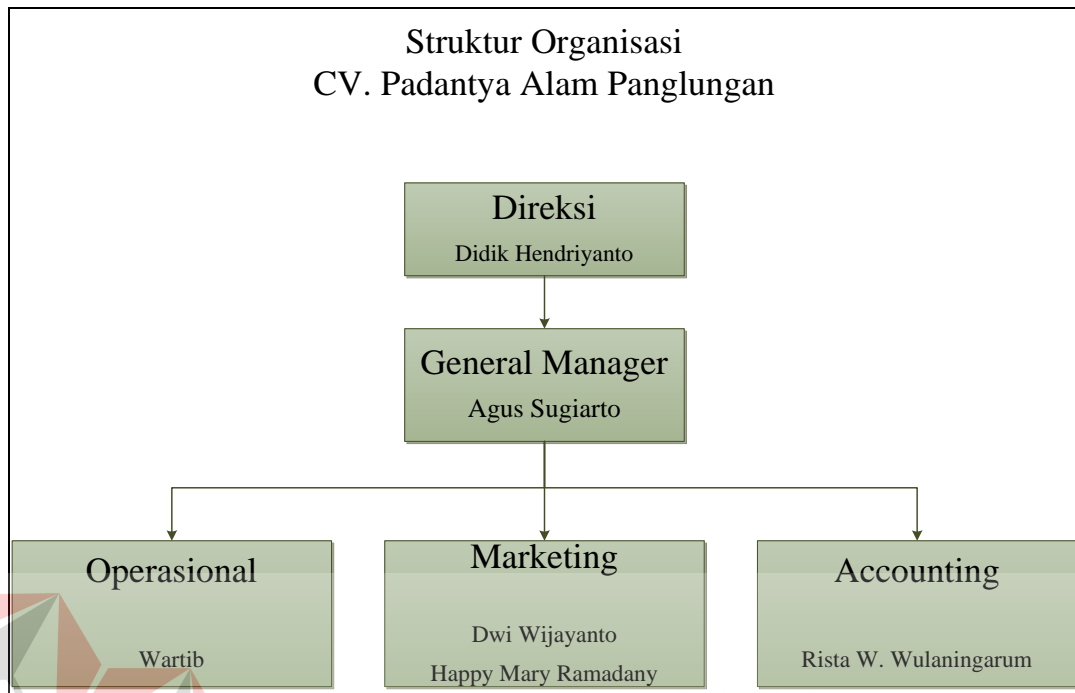
1.4.2 Misi CV. Padantya Alam Panglungan

1. Memfasilitasi kegiatan wisata petualangan alam dengan penuh tanggung jawab dan bersahabat.
2. Turut serta dalam menjaga lingkungan alam dan sosial budaya setempat.
3. Selalu berupaya meningkatkan kualitas Boro Eco Adventure sebagai provider eco wisata yang profesional, mulai dari skala regional hingga internasional.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.5 Struktur Organisasi CV. Padantya Alam Panglungan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Padantya Alam Panglungan

1.6 Job Description

1. Direksi

Tugas seorang direksi antara lain :

- Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan.
- Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (*manager*).
- Menyetujui anggaran tahunan perusahaan.

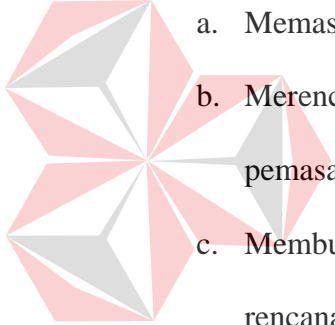
2. General Manager

Tugas seorang *general manager* antara lain :

- a. Melaksanakan kebijakan umum dan teknik perusahaan dalam hal operasionalnya.
- b. Mengobservasi, mengontrol, mengevaluasi pelaksanaan konstruksi.
- c. Melakukan koordinasi dengan institusi di dalam dan di luar lingkungan CV. Padantya Alam Panglungan.
- d. Meningkatkan saran dan pertimbangan kepada dewan direksi tentang pelaksanaan tugas bawahannya.
- e. Melakukan tugas-tugas lain yang diberikan oleh dewan direksi.

3. *Marketing*

Tugas seorang *marketing* antara lain :

- 
- a. Memasarkan produk kepada calon konsumen.
 - b. Merencanakan, mengontrol dan mengkoordinir proses penjualan dan pemasaran
 - c. Membuat jadwal kerja mingguan dan bulanan sebagai penerapan rencana kerja operasional pemasaran dan promosi
 - d. Melaksanakan target pelanggan
 - e. Membuat laporan mendokumentasikan masukan dan kebutuhan pelanggan

4. *Operasional*

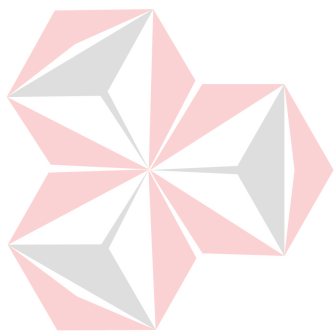
Tugas seorang *operasional* antara lain :

- a. Mengelola operasional perusahaan dalam sehari-hari
- b. Merencanakan kebutuhan dalam perusahaan.

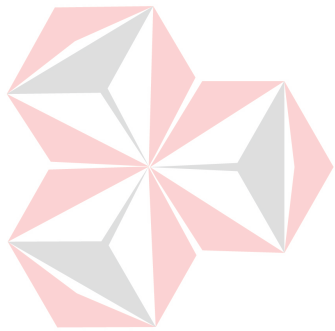
5. *Accounting*

Tugas seorang *accounting* antara lain :

- a. Bertanggung jawab dalam merencanakan, mengarahkan, memonitor dan mengevaluasi sistem kerja akuntansi untuk pengelolaan data keuangan dan neraca Rugi/Laba perusahaan.
- b. Mengatur dan mengarahkan pencatatan neraca perusahaan sesuai aktivitas perusahaan dan menjaga keseimbangan neraca Rugi/Laba.
- c. Mengontrol dan mengavaluasi pencatatan neraca Rugi/Laba.



UNIVERSITAS
Dinamika



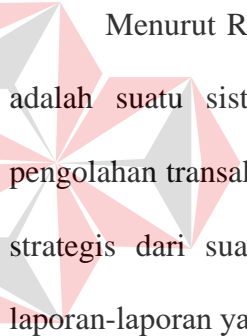
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

1.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah *sistem* yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.



Menurut Robert dan Roscoe dalam Hartono (1999:11), “sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Suatu sistem informasi dibuat untuk suatu keperluan tertentu atau untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbeda-beda bergantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi. Oleh karena itu kepentingan yang harus dilayani sangat beraneka, maka macam sistem informasi pun sangat beraneka. Sistem informasi mempunyai banyak tampilan (*features*) umum dan menghadapi banyak persoalan yang mirip. Jadi, disamping perbedaan yang jelas terdapat banyak persamaan antar berbagai sistem informasi. Suatu persamaan-persamaan yang

menonjol ialah semua sistem informasi menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber.

Sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu, dimana prosedur suatu sistem merupakan suatu urutan – urutan operasi klasikal (tulis-menulis), dan melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi.

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran. Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan dan keluaran yang akan dihasilkan. Sistem dikatakan berhasil jika dapat mencapai sasaran atau tujuan.

Sedangkan informasi dikatakan bernilai apabila memiliki manfaat yang lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Informasi dapat dihasilkan dari sistem informasi yang disebut juga *processing system* atau *information processing system* atau *generation system*.

Menurut Notohadiprawiro (1990:78), “sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe rutin tertentu, member sinyal kepada manajemen dan lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusan yang cerdik.”

3.2 Analisa Sistem Informasi

Di dalam suatu organisasi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang memiliki arti yang sangat penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Hartono (1999:1) untuk mendefinisikan sistem terdapat dua pendekatan, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Berbeda dengan sistem yang menekankan pada prosedurnya, sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan elemen- elemen atau komponen- komponen atau subsistem- subsistem merupakan definisi yang lebih luas. Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen akan lebih di dalam mempelajari suatu sistem untuk tujuan analisis dan perancangan suatu sistem. (Hartono, 1999:3).

Masih menurut Hartono (1999:3) Suatu sistem yang dibuat tentunya memiliki maksud tertentu. Sistem dibuat untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*). Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran biasanya dalam ruang lingkup yang lebih sempit.

3.3 Perancangan Sistem Informasi

Pada saat ini dunia industri dan bisnis memerlukan informasi yang tepat, cepat dan relevan. Untuk mendapatkan informasi yang diinginkan tentunya harus menggunakan sistem informasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Prosedur adalah suatu urutan operasi klerikal (tulis menulis) biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi. Menurut Hartono (1999 : 63), Perancangan sistem adalah tahap yang dilakukan setelah melakukan analisis sistem, pendefinisian kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibangun, dan persiapan untuk merancang bangun implementasi sistem dengan menggambarkan sistem yang akan dibangun.

3.4 Desain Sistem

Desain sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Analisis sistem dapat mendesain model dari sistem informasi yang diusulkan dalam bentuk *physical system* dan *logical model*. Bagan alir sistem (*system flowchart*) merupakan alat yang tepat digunakan untuk menggambarkan *physical system*. Simbol simbol bagan alir sistem ini menunjukkan secara tepat arti fisiknya, seperti simbol terminal, hard disk, laporan-laporan.

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. (Hartono, 1999:129)

3.5 Reservasi Wisata

Wisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal ditempat-tempat tujuan itu. Menurut Hanziger dan Krapf dari Swiss dalam Gundriss Der Allgemeinen Fernverkehrslehre, menyatakan wisata adalah keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing disuatu tempat dengan syarat

orang tersebut tidak melakukan pekerjaan yang penting (*Major Activity*) yang memberikan keuntungan yang bersifat permanen atau sementara.

1.5.1 Konsep Reservasi

Setiap wisatawan yang akan berpergian ke suatu daerah baik daerah tujuan wisata maupun daerah lainnya, terlebih dahulu melakukan perencanaan terlebih dahulu dengan membuat reservation. Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah Reservation yang berasal dari kata “to reserve” yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan reservation yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Kata reservation atau pemesanan dalam dunia pariwisata disebut juga booking.

Kadangkala wisatawan tidak dapat membedakan arti dari kedua kata tersebut. Oleh karena itu perlu ditegaskan bahwa kedua kata tersebut tidak memiliki perbedaan arti (Yoeti,1997:45) Dalam dunia kepariwisataan reservation merupakan suatu lembaga atau cara yang sangat penting dan merupakan salah satu pemegang kendali bagi kelangsungan aktivitas suatu biro perjalanan wisata. Sebelumnya seseorang atau para wisatawan melakukan perjalanan ke suatu tempat dan tinggal di suatu tempat yang dituju, maka orang atau para wisatawan tersebut harus membuat rencana perjalanan dan melakukan pemesanan tempat pada akomodasi, transportasi, tour program, restaurant dan pertunjukan yang diperlukan. Hal-hal tersebut sangat penting dan harus diketahui oleh petugas industri pariwisata, khususnya pada reservation department pada sebuah travel biro.

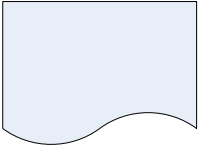

1.5.2 Konsep Wisata

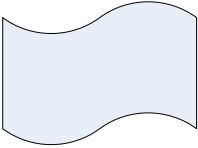

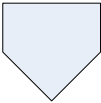

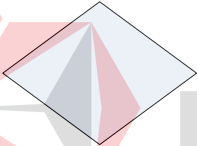
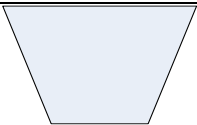
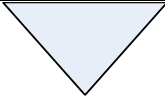
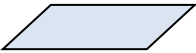
Menurut Pendit (1999:95) yang di dasarkan pada ketentuan WATA (World Association of Travel Agent = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia), wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun di luar negeri.

3.6 Bagan Alur Dokumen

Bagan alir dokumen (document flowchart) atau disebut juga bagan alir formulir (form flowchart) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan dokumen gambaran arus data dengan menggunakan simbol seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Simbol Document Flowchart

NO	SIMBOL	NAMA SIMBOL FLOWCHART	FUNGSI
1.		<i>Document</i>	Untuk menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik, atau komputer.
2.		<i>Computerized Process</i>	Menunjukkan kegiatan dari operasi program komputer.

3.		<i>Database</i>	Untuk menyimpan data.
4.		<i>Connector</i>	Menunjukkan hubungan di halaman yang sama.
5.		<i>Connecting Other Pages</i>	Menunjukkan hubungan di halaman lain.
6.		<i>Terminator</i>	Menandakan awal /akhir dari suatu sistem.
7.		<i>Decision</i>	Menggambarkan logika keputusan dengan nilai <i>true</i> atau <i>false</i> .
8.		<i>Manual Activities</i>	Untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.
9.		<i>Save Offline</i>	Untuk menunjukkan file non komputer yang diarsip urut angka .
10.		<i>Note</i>	Menunjukan data catatan

3.6.1 Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram adalah suatu bentuk perencanaan database secara konsep fisik yang nantinya akan dipakai sebagai kerangka kerja dan pedoman dari struktur penyimpanan data. ERD digunakan untuk menggambarkan model hubungan data dalam sistem, dimana di dalamnya terdapat hubungan entitas beserta atribut relasinya dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan data. ERD memiliki beberapa jenis model yaitu

Tabel 3.2 Model ERD

No.	Jenis ERD	Keterangan
1.	<i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	Merupakan model <i>universal</i> dan dapat menggambarkan semua struktur logic <i>database</i> (DBMS), dan tidak bergantung dari <i>software</i> atau pertimbangan struktur <i>data storage</i> . Sebuah CDM dapat diubah langsung menjadi PDM.
2.	<i>Physical Data Model (PDM)</i>	Merupakan model ERD yang mengacu pada pemilihan <i>software</i> DBMS yang spesifik. Hal ini seringkali berbeda secara signifikan dikarenakan oleh struktur tipe <i>database</i> yang bervariasi, dari model schema, tipe data penyimpanan dsb.

ERD memiliki 4 jenis obyek, yaitu :

1. Entity

Sesuatu yang ada dan terdefinisikan bisa berupa nyata maupun abstrak yang dapat dibedakan satu dengan yang lainnya dan adanya hubungan saling ketergantungan.

Ada 2 macam tipe entity, yaitu :

1. Strong Entity

Strong Entity merupakan tipe entity yang mempunyai key attribute untuk setiap individu yang ada didalamnya.

2. Weak Entity

Strong Entity merupakan entity yang tidak memiliki key atribut, oleh karena itu weak entity harus dihubungkan dengan strong entity untuk menggunakan atribut kunci secara bersama-sama.

2. Attribute

Setiap entity memiliki beberapa *attribute*, yang merupakan ciri atau karakteristik dari *entity* tersebut. *Attribute* sering disebut juga data elemen atau data field. Beberapa tipe attribute antara lain :

1. *Simple Versus Composite.*
2. *Single Valued Versus Multivalued.*
3. *Stored Versus Derived.*
4. *Complex Attributes*

3. Key

Beberapa elemen data memiliki sifat, dengan mengetahui nilai yang telah diberikan oleh sebagian elemen data dari entity tertentu, dapat diidentifikasi

nilai-nilai yang terkandung dalam elemen-elemen data lain ada entity yang sama. Elemen penentu tersebut adalah sebagai elemen data kunci (*key*).

4. Relationship

Relationship menggambarkan hubungan yang terjadi antar entity yang mewujudkan pemetaan antar entity. Bentuk *relationship* yaitu :

a. *One to One Relationship*

Hubungan satu entity dengan satu entity yang lain.

b. *One to Many Relationship*

Hubungan antar entity satu dengan entity yang lainnya adalah satu berbanding banyak.

c. *Many to Many Relationship*

Hubungan antar entity pertama dengan entity kedua adalah banyak berbanding banyak.

3.6.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram atau yang sering disebut *Bubble Chart* atau diagram, model proses, digram alur kerja atau model fungsi adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alir data baik secara manual maupun komputerisasi. DFD merupakan alat pembuat model yang sering digunakan untuk menjelaskan aliran informasi dan transformasi data yang bergerak dari pemasukan data hingga keluaran. Untuk memudahkan proses pembacaan DFD, maka penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan atau level dari atas ke bawah, yaitu :

1. Context Diagram

Merupakan diagram paling atas yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup proses. Hal yang digambarkan dalam diagram konteks adalah hubungan terminator dengan sistem dan juga sistem dalam suatu proses. Sedangkan hal yang tidak digambarkan dalam Context Diagram adalah hubungan antar terminator dan data source.

2. Diagram Zero (Level 0)

Merupakan diagram yang berbeda diantara diagram konteks dan diagram detail serta menggambarkan proses utama dari DFD. Hal yang digambarkan dalam Diagram Zero adalah proses utama dari sistem serta hubungan entity, proses, alur data dan data source.

3. Diagram Detail (Primitif)

Merupakan penguraian dalam proses yang ada dalam Diagram Zero. Diagram yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

Data Flow Diagram (DFD) memiliki empat komponen, yaitu :

1. Terminator

Terminator atau *External Entity* atau kesatuan luar mewakili entitas external yang berkomunikasi dengan sistem yang dikembangkan. Terminator merupakan kesatuan di lingkungan sistem yang dapat berupa orang atau sistem yang berada di lingkungan luar sistem yang memberikan inputan maupun yang menerima output dari sistem serta berupa bagian atau divisi diluar sistem yang berkomunikasi dengan sistem. Terminator ini sering juga disebut entitas (*external*), sumber atau tujuan (*source and sink*).

Simbol *Terminator* :



Gambar 3.1 Terminator

2. *Process* (Proses)

Proses sering dikenal dengan *Bubble*, fungsi atau informasi. Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan input ke output, atau dapat dikatakan bahwa komponen proses menggambarkan transformasi satu inputan atau lebih menjadi output dari sistem. Dilambangkan dengan lingkaran atau empat persegi panjang tegak dengan sudut tumpul. Proses diberi nama untuk menerangkan proses atau kegiatan apa yang sedang atau kegiatan yang akan dilaksanakan. Dan setiap proses harus diberi penjelasan lengkap sebagai berikut :

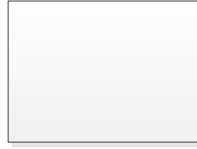
a. Identifikasi Proses

Umumnya berupa angka yang menunjukkan nomor dari proses dan ditulis pada bagian atas simbol.

b. Nama Proses

Menunjukkan apa yang sedang dikerjakan oleh proses tersebut. Nama proses harus jelas dan lengkap menggambarkan bagian prosesnya. Nama proses diletakkan dibawah identifikasi proses.

Simbol *Process* :



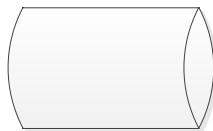
Gambar 3.2 Process

3. Data Store

Data Store digunakan sebagai sarana untuk pengumpulan data. Data Store disimbolkan dengan dua garis horizontal yang paralel dimana tertutup pada satu ujungnya atau dua garis horizontal. Suatu nama perlu diberikan pada data store menunjukkan nama dari filenya. Data Store biasanya berkaitan dengan penyimpanan file atau database yang dilakukan secara terkomputerisasi. Data Store dihubungkan dengan alur data hanya pada komponen proses pengertiannya sebagai berikut :

- a. Alur data dari store yang berarti sebagai pengaksesan data untuk suatu proses.
- b. Alur data ke proses berarti meng-update data seperti menambah data, mengurangi data maupun mengubah data.

Simbol Data Store :



Gambar 3.3 Data Store atau Database

4. Alur Data

Alur data dapat digambarkan dengan anak panah yang menuju ke dalam proses maupun ke luar proses. Alur data digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau informasi dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Simbol Alur Data :



Gambar 3.4 Alur Data

5. Syarat-syarat sebuah DFD

- a. Pemberian nama untuk setiap komponen DFD.
- b. Pemberian nomor pada proses DFD.
- c. Penggambaran DFD serapi mungkin.
- d. Menghindari pembuatan DFD yang rumit.
- e. Memastikan DFD dibangun secara konsisten.

3.7 Database

Database adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap dengan sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses

pengambil keputusan (Elmasri, 2004:87). Database dapat dinyatakan sebagai suatu sistem yang memiliki karakteristik seperti berikut:

1. Merupakan suatu kumpulan interaksi data yang disimpan bersama dan tanpa mengganggu satu sama lain atau membentuk duplikat data.
2. Kumpulan data di dalam database dapat digunakan oleh sebuah program secara optimal.
3. Penambahan data baru, modifikasi dan pengambilan kembali dari data dapat dilakukan dengan mudah dan terorganisasi.

Dalam Proses Perancangan Database. Ada 6 tahap untuk proses perancangan suatu database :

1. Pengumpulan data dan analisis
2. Perancangan database secara konseptual
3. Pemilihan sistem manajemen database
4. Perancangan database secara logika
5. Perancangan database secara fisik
6. Implementasi sistem database

Seluruh operasi yang dilakukan pada database didasarkan atas tabel-tabel dan hubungannya. Dalam model relasional dikenal antara lain *table*, *record*, *field*, *indeks*, *query* penjelasannya seperti dibawah ini:

1. Tabel atau entity dalam model relasional digunakan untuk mendukung antar muka komunikasi antara pemakai dengan professional komputer.
2. *Record* atau baris atau dalam istilah model relasional yang formal disebut tuple adalah kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih.

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Analisis merupakan cara untuk menganalisa permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Sedangkan desain sistem merupakan langkah yang harus ditempuh untuk menyajikan sebuah sistem informasi agar dapat terorganisir dengan baik dan jelas.

1.1 Analisa Sistem

Dalam pengembangan teknologi informasi saat ini, dibutuhkan analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang baik. Sistem pengolahan data tersebut diharapkan mampu meningkatkan kinerja Sistem Informasi Reservasi Wisata CV. Padantya Alam Panglungan yang akan dibuat. Untuk mendukung semua ini maka dibutuhkan analisis yang tepat, kebutuhan bisnis dan beberapa teknis analisis untuk menghasilkan perencanaan yang baik.

Data dan informasi yang dibutuhkan ialah berkenaan dengan tujuan dari Sistem Informasi Reservasi Wisata CV. Padantya Alam Panglungan. Informasi tentang kebutuhan sistem informasi diperlukan untuk menghasilkan perencanaan yang dapat mendukung kerja aplikasi. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa diperlukan basis data untuk menyimpan data tentang reservasi.

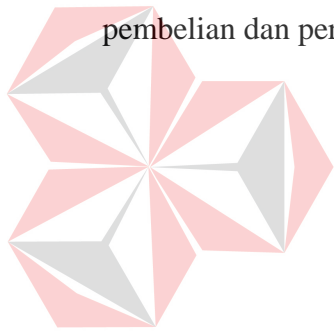
Dalam bab ini disampaikan rancangan sistem yang menjadi landasan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Reservasi Wisata CV. Padantya Alam Panglungan dengan menggunakan VB.Net dan menggunakan database Microsoft SQL Server 2005 Express.

1.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru dimana sistem yang baru ini akan digambarkan pada *System Flow*, *Data Flow Diagram* (DFD), rancangan *Database* berupa *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta desain I/O dari aplikasi yang akan dibuat.

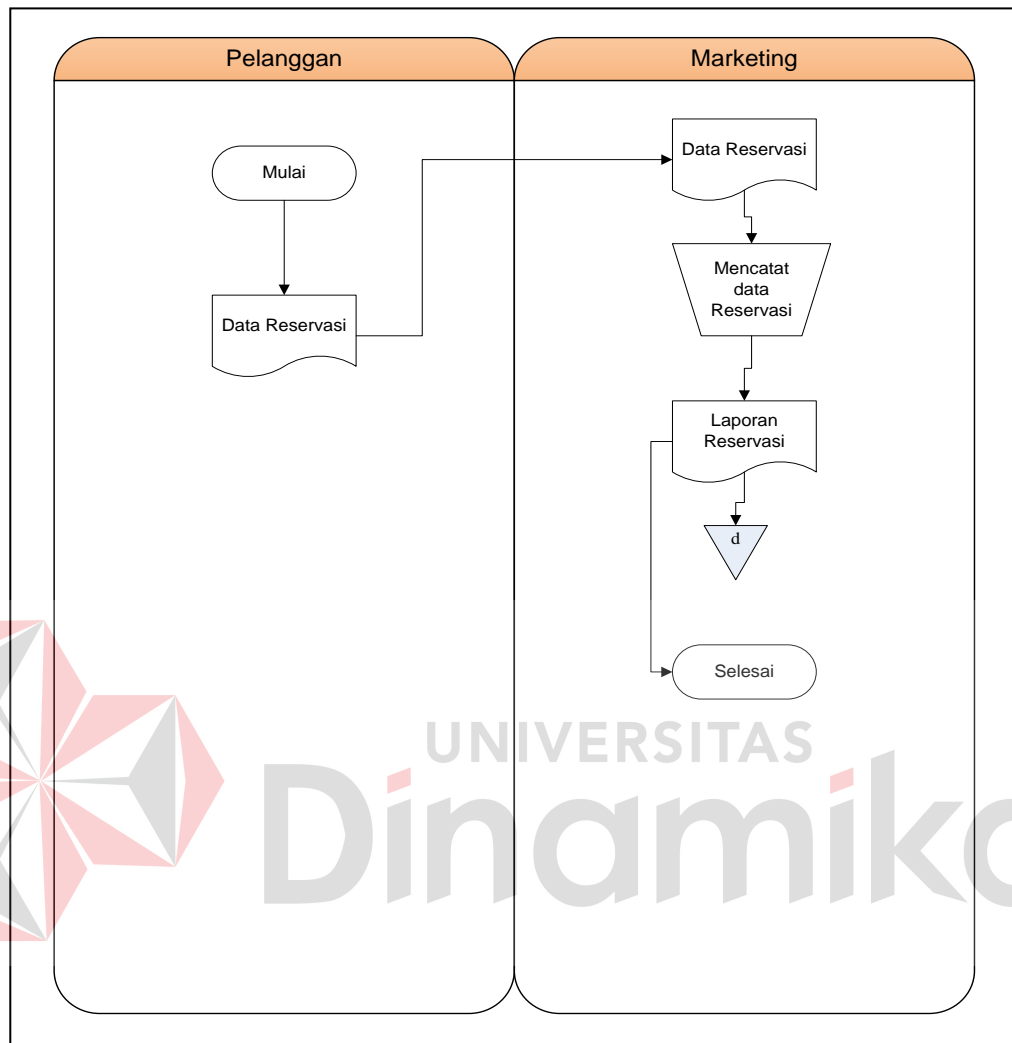
1.3 System Flow

System flow terkomputerisasi merupakan gambaran dari sistem yang akan dibuat, beberapa proses yang masih dilakukan secara sederhana dikembangkan menjadi proses komputer. Proses yang dibuat adalah pencatatan barang pada saat pembelian dan perbaikan barang rusak.



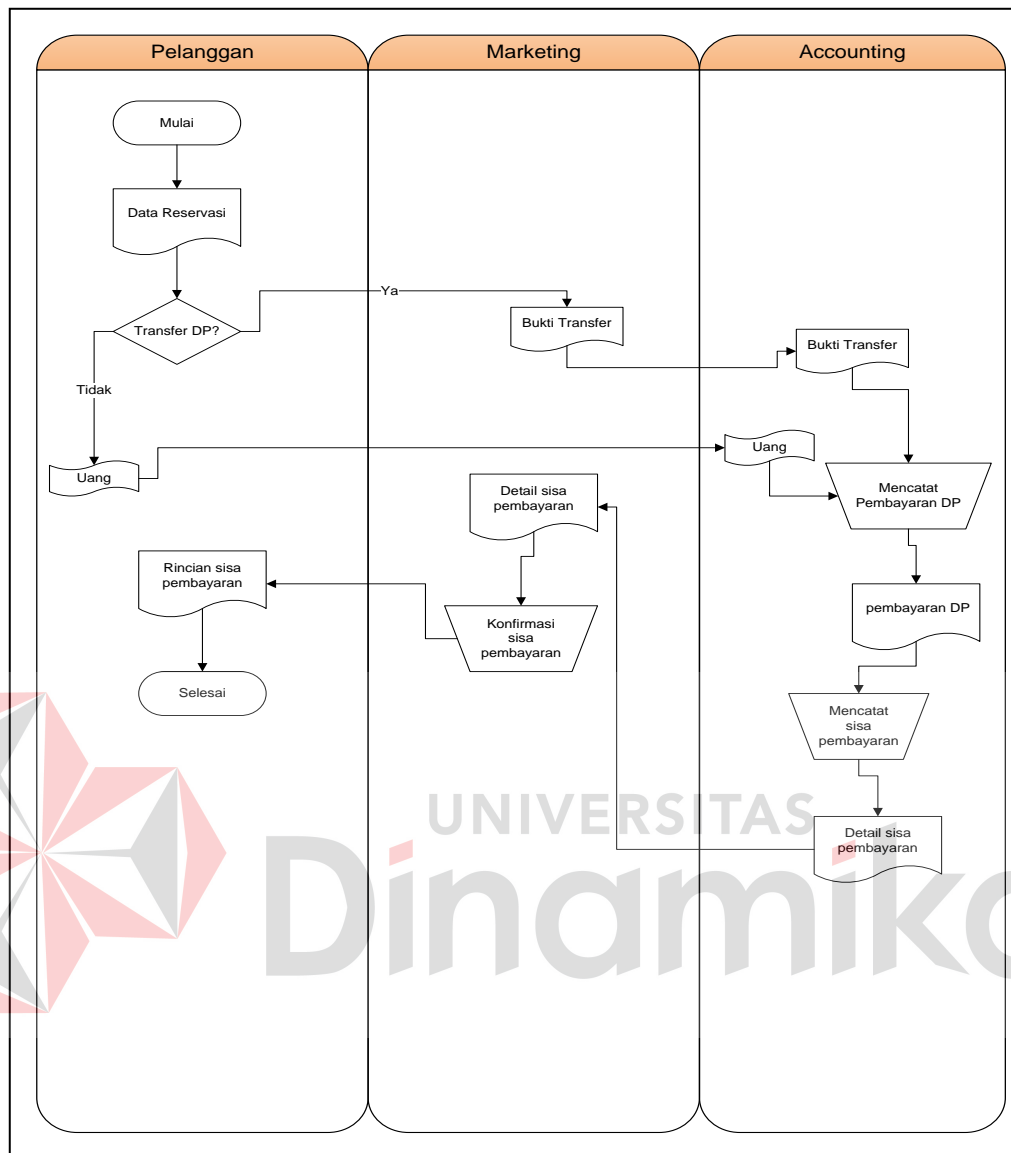
UNIVERSITAS
Dinamika

A. Document Flow Reservasi Wisata



Gambar 4.1 Document Flow Reservasi

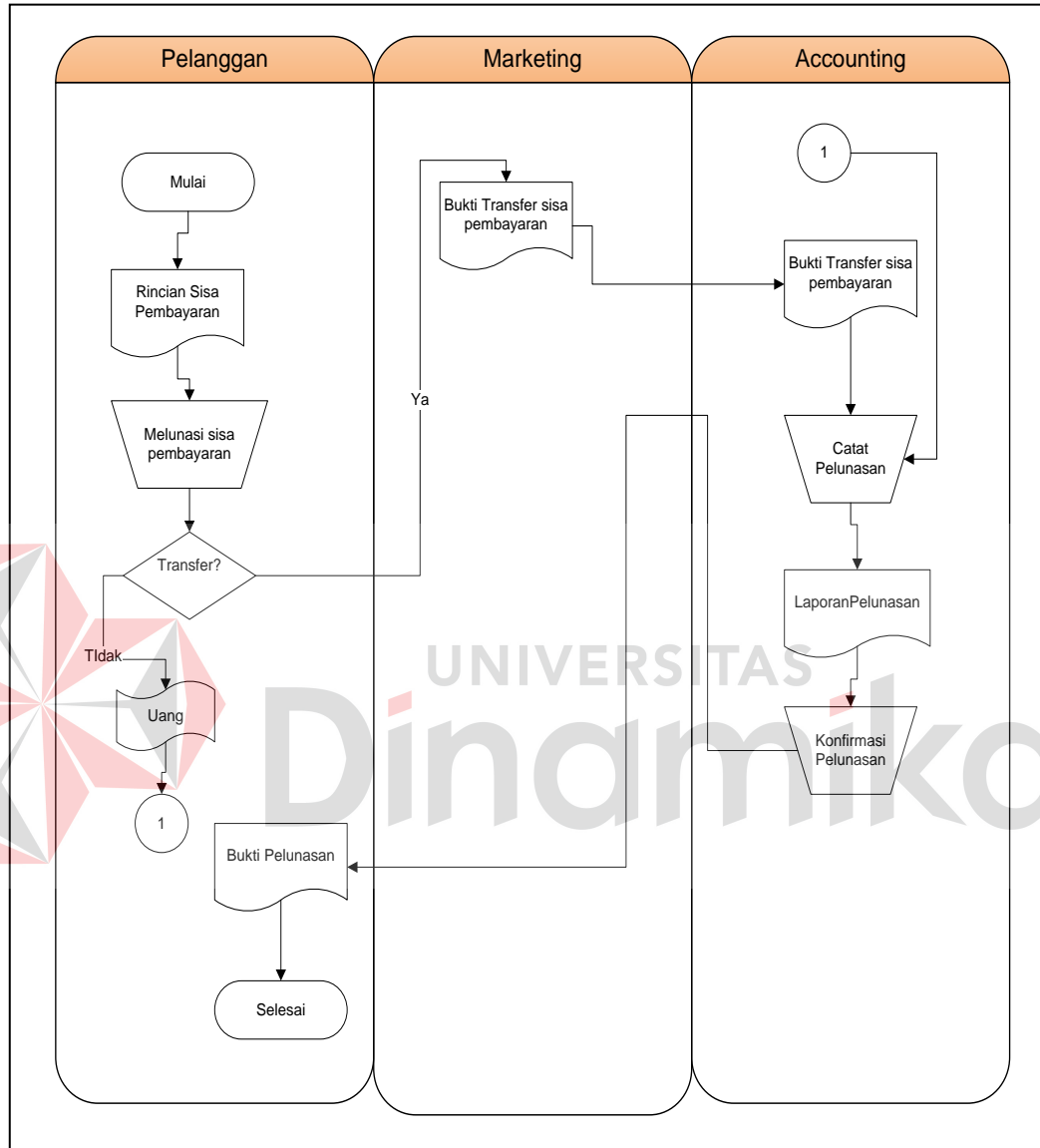
Berdasarkan pada gambar 4.1 terlihat proses manual reservasi. Dimana terdapat *entity* pelanggan dan *entity* marketing. Pada saat melakukan reservasi pelanggan memberikan data reservasi kepada marketing. Lalu bagian marketing mencatat data reservasi dan disimpan sehingga menjadi laporan reservasi.



Gambar 4.2 *Document Flow* Pembayaran DP

Berdasarkan pada gambar 4.2 terlihat proses manual pembayaran DP. Dimana terdapat *entity* pelanggan, *entity* marketing, dan *entity* accounting. Jika pelanggan ingin membayar tunai maka bagian accounting akan mencatat pembayaran DP dan mencatat sisa pembayaran. Jika pembayaran dilakukan secara transfer maka bukti transfer diberikan pada bagian marketing untuk dicatat pembayaran DP oleh

bagian accounting. Lalu jika sudah tercatat maka diberikan detail sisa pembayaran pada marketing untuk diserahkan pada pelanggan.

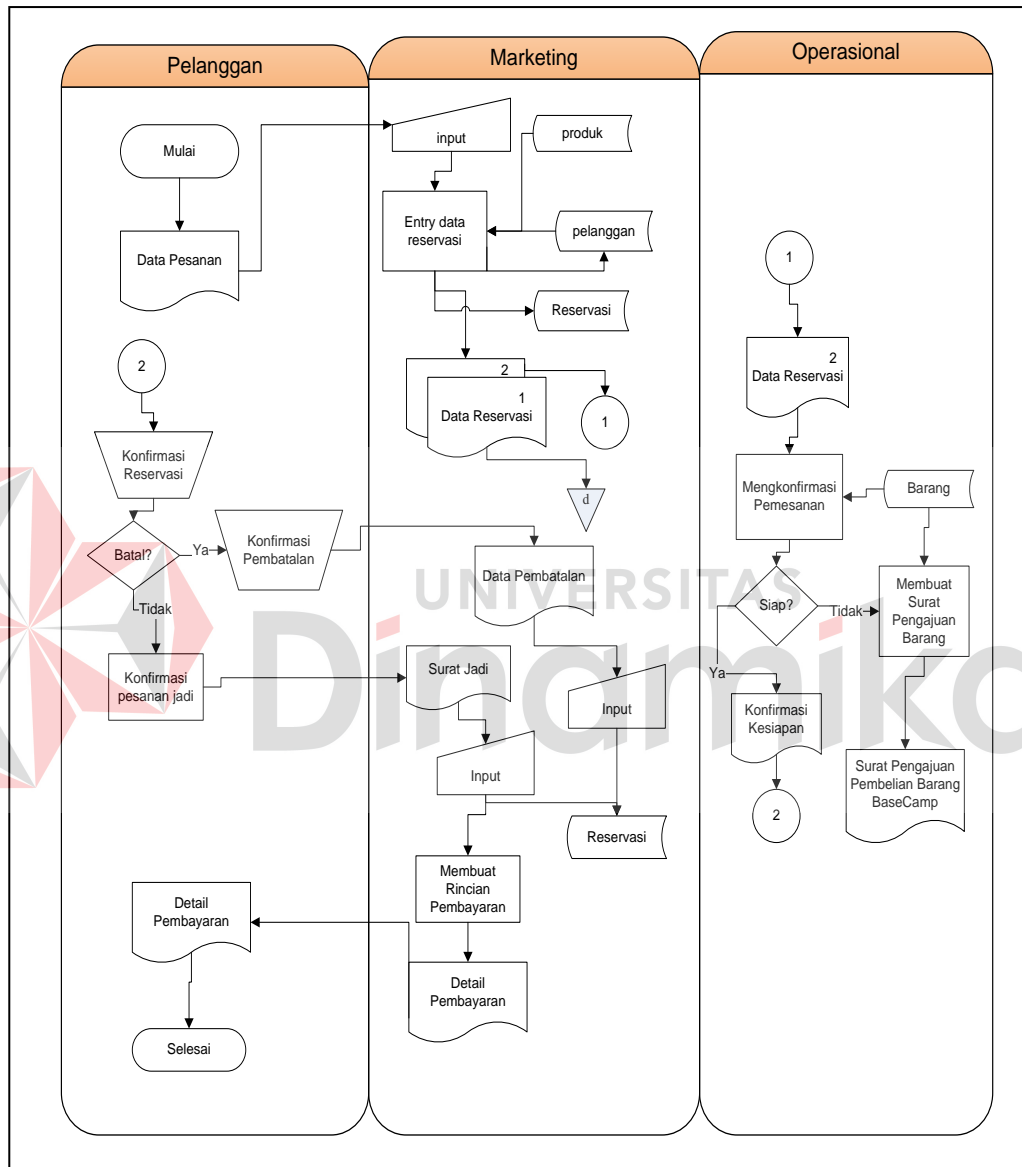


Gambar 4.3 Document Flow Pembayaran Pelunasan

Berdasarkan pada gambar 4.3 terlihat proses manual pembayaran pelunasan. Dimana terdapat *entity* pelanggan, marketing dan accounting. Untuk pertama dilakukan adalah pelanggan melihat berapa yang harus dilunasi. Jika ingin pembayaran tunai maka uang diserahkan pada bagian accounting. Untuk

pembayaran secara transfer maka bukti pembayaran diserahkan pada marketing dan diberikan pada bagian accounting.

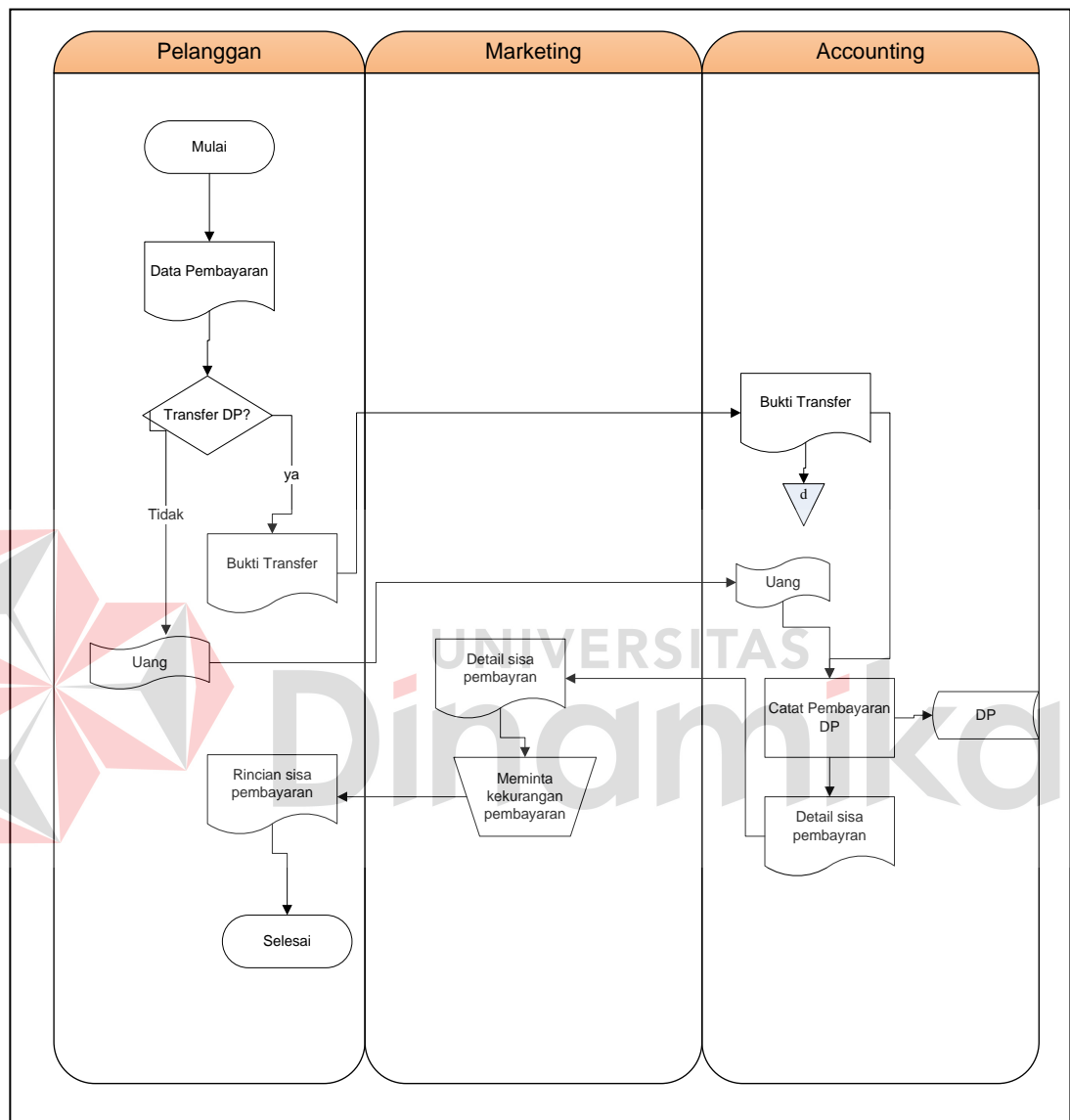
B. *System Flow* Reservasi Wisata



Gambar 4.4 *System Flow* Reservasi

Berdasarkan pada gambar 4.4 terlihat proses komputerisasi reservasi. Dimana terdapat *entity* pelanggan, marketing, dan operasional. Proses reservasi dilakukan oleh pelanggan dan diperlukan pengecekan barang untuk peralatan wisata. Bagian

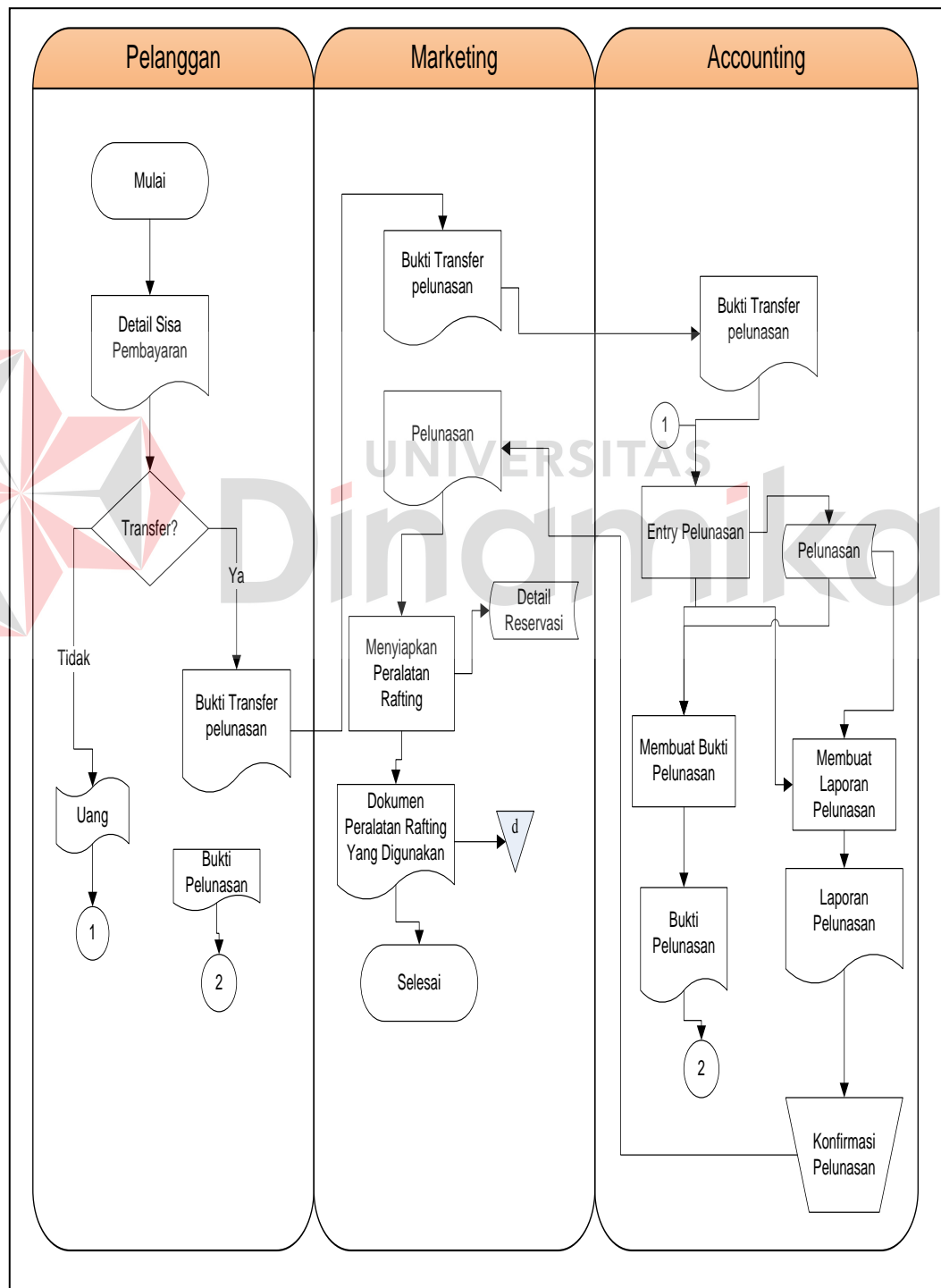
operasional akan memberikan konfirmasi persediaan barang. Pelanggan menerima detail pembayaran yang harus dibayar.



Gambar 4.5 *System Flow* Pembayaran DP

Berdasarkan pada gambar 4.5 terlihat proses komputerisasi pembayaran DP. Dimana terdapat *entity* pelanggan, *entity* marketing, dan *entity* accounting. Jika pelanggan ingin membayar tunai maka bagian accounting akan mencatat pembayaran DP dan mencatat sisa pembayaran yang disimpan pada database DP.

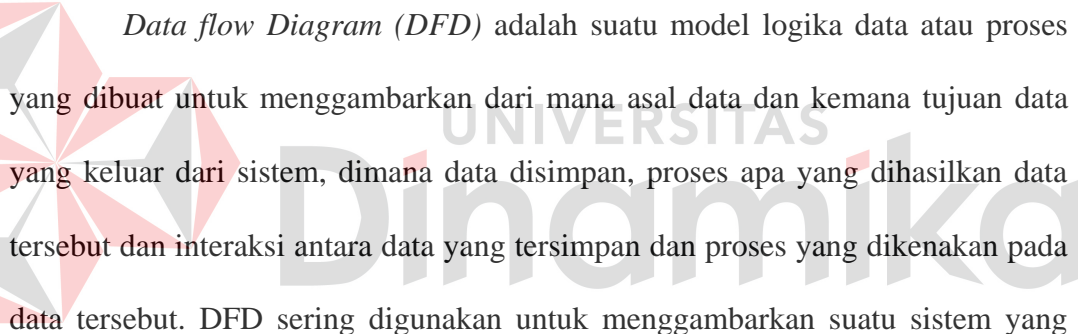
Jika pembayaran dilakukan secara transfer maka bukti transfer diberikan pada bagian marketing untuk dicatat pembayaran DP oleh bagian accounting. Lalu jika sudah tercatat maka diberikan detail sisa pembayaran pada marketing untuk diserahkan pada pelanggan.



Gambar 4.6 *System Flow* Pembayaran Pelunasan

Berdasarkan pada gambar 4.6 terlihat proses komputerisasi pembayaran pelunasan. Dimana terdapat *entity* pelanggan, marketing dan accounting. Untuk pertama dilakukan adalah pelanggan melihat berapa yang harus dilunasi. Jika ingin pembayaran tunai maka uang diserahkan pada bagian accounting. Untuk pembayaran secara transfer maka bukti pembayaran diserahkan pada marketing dan diberikan pada bagian accounting dan disimpan pada database pelunasan.

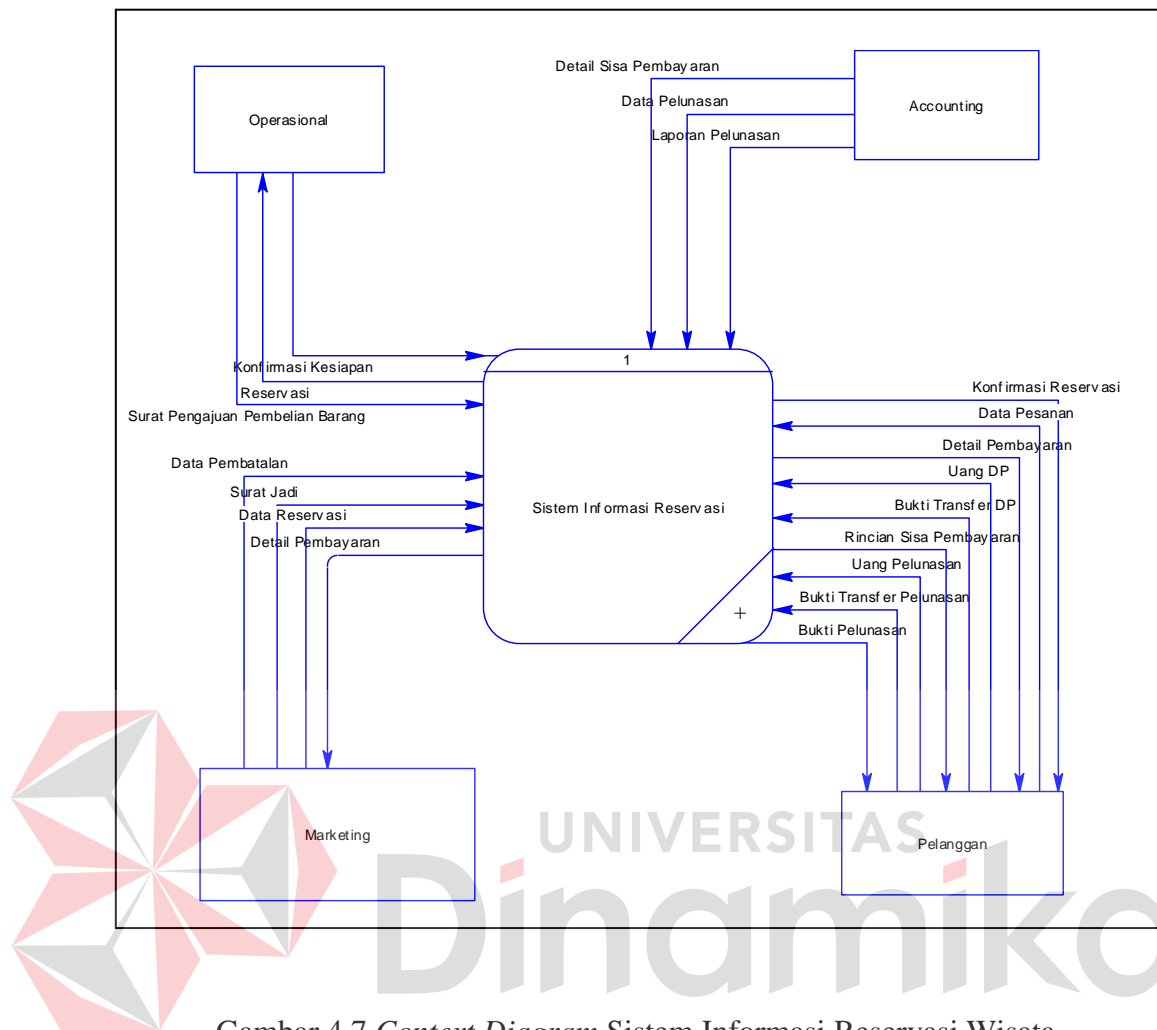
4.2.2 DFD (*Data Flow Diagram*)



Data flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang dihasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur.

a. *Context Diagram*

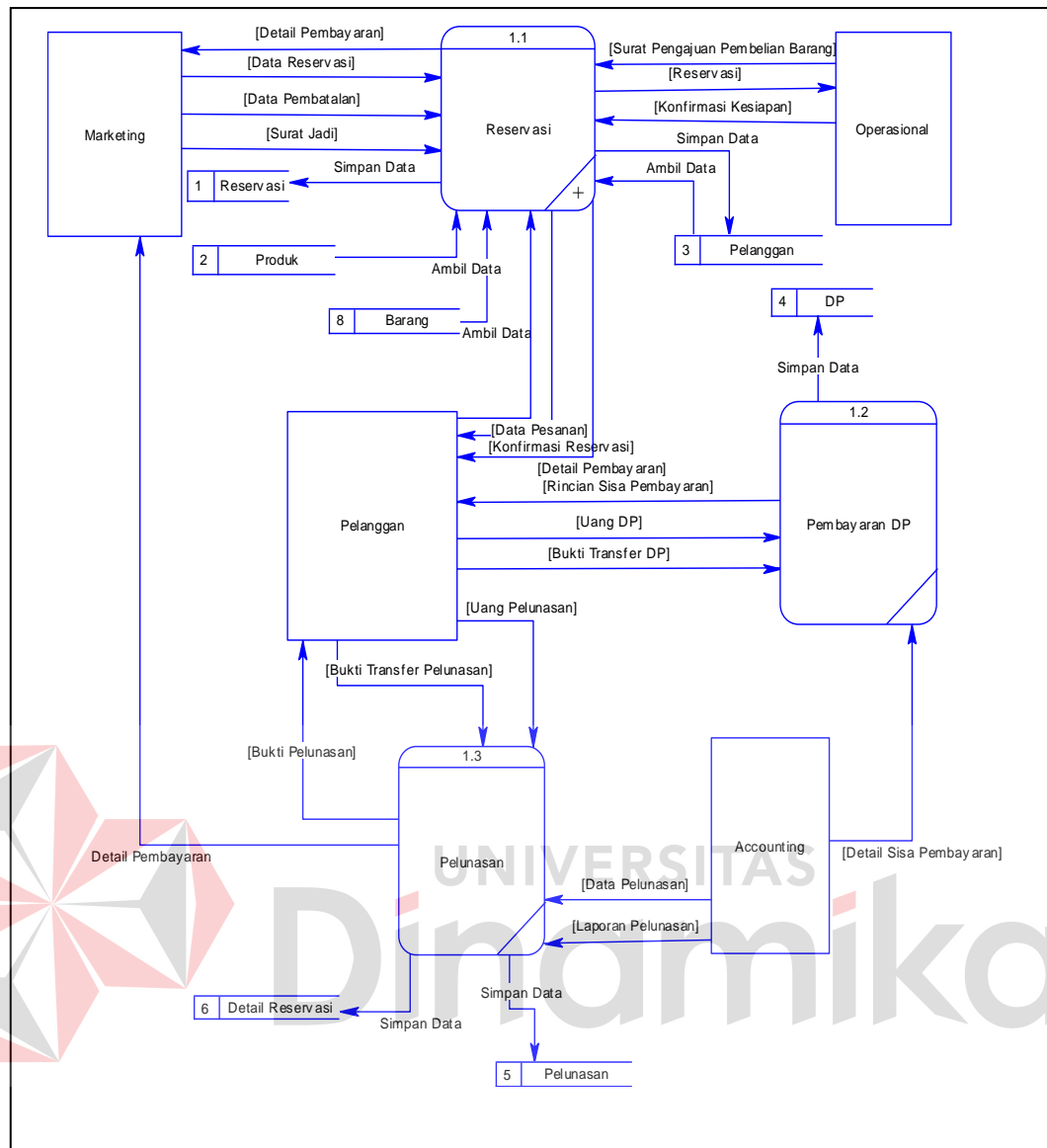
Context diagram dari sistem informasi reservasi wisata menggambarkan secara umum yang terjadi pada CV. Padantya Alam Panglungan Surabaya. Pada context diagram tersebut melibatkan 3 *entity*, yaitu *operasional*, *accounting*, dan *manager*.



Gambar 4.7 Context Diagram Sistem Informasi Reservasi Wisata

b. DFD Level 0 Sistem Informasi Reservasi Wisata

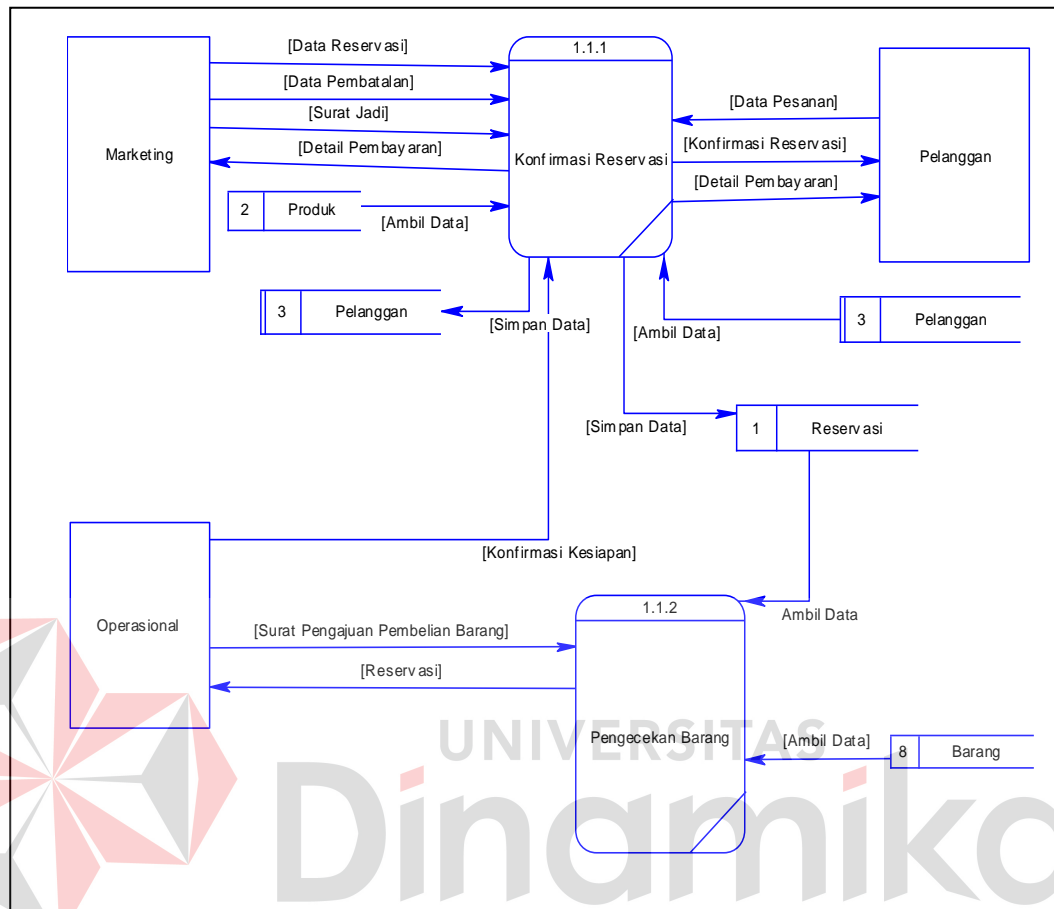
Setelah membuat context diagram dari sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan, untuk selanjutnya context diagram tersebut akan dibagi menjadi sub proses yang lebih detail.



Gambar 4.8 DFD Level 0 Sistem Informasi Reservasi Wisata

Proses pemecahan *context diagram* menjadi sub-sub kecil disebut juga *decompose*. Dari hasil *decompose* itu sendiri menghasilkan DFD Level 0 yang didalamnya terdapat proses pengolahan data pelanggaran, dimana proses ini lah yang menjelaskan tentang alur data pada sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan seperti yang terlihat pada gambar 4.8.

c. DFD Level 1 Pengolahan Data Reservasi Wisata



Gambar 4.9 DFD Level 1 Pengolahan Data Reservasi Wisata

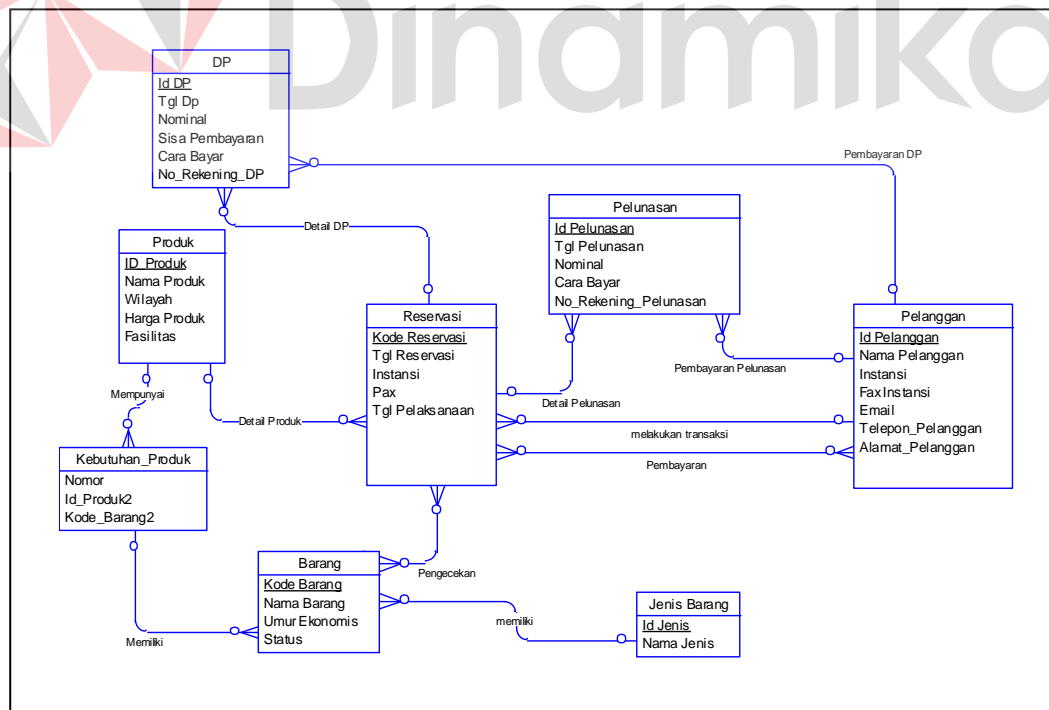
Gambar 4.9 merupakan gambar yang menjelaskan alur data dari sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan. Dua proses utama didalam sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan yaitu konfirmasi reservasi dan pengecekan barang. Tiga *entity* didalam sistem ini adalah marketing, operasional, dan pelanggan. Tiga *datastore* yang terdiri dari dua *file* master yaitu *file* master produk dan *file* master daftar pelanggan, dan satu *file* transaksi yaitu *file* reservasi.

4.2.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram merupakan gambaran struktur database dari sistem informasi manajemen aset yang telah dikembangkan. ERD dibagi menjadi dua, yaitu *Conceptual Data Model* atau secara logik dan *Physical Data Model* atau secara fisik.

a. *Conceptual Data Model (CDM)*

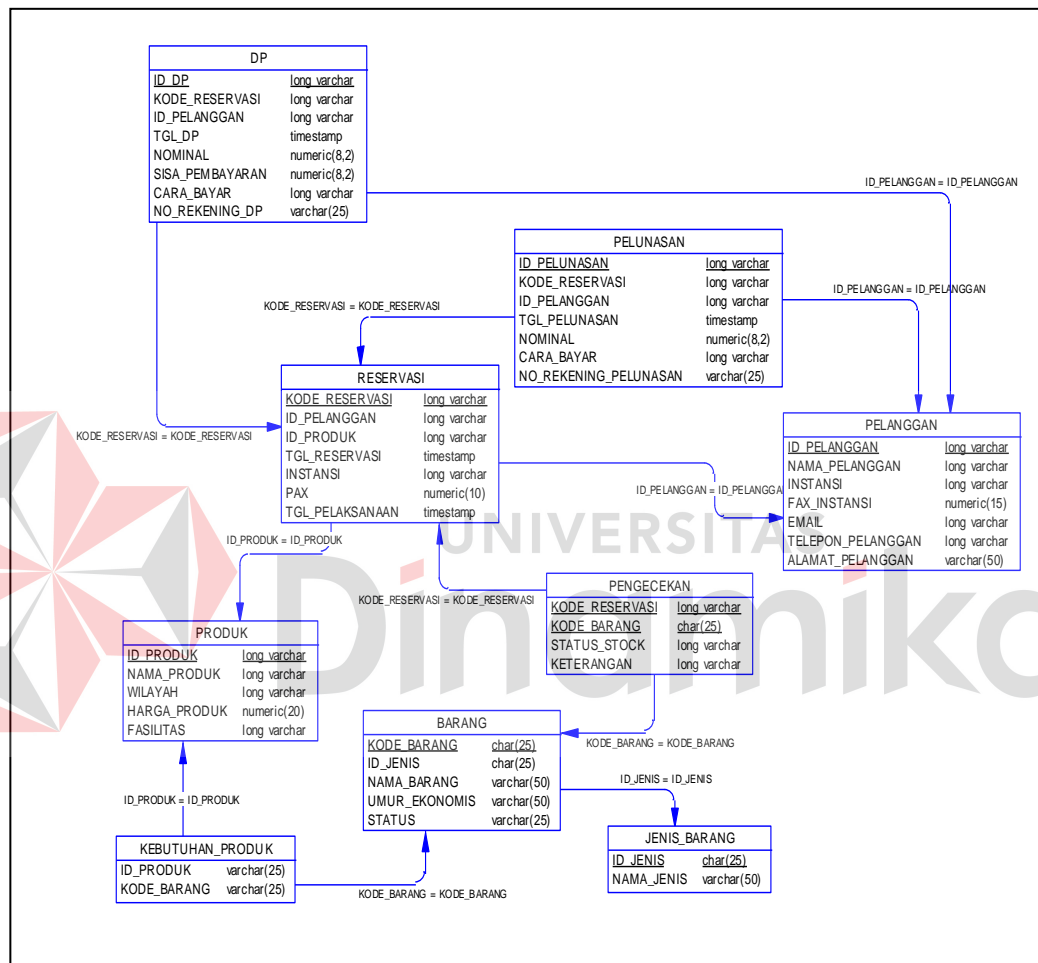
Conceptual Data Model (CDM) pada gambar 3.10 merupakan CDM untuk sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan. Ada lima tabel yang terdapat pada sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan diantaranya adalah tabel pelanggan, produk, reservasi, pembayaran DP, dan pelunasan.



Gambar 4.10 *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Reservasi Wisata

b. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) adalah hasil *generate* dari CDM. Data tabel pada PDM inilah yang nantinya akan digunakan pada saat pembuatan aplikasi. PDM dari sistem informasi reservasi wisata di CV. Padantya Alam Panglungan dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 *Physical Data Model* Sistem Informasi Reservasi Wisata

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi reservasi wisata CV. Padantya

Alam Panglungan Surabaya adalah sebagai berikut :

a. Tabel Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : Id_Produk

Foreign Key : Id_Jenis_Produk

Fungsi : Tabel untuk memasukkan nama-nama produk

Tabel 4.1 Tabel Produk

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_Produk	Varchar	10	Primary Key
2.	Id_Jenis Produk	Varchar	10	Foreign Key
3.	Nama_Produk	Varchar	50	
4.	Wilayah	Varchar	50	
5.	Harga_Produk	Int		
6.	Fasilitas	Varchar	150	

b. Tabel Jenis Produk

Nama Tabel : Jenis Produk

Primary Key : Id_Jenis_Produk

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data jenis produk

Tabel 4.2 Tabel Jenis Produk

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_Jenis_Produk	Varchar	25	Primary Key
2.	Nama_Jenis_Produk	Varchar	50	

c. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode_Barang

Foreign Key : Id_Jenis

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data barang

Tabel 4.3Tabel Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Varchar	25	Primary Key
2.	Nama_Barang	Varchar	25	
3.	Nama_Jenis	Varchar	50	
4.	Umur_Ekonomis	Varchar	50	
5.	Jumlah	Int		
6.	Status	Varchar	100	

d. Tabel Jenis Barang

Nama Tabel : Jenis_Barang

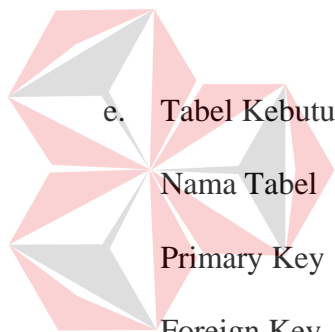
Primary Key : Id_Jenis

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data jenis barang

Tabel 4.4 Tabel Jenis Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_Jenis	Varchar	25	Primary Key
2.	Nama_Jenis	Varchar	50	



e. Tabel Kebutuhan Produk

Nama Tabel : kebutuhan Produk

Primary Key : Nomor

Foreign Key : Id_Produk, Kode_Barang

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data kebutuhan produk

Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Produk

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Nomor	Int		Primary Key
2.	Id_Produk	Varchar	10	Foreign Key
3.	Kode_Barang	Varchar	10	Foreign Key

f. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Id_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pelanggan

Tabel 4.6 Tabel Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_Pelanggan	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_Pelanggan	Varchar	50	
3.	Instansi	Varchar	50	
4.	Fax_Instansi	Datetime	12	
5.	Email	Varchar	25	
6.	Nomor_Telepon	Varchar	12	
7.	Alamat	Varchar	50	

g. Tabel Reservasi

Nama Tabel : Reservasi

Primary Key : Kode_Reservasi

Foreign Key : Id_Pelanggan, Id_Produk

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data reservasi

Tabel 4.7 Tabel Reservasi

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Reservasi	Varchar	10	Primary Key
2.	Id_Pelanggan	Varchar	10	Foreign Key
3.	Id_Produk	Varchar	10	Foreign Key
4.	Tanggal_Reservasi	Datetime		
5.	Instansi	Varchar	50	
6.	Pax	Varchar	25	
7.	Tanggal_Pelaksanaan	Datetime		

h. Tabel Pengecekan/Pengembalian

Nama Tabel : Pengecekan/Pengembalian

Primary Key : Nomor

Foreign Key : Kode_Reservasi, Kode_Barang

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data kebutuhan produk

Tabel 4.8 Tabel Pengecekan / Pengembalian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Nomor	Int		Primary Key
2.	Kode_Reservasi	Varchar	10	Foreign Key
3.	Kode_Barang	Varchar	10	Foreign Key
4.	Keperluan Reservasi	Int		

i. Tabel Pembayaran DP

Nama Tabel : Pembayaran DP

Primary Key : Id_DP

Foreign Key : Kode_Reservasi, Id_Pelanggan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pembayaran DP

Tabel 4.9 Pembayaran DP

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_DP	Varchar	10	Primary Key
2.	Kode_Reservasi	Varchar	10	Foreign Key
3.	Id_Pelanggan	Varchar	10	Foreign Key
4.	Tanggal_DP	Datetime		
5.	Nominal	Int		
6.	Sisa_Pembayaran	Int		
7.	Cara_Bayar	Varchar	10	
8.	No_Rekening	Varchar	20	

j. Tabel Pelunasan

Nama Tabel : Pelunasan

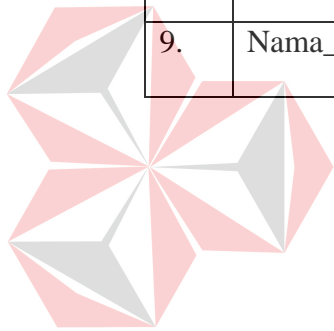
Primary Key : Id_Pelunasan

Foreign Key : Kode_Reservasi, Id_Pelanggan, Id_DP

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pelunasan

Tabel 4.10 Tabel Pelunasan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id_Pelunasan	Varchar	10	Primary Key
2.	Kode_Reservasi	Varchar	10	Foreign Key
3.	Id_Pelanggan	Varchar	10	Foreign Key
4.	Tanggal_Pelunasan	Datetime		
5.	Sisa_Yang_Harus_Dibayar	Int		
6.	Cara_Bayar	Varchar	10	
7.	No. Rekening	Int		
8.	Id_DP	Varchar	10	Foreign Key
9.	Nama_Produk	Varchar	50	



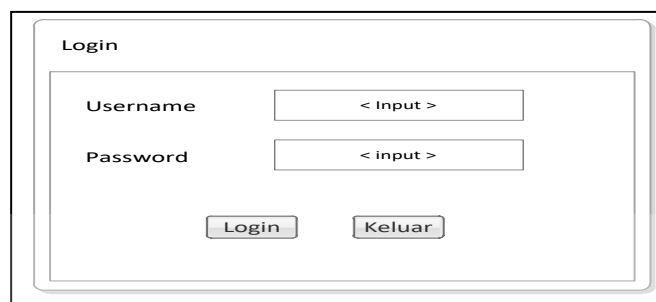
UNIVERSITAS
Dinamika

4.2.5 Desain I/O (*Input/Output*)

Desain *input/output* Sistem Informasi Reservasi Wisata CV. Padantya Alam Panglungan adalah sebagai berikut :

1. Form Login

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.

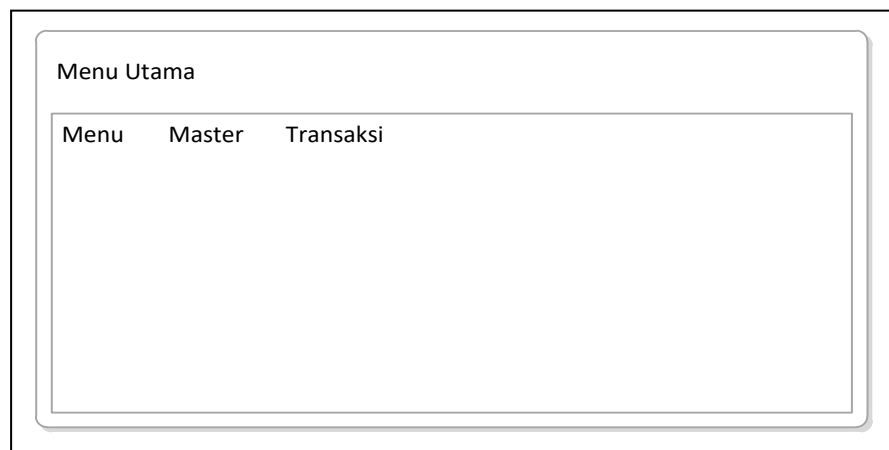


The screenshot shows a 'Login' form with a title bar. Inside, there are two input fields: 'Username' and 'Password', each followed by a placeholder '< input >'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Keluar'.

Gambar 4.11 Form Login

2. Form Menu Utama

Berikut ini merupakan tampilan dari *form menu utama* yang berfungsi untuk masuk sebagai *username*.



The screenshot shows a 'Menu Utama' form with a title bar. Inside, there is a table with three columns: 'Menu', 'Master', and 'Transaksi'. The table is currently empty.

Gambar 4.12 Form Menu Utama

3. Form Master Produk

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* produk yang berfungsi untuk *input* data produk.




The screenshot shows a web application window titled "Produk". Inside, there is a green header bar with the text "Master Jenis Produk" and a small green leaf icon. Below the header, there are several input fields: "Jenis Produk" (a dropdown menu), "Id Produk" (a text box), "Wilayah" (a text box), "Harga Produk" (a text box), "Fasilitas" (a text box), and "Minimal" (a text box with the value "5" and a spinner). To the right of these fields are three buttons: "Simpan" (Save), "Ubah" (Edit), and "Hapus" (Delete). Below the input fields is a large gray rectangular area, likely a placeholder for a list or image. In the bottom left corner, there is a small logo for "BEBE eco adventure".

Gambar 4.13 Form Produk

4. Form Master Jenis Produk

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* jenis produk yang berfungsi untuk *input* data jenis produk.

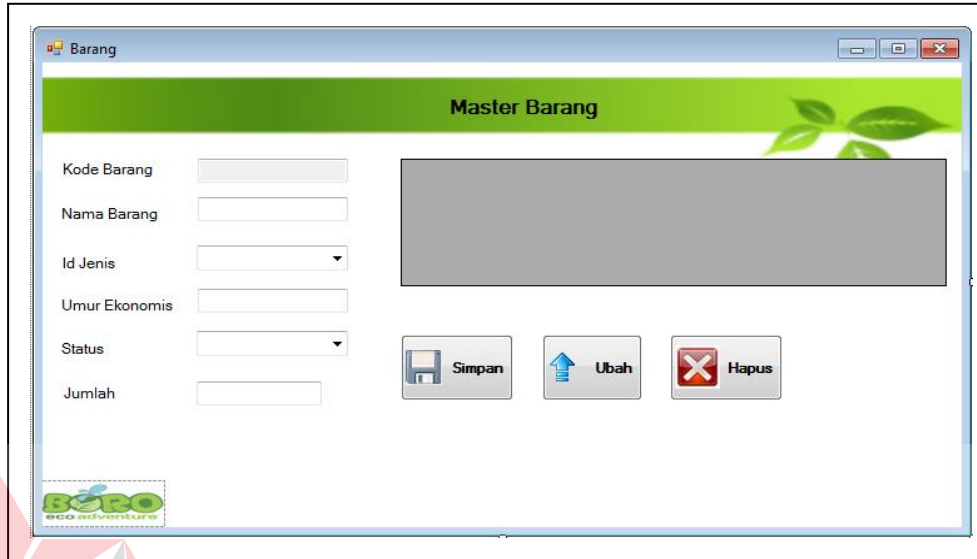


The screenshot shows a web application window titled "Jenis_Produk". Inside, there is a green header bar with the text "Master Jenis Produk" and a small green leaf icon. Below the header, there are two input fields: "Id Jenis Produk" (a text box) and "Nama Jenis Produk" (a text box). To the right of these fields is a large gray rectangular area, likely a placeholder for a list or image. Below the input fields are three buttons: "Simpan" (Save), "Ubah" (Edit), and "Hapus" (Delete). In the bottom left corner, there is a small logo for "BEBE eco adventure".

Gambar 4.14 Form Jenis Produk

5. Form Master Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* barang yang berfungsi untuk *input* data barang.



The screenshot shows a window titled 'Barang' with a green header bar labeled 'Master Barang'. On the left, there are input fields for 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Id Jenis' (a dropdown menu), 'Umur Ekonomis', 'Status' (a dropdown menu), and 'Jumlah'. To the right of these fields is a large, empty gray rectangular area. At the bottom right, there are three buttons: 'Simpan' (Save) with a floppy disk icon, 'Ubah' (Edit) with an upward arrow icon, and 'Hapus' (Delete) with a red 'X' icon. A small logo for 'BORO eco adventure' is visible in the bottom left corner of the window.

Gambar 4.15 Form Barang

6. Form Master Jenis Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* jenis barang yang berfungsi untuk *input* data jenis barang.

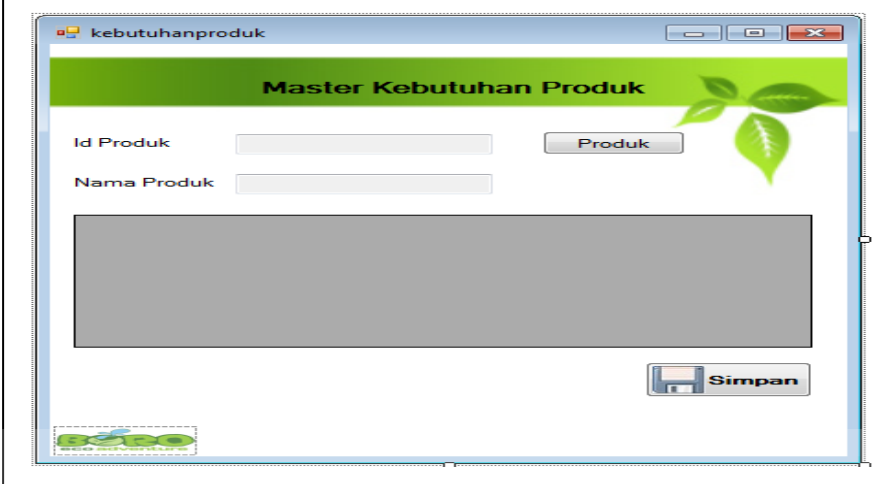


The screenshot shows a window titled 'Jenis_barang' with a green header bar labeled 'Master Jenis Barang'. On the left, there are input fields for 'Id Jenis' and 'Nama Jenis'. To the right of these fields is a large, empty gray rectangular area. At the bottom right, there are three buttons: 'Simpan' (Save) with a floppy disk icon, 'Ubah' (Edit) with an upward arrow icon, and 'Hapus' (Delete) with a red 'X' icon. A small logo for 'BORO eco adventure' is visible in the bottom left corner of the window.

Gambar 4.16 Form Jenis Barang

7. Form Master Kebutuhan Produk

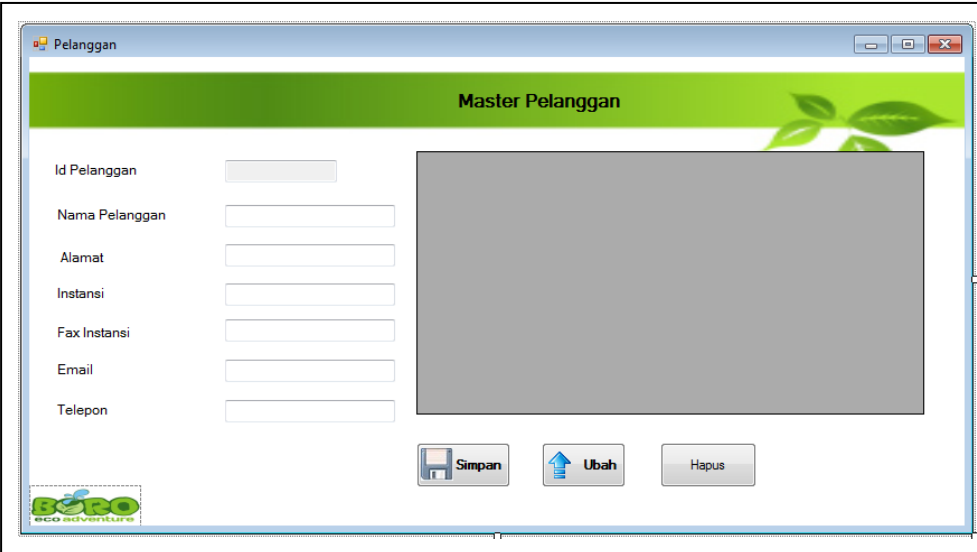
Berikut ini merupakan tampilan dari *form* kebutuhan produk yang berfungsi untuk *input* data kebutuhan produk.

The screenshot shows a web application window titled 'kebutuhanproduk'. The main heading is 'Master Kebutuhan Produk' on a green background with a leaf icon. Below the heading, there are two input fields: 'Id Produk' and 'Nama Produk'. To the right of the 'Id Produk' field is a button labeled 'Produk'. Below these fields is a large, empty rectangular area, likely for a list or image. At the bottom right, there is a 'Simpan' button with a floppy disk icon. A small logo with the text 'Bero eco adventure' is in the bottom left corner.

Gambar 4.17 Form Kebutuhan Produk

8. Form Master Pelanggan

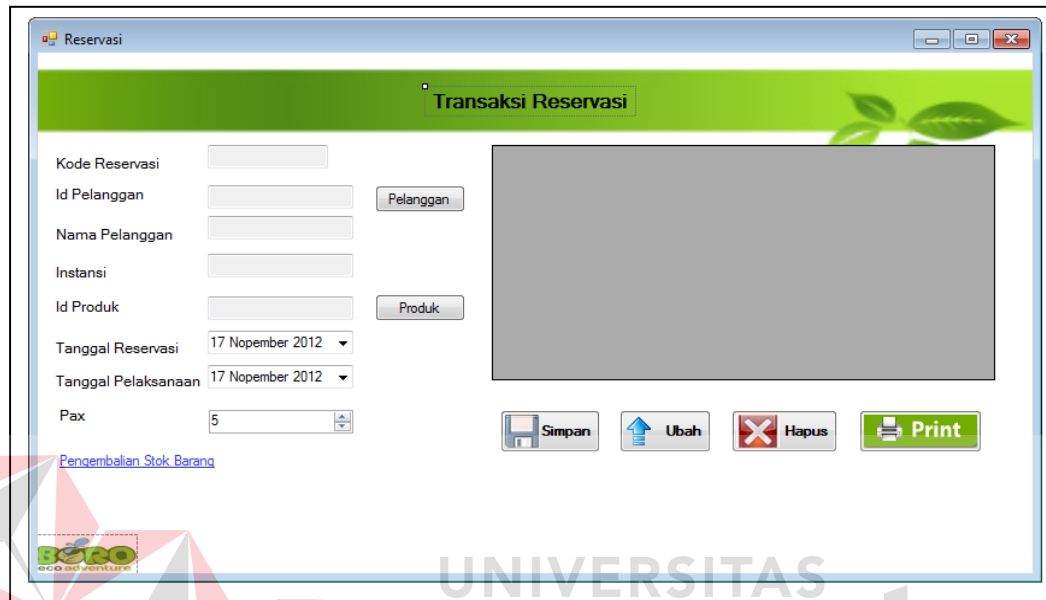
Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pelanggan yang berfungsi untuk *input* data pelanggan.

The screenshot shows a web application window titled 'Pelanggan'. The main heading is 'Master Pelanggan' on a green background with a leaf icon. Below the heading, there are several input fields: 'Id Pelanggan', 'Nama Pelanggan', 'Alamat', 'Instansi', 'Fax Instansi', 'Email', and 'Telepon'. To the right of these fields is a large, empty rectangular area. At the bottom, there are three buttons: 'Simpan' (with a floppy disk icon), 'Ubah' (with an upward arrow icon), and 'Hapus'. A small logo with the text 'Bero eco adventure' is in the bottom left corner.

Gambar 4.18 Form Pelanggan

9. Form Transaksi Reservasi

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* transaksi reservasi yang berfungsi untuk *input* data reservasi.

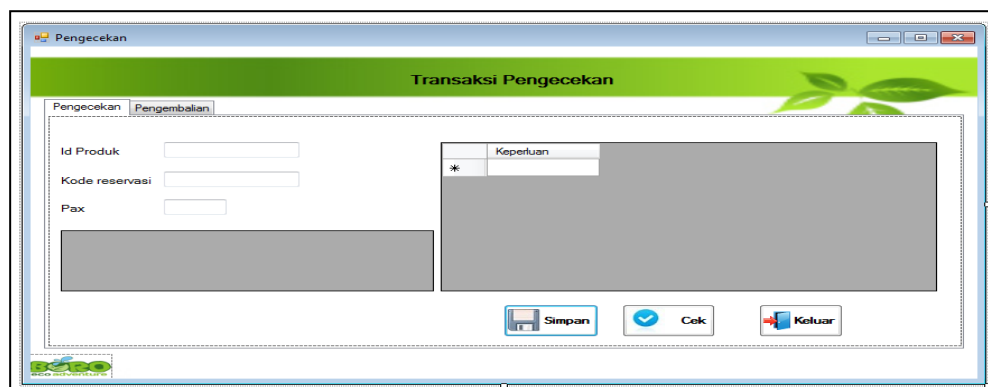


The screenshot shows a window titled 'Reservasi' with a green header bar containing the text 'Transaksi Reservasi'. The form contains several input fields: 'Kode Reservasi', 'Id Pelanggan' (with a 'Pelanggan' button), 'Nama Pelanggan', 'Instansi', 'Id Produk' (with a 'Produk' button), 'Tanggal Reservasi' (set to 17 November 2012), 'Tanggal Pelaksanaan' (set to 17 November 2012), and 'Pax' (set to 5). There is a large grey rectangular area on the right side of the form. At the bottom, there are four buttons: 'Simpan' (Save), 'Ubah' (Edit), 'Hapus' (Delete), and 'Print'. A link 'Pengembalian Stok Barang' is visible at the bottom left. A watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the image.

Gambar 4.19 Transaksi Reservasi

10. Form Transaksi Pengecekan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pengecekan yang berfungsi untuk *input* data pengecekan. Desain form ini memiliki dua *tabcontrol*, yaitu jenis pengecekan dan daftar pengembalian.

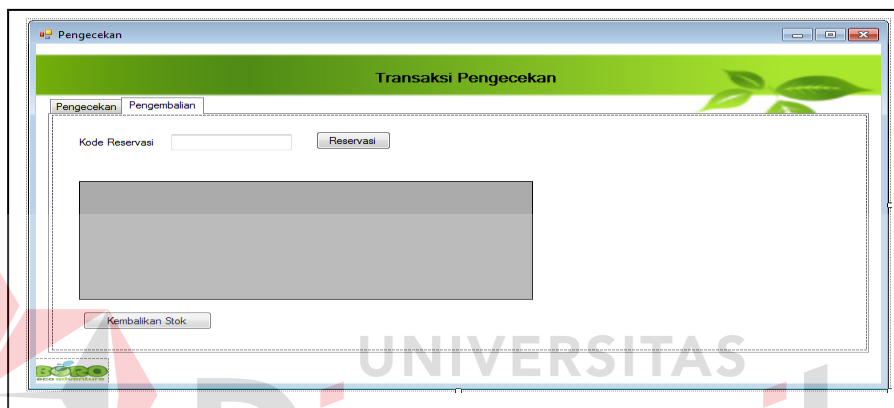


The screenshot shows a window titled 'Pengecekan' with a green header bar containing the text 'Transaksi Pengecekan'. The form has two tabs: 'Pengecekan' (selected) and 'Pengembalian'. Under the 'Pengecekan' tab, there are input fields for 'Id Produk', 'Kode reservasi', and 'Pax'. To the right of these fields is a large grey rectangular area. At the bottom, there are three buttons: 'Simpan' (Save), 'Cek' (Check), and 'Keluar' (Exit). A watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the image.

Gambar 4.20 Transaksi Pengecekan

11. Form Transaksi Pengembalian

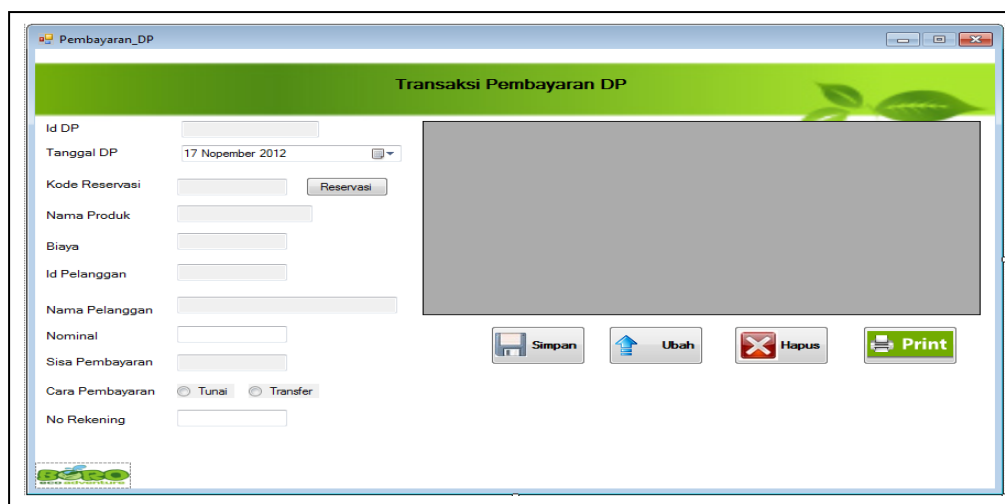
Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pengecekan yang berfungsi untuk *input* data pengecekan. Kolom-kolom yang ada di *tab* pertama akan menampilkan seluruh pengecekan yang telah dimasukkan, seperti yang terlihat pada gambar 4.10. *Tab* kedua yaitu daftar pengembalian digunakan untuk menyimpan data daftar pengembalian



Gambar 4.21 Transaksi Pengembalian

12. Form Transaksi Pembayaran DP

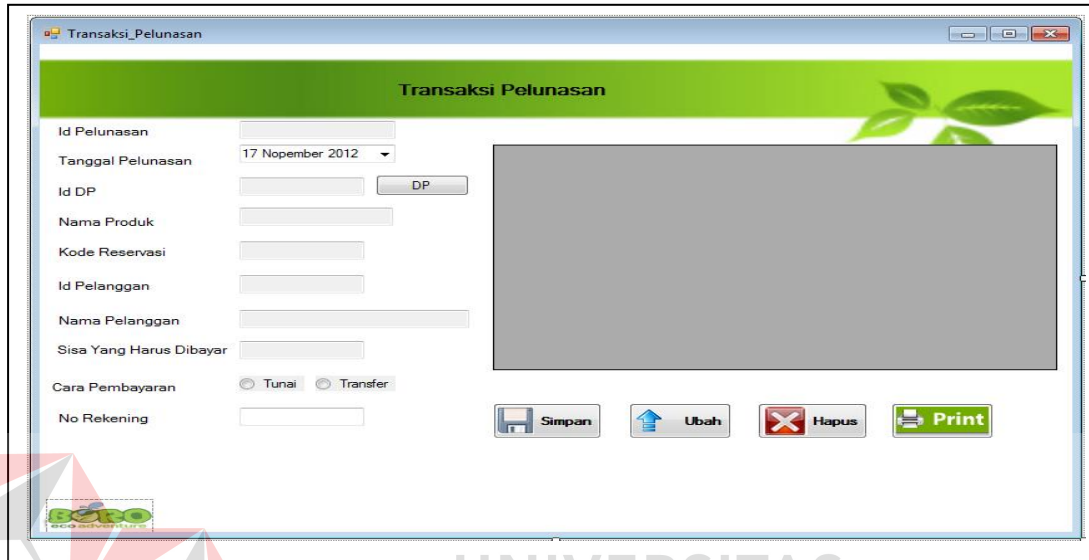
Berikut ini merupakan tampilan dari *form* transaksi pembayaran DP yang berfungsi untuk *input* data pembayaran DP.



Gambar 4.22 Form Transaksi Pembayaran DP

13. Form Transaksi Pelunasan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* transaksi pelunasan yang berfungsi untuk *input* data pelunasan.



Gambar 4.23 Form Transaksi Pelunasan

14. Laporan Reservasi

Berikut ini merupakan desain dari *output* reservasi yang berfungsi untuk memberikan informasi tentang reservasi yang dilakukan oleh pelanggan.





CV. PADANTYA ALAM PANGGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email : info@bororafting.com
 SURABAYA

Laporan Reservasi Bulan Oktober 2012

Kode Reservasi	Nama Pelanggan	Tgl Reservasi	Tgl Pelaksanaan	Pax	Nama Produk	Wilayah	Total

Gambar 4.2 4 Laporan Reservasi

15. Laporan Pembayaran DP

Berikut ini merupakan desain output laporan pembayaran DP yang berfungsi untuk mengetahui pembayaran DP dari pelanggan.



CV. PADANTYA ALAM PANGGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email : info@bororafting.com
 SURABAYA

Laporan Pembayaran DP Bulan Oktober 2012

Id DP	Tgl DP	Kode Reservasi	Nama Produk	Nama Pelanggan	Nominal	Sisa Bayar	Cara Bayar	No Rekening

Gambar 4.25 Laporan DP

16. Laporan Pelunasan

Berikut ini merupakan desain output laporan pelunasan yang berfungsi untuk mengetahui pelunasan dari pelanggan.



CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email : info@borocrafting.com
 SURABAYA


Laporan Pelunasan Bulan Oktober 2012

Id Pelunasan	Tgl Pelunasan	Nama Produk	Kode Reservasi	Nama Pelanggan	Sisa Bayar	Cara bayar	No Rekening	Id DP

Gambar 4.26 Laporan Pelunasan

17. Nota Reservasi

Berikut ini merupakan desain output nota reservasi yang berfungsi untuk bukti reservasi yang dilakukan oleh pelanggan.



CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email : info@borocrafting.com
 SURABAYA

Bukti Reservasi

Nama Pelanggan :

Tgl Pelaksanaan :

10 November 2012

Nama Produk	Wilayah	Pax	Harga Produk	Total


Surabaya, 10 November 2012

<nama login>

Gambar 4.27 Nota Reservasi

18. Nota Pembayaran DP

Berikut ini merupakan desain output nota pembayaran DP yang berfungsi untuk bukti pembayaran DP yang dilakukan oleh pelanggan.



CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email :
info@bororafind.com
 SURABAYA

Nama Pelanggan :
 Kode Reservasi :
 Id DP :

Bukti Uang Muka

10 November 2012

Nama Produk	Cara Bayar	No Rekening	Nominal


Surabaya, 10 November 2012

 <nama login>

Gambar 4.28 Nota Pembayaran DP

19. Nota Pelunasan

Berikut ini merupakan desain output nota pelunasan yang berfungsi untuk bukti pelunasan yang dilakukan oleh pelanggan.



CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email :
info@bororafind.com
 SURABAYA

Nama Pelanggan :
 Kode Reservasi :
 Id DP :

Bukti Pelunasan

10 November 2012

Nama Produk	Cara Bayar	No Rekening	Nominal

Surabaya, 10 November 2012

 <nama login>

Gambar 4.29 Nota Pelunasan

4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Desain form yang telah dibuat cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan.

4.3.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras dan lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut :

1. Intel Pentium 4 CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

Kebutuhan minimum perangkat lunak untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Microsoft Windows 7
2. Microsoft SQL Server 2005
3. Visual Basic.Net 2005

4.3.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi reservasi wisata pada CV. Padantya Alam Panglungan Surabaya. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini :

1. Form Menu

Form menu merupakan tampilan awal dari program ini. Pada form ini terdapat menu-menu yang bermanfaat dalam menjalankan sistem informasi manajemen aset oleh masing-masing karyawan.



Gambar 4.30 Form Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa sub menu seperti berikut ini :

- a. Home : berisi sub menu login yang berfungsi untuk masuk ke dalam aplikasi sesuai dengan *username* dan *password* masing-masing, *logout* yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi sesuai dengan *username* dan *password* masing-masing.
- b. Menu : berisi master produk, master jenis produk, master pelanggan, master jenis barang, dan master barang.
- c. Transaksi : berisi form-form transaksi yang meliputi transaksi reservasi, transaksi pembayaran DP, dan transaksi pelunasan.
- d. Laporan : berisi form-form untuk menampilkan laporan yang disediakan oleh aplikasi ini.

- e. Keluar : untuk keluar membatalkan masuk kedalam aplikasi.

2. Form Login

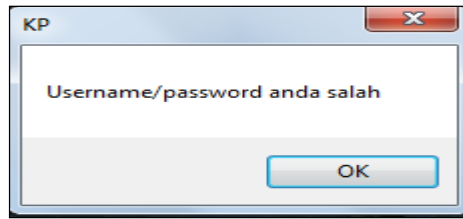
Form login ini adalah form pertama yang muncul ketika program dijalankan. *User* harus menginputkan username dan password yang sesuai agar dapat masuk ke menu utama dari aplikasi ini. Form Login ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data.

Tampilan dari form login ini dapat dilihat sebagai pada gambar 4.31.

Gambar 4.31 Form Login

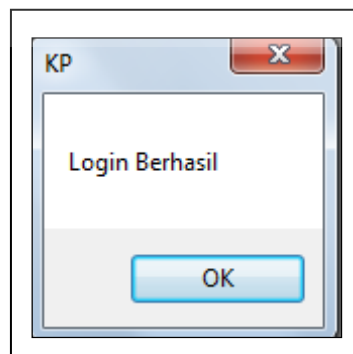
Jika *username* dan *password* salah yang diinputkan *user* salah atau tidak sesuai maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.32.





Gambar 4.32 *Message Box* pada *Form Login Salah*

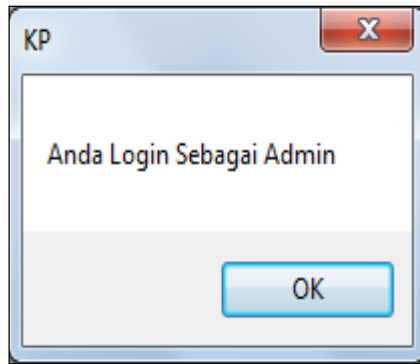
Klik tombol OK dan user harus menginputkan kembali *username* dan *password* yang sesuai. Dan jika *username* dan *password* yang diinputkan *user* benar, maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 *Message Box* pada *Form Login Benar*

Klik tombol OK maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.34. Pada *message box* tersebut akan muncul *username* yang sesuai dengan *user* yang *login*.





Gambar 4.34 Message Box pada Login Sebagai User Admin

Password merupakan hak akses masing-masing *username* yang telah dibuat secara pribadi dan tidak boleh diketahui oleh oranglain. Jika dirasa kurang aman, *password* dapat diubah sehingga dirasa benar-benar rahasia oleh user tersebut.

Pengguna diminta untuk memasukkan *password* baru dan kembali memasukkan *password* tersebut untuk konfirmasi lalu tekan tombol 'simpan' untuk menyetujui perubahan yang terlihat pada gambar 4.35.

Gambar 4.35 Ubah Password

3. Form Produk

Implementasi pada form produk ini dapat dilihat pada gambar 4.36.



Id Produk	Nama Produk	Wilayah	Harga Produk	Fasilitas	Minimal
HS001	Home Stay	-	50000	breakfast, akomo...	5 orang
PB001	Paint Ball	-	150000	senjata semi oto...	20 orang
PH001	Pengembara Hutan	Bajang ratu	50000	-	5 orang
PH002	Pengembara Hutan	Brahu	75000	-	5 orang
PI001	Pengembara Ilmu	Mahapatih(outbo...	95000	tenda.konsumsi.p...	30 orang
PI002	Pengembara Ilmu	Senopati	75000	tenda.konsumsi.p...	30 orang
PI003	Pengembara Ilmu	Punggawa	45000	tenda.konsumsi.p...	30 orang
PS001	Pengembara Sun...	Raden Wijaya	125000	air mineral.transp...	8 orang
PS002	Pengembara Sun...	Hayam Wuruk	125000	air mineral.transp...	8 orang
PS003	Pengembara Sun...	Majapahit	199000	air mineral.transp...	8 orang

Gambar 4.36 Form Produk

Pada form ini *user* dapat *maintenance* data produk. Pada *combobox* jenis_produk akan terisi yang sudah terisi pada form jenis produk. Pada *textbox* id_produk akan secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan dua karakter bertipe string. Kemudian *textbox* wilayah, *textbox* harga produk, dan *textbox* fasilitas harus diisi sesuai dengan data yang dibutuhkan. Untuk *numericupdown* pax diisi untuk minimal pax atau orang yang mengikuti setiap produknya, untuk pax diberi ketentuan minimum pada program adalah 5 orang dan untuk maximal diberikan 100 orang. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

4. Form Jenis Produk

Implementasi pada form jenis barang ini dapat dilihat pada gambar 4.37.

	Id Jenis Produk	Nama Jenis Produk
▶	HS	Home Stay
	PB	Paint Ball
	PH	Pengembara Hutan
	PI	Pengembara Ilmu

Gambar 4.37 Form Jenis Produk

Pada form ini *user* dapat *maintenance* data jenis produk. Pada *textbox* *id_jenis produk* diinputkan sesuai kebutuhan inisial nama produk. Kemudian *textbox* *nama_jenis produk* diinputkan sesuai jenis produk. Dalam form ini

terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* *ubah*, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* *hapus*, berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tidak diperlukan lagi.

5. Form Barang

Implementasi pada form barang ini dapat dilihat pada gambar 4.38.



Kode_Barang	Nama_Barang	Id_Jenis	Umur_Ekonomis
B001	White Board	J001	5 tahun
B002	Meja Kaca	J001	1 tahun
B003	Meja Receptionist	J001	2 tahun

Gambar 4.38 Form Barang

Pada form ini *user* dapat *maintenance* data barang. Pada *textbox* kode_barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan dua karakter bertipe string. Kemudian *textbox* nama_barang, *textbox* umur_ekonomis, dan *textbox* Jumlah harus diisi sesuai dengan data yang dibutuhkan. Untuk *combobox* id_jenis dipilih dari tabel jenis barang, *combobox* Status dipilih berdasarkan kondisi barang yang diinputkan.

Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tidak diperlukan lagi.

6. Form Jenis Barang

Implementasi pada form jenis barang ini dapat dilihat pada gambar 4.39.



Id_Jenis	Nama_Jenis
J001	inventaris office
J002	operasional
*	

Gambar 4.39 Form Jenis Barang

Pada form ini *user* dapat *maintenance* data jenis barang. Pada *textbox* *id_jenis* akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan dua karakter bertipe string. Kemudian *textbox* *nama_jenis* diinputkan sesuai jenis barang. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* *ubah*, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* *hapus*, berfungsi untuk menghapus data jenis barang yang tidak diperlukan lagi.

7. Form Kebutuhan Produk

Implementasi pada form barang ini dapat dilihat pada gambar 4.40.



Master Kebutuhan Produk

Id Produk

Nama Produk

Produk

Kode Barang	Nama Barang	Pilih Barang
B001	White Board	<input type="checkbox"/>
B002	Meja Kaca	<input type="checkbox"/>
B003	Meja Receptio...	<input type="checkbox"/>
B004	Kursi	<input type="checkbox"/>

Simpan

Gambar 4.40 Form Kebutuhan Produk

Pada form ini *user* dapat *maintenance* kebutuhan produk. Pada *textbox* *id_produk* dan *nama produk* akan terisi secara otomatis dengan memilih *button* produk. Dalam form ini terdapat *button*, yaitu *:Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*. Dan *button* produk untuk menampilkan data produk dengan memilih *Id_Produk* yang diinginkan sehingga pada *textbox* *Id_Produk* dan *textbox* *Nama_Produk* muncul secara otomatis

Id Produk	Nama Produk	Wilayah	Harga Produk	Fasilitas	Minimal
HS001	Home Stay	-	50000	breakfast, akomo...	5 orang
PB001	Paint Ball	-	150000	senjata semi oto...	20 orang
PH001	Pengembara Hutan	Bajang ratu	50000	-	5 orang
PH002	Pengembara Hutan	Brahu	75000	-	5 orang
PI001	Pengembara Ilmu	Mahapatih(outbo...	95000	tenda,konsumsi,p...	30 orang
PI002	Pengembara Ilmu	Senopati	75000	tenda,konsumsi,p...	30 orang
PI003	Pengembara Ilmu	Punggawa	45000	tenda,konsumsi,p...	30 orang
PS001	Pengembara Sun...	Raden Wijaya	125000	air mineral,transp...	8 orang

Gambar 4.41 Tampilkan Produk

8. Form Pelanggan

Implementasi pada form pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.42.

Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Instansi	Fax Instansi
PLG00001	Neziha	Kepuh	STIKOM	-
PLG00002	yulien	benowo	STIKOM	-
PLG00003	azam	welirang	SHB	-

Gambar 4.42 Form Pelanggan

Pada form ini user *maintenance* data pelanggan. Pada *textbox* *id_pelanggan* akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan empat karakter bertipe string. Kemudian *textbox* *nama_pelanggan*, *textbox* *alamat*, *textbox* *instansi*, *textbox* *fax instansi*, *textbox* *email*, dan *textbox* *telepon*, harus diisi sesuai dengan data yang dibutuhkan. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* *ubah*, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* *hapus*, berfungsi untuk menghapus data karyawan yang sudah tidak diperlukan lagi.

9. Form Transaksi Reservasi

Implementasi pada form transaksi reservasi ini dapat dilihat pada gambar 4.43.

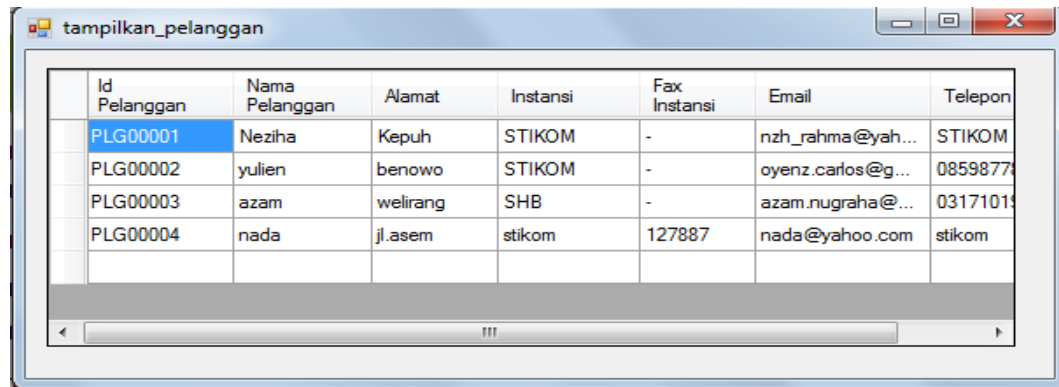


Kode Reservasi	Id Produk	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Instansi	Tanggal Reservasi
RSV00005	PI001	PLG00002	yulien	STIKOM	02/11/201
RSV00008	PH001	PLG00003	azam	SHB	02/11/201
RSV00009	PH002	PLG00003	azam	SHB	05/11/201
RSV00013	PH001	PLG00002	yulien	STIKOM	02/01/201
RSV00014	PS001	PLG00002	yulien	STIKOM	13/11/201
RSV00016	PS001	PLG00003	azam	SHB	13/11/201
RSV00018	PS001	PLG00001	Nezha	STIKOM	13/11/201
RSV00019	PS001	PLG00002	yulien	STIKOM	13/11/201

Gambar 4.43 Form Transaksi Reservasi

Pada form ini user *maintenance* data reservasi. Pada *textbox* kode_reservasi akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan empat karakter bertipe string. *Textbox* id_produk akan muncul secara otomatis jika *button* produk dipilih. *Textbox* id_pelanggan, *textbox* nama_pelanggan, *textbox* instansi akan muncul secara otomatis jika *button* pelanggan dipilih. *Datetimepicker* tanggal reservasi dibuat dengan tanggal sistem dan *datetime picker* tanggal pelaksanaan dibuat dengan minimal tanggal sistem dan maksimal tiga bulan dari tanggal sistem. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

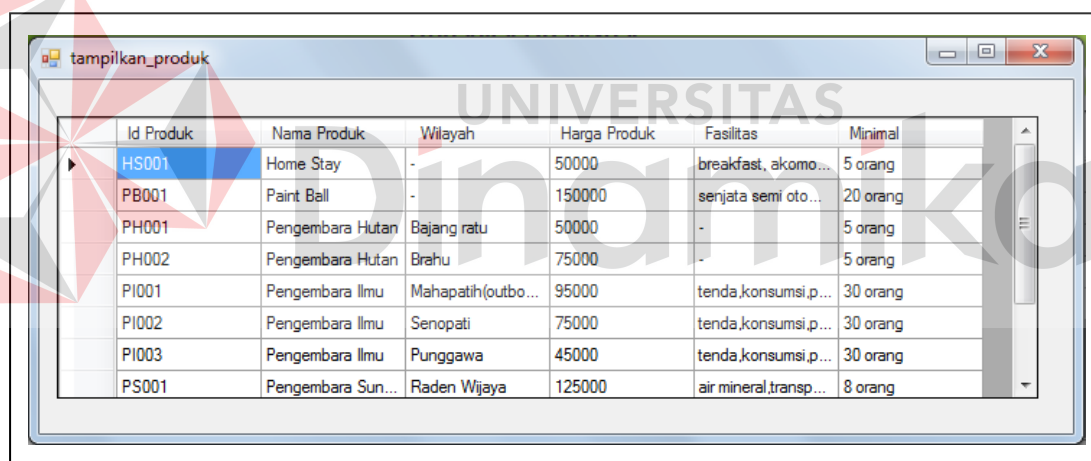
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data transaksi pengajuan pembelian barang yang sudah tidak diperlukan lagi.



Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Instansi	Fax Instansi	Email	Telepon
PLG00001	Neziha	Kepuh	STIKOM	-	nzh_rahma@yah...	STIKOM
PLG00002	yulien	benowo	STIKOM	-	oyenz.carlos@g...	0859877
PLG00003	azam	welirang	SHB	-	azam.nugraha@...	0317101
PLG00004	nada	jl.ase	stikom	127887	nada@yahoo.com	stikom

Gambar 4.45 Tampilan Pelanggan

Pada form ini merupakan tampilan jika button pelanggan dipilih dan memilih Id_Pelanggan yang diinginkan. Sehingga *textbox* Id_Pelanggan, *textbox* Nama_Pelanggan, serta *textbox* Instansi akan muncul secara otomatis.



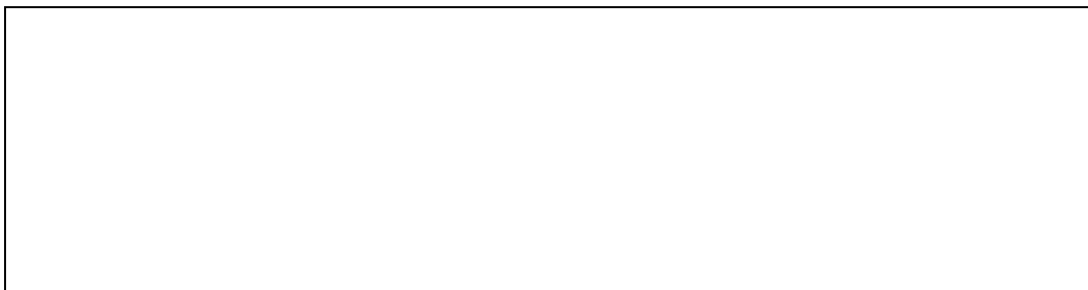
Id Produk	Nama Produk	Wilayah	Harga Produk	Fasilitas	Minimal
HS001	Home Stay	-	50000	breakfast, akomo...	5 orang
PB001	Paint Ball	-	150000	senjata semi oto...	20 orang
PH001	Pengembara Hutan	Bajang ratu	50000	-	5 orang
PH002	Pengembara Hutan	Brahu	75000	-	5 orang
PI001	Pengembara Ilmu	Mahapatih(outbo...	95000	tenda,konsumsi.p...	30 orang
PI002	Pengembara Ilmu	Senopati	75000	tenda,konsumsi.p...	30 orang
PI003	Pengembara Ilmu	Punggawa	45000	tenda,konsumsi.p...	30 orang
PS001	Pengembara Sun...	Raden Wijaya	125000	air mineral.transp...	8 orang

Gambar 4.46 Tampilan Produk

Pada form ini merupakan tampilan jika button produk dipilih dan memilih Id_Produk yang diinginkan. Sehingga *textbox* Id_Produk akan muncul secara otomatis

10. Form Pengecekan

Implementasi pada form pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.47.



Transaksi Pengecekan

Pengecekan | Pengembalian

Id Produk: PS001

Kode reservasi: RSV00037

Pax: 5

Keperluan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah
0	B021	DryBag Biru	3
0	B020	DryBag Hitam	5
0	B019	Helm Guide	8
0	B018	Helm Tamu	69
0	B017	Pelampung Guide	25
0	B016	Pelampung Tamu	35
0	B015	Dayung	63

Simpan Cek Keluar

Gambar 4.47 Form Pengecekan

Form transaksi pengecekan digunakan untuk menyimpan data pengecekan dan data pengembalian. Di form ini terdapat tiga tombol dimasing-masing *tab* menu yaitu tombol 'simpan' untuk menyimpan data, tombol 'cek' untuk mengecek data barang yang ada, dan tombol 'keluar' untuk keluar dari form. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* cek, berfungsi untuk mengecek apakah barang tersedia semua.
3. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari program.

Gambar 4.48 Form Pengembalian

Di form ini juga menampilkan tabel yang berisi data pengembalian di *tab* data pengembalian dan data pengecekan. Pada form pengembalian berguna untuk pengembalian barang yang telah digunakan dalam reservasi. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* reservasi, berfungsi untuk melihat reservasi mana yang sudah dilakukan dan sudah akan mengembalikan barangnya.
2. *Button* kembalikan stock, berfungsi untuk mengembalikan stock pada database jika sudah selesai terpakai.

11. Form Transaksi Pembayaran DP

Implementasi pada form transaksi pembayaran DP ini dapat dilihat

pada gambar 4.49.

The screenshot shows a software window titled 'Pembayaran_DP'. The main area has a green header with the text 'Transaksi Pembayaran DP'. On the left, there is a form with several input fields: 'Id DP' (containing 'DP00010'), 'Tanggal DP' (a date picker set to '17 Nopember 2012'), 'Kode Reservasi', 'Nama Produk', 'Biaya', 'Id Pelanggan', 'Nama Pelanggan', 'Nominal', 'Sisa Pembayaran', 'Cara Pembayaran' (with radio buttons for 'Tunai' and 'Transfer'), and 'No Rekening'. A 'Reservasi' button is next to the 'Kode Reservasi' field. On the right, there is a table with the following data:

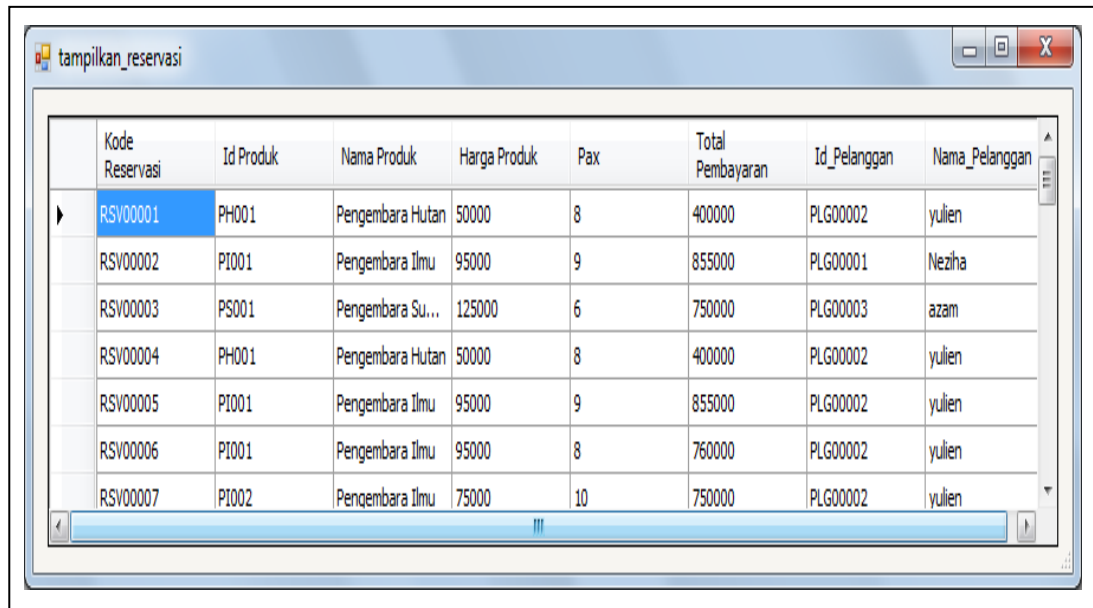
Id DP	tanggal DP	kode reservasi	nama produk	biaya
DP00001	27/10/2012	RSV00001	Pengembara Hutan	400000
DP00002	27/10/2012	RSV00002	Pengembara Ilmu	855000
DP00003	27/10/2012	RSV00003	Pengembara Sun...	750000
DP00004	02/11/2012	RSV00003	Pengembara Sun...	750000
DP00005	05/11/2012	RSV00004	Pengembara Hutan	400000
DP00006	05/11/2012	RSV00006	Pengembara Ilmu	760000
DP00007	12/11/2012	RSV00003	Pengembara Sun...	750000
DP00008	14/11/2012	RSV00006	Pengembara Ilmu	760000

Below the table are four buttons: 'Simpan' (Save), 'Ubah' (Edit), 'Hapus' (Delete), and 'Print'.

Gambar 4.49 Form Transaksi Pembayaran DP

Pada form ini user *maintenance* data pembayaran DP. Pada *textbox* *id_DP* akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan empat karakter bertipe string. *Textbox* *kode_reservasi* akan muncul secara otomatis jika *button* *reservasi* dipilih. *Textbox* *nama_produk*, *textbox* *nama_pelanggan*, *textbox* *biaya*, *textbox* *id_pelanggan* akan muncul secara otomatis jika *button* *reservasi* dipilih. *Textbox* *sisa_pembayaran* akan muncul otomatis jika *nominal* diisikan. *Radiobutton* pada *cara_pembayaran* ada dua yaitu *tunai* dan *transfer*. Jika pada *tunai* dipilih maka *textbox* *no_rekening* mati. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* *ubah*, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* *hapus*, berfungsi untuk menghapus data transaksi pengajuan pembelian barang yang sudah tidak diperlukan lagi.



	Kode Reservasi	Id Produk	Nama Produk	Harga Produk	Pax	Total Pembayaran	Id_Pelanggan	Nama_Pelanggan
▶	RSV00001	PH001	Pengembara Hutan	50000	8	400000	PLG00002	yulien
	RSV00002	PI001	Pengembara Ilmu	95000	9	855000	PLG00001	Neziha
	RSV00003	PS001	Pengembara Su...	125000	6	750000	PLG00003	azam
	RSV00004	PH001	Pengembara Hutan	50000	8	400000	PLG00002	yulien
	RSV00005	PI001	Pengembara Ilmu	95000	9	855000	PLG00002	yulien
	RSV00006	PI001	Pengembara Ilmu	95000	8	760000	PLG00002	yulien
	RSV00007	PI002	Pengembara Ilmu	75000	10	750000	PLG00002	yulien

Gambar 4.50 Form Tampilkan Reservasi

Pada form ini akan muncul jika button reservasi dipilih. Pada *datagridview* dipilih Kode_Reservasi yang diinginkan sehingga pada *textbox* Kode_Reservasi, *textbox* Nama_Produk, *textbox* Biaya, *textbox* Id_Pelanggan, *textbox* Nama_Pelanggan akan muncul secara otomatis.

12. Form Transaksi Pelunasan

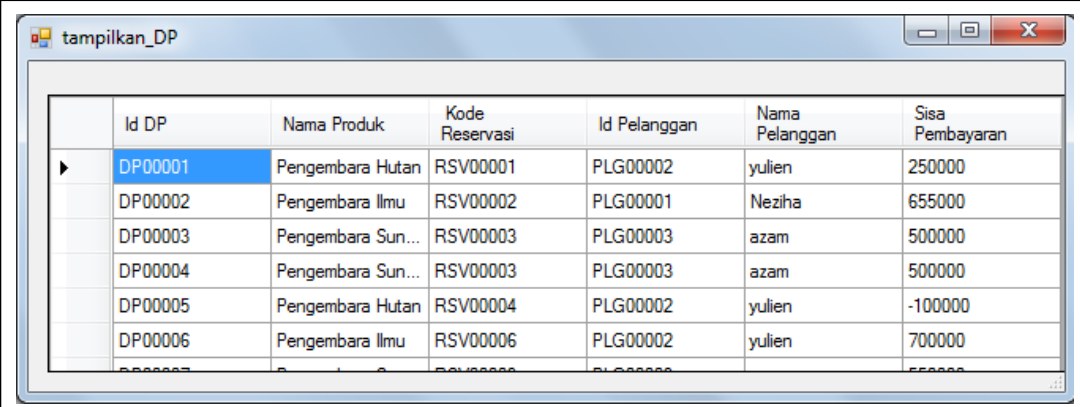
Implementasi pada form transaksi pelunasan ini dapat dilihat pada gambar 4.51.

Id Pelunasan	tanggal Pelunasan	Id DP	nama produk	kode reservasi
LNS00001	27/10/2012	DP00002	Pengembara Ilmu	RSV00002
LNS00002	27/10/2012	DP00001	Pengembara Hutan	RSV00001
LNS00003	02/11/2012	DP00004	Pengembara Sun...	RSV00003
LNS00004	02/11/2012	DP00002	Pengembara Ilmu	RSV00002
LNS00005	02/11/2012	DP00002	Pengembara Ilmu	RSV00002
LNS00006	05/11/2012	DP00002	Pengembara Ilmu	RSV00002
LNS00007	12/11/2012	DP00003	Pengembara Sun...	RSV00003

Gambar 4.51 Form Transaksi Pelunasan

Pada form ini user *maintenace* data pelunasan. Pada *textbox* *id_pelunasan* akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di database dengan penambahan empat karakter bertipe string. *Textbox* *id_DP* akan muncul secara otomatis jika *button* DP dipilih. *Textbox* *nama_produk*, *textbox* *kode_reservasi*, *textbox* *id_pelanggan*, *textbox* *nama_pelanggan*, *textbox* *sisayangharusdibayar* akan muncul secara otomatis jika *button* DP dipilih. *Radiobutton* pada *cara_pembayaran* ada dua yaitu tunai dan transfer. Jika pada tunai dipilih maka *textbox* *no_rekening* mati. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*.
2. *Button* *ubah*, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*.
3. *Button* *hapus*, berfungsi untuk menghapus data transaksi pengajuan pembelian barang yang sudah tidak diperlukan lagi.



	Id DP	Nama Produk	Kode Reservasi	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Sisa Pembayaran
▶	DP00001	Pengembara Hutan	RSV00001	PLG00002	yulien	250000
	DP00002	Pengembara Ilmu	RSV00002	PLG00001	Neziha	655000
	DP00003	Pengembara Sun...	RSV00003	PLG00003	azam	500000
	DP00004	Pengembara Sun...	RSV00003	PLG00003	azam	500000
	DP00005	Pengembara Hutan	RSV00004	PLG00002	yulien	-100000
	DP00006	Pengembara Ilmu	RSV00006	PLG00002	yulien	700000

Gambar 4.52 Form Tampilkan DP

Pada form ini akan muncul jika button DP dipilih. Pada *datagridview* klik

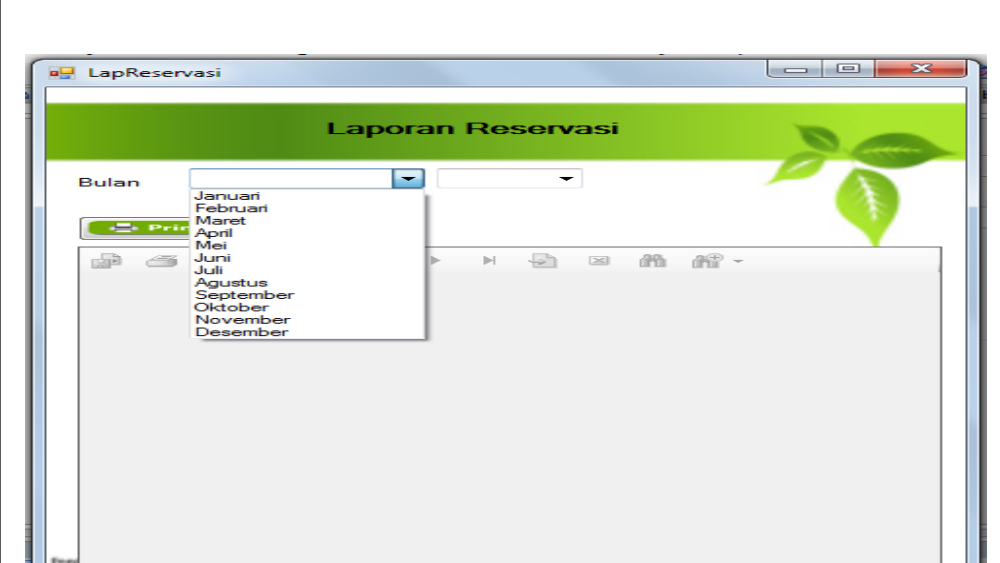
Id_DP yang diinginkan maka *textbox* Id_DP, *textbox* Nama_Produk, *textbox*

Kode_Reservasi, *textbox* Nama_Pelanggan, dan *textbox* Sisa Pembayaran akan

muncul secara otomatis.

13. Laporan Reservasi

Implementasi pada laporan reservasi ini dapat dilihat pada gambar 4.53.



Gambar 4.53 Form Laporan Reservasi

Untuk sebelum mencetak laporan reservasi pilih *combobox* bulan untuk memilih bulan yang akan dilihat laporan reservasi perbulannya. Dan pilih button print untuk cetak laporan.



BORO
eco adventure

CV. PADANTYA ALAMPANGLUNGAN
Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Kungkut Raya Industri No.10
Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8479096 Email: info@bororafing.com
SURADAYA

Laporan Reservasi Bulan Oktober 2012

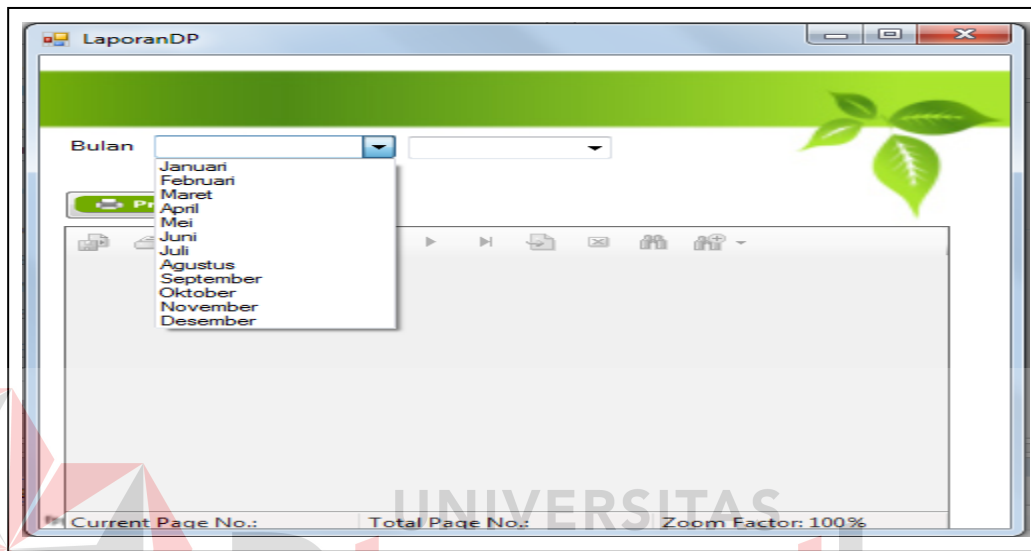
Kode RSV	Nama Pelanggan	Tgl RSV	Tgl Pelaksanaan	pax	Nama Produk	wilayah	Total
RSV00001	yulien	26-Okt-2012	30-Okt-2012	8	Pengembara Hutan	Bajang ratu	400.000
RSV00002	Neziha	26-Okt-2012	02-Nop-2012	9	Pengembara Ilmu	Mahapatih(out bond 3har 2malari)	355.000
RSV00003	azam	26-Okt-2012	30-Okt-2012	6	Pengembara Sungai	Raden Wijaya	750.000

Gambar 4.53 Laporan Reservasi

Laporan ini berisi kegiatan reservasi perbulan. Didalam laporan ini menampilkan informasi kode_reservasi, nama_pelanggan, tanggal_reservasi, tanggal_pelaksanaan, pax, nama_produk, wilayah, total yang harus dibayar oleh pelanggan.

14. Laporan Pembayaran DP

Implementasi pada laporan pembayaran DP ini dapat dilihat pada gambar 4.54.



Gambar 4.54 Form Laporan Pembayaran DP

Untuk sebelum mencetak laporan reservasi pilih *combobox* bulan untuk memilih bulan yang akan dilihat laporan pembayaran DP perbulannya. Dan pilih button print untuk cetak laporan.





CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN

Cihir Hutan 1st Wisata Sier Jl Ronggar Raya Industri No.10
Telp. (031) 3479055 Fax: (031) 6578095 Email: info@borodipanggun.com
SURABAYA

Laporan Pembayaran DP Bulan Oktober 2012

Id_DP	Tanggal_DP	Kode Reservasi	Nama_Produk	Nama Pelanggan	Nominal	Sisa Bayar	Cara Bayar	No_Rekening
DFC0001	27 Okt 2012	RSV00001	Pengembara Hutan	yulien	150.000	250.000	Tunai	
DFC0002	27-Okt-2012	RSV00002	Pengembara Ilmu	Nazira	200.000	666.000	Transfer	/56561515/
DFC0003	27-Okt-2012	RSV00003	Pengembara Sungai	azam	250.000	500.000	Tunai	-

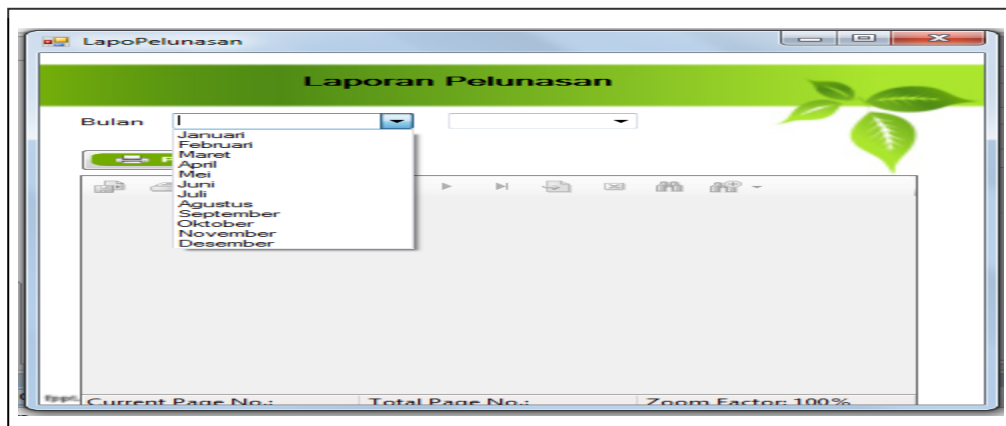
Gambar 4.55 Laporan Pembayaran DP

Laporan ini berisi pembayaran DP yang dilakukan oleh pelanggan perbulan.

Didalam laporan ini menampilkan informasi Id_DP, tanggal_DP, kode_reservasi, nama_produk, nama_pelanggan, nominal, sisa bayar, cara bayar dengan cara transfer atau tunai dan no rekening apabila pembayaran melalui transfer.


15. Laporan Pelunasan

Implementasi pada laporan pelunasan ini dapat dilihat pada gambar 4.56.



Gambar 4.56 Form Laporan Pelunasan

Untuk sebelum mencetak laporan reservasi pilih *combobox* bulan untuk memilih bulan yang akan dilihat laporan pelunasan perbulannya. Dan pilih button print untuk cetak laporan.



CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN
 Club House Lt.2 Wisma Sier Jl. Rungkut Raya Industri No.10
 Telp. (031) 8475095 Fax: (031) 8475096 Email: info@bororafa.com
 SURABAYA

Laporan Pelunasan Bulan Oktober 2012

ID_Pelunasan	Tgl Pelunasan	Nama_Produk	Kode_Reservasi	Nama_Pelanggan	Sisa Bayar	Cara Bayar	No_Rekening	ID_DP
LNS00001	27/10/2012 0:3	Pengembara Ilmu	RSV00002	Neziha	655.000	Transfer	0	DP00002
LNS00002	27/10/2012 0:3	Pengembara Hutan	RSV00001	yulien	250.000	Transfer	23456789	DP00001

Gambar 4.57 Laporan Pelunasan

Laporan ini berisi pembayaran pelunasan yang dilakukan oleh pelanggan perbulan. Didalam laporan ini menampilkan informasi id_pelunasan, tanggal_pelunasan, nama_produk, kode_reservasi, nama_pelanggan, sisa bayar, cara bayar dengan cara transfer atau tunai, no rekening apabila pembayaran melalui transfer dan id_DP

16. Nota Reservasi

Implementasi pada laporan reservasi ini dapat dilihat pada gambar 4.58.

		CV. PADANTYA ALAM PANGLUNGAN Club House Lt.2 Wisma Sier Jl. Rungkut Raya Industri No.10 Telp. (031) 8475095 Fax: (031) 8475096 Email: info@bororafa.com SURABAYA		
Bukti Reservasi				
Nama Pelanggan : Neziha		24-November-2012		
Tgl Pelaksanaan : 30-November-2012				
Nama Produk	wilayah	pax	Harga Produk	Total
Pengembara Sungai	Raden Wijaya	5	125.000	625.000
Surabaya, 24-November-2012				
happy				

Gambar 4.58 Nota Reservasi

Nota ini berisi bukti reservasi yang dilakukan oleh pelanggan setiap melakukan reservasi. Didalam nota ini menampilkan informasi nama pelanggan, tanggal pelaksanaan, nama_produk, wilayah, pax, harga_produk, dan total biaya yang harus dibayar.

17. Nota Pembayaran DP

Implementasi pada nota pembayaran DP ini dapat dilihat pada gambar 4.59.

BORO
eco adventure

CV. PADANTYA ALAM PANGGLUNGAN
Club House Lt.2 Wisma Sier Jl.Rungkut Raya Industri No.10
Telp. (031) 8479095 Fax: (031) 8470096 Email: info@bororaya.com
SURABAYA

Bukti Uang Muka

Nama Pelanggan : Neziha
Kode Reservasi : RSV00002

24-November-2012

Nama Produk	Cara Bayar	No Rekening	Biaya	Nominal	Sisa Bayar
Pengembara Ilmu	Tunai	-	855.000	20.000	835.000

Surabaya, 24-November-2012


happy

Gambar 4.59 Nota Pembayaran DP

Nota ini berisi bukti pembayaran DP yang dilakukan oleh pelanggan setiap melakukan pembayaran DP. Didalam nota ini menampilkan informasi nama pelanggan, kode reservasi, nama produk, cara bayar, no rekening, biaya, nominal dan sisa bayar.

18. Nota Pelunasan

Implementasi pada nota pelunasan ini dapat dilihat pada gambar 4.60.



CV. PADANTYA ALAMPANGLUNGAN
Club House L42 Wisma Sier Jl. Rungkut Raya Industri No.10
Telp. (031) 8470045 Fax. (031) 8470006 Email: info@bororating.com
SURABAYA

Bukti Pelunasan

Nama Pelanggan : azam
Kode Reservasi : RSV00003
Id DP : DP00004

24-November-2012

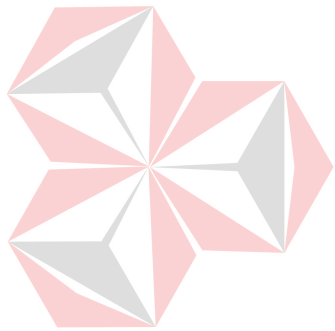
Nama Produk	Cara Bayar	No Rekening	Nominal
Pengembara Sungai	Transfer	0	500.000

Surabaya, 24-November-2012

happy

Gambar 4.60 Nota Pelunasan

Nota ini berisi bukti pembayaran pelunasan yang dilakukan oleh pelanggan setiap melakukan pembayaran pelunasan. Didalam nota ini menampilkan informasi nama pelanggan, kode reservasi, Id_DP, nama produk, cara bayar, no rekening, dan nominal.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

2.1 Kesimpulan

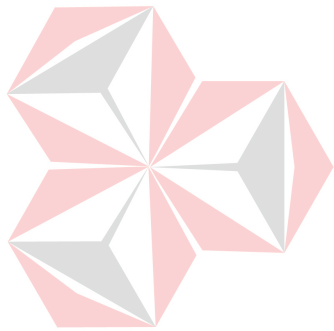
Dari hasil kerja praktek yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan dari sistem informasi reservasi wisata pada CV. Padantya Alam Panglungan. Kesimpulan dari sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sistem informasi pengelolaan reservasi perusahaan yang bisa dilihat dari laporan reservasi, laporan pembayaran DP dan laporan pelunasan.
2. Telah dihasilkan suatu sistem informasi tentang laporan reservasi berdasarkan pemesanan produk wisata yang dilakukan pelanggan.
3. Telah dihasilkan suatu sistem informasi tentang pembayaran reservasi yaitu pembayaran DP dan pembayaran pelunasan. Masing-masing pembayaran dapat secara tunai atau transfer.
4. Telah dihasilkan suatu sistem informasi tentang pengecekan stock barang sebelum melakukan transaksi reservasi.

2.2 Saran

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya dalam pembuatan sistem informasi reservasi wisata pada CV. Padantya ALam Panglungan Surabaya, maka saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengelolaan reservasi harus melalui alur proses yang tepat agar dapat memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem.
2. Untuk transaksi reservasi perlu adanya laporan stock barang jika ada yang tidak memenuhi sehingga *user* dapat melakukan tindakan setelah itu.
3. Untuk laporan reservasi bisa dilakukan melalui aplikasi sms gateway, sehingga bagi pelanggan yang ingin melakukan pemesanan cukup melalui sms.
4. Perlu dilakukan sistem yang terintegrasi antara bagian keuangan untuk memasukan pendapatan dari setiap pembayaran DP ataupun pelunasan, serta bagian aset untuk stock barang dari peralatan wisata.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Elmasri, Navathe, 2004. *Fundamental of databa systems, Edisi Keempat* , Person Addison Wesley

Hartono, Jogyanto, 1999. *Analisis dan Design Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*, Andi : Yogyakarta

Marlinada, Linda, 2004. *Sistem Basis Data Offset*, Yogyakarta

Uus Rusmawan, 2011. *Koleksi Program VB.NET untuk Tugas Akhir dan Skripsi*, Elex Media Komputindo, Jakarta

Pendit, Nyoman S, 1999. *Ilmu Pariwisata-Sebuah Pengantar Perdana, Jakarta: PT.Pradnya Pramita*

Scott, George M. 1996. *Principles of Management Information System*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

Yoeti, Oka A, Drs, 2008. *Tour And Travel Management*, Jakarta: PRADNYA PARAMITA

Yuswanto, 2008. *Pemrograman Dasar Visual Basic.NET 2005*, Cerdas Pustaka, Jakarta