BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel Griya Indah adalah hotel yang benuansa jawa dan dapat ditemui di Bandung. Di Bandung, hotel ini terletak di jalan H.Moh.Iskat no 21 Kebon Kawung. Hotel ini menyediakan fasilitas berupa kamar-kamar yang beragam jenis seperti ekonomi room, standar A room, standar B room, utama A room, dan utama B room. Perbedaan kelas kamar didasarkan pada kapasitas, harga, dan fasilitas yang ada di masing-masing kamar.

Selain fasilitas kamar, hotel Griya Indah di Bandung juga menyediakan fasilitas-fasilitas seperti dan *Meeting room*.

Sistem pemesanan makanan dan minuman yang berjalan selama ini berjalan masih menggunakan metode manual, baik dalam pencatatan maupun pengarsipan, sehingga menimbulkan kendala saat pendataan ataupun pencarian data.

Karena itu, kelompok kami berniat mengangkat kasus tersebut untuk dijadikan bahan laporan Kerja Praktek dengan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman melalui tool Visual Basic 6.0 dengan database Access 2007.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Mengindentifikasi dari permasalahan yang ada, serta yang kami terima ditempat kerja peraktek, baik dari jenis maupun operasionalnya, maka didapatkan permasalahan yang meliputi :

1. Selama ini Hotel Griya Indah selalu menemukan kesalahan data saat pengarsipan.
2. Pengarsipan data dan pencarian data memakan waktu yang banyak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang kan dibahas dalam laporan ini meliputi :

1. Bagaimana sistem pemesanan makanan di Griya Indah Hotel.
2. Bagaimana sistem pemesanan makanan yang diusulkan kepada Hotel Griya Indah.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakan kerja praktek ialah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, khususnya di Hotel Griya Indah, sedangkan tujuan dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk :

- Untuk mengetahui sistem Pemesanan Makanan dan Minuman pada Hotel Griya Indah

- Untuk membuat usulan sistem informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Hotel Griya Indah.

1.4 Lokasi dan jadwal kerja peraktek

Adapun Praktek kerja lapangan dilaksanakan penulis yang ditempatkan dibagian administrasi dan marketing dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2009 sampai dengan 31 Agustus 2009. praktek kerja lapangan di laksanakan setiap hari senin sampai dengan hari jumat. Bertempat di Hotel Griya Indah Jl. Moh. Iskat No.21 Kebon Kawung Bandung, jawa barat, Indonesia.

Gambar 1.1

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek : Yudha Pramajaya

NO	Aktivitas	Waktu		
1	Membantu Receptionis – FO	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00
2	Membantu di dapur – Kitchen	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00
3	Membantu di Casier – FO	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00

Gambar 1.1

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek : Agung saputra

NO	Aktivitas	Waktu		
1	Membantu Receptionis - FO	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00
2	Membantu di dapur – Kitchen	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00
3	Membantu di Casier - FO	08.00 - 09.30	09.30–10.30	10.30-12.00

Gambar 1.2

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Sistem definisikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari sistem bagian (subsystem). Sebagai misal, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Subsistem perangkat keras (hardwere) dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan simpanan luar. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan hingga tujuan atau saran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (integrated). Dapat dibayangkan bagaimana seandainya suatu sistem komputer masing-masing komponenya saling bekerja sendiri-sendiri tidak terintegrasi, maka tujuan dari sistem komputer tersebut tidak akan tercapai.

2.1.1 Komponen Sistem

Mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen - komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*) dan blok kendali (*controls block*).

1. Blok Masukkan (*Input Block*)

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi input merupakan metode - metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan dan berupa dokumen - dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dalam basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan sistem informasi berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

   Teknologi merupakan alat yang penting dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan, menyimpan, mengakses data dan membantu pengendalian secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data *(Database Block)*

   Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan dalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya dengan paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*).

6. Blok Kendali (*Controls Block*)

   Banyak hal yang dapat merusak suatu sistem informasi sehingga perlu dirancang dan diterapkan beberapa pengendalian untuk dipastikan bahwa hal - hal yang dapat merusak sistem sedapat mungkin dicegah dan diatasi.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

a) **Suatu Sistem**

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah kompenen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak perduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu. Dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut dengan supra system.

b) Batas Sistem

Batas sistem (boudary) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sisitem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup(scope) dari sistem tersebut.

c) Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (environmant) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan menggangu kelangsungan hidup dari sistem.

d) Penghubung Sistem

Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya yang mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lainya. Keluaran (output) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem yang lain dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem

dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainya membentuk satu kesatuan.

e) Masukan Sistem

Masukan (input) adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masalah perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f) Keluaran Sistem

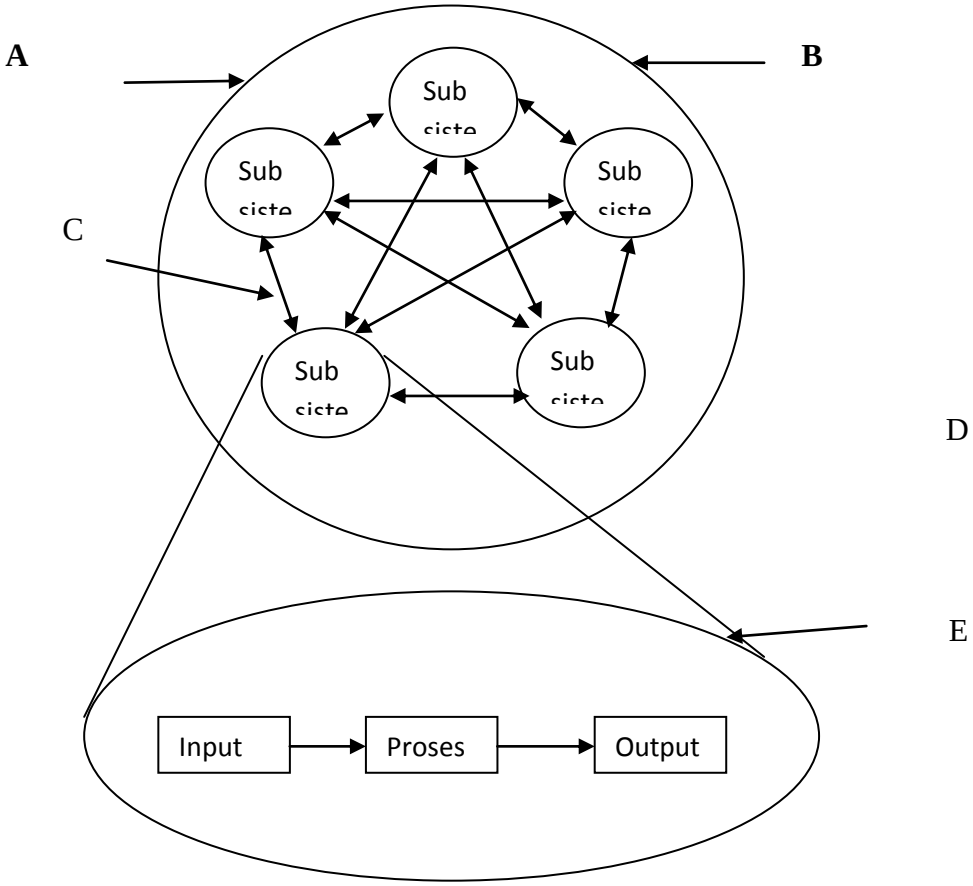
Keluaran (output) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukkan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

g) Pengolahan sistem

suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sitem yang produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan – bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem akuntansi akan mengolah data – data transaksi menjadi laporan – laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen

h) Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai (*goal*) atau sasaran (*objective).* Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sitem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dikeluarkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila menegenai sasaran atau tujuanya.



A.Batas sistem

B.Lingkungan luar

C.Penghubung

D.Batas sistem

E.Batas sistem

Gambar 2.1.2. Karakteristik sistem (sumber : Skripsi Sistem Informasi Manajemen Proses Produksi PT. Sentra Teknika Prima – Bekasi. Atas nama Robert Nasution)

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklarifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem klarifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstrak system)* dan sistem fisik (*physical system).* Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran/ide-ide Yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik
2. Sistem diklarifikasikan sebagai sistem alamiah adalah sistem alamiah (*natural system)* sistem buatan manusia (*human made system).* Sistem alamaiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut *human – machine system* atau ada yang menyebutnya dengan *man machine system.*
3. Sistem dklarifikasikan sebagai sistem tertentu (*determenistic system)* dan sistem tak tentu (*probabilisthic system)* . Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi antara bagianya sudah dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depanya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.
4. Sistem dklarifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system)* dan system terbuka (*open system).* Sistem tertutup merupakan sistem Yang tidak

berhubungan dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataanya tidak ada sistem yang benar – benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, Tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar/subsistem yang lainya.

2.1.4 **Konsep Dasar Informasi**

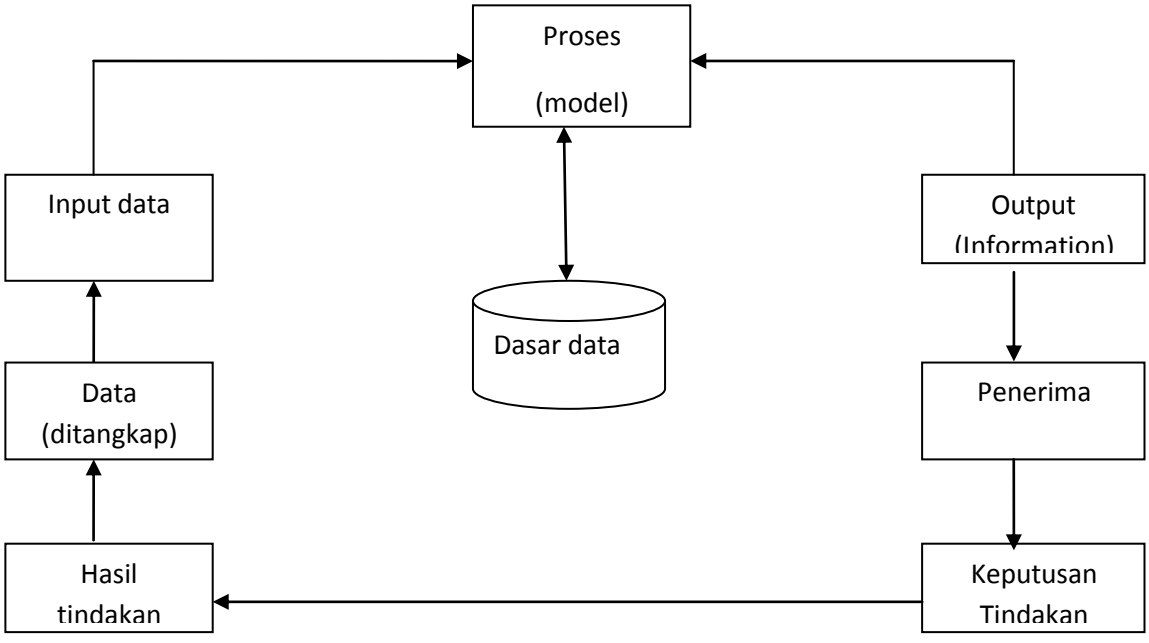
Informasi ibarat darah yang mengalir didalam tubuh suatu ini organisasi, sehingga informasi sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan luruh, kerdil dan akhirnya berakhir.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang mengambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian – kejadian (*event)* adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Didalam dunia bisnis, Kejadian-Kejadian nyata yang sering terjadi adalah perbuatan dati suatu nilai yang disebut dengan transaksi.

2.1.5 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi suatu informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus



Gambar 2.1.5. Siklus Informasi (sumber : Skripsi Sistem Informasi Manajemen Proses Produksi PT. Sentra Teknika Prima – Bekasi. Atas nama Robert Nasution)

2.1.6 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information)* tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus (*accurate)*, tepat waktunya (*timeliness)* dan relevan (*relevance).*

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise)* yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang data pada penerima tidak boleh telambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Bila pengambilan keputusan dapat berakibat fatal untuk organisasi.dewasa ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya nilai informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi – teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkanya.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaaat untuk pemakainya, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikan kemampuan untuk memprediksi, atau menegaskan ekspetasi semula.

2.1.7 Nilai Informasi

Nilai dari informasi (value of information) ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkanya. Suatu informasi dikatakan berniilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkanya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sebagian informasi tidak dapat ditaksir keuntunganya dengan suatu nilai tetapi dapat ditaksir nilai keefektifanya.

2.1.8 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informsi merupakan hal yang sangat penting didalam mengambil keputusan. Informasi tersebut didapatkan dari sistem informasi (*information system)* atau disebut juga dengan *processing systems* atau *information processing systems* atau *information generating systems*

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

2.1.9 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen –komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*buildingblock)*, yaitu blok masukan (*input block)*, blok model (*model block)*, blok basis data (*database blok)*, dan blok kendali

(*control block)*. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing – masing saling berinteraksi satu dengan yang lainya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaranya.

a) Blok masukan

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, input disini termasuk metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar

b) Blok model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan

c) Blok keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d) Blok teknologi

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool box)* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu

pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi, perangkat lunak, dan perangkat keras. Teknisi dapat berupa orang – orang yang mengetahui komputer, pemrogram, operator pengolah kata, spesialis telekomunikasi, analisis sistem, penyimpanan data dan lain sebagainya.

e) Blok basis data

Basis data (*database)* merupkan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainya, tersimpan diperangakat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data didalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

f) Blok kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan – kecurangan, kegagalan – kegagalan sisitem itu sendiri, kesalahan – kesalahan, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya.

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal – hal yang merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan – kesalahan dapat langsung diatasi.

2.1.10 Basis data

Basis data terdiri dari dua kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul.seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam betuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Basis data didefinisikan dari sejumlah sudut pandang seperti:

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah
b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Prinsip utama Basis data adalah pengaturan data/arsip. Dan tujuanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip.

Data Base Management System (DBMS)

Manajemen Sistem Basis Data (Database Managgement System / DBMS) adalah perangkat lunak yang didisain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar. DBMS dapat menjadi alternatif

penggunaan secara khusus untuk aplikasi, semisal penyimpanan data dalam file dan menulis data aplikasi yang spesifik untuk pengaturan.

Penggunaan DBMS untuk suatu aplikasi tergantung pada kemampuan dan dukungan DBMS yang beroperasi secara efisien. Sehingga agar bisa menggunakan DBMS dengan baik, perlu diketahui cara kerja dari DBMS tersebut. Pendekatan yang dilakukan untuk menggunakan DBMS secara baik meliputi : implementasi DBMS dan arsitektur secara mendetail untuk dapat memahami desain dari suatu basis data.

2.2 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

2.2.1 Flow Map

Bagian alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antara area pertanggung jawaban di dalam suatu organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci bagan alir ini menunjukan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakan-nya dokumen tersebut dan lain-lain. Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem. Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang merupakan yang menunjukan arus data dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.

2.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupan level

tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem input atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boudary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

2.2.3 Data Flow Diagram

Model analisis harus dapat mencapai tiga sasaran utama, yaitu menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh pelanggan, membangun dasar bagi pembuatan disain perangkat lunak, membatasi serangkaian persyaratan yang dapat divalidasi begitu perangkat lunak dibangun.

Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke model yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

Elemen dasar data flow diagram adalah :

a. Entitas Luar (*External Entity*)

   Sesuatu yang berada di luar sistem, tetapi ia memberikan data ke dalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. External Entity tidak termasuk bagian dari sistem. Bila sistem informasi dirancang untuk bagian maka bagian lain yang masih terkait menjadi external entity.

b. Arus Data (*Data Flow*)Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi yang digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data di tunjukan dengan arah panah dan garis diberi nama atas arus data ini mengalir. Arus data ini mengalir dari proses, data store dan menunjukan arus data dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

c. Proses (*Process*)

Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran keluar. Proses berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan serta menghasilkan satu atau beberapa keluaran. Proses sering juga disebut bubble.

d.) Simpanan Data

Simpanan data merupakan tempat penyimpanan data yang ada di dalam sistem. Data store dapat disimbolkan dengan dua garis sejajar atau dua garis dengan salah satu sisi samping terbuka. Proses dapat mengambil data dari atau memberikan data ke simpanan data (database).

2.2.4 Kamus Data

Salah satu komponen kunci dalam sistem manajemen database adalah file khusus yang disebut kamus data (data dictionary). Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir berisi informasi informasi tentang struktur data base. Untuk setiap elemen data yang disimpan dalam database seperti nomor pokok pegawai, diuraikan secara lengkap mulai dari nama, tempat penyimpanan, program komputer yang berhubungan dan lain-lain.

Kamus data biasanya dipelihara secara otomatis oleh sistem manajemen database

Cara mendifinisikan kamus data yaitu:

1. Menggambarkan arti aliran data atau penyimpanan yang ditunjuk dalam DFD
2. Menggabungkan komponen dari kumpulan data yang mengalir yaitu kumpulan komponen yang mungkin bisa dipecah lagi menjadi data elemeter.
3. Menggambarkan data yang tersimpan.
4. Menentukan nilai dibagian elemeter dari informasi yang relevan di DFD dan data *store*nya

2.3 Perangkat Lunak

Adapun model – model proses perangakat lunak sebagai berikut :

1. *Linier Sequential Model :*

   Model ini sering disebut model klasik atau *waterfall*. Model ini menyarankan pendekatan pengembangan secara sekuen dan sistematik untuk pengembangan perangkat lunak dimulai di level sistem, berlanjut ke analisis, lalu perancangan, pemograman, pengujian dan pemeliharaan. Model ini merupakan model yang tertua.

   Kelemahan model ini adalah :

   a. Proyek – proyek nyata jarang mengikuti alur sekuen yang diusulkan model. Meskipun linier model dapat mengakomodasikan iterasi, namun model melakukan secara tidak langsung. Sebagai hasilnya, perubahan – perubahan dapat menyebabkan kebingungan saat tim pengembangan melakukanya.
   b. Sering provinsi sulit menyatakan semua kebutuhanya secara eksplisit. Model ini memerlukan pernyataan eksplisit itu dan sulit mengakomodasi ketidakpastian yang terdapat di awal dari kebanyakan proyek.
   c. Provinsi harus memiliki kesabaran. Versi yang dapat bekerja dari program tidak akan tersedia sampai akhir dari proyek. Kesalahan besar utama, Jika tidak terdeteksi sampai pada program kerja dikaji ulang,

Maka kesalahan itu dapat mengakibatkan program sama sekali tidak dapat digunakan. Menyiapkan banyak sumber daya.

Alasan kelemahan model ini adalah ;

1. Kebutuhan harus telah ditetapkan di awal siklus hidup.
2. Kebutuhan validasi terlalu lambat

Meskipun terdapat kelemahan, Namun model ini memberikan daftar lengkap jumlah aktivitas minimal yang perlu terdapat di model pengembangan perangkat lunak. Umunya, model – model pengembangan yang lain merupakan superset dari model pengembangan model *waterfall*, Memuat aktivitas – aktivitas yang lebih banyak dari pada model *waterfall* ini.

2.*prototyping model*

Seringkali pemesan mendifinisikan kumpulan sasaran untuk diakomodasi oleh perangkat lunak tanpa dapat mengidetifikasi rincian – rincian masukan, Pengolahan dan keluaran yang diharapkanya. Model *prototype* cocok untuk situasi ini.

Pada model ini dimulai dengan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan, dimana

1. Pengembang dan pemesan bertemu dan mendefinisikan sasaran – sasaran umum,
2. Mengidentifikasikan kebutuhan yang telah diketahui, dan
3. Mencari bidang – bidang yang masih memerlukan pendefinisian.

Setelah itu pengembang melakukan “perancangan kilat” terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan berfokus pada representasi yang tampak oleh pengguna. Perancangan ini menuntun membangun prototype perangkat lunak yang akan diberikan pembeli/pemakai. Prototype itu dievaluasi olah pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini berulang sampai prototype yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pemakai, dan pengembang telah memahami permasalahan dengan lebih baik.

Variasi model ini adalah :

1. *Throw away prototyping*

   Prototype benar – benar hanya digunakan untuk pengumpulan kebutuhan – kebutuhan pemakai, Dibuang kemudian dibuat perangkat lunak yang akan benar – benar dugunakan di operasi sehari – hari.

2. *Dead prototyping*

   Prototype yang versi terakhir merupakan produk perangkat lunak yang benar – benar dipasang dan digunakan di opeasi sehari – hari.

3. *Rapid Application Development*

   RAD adalah proses pengembangan perangkat lunak yang semakin meningkat (*incramental)* yang menekankan pada siklus pengembangan

yang cepat. Model RAD merupakan adaptasi "berkecepatan tinggi" dari *linier sequential model* dimana pembangunan berbasis pada komponen.

RAD harus didukung oleh perangkat dan lingkungan pengembangan yang memadai, biasanya dikembangkan berdasarkan orientasi komponen. Lingkungan pengembangan telah memiliki pustaka yang luar biasa besar lengkap seperti java Development Kita beserta lingkungan Microsoft yang kuat biasa dasyat, Borland Delphi berikut pustakanya.

Pemograman biasanya berupa pembuatan antarrmuka dan kode perekat untuk merekatkan beragam komponen – komponen yang telah terdapat di lingkungan pemograman itu.

4. *Evolutionary software process model*

Model evolusi adalah model perulangan. Model ini dicirikan dengan pengembang mengembangkan versi – versi sistem yang semakin lebih lengkap. Model telah mempertimbangkan untuk mengakomodasikan evolusi proyek secara lengkap.

Model ini terdiri dari :

1. *Incramental model*

Model ini mengkombinasikan antara *linier sequential* model dengan filosofi iteratif pada *prototyping.* Pada masing – masing sekuen linier menghasilkan perangkat lunak yang semakin meningkat kompleksitasnya.

2. *Spiral model*

   Model ini menggabungkan antara sifat alami iterasi dari *prototyping* dengan aspek sistematik dan terkendali dari linier sequential model. Model ini memberi peluang untuk pengembangan cepat.

3. *WINWIN spiral model*

   Model spiral menyarankan aktivitas komunikasi dengan pembeli. Sasaran aktivitas ini untuk memperoleh deskripsi kebutuhan pemakai. Sering pengembang dan pembeli terlibat negosiasi, Pembeli harus menyeimbangkan antara fungsionalitas, kinerja dan karakterisitik lain seperti ongkos dan waktu. Negosiaisi terbaik adalah *WIN-WIN* dimana pembeli memperoleh kebutuhan mayoritas dan pengembang mengembangkan perangkat lunak yang realistis, di dalam anggaran yang tepat dan terpenuhi *deadline*.

4. *Concureent Development Model*

   Model ini biasa digunakan untuk pengembangan sistem *client/server*.

BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1 Tinjauan Umum Perusahaan

Hotel Griya Indah yang teletak di Jl.H.Moh.Iskat no 21 Kebon Kawung, Bandung, tempat tersebut sebelum didirikan menjadi hotel pada tahun 1990, dulunya pernah menjadi tempat kos para mahasiswa/i di kota Bandung yang menuntut ilmu di sekitaran tempat tersebut.

Pada tahun 1990 pemiliki sekaligus pengelola Bapak H. Soetardi beserta istri Ibu Hj.Soetarni, beliau berkeinginan menjadikan tempat tersebut menjadi sebuah hotel dikarenakan letaknya sangat strategis 300 meter dari stasiun Kereta Api Kebon Kawung, 1 KM dari Bandara Husein Sastranegara Bandung.

Dengan perkembangan diatas, maka pada awal tahun 1990 dimulai pembangunan hotel Griya Indah, dengan demikian uang tabungan yang dimiliki oleh beliau dan pengajuan kredit perbankan dari Bank Mandiri.

Pembangunan Hotel Griya Indah selesai pada akhir tahun 1990, awal tahun 1991 tepat bulan Januari hotel Griya Indah mulai beroperasi menerima tamu-tamu yang berlibur maupun yang berbisnis di kota Bandung.

3.1.1 Fasilitas Hotel Griya Indah

Hotel Griya Indah merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa yang memberikan kualitas jasa tinggi dengan

pelayanan yang baik dan memuaskan bagi para tamunya. Produk utama yang ditawarkan kepada para tamu adalah jasa penyewaan kamar. Selain itu pihak hotel juga menawarkan jasa penyewaan tempat pertemuan yang dapat dinikmati oleh para tamu. Selain itu Hotel Griya Indah memiliki berbagai fasilitas yang sangat menunjang kenyamanan dan kelancaran bisnis para tamunya.

Hotel Griya Indah merupakan hotel Melati yang memiliki fasilitas-fasilitas, yang terdiri dari:

1. Room

Hotel Griya Indah Bandung saat ini memiliki 50 kamar tamu yang terbagi atas:

- 8 Utama A Room
- 8 Utama B Room
- 16 Standar A Room
- 16 Standar B Room
- 2 Ekonomi Room

Hotel Griya Indah Bandung secara keseluruhan terdiri dari dua lantai, yaitu:

- Lantai dasar digunakan untuk lounge, Front Office, Meeting Room, Utama A, Utama B, Standar A, Standar B, and Kitchen.
- Lantai dua digunakan untuk cafe, Standar A, Standar B, Ekonomi, Kamar Pegawai dan Laundry.

Fasilitas-fasilitas yang dimiliki tiap kamar berbeda-beda tergantung tipe kamar yang dipesan, yaitu antara lain:

1. Utama A
    - AC
    - TV
    - Kamar mandi di dalam
    - Bathtub
    - Hot Water
    - Spring bed ukuran 1
    - Shower
    - Sarapan untuk 2 orang

2. Utama B
    - AC
    - TV
    - Kamar mandi di dalam
    - Hot Water
    - Spring bed ukuran 1
    - Shower
    - Sarapan untuk 2 orang

3. Standar A
    - Fan
    - TV
    - Kamar mandi di dalam
    - Hot Water
    - Tempat tidu untuk dua orang
    - Shower
    - Sarapan untuk 2 orang

4. Standar B
    - Fan
    - TV
    - Kamar mandi di dalam
    - Hot Water

- Dua tempat tidur(double bed)
- Shower
- Sarapan untuk 2 orang

5. Ekonomi
    - Single bed
    - Kamar mandi di luar

Tabel 3.1

Harga Kamar

Type of Room	***Sgl/Dbl***
Utama A	Rp. 230.000
Utama B	Rp. 200.000
Standar A	Rp. 180.000
Standar B	Rp. 160.000
Ekonomi	Rp. 100.000
Extra Bed	Rp. 40.000

Sumber : Hotel Griya Indah Bandung

3.1.2 Visi

"Hotel yang tepat & nyaman untuk perjalanan bisnis anda"

3.1.3 Misi

Memberikan pelayanan yang paripurna kepada pengunjung dengan cara :

- Pengunjung diperlakukan sebagai raja.
- Memelihara dan meningkatkan pelayanan hotel yang bersih dan aman.
- Membantu peningkatan devisa dan pariwisata daerah.
- Menggerakkan roda perekonomian rakyat.

3.1.4 Sasaran

Tamu-tamu yang berlibur maupun yang berbisnis di bandung.

3.1.5 Tujuan

1. Untuk Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD).
2. Membantu pemerintah menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan sumber daya manusia.
3. Menyediakan sarana akomodasi bagi pendatang dari luar daerah maupun luar negri untuk keperluan dinas, bisnis maupun wisatawan.

3.2 Struktur Organisasi

Pada dasarnya struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang menggambarkan hubungan antara departemen-departemen yang terkait dalam suatu organisasi. Adapun maksud dan pengorganisasian di Hotel Griya Indah, yaitu untuk menghindari penyalahgunaan wewenang serta tanggung jawab yang diberikan pada masing-masing departemen.

3.3 Deskripsi Kerja

1. Front Office : Receptionis
    - Registrasi tamu hotel
    - Reservasi
2. House Keeping : Roomboy
    - Membersihkan ruangan kamar
    - Mengantarkan tamu dari F.O menuju kamar
    - Laundry
    - Mencuci keperluan hotel seperti sprei, handuk
3. F&B : Chief Cook
    - Menjadi komando dalam menyajikan menu makanan
    - Cook Helper Pembantu dari Chief Cook
4. Room Service & Diswasher
    - Pengantar pesanan makanan Hotel dan mencuci perkakas dapur yang kotor
    -

5. Security : Security
    - Pengaman lingkungan Hotel
6. Parking man
    - Pengatur kendaraan Hotel
7. Repair & Maintenece
    - memperbaiki dan merawat properti Hotel
8. Marketing
    - Memasarkan dan promosi Hotel
9. Purchasing
    - Membeli semua kebutuhan Hotel
10. Storing
    - Mengatur persediaan barang Hotel
11. Cashier
    - Menerima pembayaran jasa Hotel dari tamu

3.4 Analisis Sistem yang Berjalan

3.4.1 Analisis Sistem shift

Sistem shift di Griya Indah Hotel terdiri dari berbagai macam jenisnya, tergantung dari jenis pekerjaannya. Pembagian shift antara lain, yaitu :

- House keeping, Food & Beverage, Repair & Maintenece :
    1. Shift pagi : 07.01 – 15.00 WIB
    2. Shift siang : 15.01 – 22.00 WIB

- Front Office, Cashier :

  1. Shift pagi : 07.01 – 15.00 WIB
  2. Shift siang : 15.01 – 22.00 WIB
  3. Shift malam : 22.01 – 07.00 WIB

- Security :

  1. Shift siang : 07.01 – 19.00 WIB
  2. Shift malam : 19.01 – 07.00 WIB

- Marketing, Purchasing, Storing :

  Jadwal : 08.00 – 15.00 WIB

Karena yang kami bahas adalah sistem Administrasi, jadi sistem shift yang berpengaruh ialah sistem shift bagian Front Office dan Cashier.

kemudian dari data-data laporan pershift, bagian *Accounting* akan membuat laporannya secara perpriode yang natinya akan diberikan kepada *Owner*.

Dengan menggunakan Sistem Administrasi yang ada, membuat Sistem Administrasi yang ada kurang berjalan dengan baik, selain itu sering terjadi redudansi.

3.2.3 Analisis Sistem yang Berjalan

Tabel 3.2

Analisis Sistem Administrasi

MASALAH	PELAKU	SOLUSI
1. Dalam pencarian data memakan waktu lama.	FO	Akan ditambahkan fitur pencarian.
2. Pengarsipan memakan waktu lama	FO	Akan dibuatkan Database untuk pengarsipan

3.2.4 struktur organisasi

Struktur organisasi yang digunakan oleh Hotel Griya Indah ialah sebagai berikut :

BAB IV

ANALISIS KERJA PRAKTEK

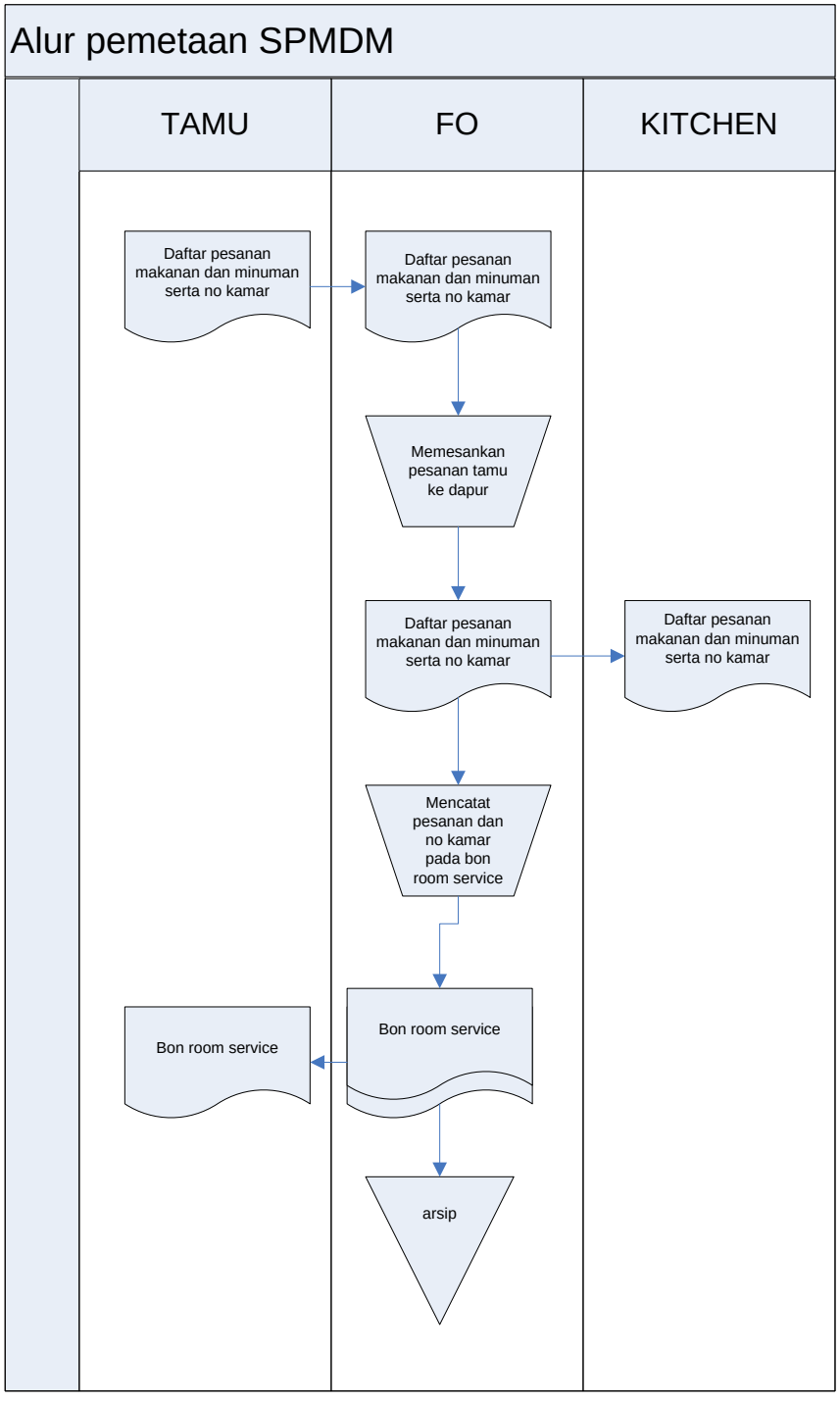
4.1 Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Dokumen

Nama	Keterangan
Bon Room Service (Bon Pemesanan Makanan dan Minuman)	Deskripsi : Merupakan Bon Tagihan Pembayaran Fungsi : Sebagai Bukti Tagihan Pembayaran Pemesanan Makanan dan Peminuman Rangkap : 2 Rangkap Sumber Dari : Cashier FO Ke : Tamu Atribut : * no_bil, tanggal, no_kamar, banyaknya, jenis, harga, jumlah, nama_pemesan, grand_total

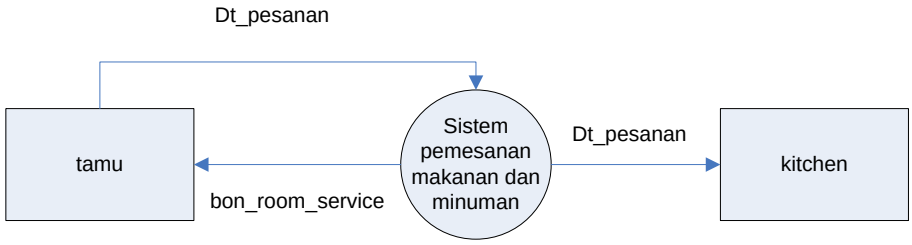
4.1.2 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

4.1.2.1 Flow Map



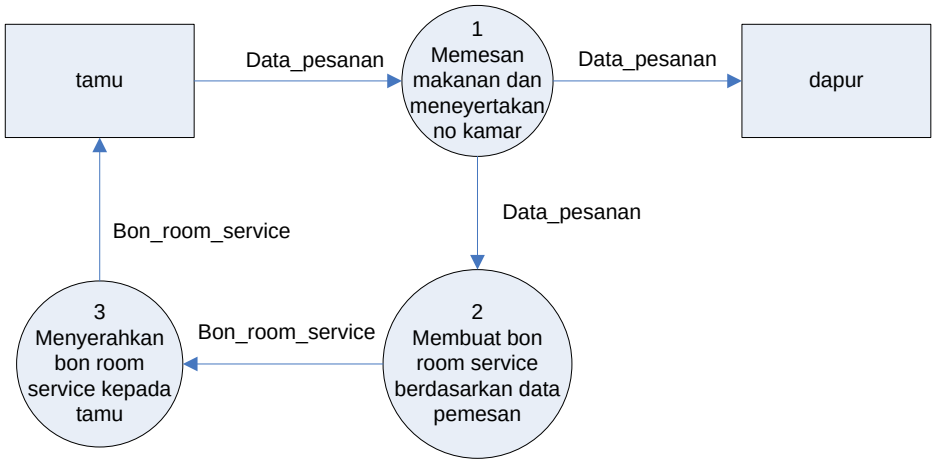
Gambar 4.1.2.1 flow map SPMDM yang sedang berjalan

4.1.2.2 Diagram contex



Gambar 4.1.2.1 konteks diagram SPMDM yang sedang berjalan

4.1.2.3 Data Flow Diagram



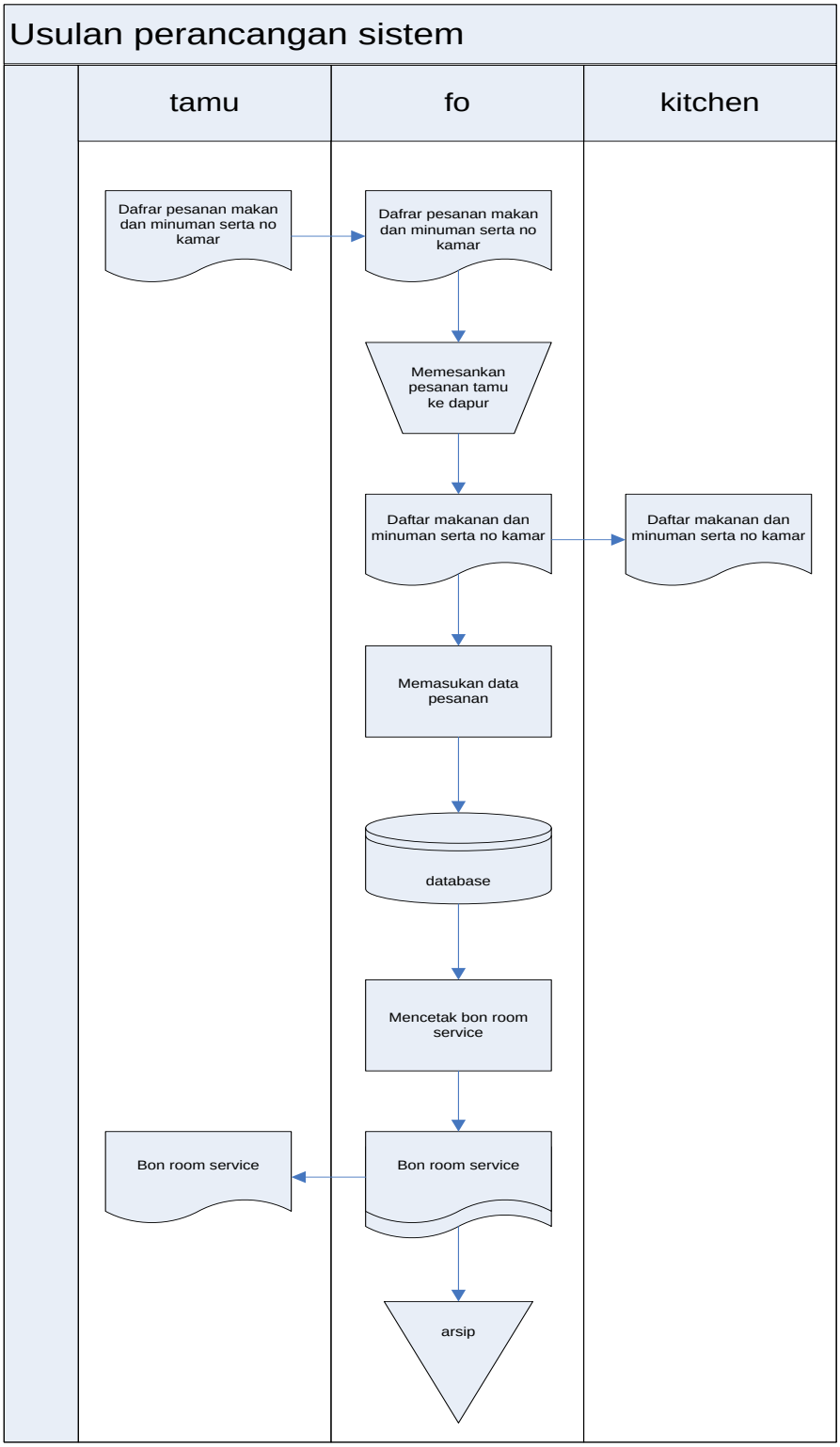
4.1.2.1 Gambar data flow diagram SPMDM yang sedang berjalan

4.1.3 Evaluasi yang Berjalan

Sistem yang saat sedang berjalan masih menggunakan metode manual, sehingga masih ditemukannya kendala-kendala sebagai berikut :

1. **Dalam pencarian data memakan waktu yang lama, karena data-data harus dicari dalam pengarsipan.**
2. **Dalam pengarsipan sering terjadi kesalahan data dan sering terjadi duplikasi data.**

4.2 Usulan Perancangan Sistem



4.2 Gambar data flow diagram SPMDM yang sedang berjalan

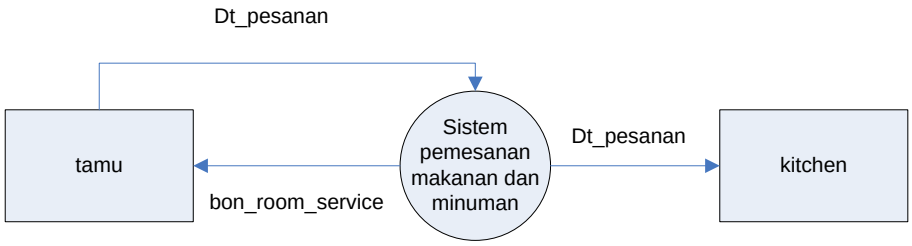
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Kami ingin mengimplementasikan apa yang telah dipelajari saat perkuliahan untuk diterapkan pada tempat Kerja Praktek kami, yaitu Hotel Griya Indah.

Selain itu, kami rasa sistem yang digunakan saat ini oleh Hotel Griya Indah masih kurang. Karena itu kami berinisiatif untuk mengusulkan merancang sebuah Sistem Informasi yang kami rasa akan bermanfaat untuk kedepannya.

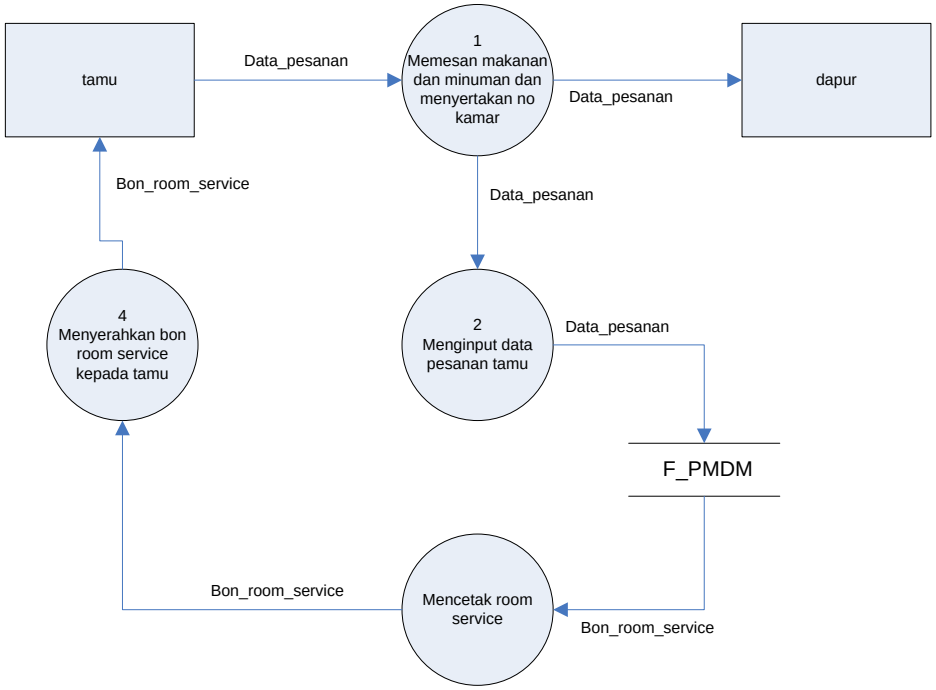
4.2.2 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

4.2.2.2 Diagram Kontek



4.2.2.2 Gambar data diagram kontek SPMDM yang sedang berjalan

4.2.2.3 Data Flow Diagram



4.2.2.3 Gambar data diagram kontek SPMDM yang diusulkan

4.2.2.4 Kamus Data

1.nama arus data : Data_pesanan

Alias : -

alur :Tamu-proses1, proses1-dapur, proses1-proses2, proses2-F.PMDM

atribut :nama_pesanan, jumlah, harga, banyaknya, no_kamar

2. nama arus data : bon_room_kamar

Alias : -

alur :F.PMDM-proses3, proses3-proses4, proses4-tamu

atribut :*no_bil, tanggal, no_kamar, banyaknya, jenis, harga, jumlah, nama_pemesanan, grand_total

4.2.3 Evaluasi Terhadap Sistem yang Diusulkan

Sistem yang kami usulkan memiliki beberapa fungsi standar yang terdapat dalam sebuah Sistem Informasi.

1. Sistem akan menggunakan database, sehingga dapat mengurangi redudansi data.
2. Sistem akan memiliki interface yang user friendly, sehingga mudah digunakan.

   Selain itu kami sendiri yang akan mensosialisasikan sistem ini sehingga akan mudah dimengerti.

BAB V

KESIMPULAN

5.1Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh kami selama melakukan Praktek Kerja Lapangan di Hotel Griya Indah ini, khususnya dibidang pemesanam makanan dan minuman maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Selama ini yang digunakan oleh Hotel Griya Indah masih manual, akan diatasi dengan implementasi sistem informasi yang kami usulkan.
- Kesulitan pencarian data dapat ditanggulangi dengan akan ditambahkanya fasilitas pencarian data.
- Pengarsipan yang membutuhkan waktu yang lama akan diatasi dengan menggunakan database yang akan mengatur pengarsipan

5.2 Saran

Menurut kami, jika perusahaan tersebut menggunakan SI yang diciptakan atau dibuat khusus untuk perhotelan, mungkin hasil yang didapat jauh dari SI yang mereka gunakan saat ini.

Dengan menggunakan SI tersebut, kami pikir akan sangat dibutuhkan oleh Hotel Griya Indah lebih flexible. Fasilitas yang terdapat pada Sistem Informasinya pun dapat disesuaikan berdasarkan dengan keinginan dan kebutuhan. Selain itu kemungkinan terjadinya redudansi atau risk lainnya dapat diperkecil seminim mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

1. Divisi HRD Hotel Griya Indah, 2009. ***Profil Hotel Griya Indah***

2. Nasution,robert, 2007, *Skripsi Sistem Informasi Manajemen Proses Produksi PT. Sentra Teknika Prima* : Bekasi