BAB IV

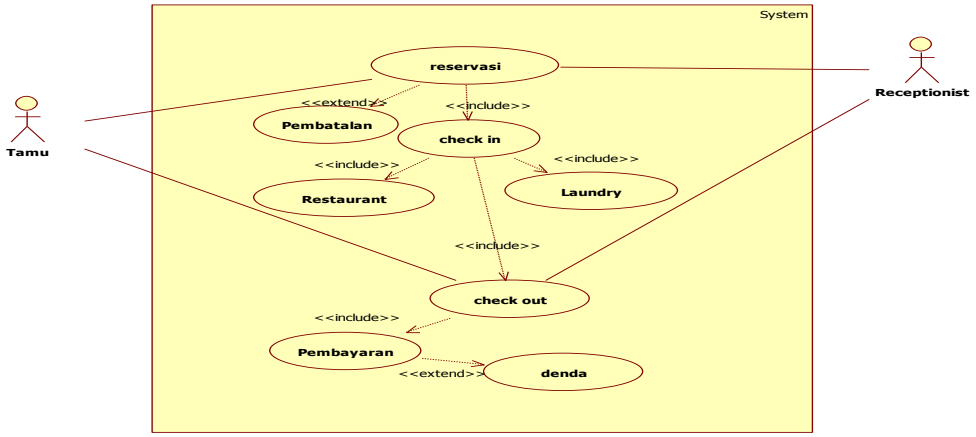
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem merupakan proses mempelajari sistem dengan cara menguraikan sistem kedalam elemen yang membentuknya sehingga diperoleh identifikasi dan dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Analisis sistem digunakan untuk mengetahui alur kerja pada Hotel Nusantara, juga dapat mengevaluasi alur kerja sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengusulkan perancangannya.

4.1.1 Diagram Use Case

Use Case adalah bagian tingkat tinggi dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. Dengan kata lain, use case menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem. Adapun use case diagram sistem informasi reservasi yang sedang berjalan adalah sebagai berikut. Sholiq (2006:60)



Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

4.1.2 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem. Ada 3 tipe aktor yaitu, pengguna sistem, sistem lain yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun, dan waktu. Sholiq (2006:58)

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Tamu	Pihak yang dapat melakukan proses reservasi, check in, pemesanan restoran, pemesanan laundry, dan check out
2	Receptionist	Pihak yang dapat mengelola proses reservasi, check in, transaksi restaurant, transaksi laundry dan check out

4.1.3 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case menjelaskan apa yang sistem akan lakukan, menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Tabel 4.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1	Reservasi	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu untuk waktu tertentu dimana yang mengelola adalah receptionist
2	Check In	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu berdasarkan waktu yang telah dipesan dimana yang mengelola adalah receptionist
3	Restaurant	Proses pemesanan makanan dan minuman yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist dalam transaksi restaurant

4	Laundry	Proses pemesanan jasa laundry yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist dalam transaksi laundry
5	Check Out	Proses yang dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist.

4.1.4 Skenario Use Case

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case yang ada dalam sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Skenario Use Case Reservasi

Identifikasi	
Nama Use Case	Reservasi
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam merekap seluruh data tamu dan data reservasi
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu mengajukan pemesanan kamar	
	2. Receptionist mengecek ketersediaan kamar. Jika kamar yang dipesan ada maka receptionist akan mencatat data pemesanan. Jika kamar yang dipesan tidak ada maka pemesanan batal
	3. Receptionist mencatat data tamu dan data kamar
	4. Receptionist menyimpan data reservasi

Tabel 4.4 Skenario Use Case Check In

Identifikasi	
Nama Use Case	Check In
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam merekap seluruh data tamu dan data check in
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu mengajukan data reservasi	
	2. Receptionist mengecek daftar reservasi. Jika data reservasi ditemukan maka receptionist akan melakukan konfirmasi checkin. Jika data reservasi tidak ada maka proses check in batal

Tabel 4.5 Skenario Use Case Restaurant

Identifikasi	
Nama Use Case	Restaurant
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi restaurant
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memesan restaurant	
	2. Receptionist mencatat pemesanan restaurant dari tamu
	3. Receptionist menghitung transaksi restaurant
	4. Receptionist menyimpan transaksi restaurant

Tabel 4.6 Skenario Use Case Laundry

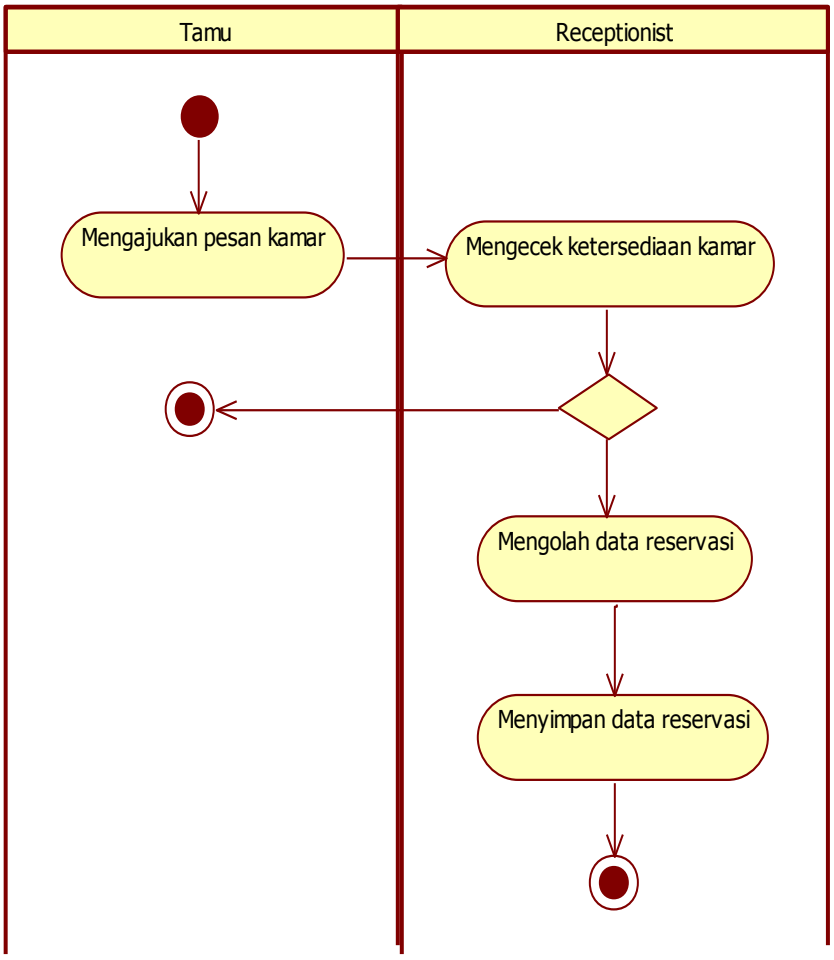
Identifikasi	
Nama Use Case	Laundry
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi laundry
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu memesan laundry	
	2. Receptionist mencatat transaksi laundry
	3. Receptionist menghitung transaksi laundry
	4. Receptionist menyimpan transaksi laundry

Tabel 4.7 Skenario Use Case Check Out

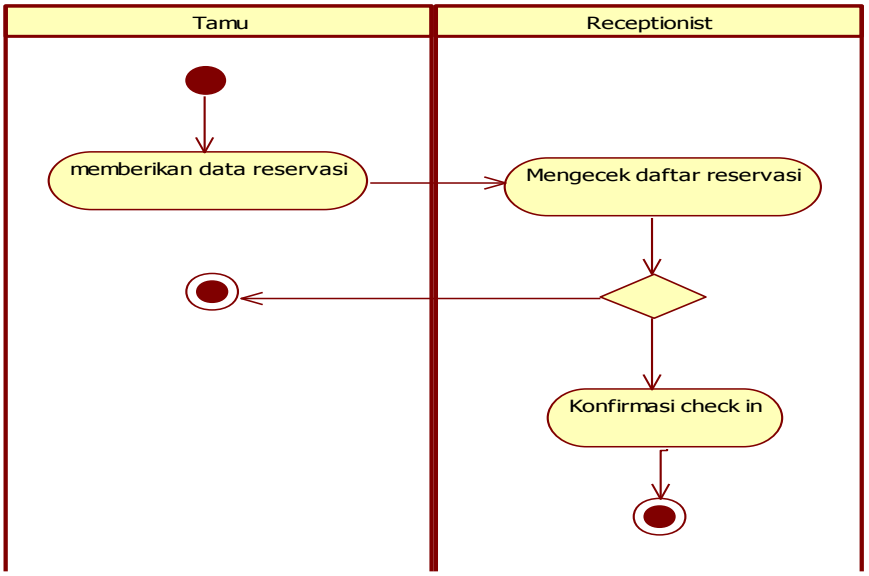
Identifikasi	
Nama Use Case	Check Out
Aktor	Tamu
Worker	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi check out
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Tamu check out	
	2. Memproses permintaan
	3. Menghitung total transaksi dan denda
	4. Memberikan tagihan
5. Menerima tagihan	
6. Membayar tagihan	
	7. Terima pembayaran tagihan
	8. Memberikan slip transaksi
9. Menerima slip transaksi	

4.1.5 Diagram Activity

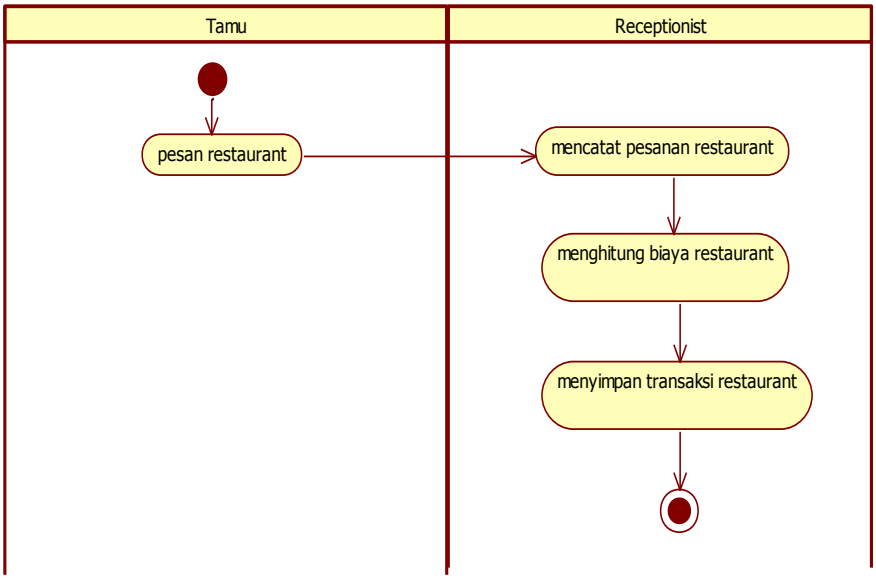
Diagram aktivitas adalah cara lainnya untuk memodelkan aliran kejadian. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut.



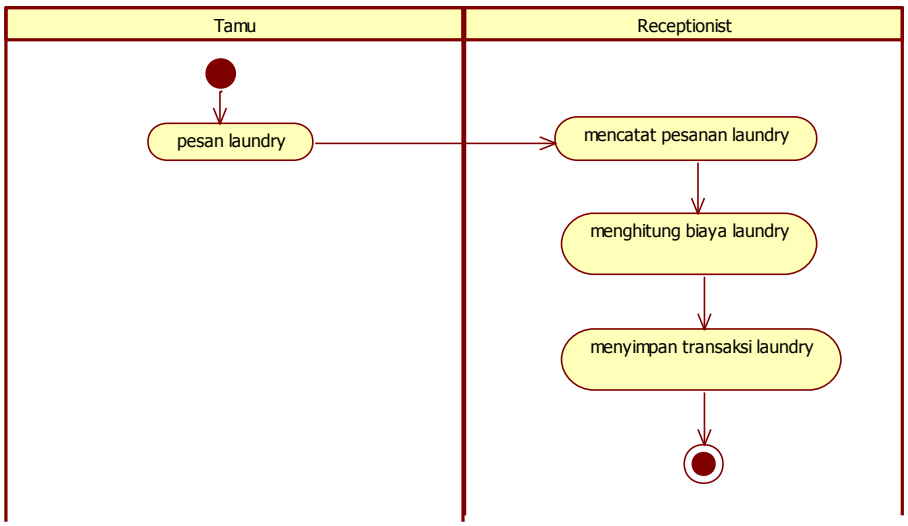
Gambar 4.2 Diagram Activity Reservasi



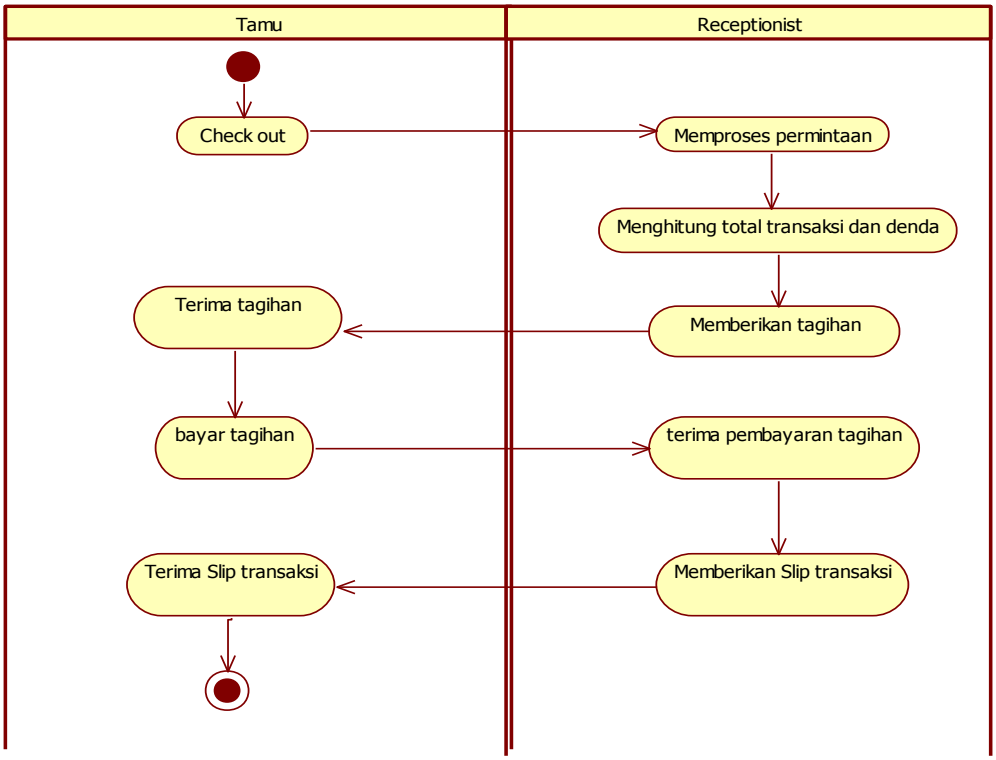
Gambar 4.3 Diagram Activity Check In



Gambar 4.4 Diagram Activity Restaurant



Gambar 4.5 Diagram Activity Laundry



Gambar 4.6 Diagram Activity Check Out

4.1.6 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.8 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Bagian	Permasalahan	Rencana Penyelesaian
Receptionist	Kurang cepatnya pemberian informasi tentang data kamar yang kosong	Membuat database agar seluruh data informasi dapat terdokumentasi baik dengan berurutan
Receptionist	Keterlambatan dalam proses perhitungan biaya total.	Membuat proses perhitungan biaya total yang terkomputerisasi.
Receptionist	Ada form yang berisi data-data yang tidak terpakai	Membuat Form yang yang efisien dan efektif.
Receptionist	Kesulitan dalam membuat laporan registrasi, tamu keluar, restoran dan laundry secara periode.	Membuat menu form yang menyediakan laporan-laporan tersebut dengan otomatis dan secara periode.
Receptionist	Keterlambatan dalam melakukan pendataan restoran dan pendokumentasian data restoran.	Membuat database agar seluruh data laundry dapat terdokumentasi dengan rapih dan berurutan.

Receptionist	Keterlambatan dalam melakukan pendataan laundry dan pendokumentasian data laundry.	Membuat database agar seluruh data laundry dapat terdokumentasi dengan rapih dan berurutan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Berdasarkan hasil analisis sistem pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada di sistem sebelumnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran umum kepada pemakai terhadap sistem yang baru. Adapun tujuan perancangan dari sistem informasi reservasi hotel ini adalah :

a. Sistem informasi reservasi ini dapat memudahkan receptionist dalam seluruh proses penginputan dan penyimpanan data sehingga dapat memperoleh informasi data sebelumnya dengan mudah dan cepat.
b. Dengan adanya sistem informasi reservasi ini dapat mempercepat proses pengolahan data karena mudah dalam pencarian data.
c. Dapat mengetahui ketersediaan kamar.
d. Dapat mempermudah receptionist dalam melakukan proses biling sistem.

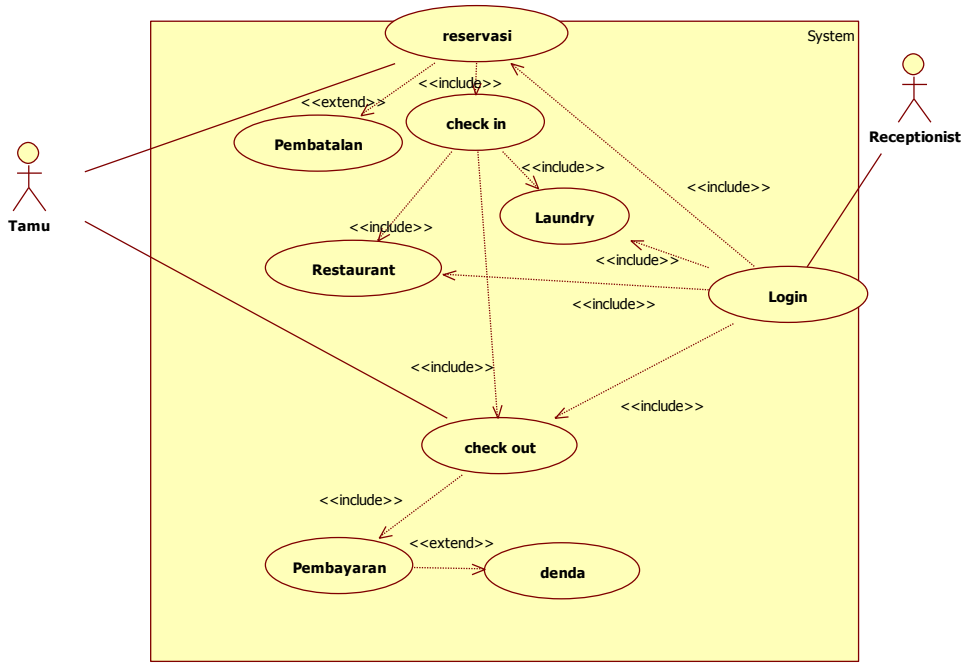
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang di Usulkan

Sistem informasi yang diusulkan untuk sistem informasi reservasi kamar ini memiliki beberapa keunggulan dan perbedaan dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang diusulkan telah terkomputerisasi, lebih mudah digunakan, integritas data terjaga, tidak akan memakan waktu yang lama dalam menginput dan mengolah data kamar, mengolah data menu, mengolah data barang laundry, transaksi reservasi, transaksi check in, transaksi restaurant, transaksi laundry, dan transaksi check out. Didalamnya telah menggunakan konsep client-server, dimana receptionist berperan memegang server yang dapat menginput, mengedit, menyimpan dan mencetak laporan tamu masuk, laporan restaurant, laporan laundry dan laporan tamu keluar sedangkan manager berperan sebagai client yang menerima hasil dari pengolahan transaksi tamu masuk, restaurant, laundry, dan tamu keluar.

Dengan adanya perancangan sistem informasi reservasi ini diharapkan dapat memudahkan receptionist dalam melakukan seluruh aktifitas yang berkaitan dengan kegiatan hotel.

4.2.3 Diagram Use Case Yang di Usulkan

Diagram use case memperlihatkan hubungan - hubungan yang terjadi antara aktor - aktor dengan use case - use case dalam sistem. Adapun use case diagram Sistem Informasi Reservasi Kamar pada Hotel Nusantara yang di usulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Use Case Yang Di Usulkan

4.2.3.1 Definisi Aktor Yang di Usulkan

Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem. Ada 3 tipe aktor yaitu, pengguna sistem, sistem lain yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun, dan waktu. Sholiq (2006:58)

Tabel 4.9 Definisi Aktor dan Deskripsi yang di Usulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Tamu	Pihak yang dapat melakukan proses check in, pemesanan restoran, pemesanan laundry, dan check out
2	Receptionist	Pihak yang dapat mengelola proses check in dan check out serta mengolah laporan tamu masuk, laporan tamu keluar

4.2.3.2 Definisi Use Case Yang di Usulkan

Use Case menjelaskan apa yang sistem akan lakukan, menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai tetapi tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana sistem melakukannya.

Tabel 4.10 Definisi Use Case dan Deskripsi yang di Usulkan

No	Use Case	Deskripsi
1	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses siapa yang berhak mengakses proses data kamar, transaksi check in, transaksi restaurant, transaksi laundry, transaksi check out, laporan tamu masuk, laporan restauran, laporan laundry, dan laporan check out. Sistem akan melakukan validasi user untuk memastikan proses-proses apa saja yang bisa di akses oleh user tersebut.
2	Reservasi	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu untuk waktu tertentu dimana yang mengelola adalah receptionist
3	Check In	Proses pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu berdasarkan waktu yang telah dipesan dimana yang mengelola adalah receptionist
4	Restaurant	Proses pemesanan makanan dan minuman yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist.
5	Laundry	Proses pemesanan jasa laundry yang dapat dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist.
6	Check Out	Proses yang dilakukan oleh tamu dan dikelola oleh receptionist.

4.2.3.3 Skenario Use Case Yang di Usulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case yang diusulkan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.11 Skenario Use Case Login yang di Usulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Login
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan petugas untuk masuk ke dalam sistem sebagai pengguna dan dapat mengakses beberapa fasilitas pada sistem
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka aplikasi sistem informasi reservasi kamar hotel nusantara	2. Menampilkan halaman form login
3. Masukkan username dan password	4. Validasi data login dengan data username dan password yang ada di database
	5. Menampilkan halaman utama sesuai dengan user yang bersangkutan
Skenario Alternatif (Username dan Password tidak sesuai)	
	1. Validasi data login dengan data username dan password yang ada di database
	2. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai dengan yang ada di database

Tabel 4.12 Skenario Use Case Reservasi yang di Usulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Reservasi
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola data reservasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka menu untuk reservasi	2. Menampilkan form reservasi
3. Mengecek data kamar yang kosong sesuai permintaan tamu	4. Mencari data kamar yang kosong
5. Mencatat data tamu dan data	6. Mengupdate data kamar

kamar	
	7. Menyimpan data kamar dan data tamu
Skenario Alternatif (Data Reservasi tidak lengkap)	
	1. Mengecek ketersediaan kamar kosong
	2. Menampilkan pesan bahwa data yang di cari ditemukan
	3. Mengecek data reservasi yang sudah terisi, memastikan tidak ada data yang kosong
	4. Menyimpan data reservasi dalam database

Tabel 4.13 Skenario Use Case Check In yang di Usulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Check In
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola data Check In
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka menu check in	2. Menampilkan form check in
3. Mengecek daftar reservasi	4. Menampilkan daftar reservasi
5. Mengkonfirnasi check in	6. Menampilkan konfirmasi check in
	7. Menyimpan data check in
Skenario Alternatif (Data Check In tidak lengkap)	
	8. Mengecek daftar reservasi
	9. Menampilkan pesan bahwa data yang di cari ditemukan
	10. Menyimpan data reservasi dalam database

Tabel 4.14 Skenario Use Case Restaurant yang di Usulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Restaurant
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi restauran
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka menu untuk restauran	2. Menampilkan form transaksi restauran
3. Mengisi data pemesanan restauran	4. Menghitung data pesanan restauran
	5. Menyimpan transaksi restauran
Skenario Alternatif (Data Transaksi Restaurant tidak lengkap)	
	6. Mengecek data transaksi restauran yang sudah terisi, memastikan tidak ada data yang kosong
	7. Menyimpan data transaksi restauran dalam database

Tabel 4.15 Skenario Use Case Laundry yang di Usulkan

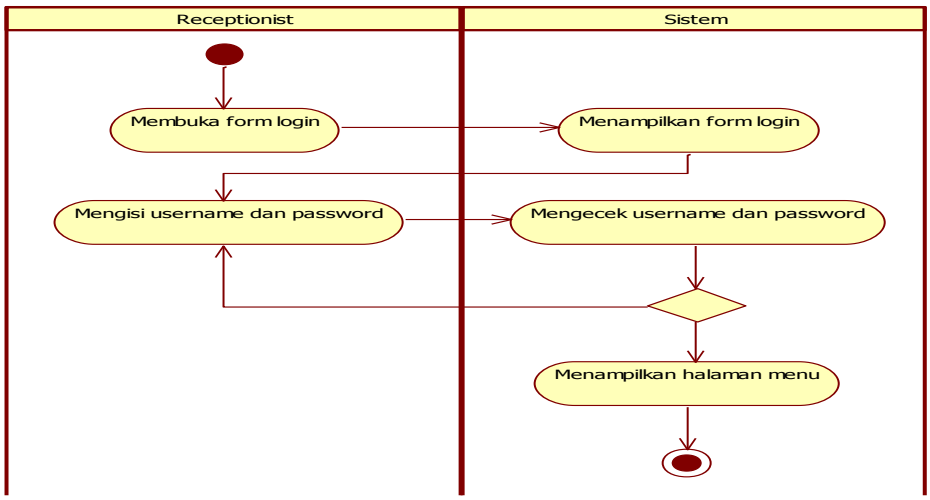
Identifikasi	
Nama Use Case	Laundry
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi laundry
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka menu untuk laundry	2. Menampilkan form transaksi laundry
3. Mengisi data laundry	
	4. Menghitung data pesanan laundry
	5. Menyimpan transaksi laundry
Skenario Alternatif (Data Transaksi Laundry tidak lengkap)	
	6. Mengecek data transaksi laundry yang sudah terisi, memastikan tidak ada data yang kosong
	7. Menyimpan data transaksi laundry dalam database

Tabel 4.16 Skenario Use Case Check Out yang di Usulkan

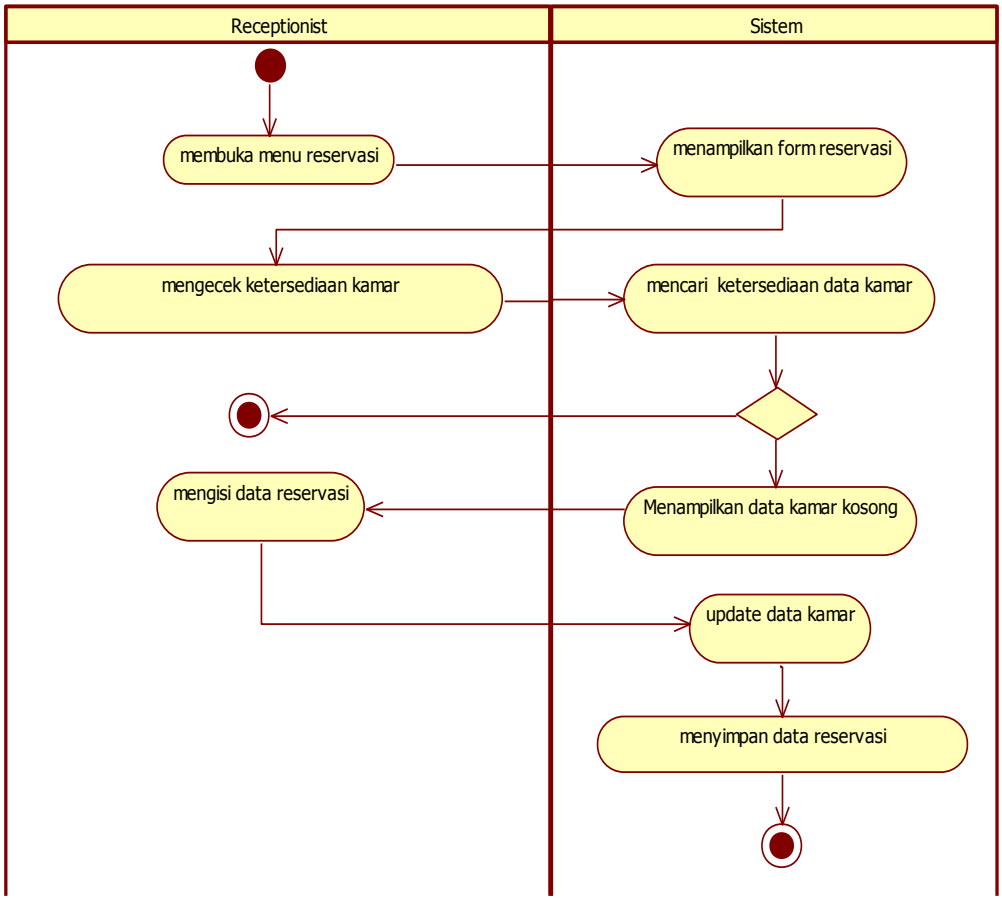
Identifikasi	
Nama Use Case	Check Out
Aktor	Receptionist
Tujuan	Memudahkan hotel dalam mengelola transaksi check out
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Membuka menu untuk check out	2. Menampilkan form transaksi check out
3. Mengisi data check out	4. Menghitung total transaksi dan denda
	5. Menyimpan transaksi check out
6. Cetak slip transaksi	
Skenario Alternatif (Data Transaksi Laundry tidak lengkap)	
	7. Mengecek data transaksi check out yang sudah terisi, memastikan tidak ada data yang kosong
	8. Menyimpan data transaksi check out dalam database

4.2.3.4 Diagram Activity Yang di Usulkan

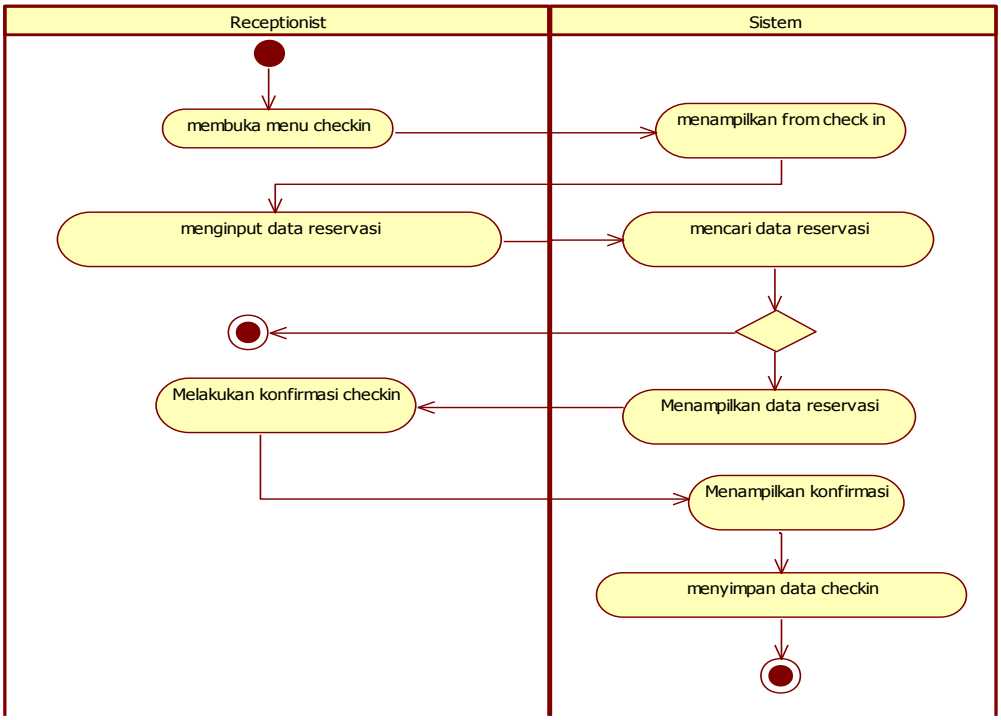
Diagram aktivitas adalah cara lainnya untuk memodelkan aliran kejadian. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut.



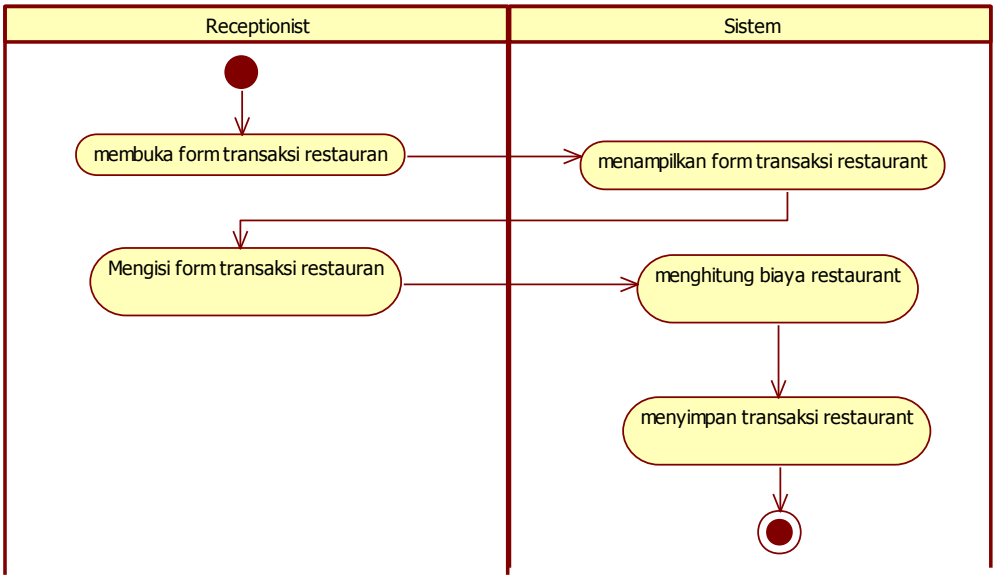
Gambar 4.8 Diagram Activity Login Yang Di Usulkan



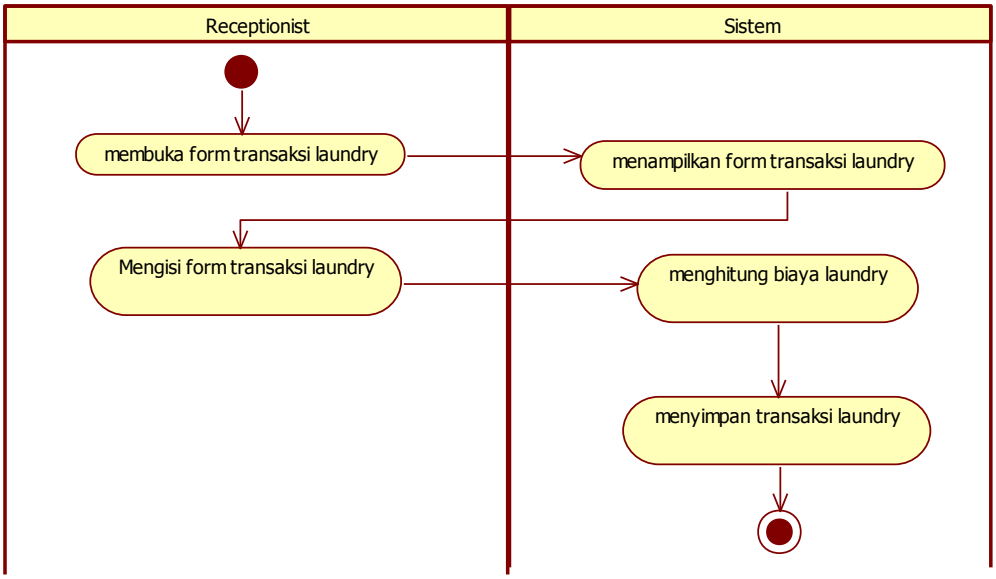
Gambar 4.9 Diagram Activity Reservasi Yang Di Usulkan



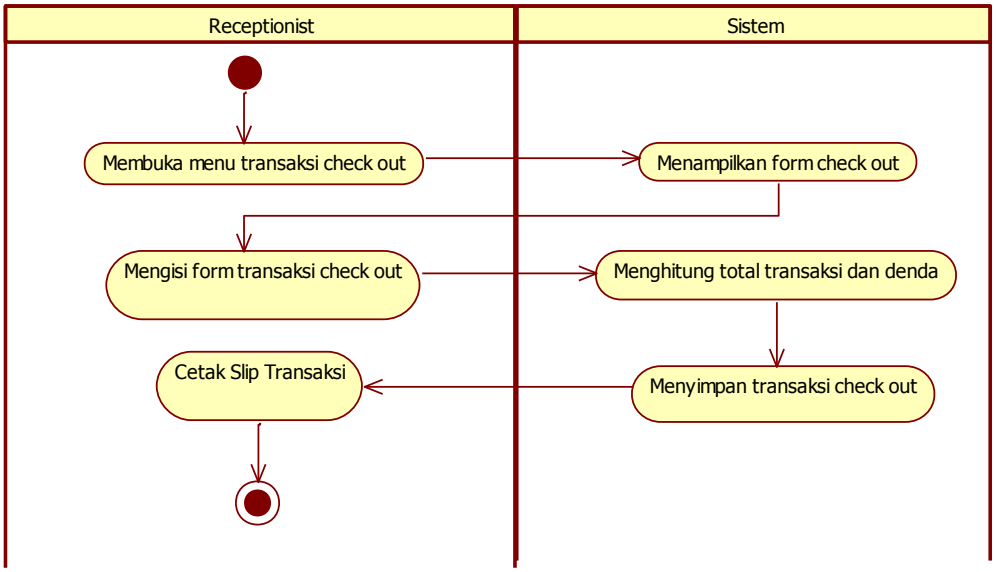
Gambar 4.10 Diagram Activity Check In Yang Di Usulkan



Gambar 4.11 Diagram Activity Restaurant Yang Di Usulkan



Gambar 4.12 Diagram Activity Laundry Yang Di Usulkan



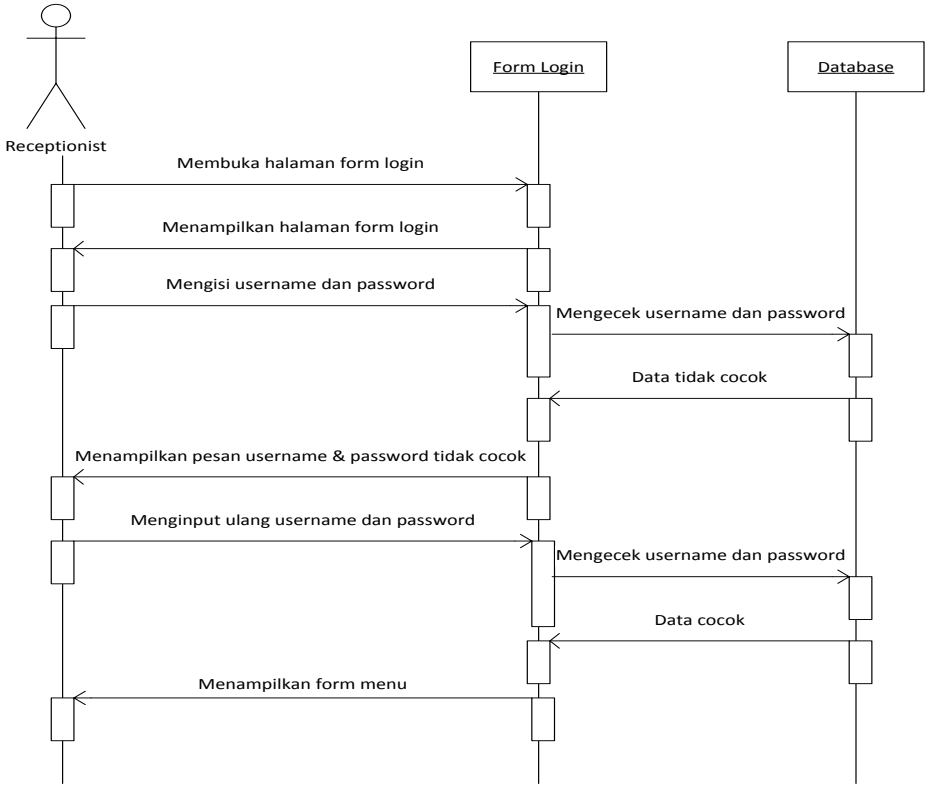
Gambar 4.13 Diagram Activity Check Out Yang Di Usulkan

4.2.4 Perancangan Prosedur Yang di Usulkan

4.2.4.1 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Login yang Diusulkan

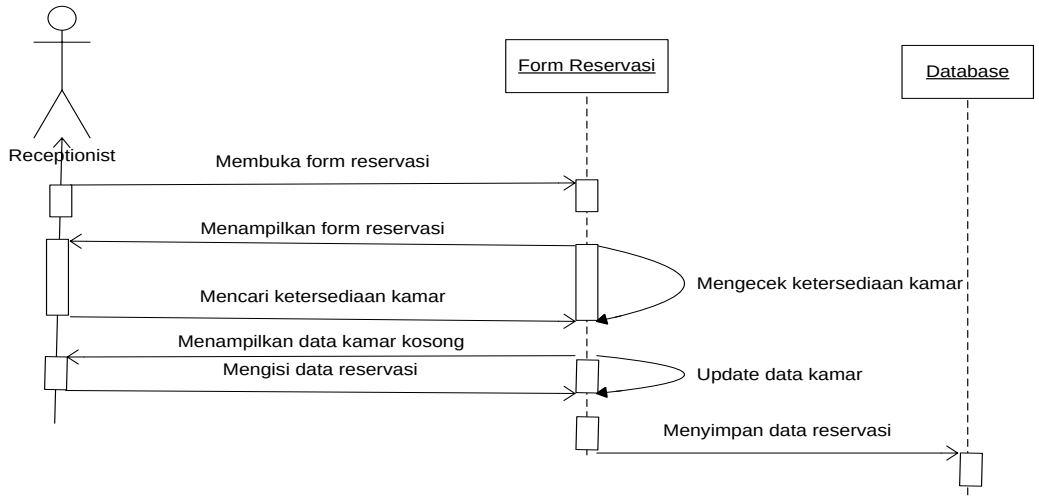
Berikut merupakan sequence diagram untuk Login. Adapun gambarnya sebagai berikut :



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Login yang Diusulkan

2. Sequence Diagram Reservasi yang Diusulkan

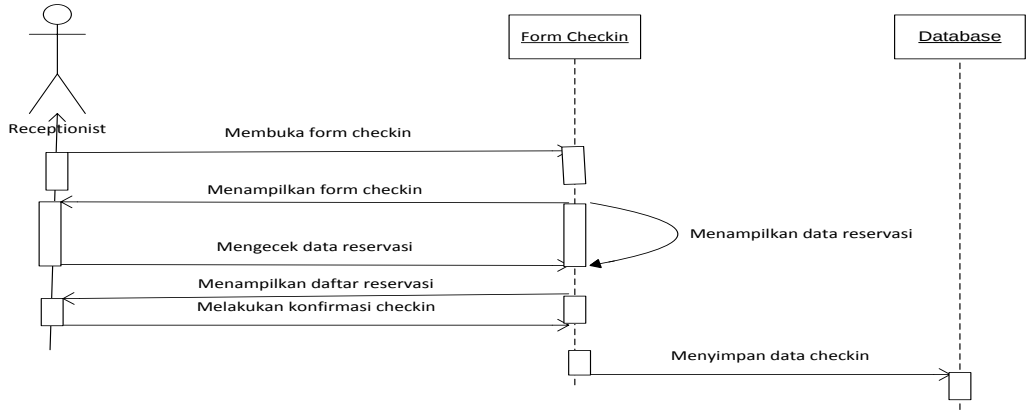
Berikut merupakan sequence diagram untuk mengelola reservasi. Adapun gambarnya sebagai berikut :



Gambar 4.15 Sequence Diagram Reservasi yang Diusulkan

3. Sequence Diagram Check In yang Diusulkan

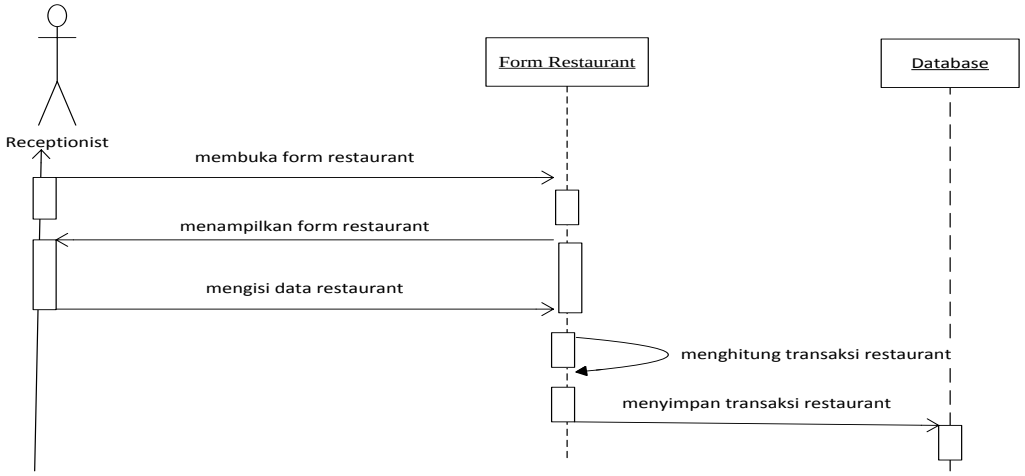
Berikut merupakan sequence diagram untuk mengelola transaksi check in Adapun gambarnya sebagai berikut :



Gambar 4.16 Sequence Diagram Check In yang Diusulkan

4. Sequence Diagram Restauran yang Diusulkan

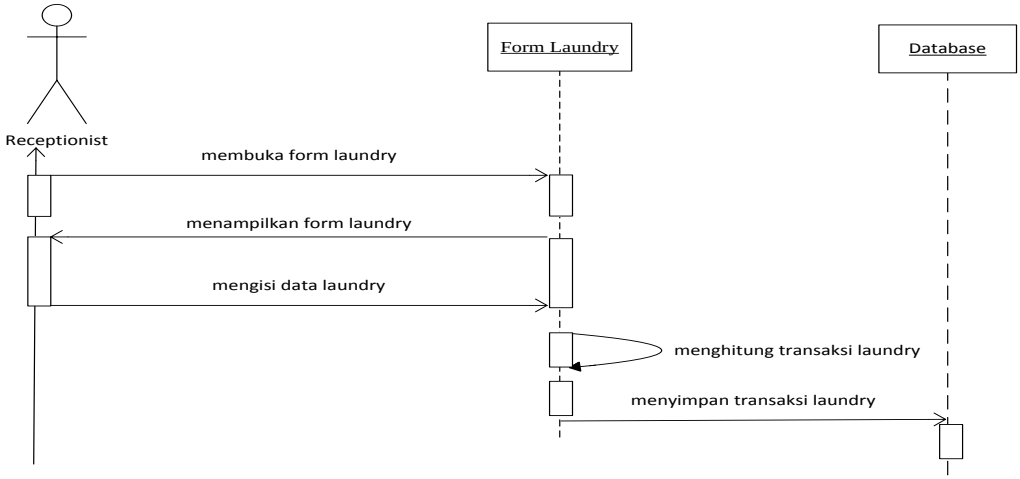
Berikut merupakan sequence diagram untuk mengelola transaksi restauran. Adapun gambarnya sebagai berikut :



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Restaurant yang Diusulkan

5. Sequence Diagram Laundry yang Diusulkan

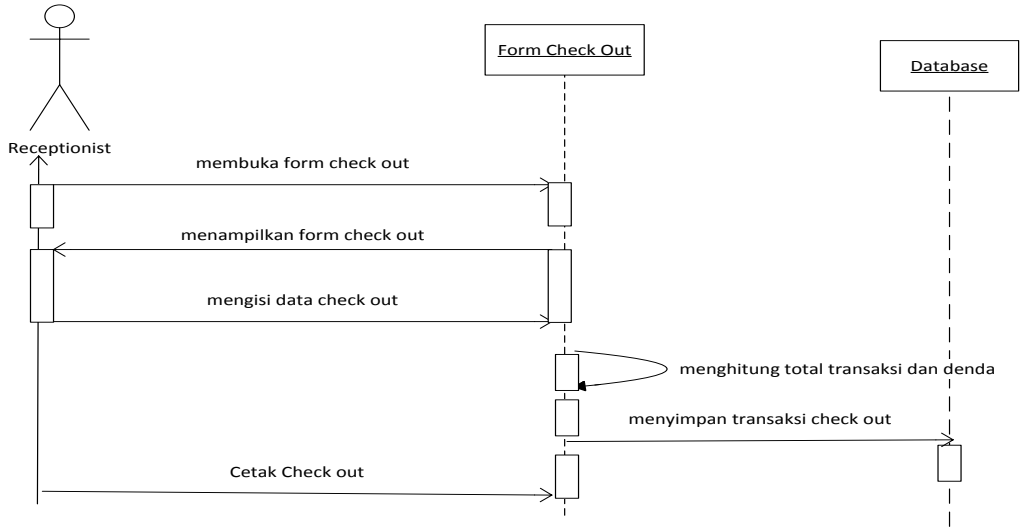
Berikut merupakan sequence diagram untuk mengelola transaksi check out. Adapun gambarnya sebagai berikut :



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Laundry yang Diusulkan

6. Sequence Diagram Check Out yang Diusulkan

Berikut merupakan sequence diagram untuk mengelola transaksi check out. Adapun gambarnya sebagai berikut :

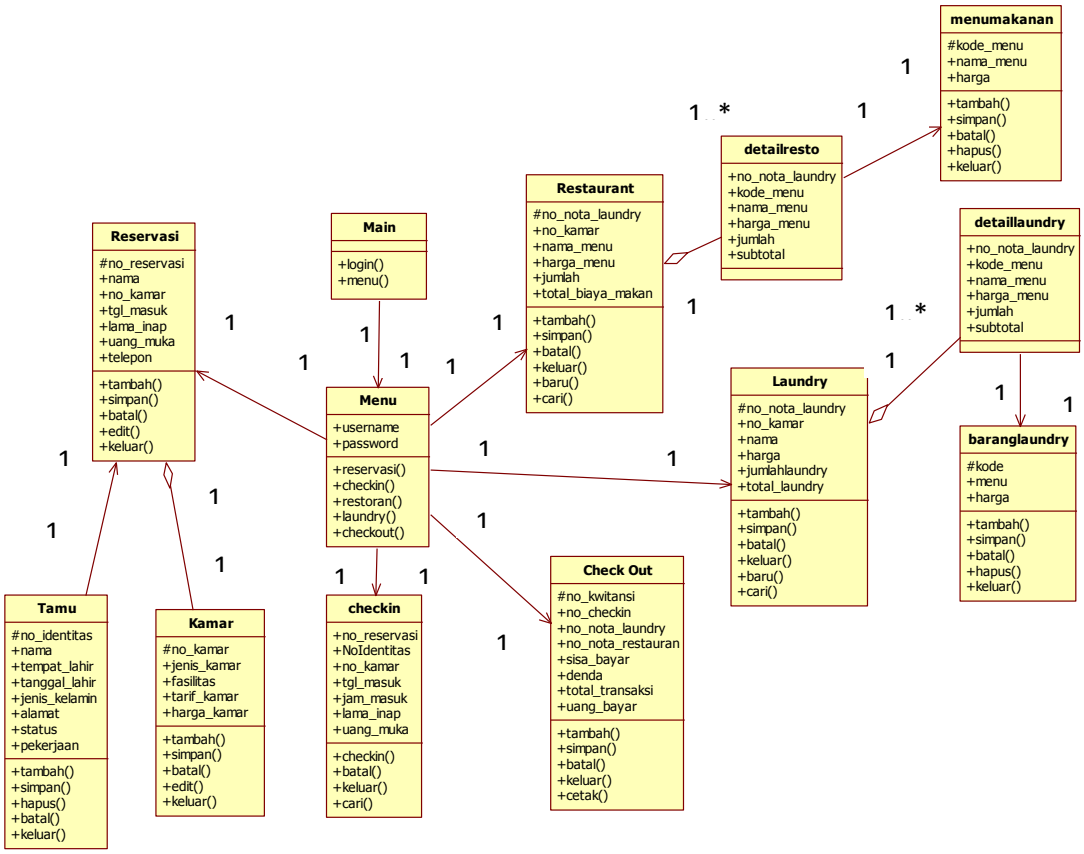


Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Check Out yang Diusulkan

4.2.4.2 Class Diagram

Diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem /perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Diagram kelas memberi gambaran/diagram statis tentang sistem/perangkat lunak dan relasi – relasi yang ada didalamnya.

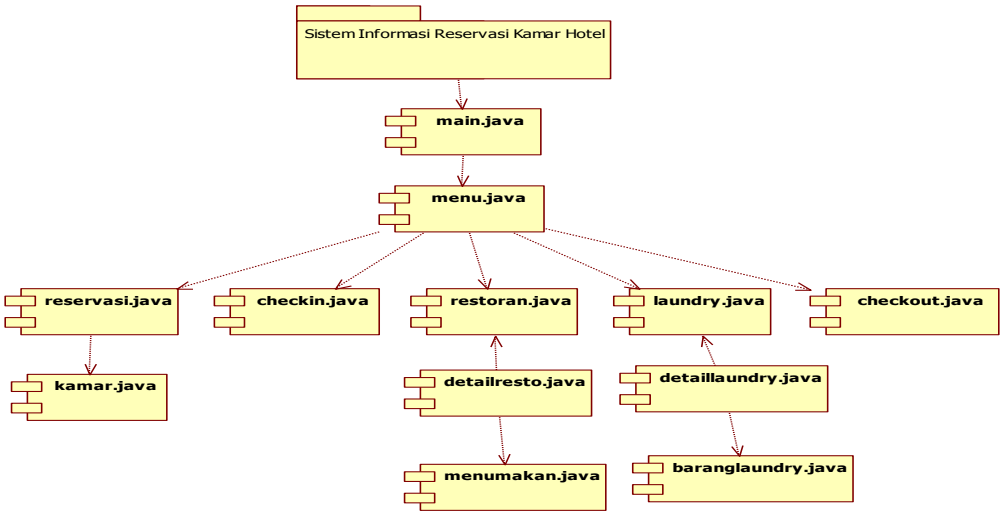
Adapun diagram class yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.20 *Class Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.3 Component Diagram

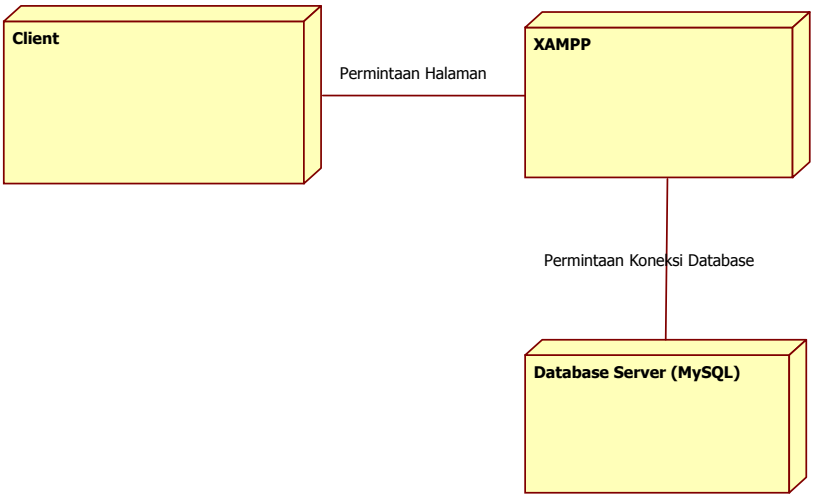
Component diagram adalah modul fisik program. Komponen – komponen yang dimaksud adalah pustaka – pustaka kode dan berkas – berkas yang ada saat program dijalankan. Adapun Component diagram yang di usulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.21 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.4 Deployment Diagram

Memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan – hubungan antara simpul itu sendiri serta proses – proses yang akan berjalan di masing – masing simpul. Adapun *Deployment diagram* yang di usulkan adalah sebagai berikut :

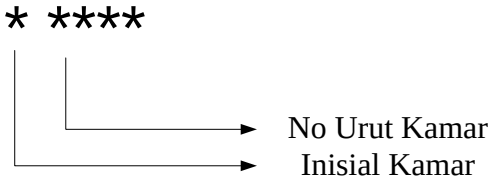


Gambar 4.22 Deployment Diagram yang Diusulkan

4.2.4.5 Kodifikasi

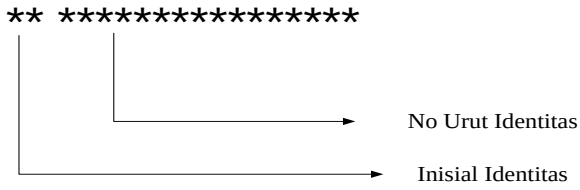
Sistem pengkodean ini dibuat guna mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Dengan adanya sistem pengkodean ini diharapkan dapat mengklasifikasikan data. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka, dan karakter khusus.

1. no_kamar



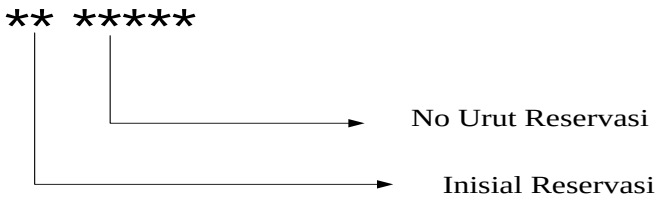
Contoh : K0001

2. no_identitas



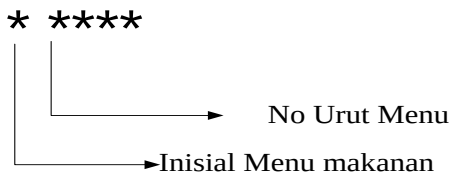
Contoh : ID3211085306890002

3. no_reservasi



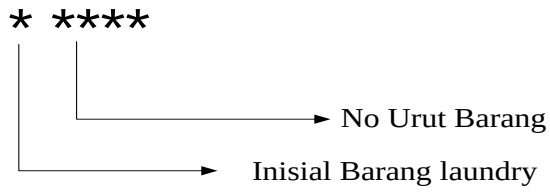
Contoh : CI00001

4. kode_menu



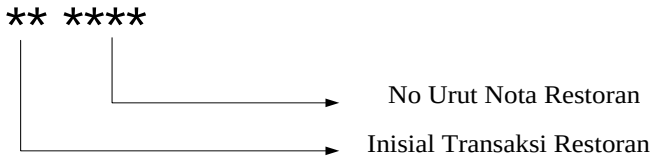
Contoh : R0001

5. kode_laundry



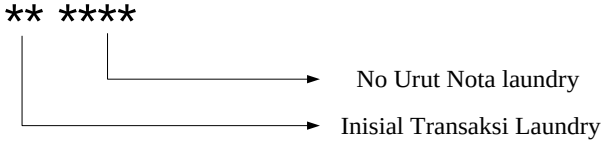
Contoh : L0001

6. no_nota_restoran



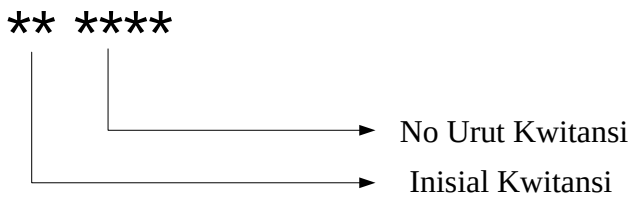
Contoh : TR0001

7. no_nota_laundry



Contoh : TL0001

8. no_kwitansi

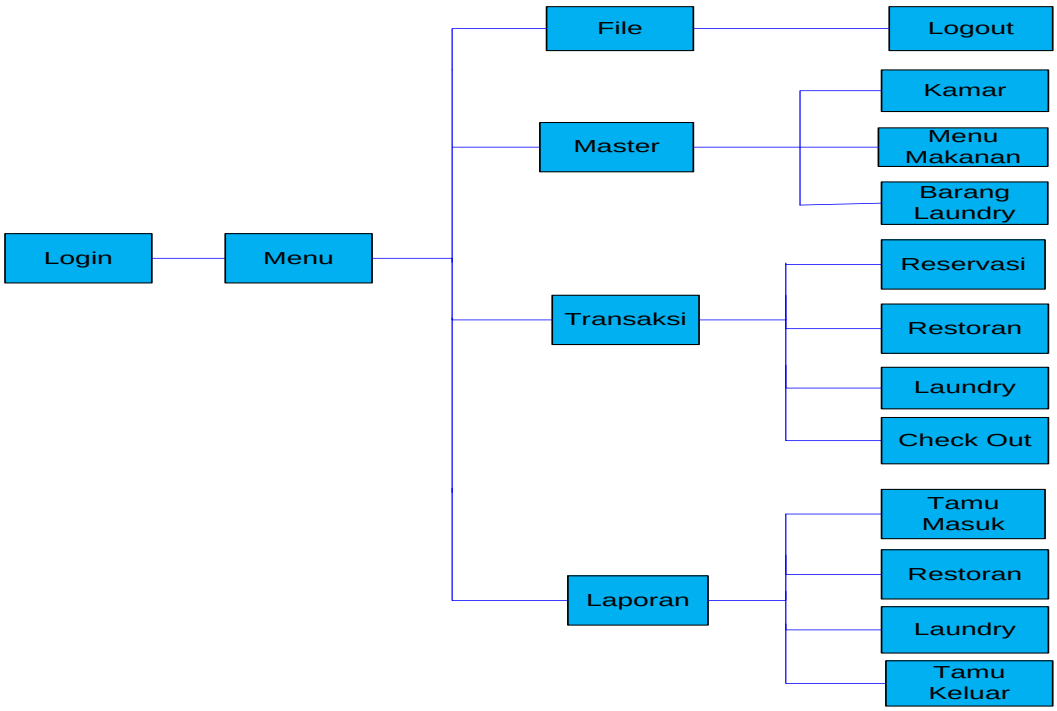


Contoh : KW0001

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Pada perancangan antar muka atau *interface* ini akan menggambarkan rancangan tampilan yang ada dalam sistem yang diusulkan. Adapun yang akan dibahas adalah struktur menu, perancangan input dan output

4.2.5.1 Struktu Menu



Gambar 4.23 Struktu Menu

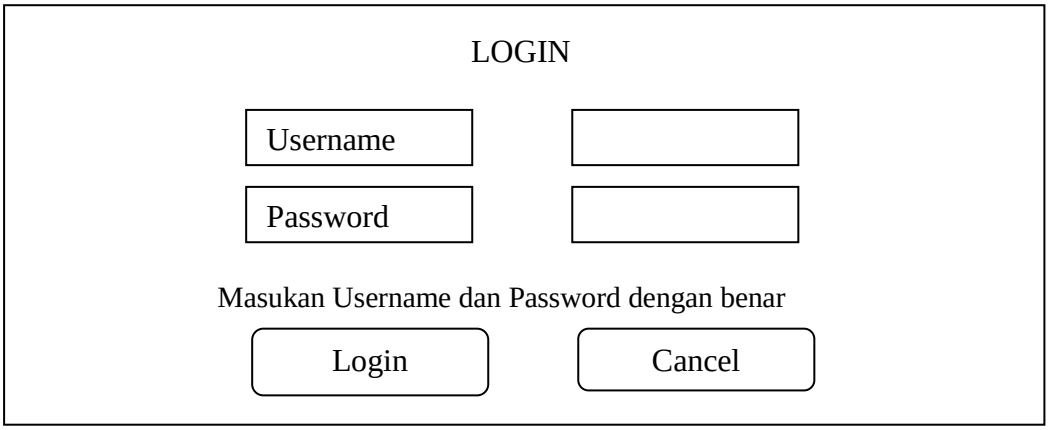
4.2.5.2 Perancangan Input

Desain input merupakan awal dimulainya suatu proses informasi. Data yang diinputkan merupakan masukan untuk sistem informasi yang akan diproses agar menghasilkan suatu informasi yang akurat. Jika data yang dimasukan kurang baik maka informasi yang dihasilkan tidak akan akurat dalam menunjang suatu pengambilan keputusan.

Agar output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan, maka input yang dimasukan ke dalam sistem harus dipersiapkan dengan desain yang baik, oleh karena itu perlu dirancang desain untuk menginputkan data ke dalam sistem, antara lain sebagai berikut :

1. Menu Login

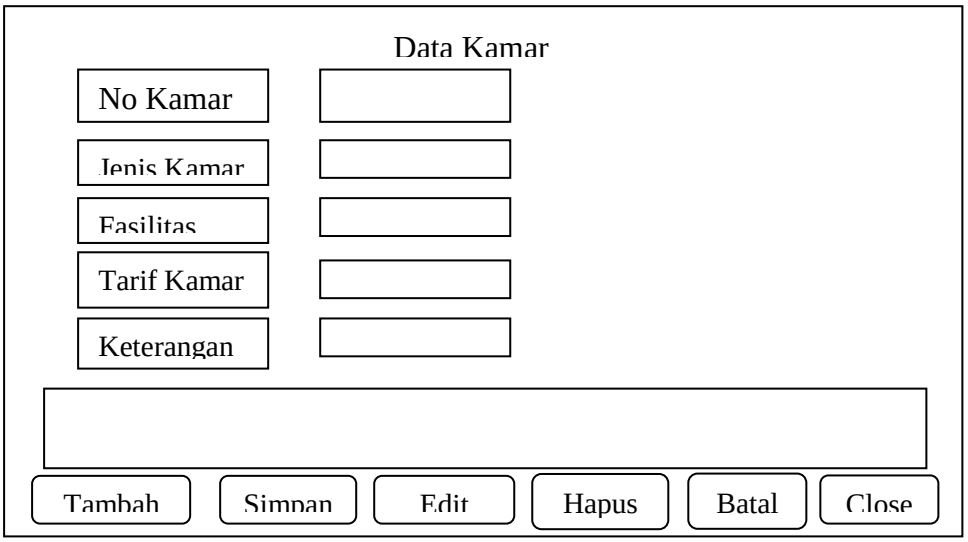
   Merupakan tampilan utama yang keluar dari program. User tinggal memasukan username dan password lalu login. Apabila salah memasukan username dan password user tidak bisa melanjutkan transaksi, dan apabila sukses user bisa memilih beberapa form.



Gambar 4.24 Perancangan Input Form Login

2. Form Input Data Kamar

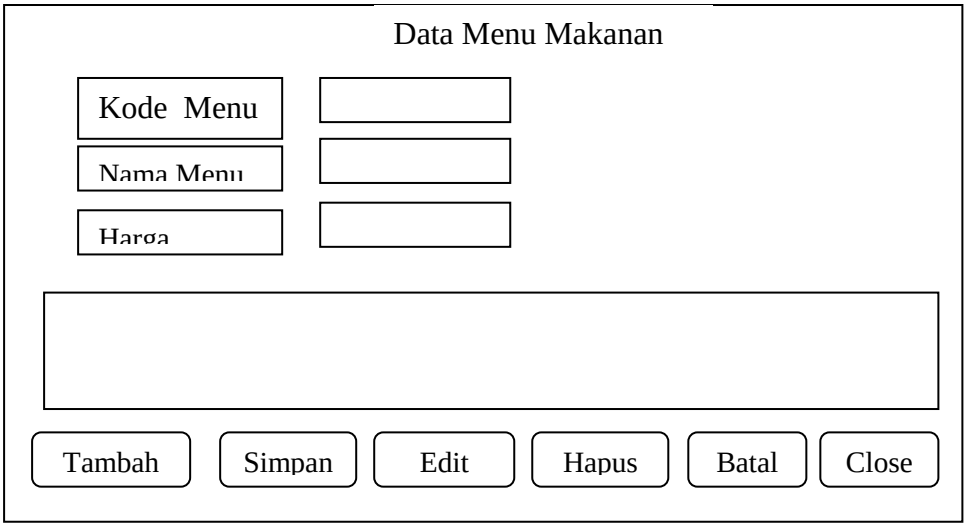
Desain input data kamar merupakan tampilan data kamar yaitu no kamar, jenis kamar, fasilitas, tarif kamar, keterangan.



Gambar 4.25 Perancangan Form Input Data Kamar

3. Form Input Data Menu

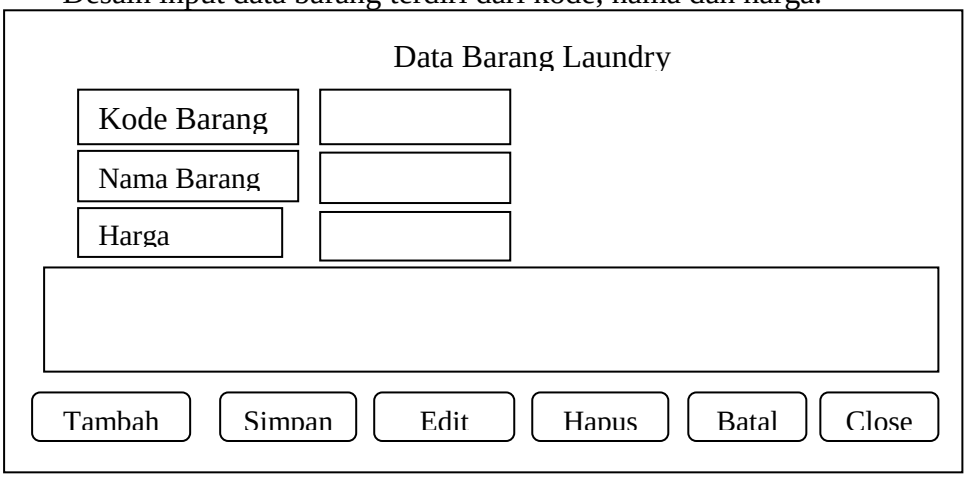
Desain input data menu merupakan tampilan data menu yaitu kode menu nama menu dan harga



Gambar 4.26 Perancangan Form Input Data Menu

4. Form Input Data Barang

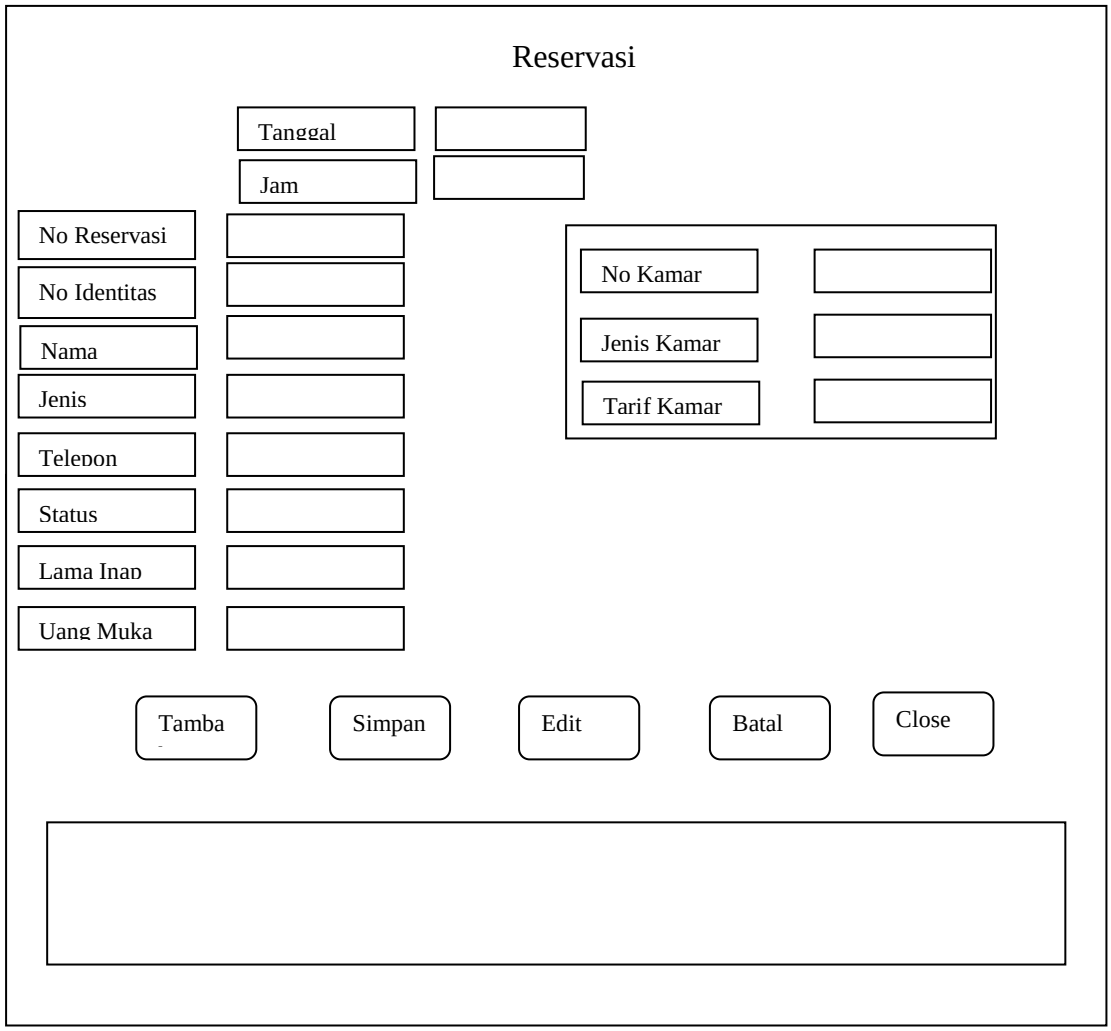
Desain input data barang terdiri dari kode, nama dan harga.



Gambar 4.27 Perancangan Form Input Data Barang

5. Form Input Transaksi Reservasi

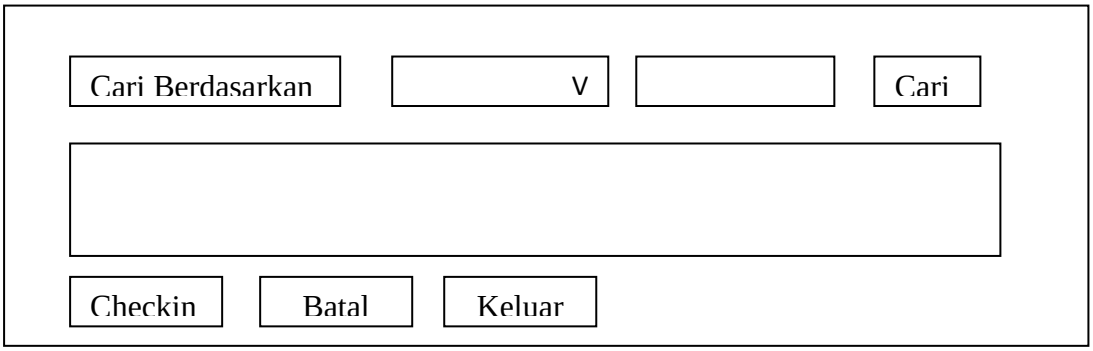
Desain input data reservasi terdiri dari tanggal masuk, jam masuk, no reservasi, no identitas, nama, jenis kelamin, telepon, status , no kamar, jenis kamar, harga, lama inap, uang muka.



Gambar 4.28 Perancangan Form Input Transaksi Reservasi

6. Form Input Transaksi Check In

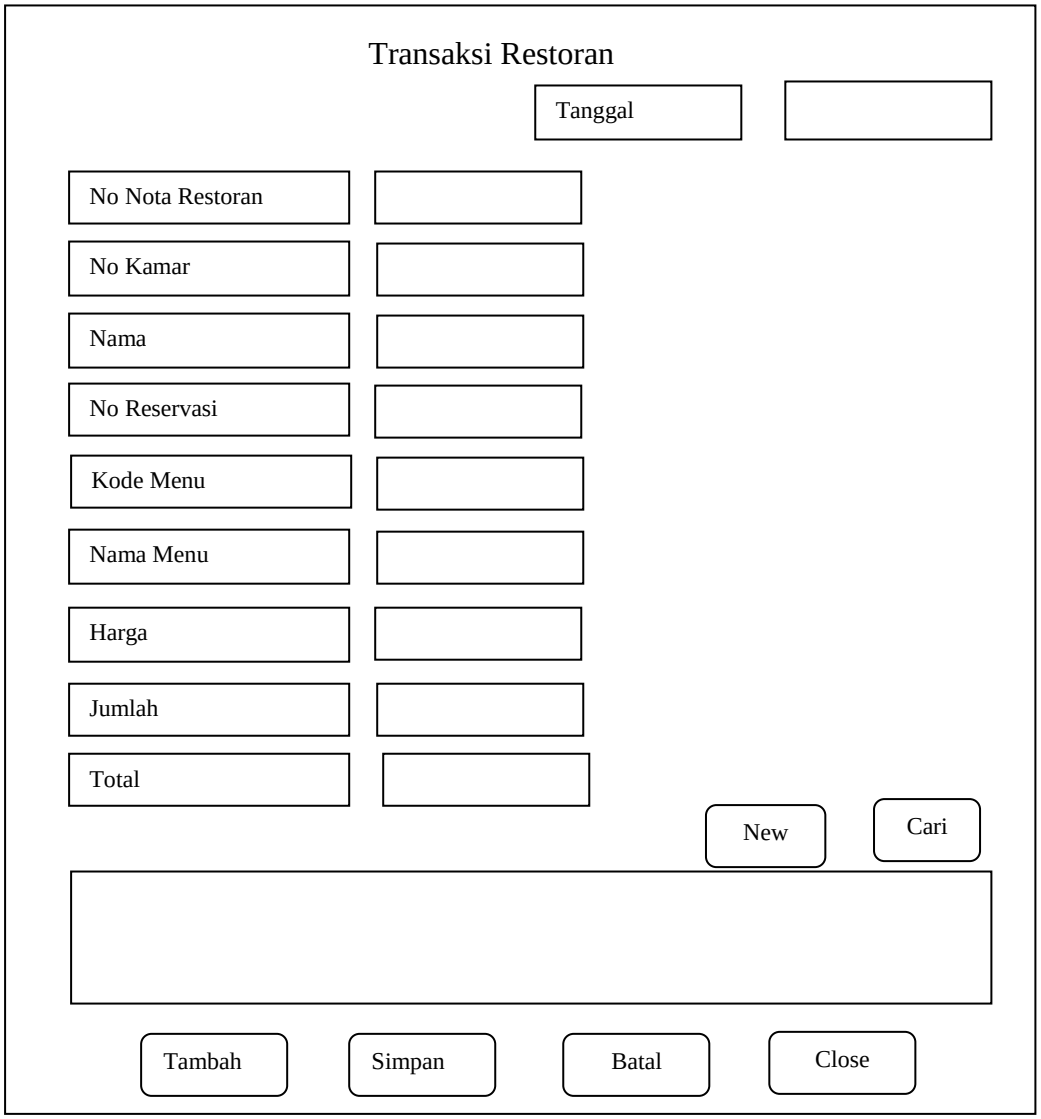
Desain input transaksi check in merupakan tampilan transaksi check in yaitu sebagai berikut



Gambar 4.29 Perancangan Form Input Transaksi Check In

7. Form Input Transaksi Restoran

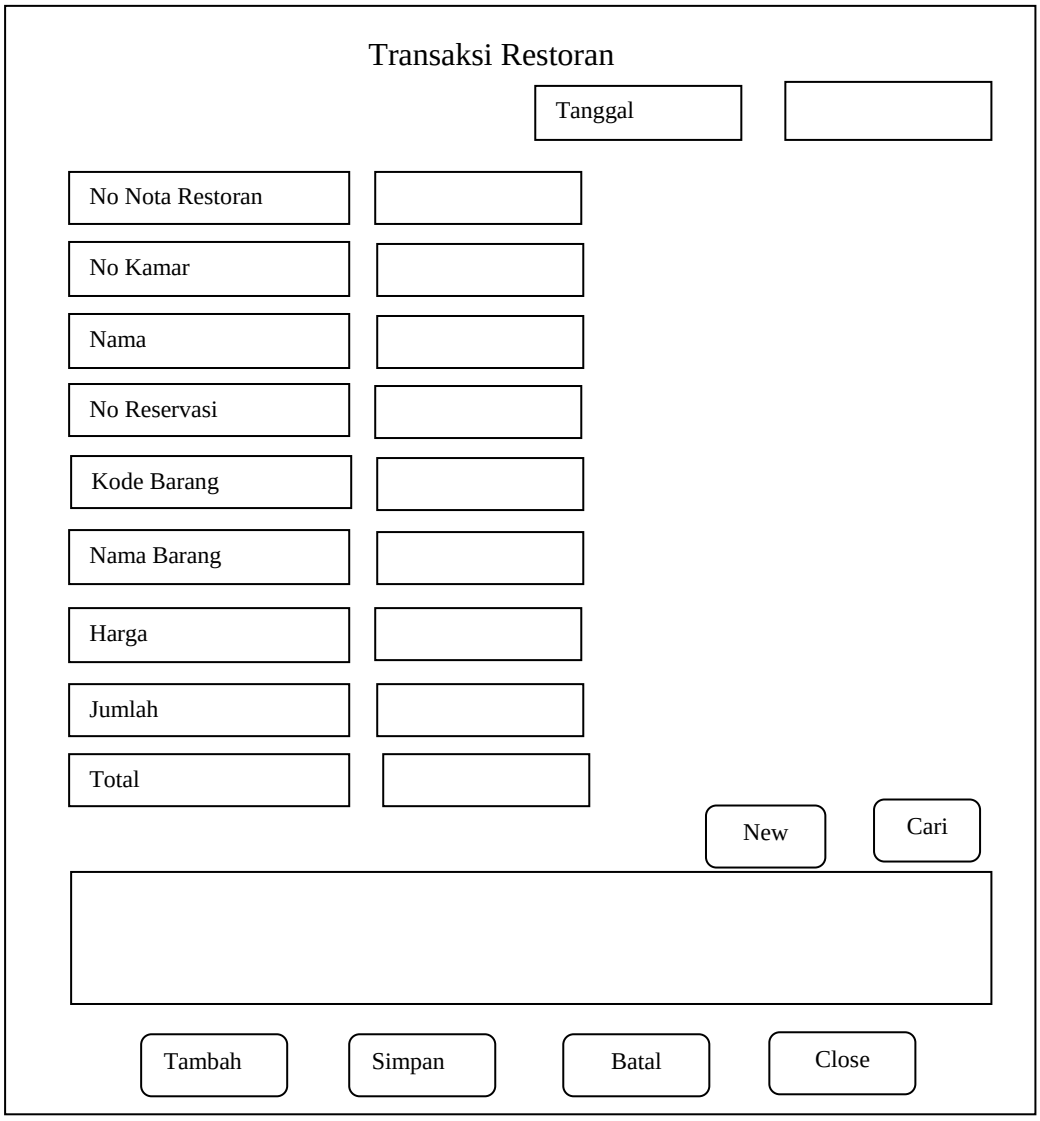
Desain input transaksi restoran merupakan tampilan transaksi restoran yaitu no nota restoran, no reservasi, nama, no kamar, kode menu, nama menu, jumlah, harga, total



Gambar 4.30 Perancangan Form Input Transaksi Restoran

8. Form Input Transaksi Laundry

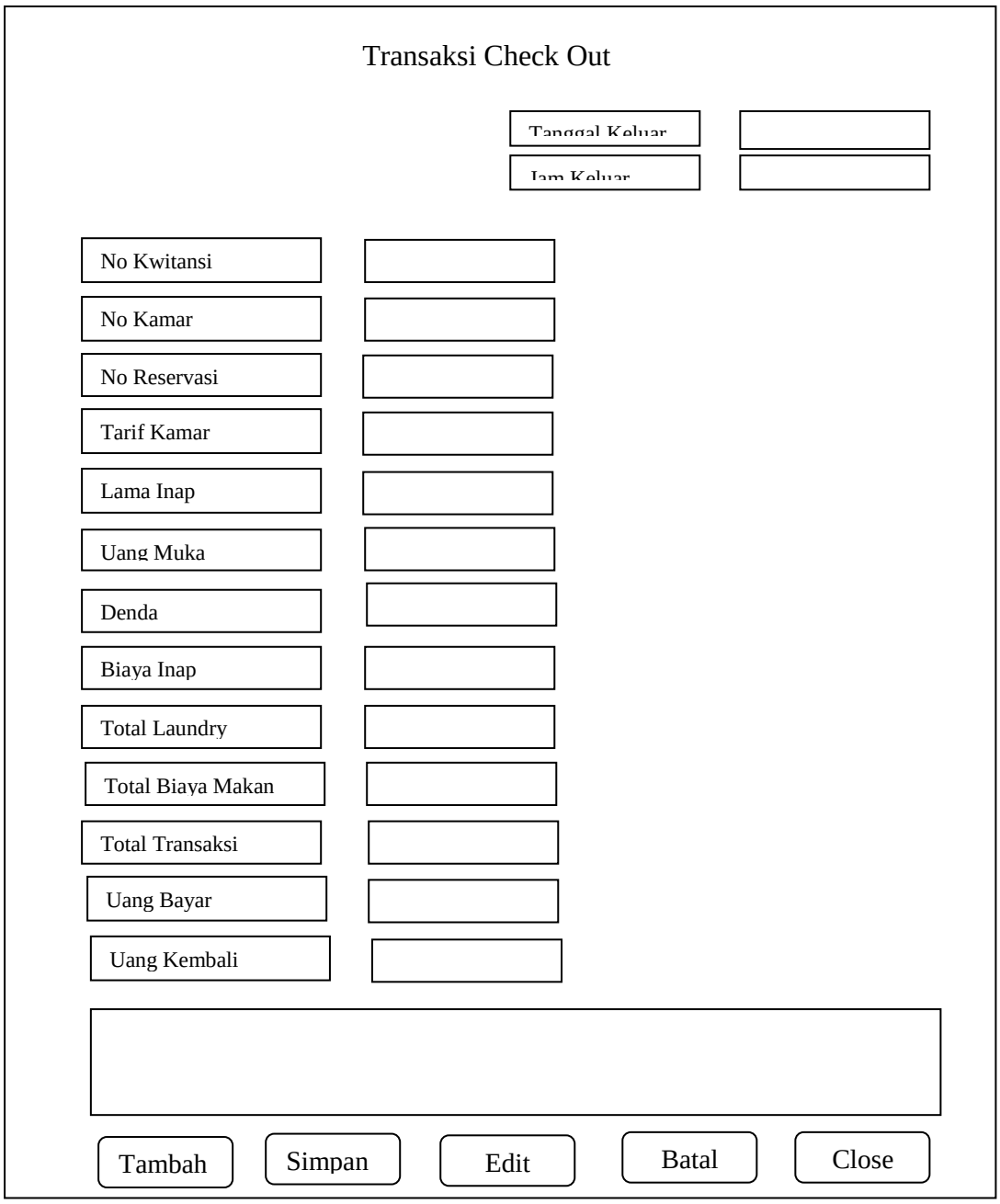
Desain input transaksi laundry merupakan tampilan transaksi laundry yaitu no nota laundry, no reservasi, nama, no kamar, jumlah, harga, total laundry



Gambar 4.31 Perancangan Form Input Transaksi Laundry

9. Form Input Transaksi Check Out

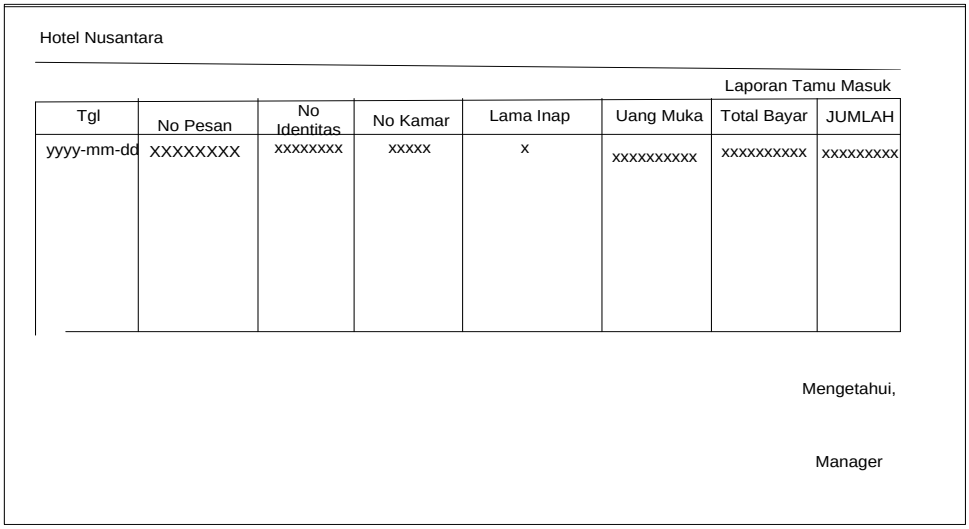
Desain input transaksi laundry merupakan tampilan transaksi laundry yaitu no kwitansi, no reservasi, nama, sisa bayar, total_biaya_makan, total_laundry, tgl_keluar, jam_keluar, denda, total_transaksi, uang_bayar, uang_kembali.



Gambar 4.32 Perancangan Form Input Transaksi Check Out

4.2.5.3 Perancangan Output

1. Perancangan Laporan Tamu Masuk


Hotel Nusantara

Laporan Tamu Masuk

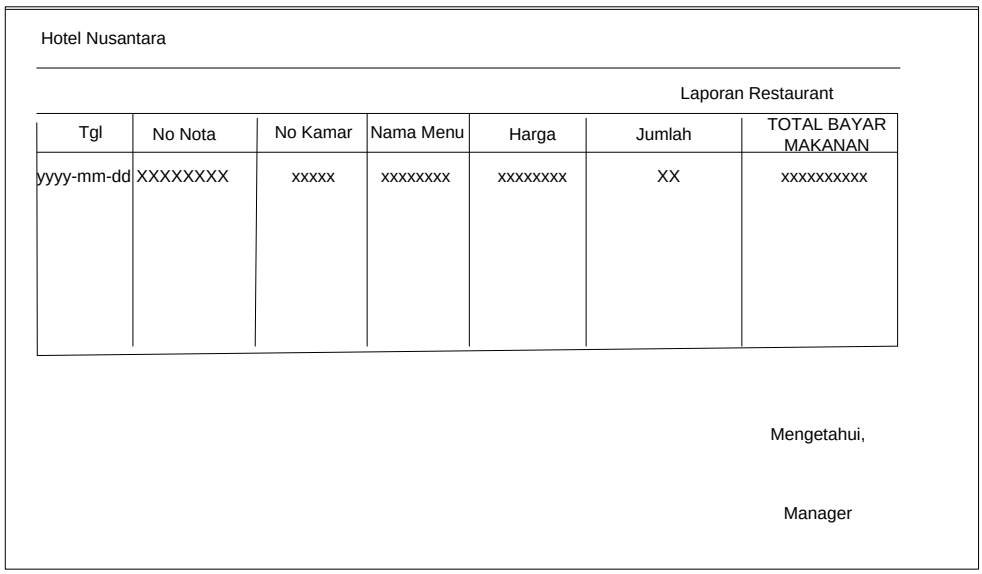
Tgl	No Pesan	No Identitas	No Kamar	Lama Inap	Uang Muka	Total Bayar	JUMLAH
yyyy-mm-dd	XXXXXXXX	xxxxxxxx	xxxxx	x	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxx

Mengetahui,

Manager

Gambar 4.33 Perancangan Output Laporan Tamu Masuk

2. Perancangan Laporan Restaurant


Hotel Nusantara

Laporan Restaurant

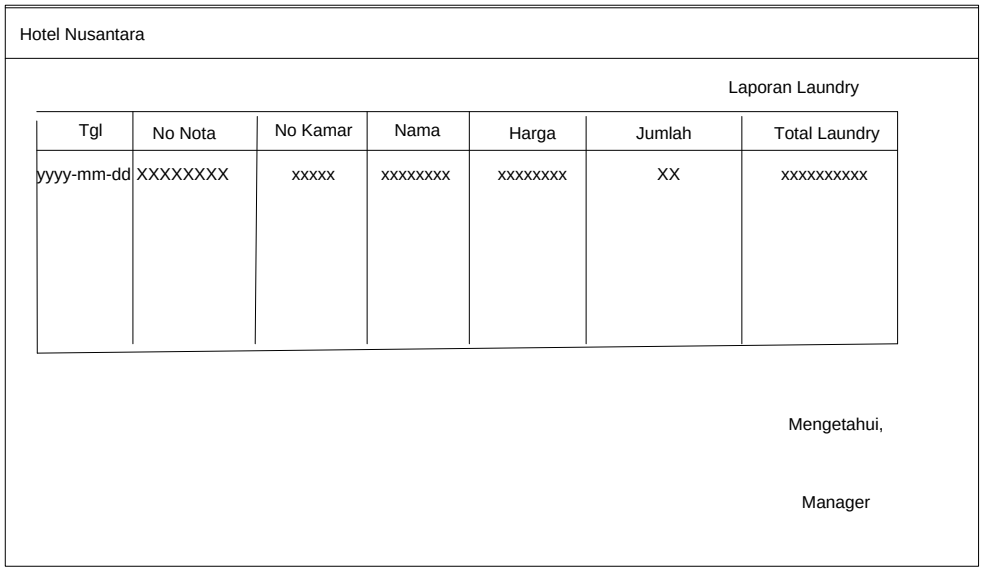
Tgl	No Nota	No Kamar	Nama Menu	Harga	Jumlah	TOTAL BAYAR MAKANAN
yyyy-mm-dd	XXXXXXXX	xxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	XX	xxxxxxxxxx

Mengetahui,

Manager

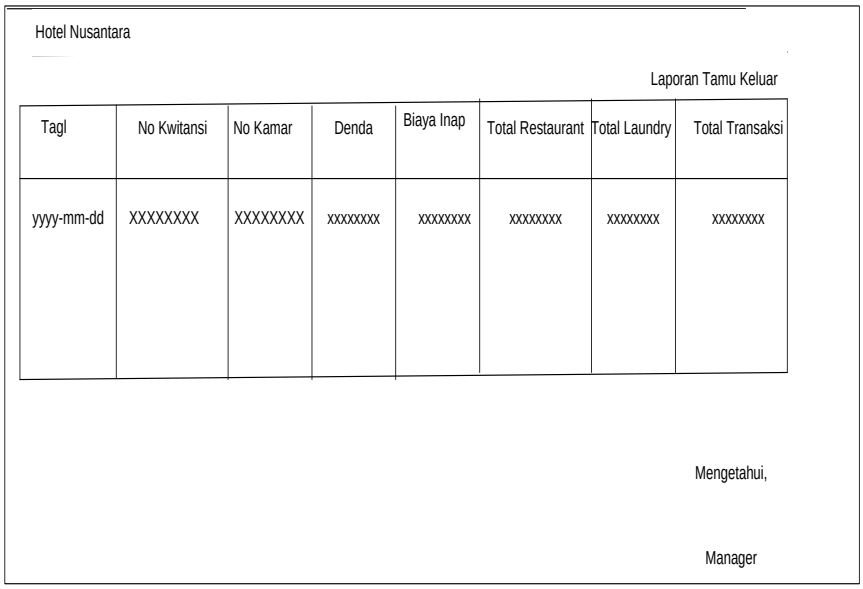
Gambar 4.34 Perancangan Output Laporan Restaurant

3. Perancangan Laporan Laundry



Gambar 4.35 Perancangan Output Laporan Laundry

4. Perancangan Laporan Tamu Keluar



Gambar 4.36 Perancangan Output Laporan Tamu Keluar

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan bisa dikatakan sebagai gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server, workstation, hub* dan pengkabelannnya. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.37 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala LAN (Local Area Network). Arsitektur Jaringan ini terdiri dari pengkabelan dan topologi. Arsitektur yang umum digunakan dalam jaringan LAN adalah berbasis kabel elektrik, melalui perkembangan teknologi optik kini banyak digunakan juga serat kabel optik sebagai media alternatif beserta kelebihan dan kekurangannya. Dimana server mengirimkan informasi, dan untuk memperoleh informasi para client terhubung pada sebuah media penghubung.