DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3
1.2.1. Identifikasi Masalah 3
1.2.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4
1.3.1. Maksud Penelitian 4
1.3.2. Tujuan Penelitian 5
1.4. Kegunaan Penelitian 5
1.4.1. Kegunaan Praktis 5
1.4.2. Kegunaan Akademis 6
1.5. Batasan Masalah 7
1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 9

2.1.1. Elemen Sistem 9
2.1.2. Klasifikasi Sistem 10
2.1.3. Analis Sistem 11
2.2. Konsep Dasar Informasi 12
2.2.1. Pengolahan Data 12
2.2.2. Siklus Informasi 12
2.2.3. Kualitas Informasi 13
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 14
2.3.1. Komponen Sistem Informasi 14
2.3.2. Manfaat Sistem Informas 16
2.3.3. Pemakai Sistem Informasi 16
2.3.4. Sumber Daya Sistem Informasi 16
2.4. Definisi Kasus yang Dianalisi 17
2.4.1. Pengertian Hotel 17
2.4.2. Pengertian Reservasi 18
2.5. Arsitektur Jaringan 18
2.5.1. Jenis – jenis Jaringan Komputer 18
2.5.2. Topologi Jaringan Komputer 19
2.6. MySQL 22
2.7. NetBeans 23
2.8. Ampps 24
2.9. iReport 24
2.10. Java 25

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 27
3.1.1. Sejarah Singkat 27
3.1.2. Visi dan Misi 27
3.1.3. Struktur Organisasi 29
3.1.5. Deskripsi Pekerjaan 30
3.2. Metode Penelitian 33
3.2.1. Desain Penelitian 33

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data..... 35
3.2.2.1. Sumber Data Primer..... 35
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder..... 36
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 37
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 37
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 38
3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 39
3.2.4. Pengujian Software..... 41

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 42
4.1.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan..... 42
4.1.1.1. Use Case Diagram..... 42
4.1.1.2. Scenario Use Case..... 43
4.1.1.3. Activity Diagram..... 47
4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan 51
4.2. Perancangan Sistem..... 51
4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 51
4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 52
4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 52
4.3.2.1. Use Case..... 52
4.3.2.2. Scenario Use Case..... 53
4.3.2.3 Activity Diagram..... 57
4.3.2.4 Sequence Diagram 63
4.3.2.5 Class Diagram..... 66
4.3.2.6 Component Diagram..... 66
4.3.2.7 Deployment Diagram..... 67
4.3.2.8 Kodefikasi 68
4.2.4. Perancangan Antar Muka 70
4.2.4.1. Struktur Menu 70
4.2.4.2 Perancangan Input..... 71
4.2.4.3. Perancangan Output 81
4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan..... 84

BAB V. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

5.1. Pengujian 85
5.1.1. Rencana Pengujian 85
5.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian 86
5.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian 92
4.2. Implementasi 92
4.2.1. Batasan Implementasi 92
4.2.2. Implementasi Perangkat Lunak 93
4.2.3. Implementasi Perangkat Keras 93
4.2.4. Implementasi Basis Data 94
4.2.5. Implementasi Antar Muka 100
4.2.6. Implementasi Instalasi Program 104
4.2.7. Penggunaan Program 107

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 120
6.2. Saran 121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSLKUSIF

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Hal
2.1.	Elemen – elemen Sistem	10
2.2	Siklus Pengolahan Data	13
2.3	Sumber daya sistem informasi	17
2.4	Topologi Jaringan Komputer	20
3.1	Struktur Organisasi	29
3.2	Prototype Model	39
4.1	Use case sistem yang sedang berjalan	42
4.2	Activity Diagram reservasi yang sedang berjalan	47
4.3	Activity Diagram check in yang sedang berjalan	48
4.4	Activity Diagram check out yang sedang berjalan	49
4.5	Activity Diagram laundry yang sedang berjalan	50
4.6	Activity Diagram restoran yang sedang berjalan	50
4.7	Use Case yang diusulkan	52
4.8	Activity Diagram Login yang diusulkan	57
4.9	Activity Diagram Reservasi yang diusulkan	58
4.10	Activity Diagram Check In yang diusulkan	59
4.11	Activity Diagram Pemesanan Restoran yang diusulkan	60
4.12	Activity Diagram Pemesanan Laundry yang diusulkan	61
4.13	Activity Diagram Check Out yang diusulkan	62
4.14	Sequence Diagram Login yang diusulkan	63
4.15	Sequence Diagram Reservasi yang diusulkan	63

4.16 Sequence Diagram Check In yang diusulkan 64
4.17 Sequence Diagram Pemesanan Restoran yang diusulkan 64
4.18 Sequence Diagram Pemesanan Laundry yang diusulkan 65
4.19 Sequence Diagram Check Out yang diusulkan 65
4.20 Class Diagram Sistem yang Diusulkan 66
4.21 Component Diagram Sistem yang Diusulkan 67
4.22 Deployment Diagram Sistem yang Diusulkan 68
4.23 Struktur Menu 70
4.24 Perancangan Input Login 71
4.25 Perancangan Input Menu Utama 72
4.26 Perancangan Input View Reservation 72
4.27 Perancangan Input New Reservation 73
4.28 Perancangan Input Room Reservation Details 74
4.29 Perancangan Input Payment 75
4.30 Perancangan Input Payment Details 75
4.31 Perancangan Input Laundry 76
4.32 Perancangan Input Detail Laundry 76
4.33 Perancangan Input Restoran 77
4.34 Perancangan Input Detail Restoran 78
4.35 Perancangan Input Pembayaran Restoran 79
4.36 Perancangan Input Report 79
4.37 Perancangan Input Room Monitoring 80
4.38 Perancangan Input Search Room 80
4.39 Perancangan Output Kartu Tamu 81

4.40 Perancangan Output Struk Check Out 82
4.41 Perancangan Output Laporan Reservasi 82
4.42 Perancangan Output Laporan Transaksi Restoran 83
4.43 Perancangan Output Laporan Transaksi Laundry 83
4.44 Perancangan Arsitektur Jaringan 84
5.1 Installer 104
5.2 Running Installer 105
5.3 Informasi program 105
5.4 License agreement program 106
5.5 Pilih destinasi program ..... .106
5.6 Instalasi selesai ..... .107
5.7 Form Login ..... .107
5.8 Error Message Dialog ..... .108
5.9 Success Message Dialog ..... .108
5.10 Tampilan Form Menu Utama ..... .108
5.11 Data Reservasi ..... .109
5.12 Form reservation ..... .109
5.13 Form reservation perubahan status check in ..... .110
5.14 Form reservation perubahan status check out ..... .110
5.15 Form restaurant ..... .111
5.16 Form detail order restaurant ..... .111
5.17 Form pilih menu makanan restaurant ..... .112
5.18 Form transaksi laundry ..... .112
5.19 Form detail order laundry ..... .113

5.20 Form payment restoran ..... .113
5.21 Form payment check out ..... .114
5.22 Form payment details ..... .114
5.23 Form pilih pencetakan laporan ..... .114
5.24 Form monitoring kamar ..... .115
5.25 Form Cari Ketersediaan kamar ..... .115
5.26 Struk pembayaran restaurant ..... .116
5.27 Kartu tamu ..... .116
5.28 Struk check out ..... .117
5.29 Laporan Reservasi ..... .117
5.30 Laporan Transaksi Restoran ..... .118
5.31 Laporan Transaksi Laundry ..... .119

DAFTAR TABEL

Tabel	Nama Tabel	Hal
1.1	Perserntase Tingkat Hunian dan Pendapatan	2
4.1	Scenario Use Case Reservasi	43
4.2	Scenario Use Case Check In	44
4.3	Scenario Use Case Check Out	44
4.4	Scenario Use Case Transaksi Laundry	45
4.5	Scenario Use Case Transaksi Restoran	46
4.6	Scenario Use Case Login	53
4.7	Scenario Use Case Reservasi yang Diusulkan	54
4.8	Scenario Use Case Check In yang Diusulkan	54
4.9	Scenario Use Case Pemesanan Restoran	55
4.10	Scenario Use Case Pemesanan Laundry	56
4.11	Scenario Use Case Check Out	56
5.1	Rencana Pengujian	85
5.2	Pengecekan Login	85
5.3	Input Data Kamar	86
5.4	Input Data Menu Restoran	86
5.5	Input Data Item Laundry	87
5.6	Input Data Reservasi	87
5.7	Input Data Transaksi Check In	88
5.8	Input Data Transaksi Restoran	89
5.9	Input Data Transaksi Laundry	90

5.10 Input Data Transaksi Check Out 90

5.11 Implementasi halaman login..... 100

5.12 Implementasi menu utama..... 100

5.13 Implementasi sub menu *file*..... 101

5.14 Implementasi Sub Menu Master Data 101

5.15 Implementasi Sub Menu Transaction..... 102

5.16 Implementasi Sub Menu Master Report..... 102

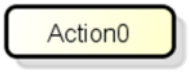
5.17 Implementasi Sub Menu Master Help..... 103

DAFTAR SIMBOL

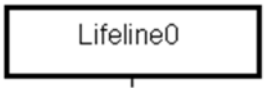
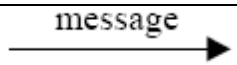
Simbol-simbol pada Use Case :

SIMBOL	KETERANGAN
	**Actor** Yang berinteraksi dengan sistem
	**Case** Menunjukan proses yang dilakukan sistem
	Aliran / Arus Menunjukan arus informasi

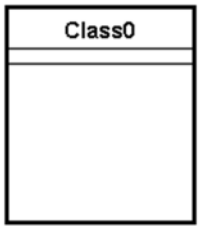
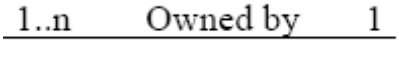
Simbol-simbol pada Activity Diagram :

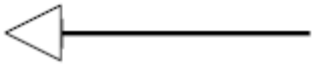
SIMBOL	KETERANGAN
	**Trigger** Pemicu untuk berjalannya suatu kegiatan
	**Avtivity** Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh actor atau sistem
	**End** Merupakan penanda bahwa kegiatan berakhir
	Aliran / Arus Menunjukan arus informasi

Simbol-simbol pada Sequence Diagram :

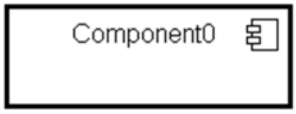
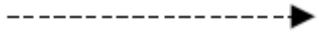
SIMBOL	KETERANGAN
	**Object** Merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal.
	**Actor** Juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom
	Lifeline Juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom
	**Activation** Mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
	**Message** Mengindikasikan komunikasi antara object-object.

Simbol-simbol pada Class Diagram :

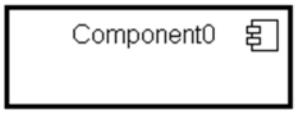
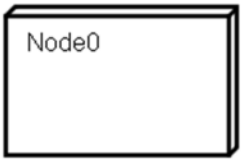
SIMBOL	KETERANGAN
	***Class*** Adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian.
	**Assosiation** Sebuah asosiasi merupakan sebuah *relationship* paling umum antara 2 class

	**Generalization** Sebuah relasi *generalization* sepadan dengan sebuah relasi *inheritance* pada konsep berorientasi obyek

Simbol-simbol pada Component Diagram :

SIMBOL	KETERANGAN
	**Komponen** Melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem.
	**Dependency** Digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen.

Simbol-simbol pada Deployment Diagram :

SIMBOL	KETERANGAN
	**Komponen** Melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem.
	**Node** Menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem
	Association Digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware