SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA DOMESTIC HOTEL PAMANUKAN (SUBANG)

MAELIA
1.05.08.276

Program Studi Sistem InformasiFakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

ABSTRACT

Domestic Hotel is one of the budget hotels are located in the heart of Pamanukan. Currenty Domestic Hotel occupany rates are quite high. But the occupancy rate was not supported by a system that is able to present hotel information quickly and accurately and is also able to provide a convenience to the date being processed, so the archives are not stored properly, and sometimes no data is lost. Hence the need for a computerized system that can assist in the processing and maintenance of data owned by the hotel.

The overcome the exisiting problems in Domestic Hotel Pamanukan (Subang). The authors construct information system online using the prototype as for the data collection methods used were interviews. An interview is a data collection techniques to obtain required data means questioning premises. Designing such systems Flowmap, context diagrams, data flow diagrams, while the database is used to design tools such as normalization, entity relational diagram and table relationships. The software used to construct this system is PHP (Hypertext Processor) and XAMPP 1.7.3 to build its database Information

system built by the author expected to be used to process the data, starting at the time of reservation room, laundry, restaurant to the guest checkout, so as to facilitate the search process the data, and also facilitate the reporting process transactions, so as to improve the quality of hotel employees and also improve the quality of hotel services

Keywords : Hotel, Hotel Information System, Receptionist, Laundry, Restaurant

1. Pendahuluan

Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi (IT) yang sangat pesat dewasa ini memberikan banyak kemudahan pada berbagai aspek kegiatan bisnis. Peranan IT dalam berbagai aspek kegiatan bisnis dapat dipahami karena sebagai sebuah teknologi yang menitik beratkan pada pengaturan sistem informasi dengan penggunaan komputer, IT dapat memenuhi kebutuhan informasi dunia bisnis dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat. Penerapan IT bagi perusahaan mempunyai peranan penting dan dapat menjadi pusat strategi bisnis untuk memperoleh keunggulan bersaing. Selain itu, saat ini IT juga sudah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap perusahaan terutama dalam menjalankan segala aspek aktifitas organisasi.

Dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk menunjang perkembangan perusahaan. Hal ini dikarenakan dengan adanya suatu sistem informasi pada perusahaan, maka dapat mempercepat suatu proses kerja dan dapat memudahkan dalam pengolahan data serta menjadikan pengolahan data menjadi teratur dan rapih.

Tolak ukur kemajuan teknologi selalu dikaitkan dengan seberapa jauh suatu sistem proses pekerjaan dikendalikan dan dikerjakan oleh perangkat komputer, namun tidak semua lembaga baik Swasta maupun Pemerintahan memanfaatkan kemampuan komputer dengan sebaik-baiknya. Sebagai contoh tidak sedikit pemanfaatan komputer hanya sebatas untuk mengetik saja, namun disamping itu

hampir seluruh instansi memanfaatkan teknologi komputer sebagai sebuah alat bantu yang efektif dan efesien dalam melakukan pekerjaan.

Demikian halnya dengan dunia bisnis perhotelan, sebagai tempat menginap atau tempat peristirahatan sangat diperlukan sistem informasi. Dengan adanya sistem informasi dapat membantu dalam proses pelayanan konsumen maupun pengolahan data hotel, sehingga informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan dari penelitian di Domestic Hotel yang merupakan penginapan kelas melati yang beralamat di Jl.Eyangtirtapraja Barat No.48, Pamanukan, Subang, Jawa Barat. Sistem yang sedang berjalan pada Domestic Hotel masih bersifat manual, dimana proses checkin dan checkout dilakukan dengan cara mencatat data tamu, data kamar dan data tamu masih dalam bentuk dokumen yang rentang mengalami kerusakan / hilang. Selain itu, untk membuat nota laundry dan nota restaurant, serta proses pembuatan laporan yang mengalami kendala akibat banyak data yang hilang, hal ini menjadikan informasi yang dibutuhkan tidak tepat waktu.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam hal ini penulis ingin mengemukakan lebih lanjut tentang reservasi kamar di Domestic Hotel, yang diajukan dalam skripsi ini dengan menetapkan judul penelitian yaitu :

“SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA DOMESTIC HOTEL PAMANUKAN (SUBANG)”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pengertian indentifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi objek permasalahan yang akan diteliti dengan metode-metode pengumpulan dan pengolahan data. Sedangkan rumusan masalah adalah ketidak sesuaian yang ada dilapangan dengan tujuan atau harapan dari perusahaan sehingga permasalahan atau kesenjangan tersebut haruslah dapat diatasi untuk mencapai tujuan bersama dari suatu instansi atau perusahaan. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang terdapat di Domestic Hotel.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan permasalahan yang ada yaitu :

1. Kesulitan dalam mencari informasi kamar yang kosong, dikarenakan harus melihat satu persatu dari data kamar yang masih dicatat secara manual.
2. Proses *checkin.*dan *checkout* yang dilakukan masih dengan cara mencatat data tamu yang akan dan telah menginap di Domestic Hotel
3. Lambatnya pembuatan laporan tamu keluar *(checkout)*, laundry dan restoran yang dibutuhkan oleh manager dikarenakan integrasi data antara bagian yang kurang baik.
4. Resiko kehilangan dan kerusakan yang cukup besar yang diakibatkan semua data masih disimpan dalam bentuk dokumen.

Dengan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan bahwa rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi reservasi yang sedang berjalan pada Domestic hotel ?
2. Bagaimana merancang sistem informasi reservasi dan pelayanan tamu berupa laundry, restaurant, yang dapat membantu memperbaiki proses perhitungan biaya, dan dengan terintegrasinya data dapat membantu proses pembuatan laporan ?
3. Bagaimana penguji sistem informasi reservasi di Domestic hotel ?
4. Bagaimana implementasi sistem informasi reservasi dan fasilitas laundry maupun restaurant di Domestic Hotel ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data atau informasi sebagai bukti-bukti empiris dan untuk menemukan kejelasan mengenai masalah yang diteliti. Adapun maksud penelitian yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam ujian kelulusan setingkat Strata 1 pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia.

Adapun peneliti mengadakan penelitian ini dengan tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui Sistem informasi reservasi yang sedang berjalan pada Domestic hotel.
2. Untuk membangun Sistem Informasi reservasi kamar dan pelayanan tamu berupa restaurant, laundry. Yang dapat membantu memperbaiki proses penghitungan biaya, dan dengan terintegrasinya data dapat membantu proses pembuatan laporan.transaksi
3. Untuk mengetahui pengujian Sistem Infromasi reservasi di Domestic hotel.
4. Untuk mengetahui implementasi dari Sistem Informasi reservasi pada Domestic hotel.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan, peneliti berharap hasil penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Domestic Hotel
   Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan solusi pada masalah yang berkaitan dengan Sistem Infomasi Pemesanan kamar dan pelayanan tamu sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan efektif dan efesien.
b. Bagi Instansi lain
   Sebagai informasi yang berupa masukan atau sumbangan pemikiran bagi tempat atau lembaga yang bergerak di bidang yang sama.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu
   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu Sistem Informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.
b. Bagi Peneliti Lain
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.
c. Bagi Penulis
   Untuk pengumpulan informasi berupa data-data yang dibutuhkan dalam membangun sistem yang akan diusulkan serta pengalaman yang lebih luas terutama dalam pembuatan sistem informasi pemesanan kamar dan pelayanan tamu di hotel.

1.5 Batasan masalah

Untuk mengkaji dari setiap permasalahan yang di hadapi oleh Hotel Domestic Pamanukan, dalam hal ini peneliti mencoba untuk membatasi setiap permasalahan yang akan di bahas, agar pembahasan dan penyusunan dapat di lakukan secara terarah dan tercapai dengan tujuan yang di harapkan, serta untuk menghindari luasnya ruang lingkup masalah-masalah yang ada. Maka itu penulis membatasi masalah-masalah yang ada, segabai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya melayani tamu hotel yang datang langsung ke Hotel
2. Sistem informasi ini hanya mambahas mengenai data kamar, proses chek-in dan chek-out.
3. sistem yang dibahas meliputi pelayanan dari bagian laundry dan restaurant.
4. Sistem yang dibuat hanya meliputi pembayaran secara langsung (*offline)*. tidak melalui transfer ataupun kartu kredit
5. Sistem informasi ini hanya membahas Apabila tamu checkout lebih dari jam 16.00 maka akan dikenakan denda sebesar 50% dari type kamar yang dipesan sebelumnya.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dimana penulis memperoleh serta mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan yaitu di Hotel Domestic Pamanukan yang berlokasi di Jl. Eyang Tirtapraja Barat No.48. Pamanukan

Adapun pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan mulai Bulan September 2012 – Januari 2013.

2. Landasan Teori

2.1 Sistem

2.1.1. Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen-komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih mendekatkan pada prosedur mendefinisikan sebagai berikut ini :

Menurut Jogiyanto (2005:1) : “Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”.

Sedangkan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem yaitu :

“Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:3) : Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu :

1. Komponen Sistem
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batasan Sistem
   Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Penghubung Sistem
   Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.
4. Masukan Sistem
   Adalah energi yang dimasukan kedalam sistem masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Masukan perawatan adlah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.
5. Keluaran Sistem
   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
6. Pengolahan Sistem
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
7. Sasaran Sistem
   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran, kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) : Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak san Sistem Fisik
   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide –ide yang tidak tampak secara fisik. Contohnya sistem teknologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran – pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan. Dan sistem secara fisik merupakan sistem yang ada secara fisik contohnya sistem komputer, sistem akutansi, sistem produksi dan lain sebagainya.
2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia
   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia misalnya sistem perputaran bumi, sedangkan Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia, sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan man-machine system.contohnya sistem informasi.
3. Sistem tertentu dan Sistem tak tertentu

Sistem terstruktur beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Contohnya sistem komputer yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program – program yang dijalankan, sedangkan Sistem tak tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diproduksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem tertutup dan sistem terbuka
   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Dan bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luarnya, sedangkan Sistem terbuka adalah sistem yang menghubungkan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Pengertian Informasi

Informasi adalah bahan yang dihasilkan dari pengolahan data.Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal, yaiturelevan *(Relevancy),* akurat *(Accurancy),* tepat waktu *(Time liness),* ekonomis *(Economy),* efisien *(Efficiency),* ketersediaan *(Availability),* dapat dipercaya *(Reliability),* dan konsisten.

2.2.2. Jenis Informasi

Jenis informasi dapat dikelompokan berdasarkan :

1. Isi Informasi.
   Informasi biasanya disebut berdasarkan isi pokok atau subjek deari informasi yang bersangkutan. Subjek tersebut adalah mengenai suatu kegiatan atau bidang tertentu, mulai dari tingkat subjek yang luas sampai tingkat subjek yang sempit.

2. Bentuk Informasi.
   Berdasarkan bentuknya, maka informasi dapat dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu :
   a. Informasi uraian
      Informasi uraian adalah informasi yang disajikan dalam bentuk uraian cerita yang panjang atau singkat yang berisikan kalimat yang jelas.
   b. Informasi rekapitulasi
      Informasi rekapitulasi adalah informasi ringkas dengan hasil akhir dari suatu perhitungan atau gabungan perhitungan yang berisi angka-angka yang disajikan dalam bentuk kolom-kolom.
   c. Informasi gamabar
      Informasi gambar adalah informasi yang dibuat dalam bentuk gambar atau bagan.

2.2.3. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyelesaikan. juga berarti bahwa informasi harus mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinkan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat merusak informasi tersebut.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datiang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaianya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan lainnya berbeda. Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

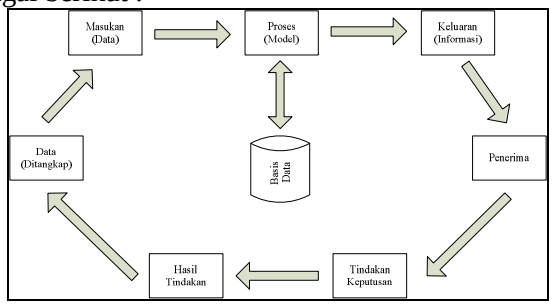
2.2.4. Siklus Informasi

Informasi merupakan suatu proses perubahan dunia menjadi informasi. Menurut McFadden dalam bukunya Abdul Kadir (2003:31) mendifinisikan informasi sebagai data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

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

Menurut Burch dan Grudnitski dalam bukunya Abdul Kadir (2003:31) mendeskripsikan siklus informasi adalah yang menggambarkan pengolahan data menjadi informasi dan pemakaian informasi untuk mengambil keputusan, hingga akhirnya dari tindakan hasil pengambilan keputusan tersebut dihasilkan data kembali.

Adapun siklus informasi sebagai berikut :



Gambar 2.1 Siklus Informasi
Sumber: Abdul Kadir (2003:31)

Jadi hal terpenting untuk membedakan informasi dengan data, informasi itu mempunyai kandungan “makna” sedangkan data tidak. Pengertian makna disini merupakan hal yang sangat penting, karena berdasarkan maknalah penerima dapat memahami informasi tersebut dan secara lebbih jauh dapat menggunakannya untuk menarik suatu kesimpulan atau bahkan mengambil keputusan.

2.3. Sistem Informasi

Berikut ini adalah rincian penjelasan mengenai konsep sistem informasi menurut Andri Kristanto (2008 : 12-14).

2.3.1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah Sistem pengolah data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan dipergunakan untuk suatu alat bantu pengambilan keputusan. Sistem Informasi yang akurat dan efektif, dalam kenyataannya selalu berhubungan dengan istilah *“computer-based”* atau pengolahan informasi yang berbasis pada komputer. Sistem Informasi “berbasis komputer” mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah Sistem Informasi.

Menurut Jugianto H.M, sistem Informasi adalah kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi pentingm, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal.

Secara teori, penerapan sebuah Sistem Informasi memang tidak harus menggunakan komputer dalam kegiatannya. Tetapi pada prakteknya tidak mungkin Sistem Informasi yang sangat kompleks itu dapat berjalan dengan baik jika tanpa adanya komputer. Sistem Informasi merupakan sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, Sistem Informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

2.3.2. Komponen Sistem Informasi

1. Input dan Output
2. Proses dan Teknologi
3. Basis data dan Kendali

2.4. Reservasi

2.4.1. Pengertian Reservasi

Resrvasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual – beli pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi antara konsumen pada produsen agar kesepahaman mengenai produk dapat terwujud.

2.4.2. Sistem Informasi Reservasi

Sistem informasi reservasi adalah sebuah sistem informasi yang memberikan pelayanan yang berupa data yang berhubungan dengan pelayanan kamar hotel. Dalam hal ini pelayanan yang diberikan berupa penyimpanan data kamar, transaksi *check in* dan *check out*, dan pelayanan lainnya seperti *laundry* dan restoran.

2.4.3. Hotel

Hotel adalah suatu bidang usaha yang menggunakan suatu bangunan atau sebagai bangunan yang disediakan secara khusus, untuk setiap orang yang menginap, makan, memperoleh pelayanan dan menggunakan fasilitas lainnya dengan pembayaran. Ciri khusus dari hotel adalah mempunyai restoran yang dikelola langsung di bawah manajemen hotel tersebut. Kelas hotel ditentukan oleh Dinas Pariwisata Daerah (Diparda).

2.5. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem dari mulai coding sampai implementasinya. Berikut adalah perangkat lunak yang akan digunakan dalam merancang perangkat lunak Sistem Informasi Reservasi Pada Domestic Hotel Pamanukan (Subang) :

2.5.1. MySQL

MySQL tergolong sebagai (Database Management System). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat. Berikut adalah sejumlah aktifitas yang terkait dengan data yang didukung oleh perangkat lunak tersebut.

a. Menyimpan data kedalam kabel
b. Menghapus data dalam kabel
c. Mengubah data dalam kabel
d. Mengambil data dalam kabel
e. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil
f. Memungkinkan untuk memilih data tertentu yang diambil

MySQL banyak dipakai untuk kepentingan penanganan database karena selain handal juga bersifat *open source.* Konsekuensi dari open source, perangkat lunakini dapat dipakai oleh siapa saja tanpa membayar dan *souce code*-nya bisa diunduh oleh siapa saja. Abdul Kadir (2010 : 10).

2.5.2. PHP

Menurut Rina Musyawarah (2005:72). PHP adalah singkatan dari Hypertext Processor, yakni istruksi atau perintah pemrograman berbasis web yang biasa disisipkan dalam dokumen HTML, sebagai script pendukung yang ada di lingkungan server (server side HTML embedded scripting). Dengan php ini, dapat membuat berbagai macam aplikasi berbasis web, mulai dari aplikasi yang sederhana sampai dengan aplikasi kompleks yang membutuhkan koneks ke database.

2.5.3. Adobe Dreamweaver

Menurut Rina Musyawarah (2005 : 221), Adobe Dreamweaver adalah satu program apliaksi yang menerapkan konsep WYSIWYG (what you see is what you get), karena berisi menu dan panel yang diberi nama atau simbol sesuai dengan fungsi kerja yang ada didalamnya.

Dreamweaver dikenal sebagai perangkat lunak yang mempunyai editor HTML, yang paling dinamis. Dengan bantuan editor HTML ini, dapat menciptakan dan mengembangkan halaman web powerful yang berisi animasi, grafik dan scirpt yang kompleks.

2.5.4. Browser dan Web Server

Dalam dunia web perangkat lunak client yaitu browser web mempunyai tugas yang sama yaitu menterjemahkan informasi yang diterima oleh server web dan menampilkan pada layer computer pengguna. Umumnya browser web menerima data dalam bentuk HTML. File HTML sebenarnya adalah file teks biasa yang berisi informasi yang hendak ditampilkan oleh pengguna.

Untuk menjalankan PHP dan MySQL, dibutuhkan web server. Apache merupakan salah satu web browser yang ketangguhannya telah teruji serta dari apache yang free dan open source.

2.6. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut (Buddhi Irawan : 2005) adalah “himpunan interkoneksi antara dua komputer *autonomous* atau lebih yang terhubung dengan media transmisi kabel atau tanpa kabel (wireless)”. Bila sebuah komputer dapat membuat komputer lainnya restart, shutdown, atau melakukan control lainnya, maka komputer-komputer tersebut bukan *autonomous* (tidak melakukan control terhadap computer lain dengan akses penuh).

Dua unit komputer dikatakan terkoneksi apabila keduanya bias saling bertukar data atau informasi, berbagai resource yang dimilki, seperti file, printer, media penyimpanan (hardisk, floppy disk, cd-rom, flash disk).

2.6.1. Jenis – Jenis Jaringan Komputer

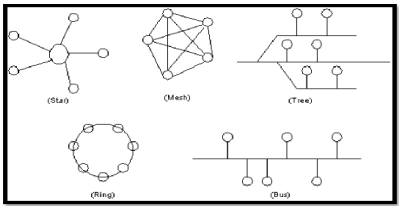
Berdasarkan luasnya jangkauan, jaringan komputer terdiri dari :

1. Work Group
   Yaitu jaringan yang menghubungkan beberapa komputer dalam jumlah sedikit dalam sebuah ruangan.
2. Local Area Network (LAN)
   Yaitu jaringan komunikasi data yang luas jangkauannya meliputi suatu area lokal tertentu.
   Keuntungan LAN :
   a. Memungkinkan pemakaian sumber daya secara bersama-sama.
   b. Meningkatkan produktifitas serta melindungi investasi yang ada.
   c. Memungkinkan pengiriman data yang lebih banyak dan kompleks serta pertukaran informasi yang lebih baik.

   Kerugian LAN :
   a. Pembuat instalasi jaringan tidak sederhana.
   b. Perlunya software khusus yang dirancang untuk multi user.
   c. Perlunya pengaturan dan keamanan data di dalam jaringan / network.
   d. Virus dapat menyebar ke seluruh jaringan.
3. Metropolitan Area Network (MAN)
   Yaitu jaringan komunikasi data yang luas jaringannya meliputi area dalam satu kota.
4. Wide Area Network (WAN)
   Yaitu jaringan komunikasi data yang luas jangkauannya meliputi antar kota atau antar negara.

2.6.2. Topologi Jaringan Komputer

Topologi suatu jaringan didasarkan pada cara penghubung sejumlah node atau sentral dalam membentuk suatu sistem jaringan. Topologi jaringan yang umum dipakai adalah :
Mesh, Bintang (*Star*), Bus, *Tree*, dan Cincin (*Ring*).



Gambar 2.2 jenis-jenis Topologi jaringan
(sumber : http://evanzoe.blogspot.com/2009/12/pti-kel-8.html/Oktober 2012

1. Topologi Bus
   Topologi Bus merupakan jenis arsitektur yang paling sederhana. Dalam penerapannya, topologi ini sering digunakan untuk membangun jaringan yang hanya terdiri beberapa unit komputer, misalnya 2 sampai 4 unit komputer. Topologi ini disebut topologi bus karena jenis arsitekturnya menyerupai bus (kendaraan umum). Hal tersebut didasarkan pada setiap node (workstation) yang diibaratkan seperti kursi yang ada pada bus kota.



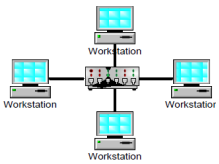
Gambar 2.3 topologi bus
Sumber : Budhi Irawan (2005 :26)

2. Topologi Cincin (Ring)
3. Topologi cicncin merupakan desain jaringan yang dapat dikatakan cukup sederhana dibandingkan dengan bintang. Dalam pemasangan jaringan, arsitektur ini akan menggunakan kabel yang sering digunakan pada jenis topologi ini adalah kabel coaxial. Keuntunagan yang didapat dari topologi cincin :



Gambar 2.4 Topologi Ring
Sumber : Budhi Irawan (2005 : 28)

4. Topologi Star (Bintang)
   Topologi ini dinamakan topologi bintang karena bentuk arsitekturnya dapat dianalogikan seperti bentuk bintang. Tentu saja bentuk bintang yang dimaksud tidak seperti bentuk bintang yang anda ketahui selama ini.
   Bentuknya seperti bintang karena pada perancangannya arsitekturnya memiliki *node* (titik) terpusat, yang kemudian dihubungkan dengan *node-node* atau workstation yang lain. Dalam implementasinya, pengembangan arsitektur jaringan ini akan selalu memerlukan sebuah peralatan yang dijadikan sebagai terminal yang menghubungkan antara komputer satu dengan komputer yang lain. Terminal yang dipakai dapat berupa *hub* atau *switch.*



Gambar 2.5 Topologi star
Sumber : Budhi Irawan (2005 : 27)

2.6.3. Pengertian Client / Server

Model hubungan Client-Server memungkinkan jaringan untuk mensentralisasi fungsi dan aplikasi kepada satu atau dua *dedicated* file server. Sebuah file server menjadi jantung dari keseluruhan sistem, memungkinkan untuk mengakses sumber daya, dan menyediakan keamanan. Workstation yang berdiri sendiri dapat mengambil sumber daya yang ada pada file server. Model hubungan ini menyediakan mekanisme untuk mengintegrasikan seluruh komponen yang ada di jaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama-sama memakai sumber daya pada file server.

Di dalam jenis ini, klien dan server akan sangat berhubungan erat. Apabila ada sebuah komputer yang selalu menyediakan sumber daya dan digunakan oleh komputer lain, komputer tadi disebut komputer server.

3. Profile Perusahaan

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rencangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah secara umum.

3.2.1. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis selama melakukan penelitian di Domestic Hotel adalah menggunakan pendekatan Metode Deskriptif dan Metode Action berikut ini adalah pengertiannya :

1. *Metode Deskriptif*, dimana metode ini bersifat memberikan penjelasan dengan penggunaan metode ini rumusan masalah tentang sistem reservasi hotel yang sedang berjalan pun dapat terjawab.
2. *Metode Action*, dimana metode ini bersifat tindakan dalam proses pembangunan dan implementasi yang diusulkan pada perusahaan tersebut, dengan penggunaan metode ini maka rumusan masalah tentang bgaaimana pembangunan sistem dan implementasi sistem pada hotel tersebut dapat terjawab tentunya dengan dukungan software yang telah ditentukan Macromedia Dreamweaver sebagai pendukung program PHP.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang menggunakan dalam penelitiantergantung tujuan penelitian. Sebelum menentukan metode pengumpulan data yang akan dipilih, terlebuh dahulu yang harus diketahui adalah sumber data itu sendiri, yaitu apakah sumber data primer atau sumber data sekunder.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Data Primer

   Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dengan cara observasi, wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada responden.

   Dimana peneliti dalam hal ini melakukan penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian dengan cara mengumpulkan data dan informasi secara intensif pada objek penelitian disertai dengan analisis terhadap data yang dikumpulkan. Langkah-langkah yang digunakan adalah:

   a. Observasi

      Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian.

      Pada saat melakukan observasi di Domestic Hotel, penulis mengamati beberapa kegiatan yang dilakukan di Hotel tersebut. Terutama mengenai prosedur reservasi kamar, dimana penulis menemukan kekurangannya dimana reservasi kamar masih dilakukan secara manual, yaitu pelanggan harus datang langsung, atau melalui telepon.

b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan– pertanyaan kepada pihak–pihak yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

Beberpa hal yang penulis tanyakan pada karyawan dalam hal ini receptionist yaitu mengenai dokumen-dokumen, cara pemesanan kamar, type kamar yang ada di hotel, fasilitas apa saja yang tersedia serta prosedur reservasi kamar hotel yang sedang berjalan saat ini.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber tertulis seperti literatur, artikel, tulisan ilmiah, dan sebagainya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Langkah-langkah peneliti dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan adalah:

a. Penelitian kepustakaan (*Library Research*), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku, literatur, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan materi yang diteliti dan sumber-sumber lain sebagai bahan pembanding teoritis dengan kenyataan selama penelitian.
b. Dokumentasi, yaitu cara yang dilakukan dengan menelaah dan mengkaji catatan/laporan dan dokumen-dokumen lain dari berbagai organisasi yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Dokumen yang digunakan pada Domestic Hotel antara lain Data kamar, nota laundry, nota restaurant, Kwitansi pembayaran, Laporan transaksi tamu .

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis untuk memenuhi kebutuhan pengembangan sistem sehingga yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Analisis dan Perancangan Terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakaiannya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

digunakan metode siklus hidup pengembangan perangkat lunak berupa *Prototype Model*. *Prototype model* ini merupakan metode siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang bertujuan mendapatkan kebutuhan yang jelas.

Adapun tahapan proses yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Dokumentasi kebutuhan.
2) Peneliti membuat *prototype* dari kebutuhan tersebut.
3) Evaluasi terhadap *prototype* dilakukan oleh peneliti.
4) Peneliti membuat perangkat lunak akhir.
5) Pengujian dilakukan.
6) *Software* selesai (Sistem Informasi Wawasan Kebudayaan Berbasis *Web* selesai dikerjakan).

Dalam tahapan di atas, yang merupakan tahapan berupa *prototype* adalah tahapan nomor satu, kedua dan ketiga. Pada ketiga tahapan tersebutlah akan terjadi siklus pengembangan perangkat lunak hingga hal-hal utama pada perangkat lunak tersebut selesai dibuat. Dengan mengikuti metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu metodologi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan berhasil. Urutan-urutan prosedur untuk pemecahan masalah ini dikenal dengan istilah algoritma (*algorithm*).

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. Flowmap
   flowmap yaitu bagan alir sistem yang digunakan untuk menggambarkan arus dari dokumen-dokumen yang ada di suatu perusahaan / organisasi.
2. Diagram Konteks *(contex Diagram)*
   Diagram Konteks yaitu suatu diagram alir tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. Sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasi awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem.
3. Data Flow Diagram (DFD)
   Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah diagram yang sering digunakan untuk menggambarkan secara logika bagaimana data itu mengalir, dimana data tersebut akan disimpan dan kemana saja laporan yang akan dibuat itu diberikan. *Data Flow Diagram* (DFD) ini juga menggambarkan arus data secara terstruktur dari mulai proses input sampai dengan pembuatan laporan yang dihasilkan oleh sistem.
4. Kamus Data *(Data Dicitionary)*
   Kamus Data adalah daftar organisasi dari semua elemen data yang ada dalam sistem secara lengkap, dengan definisi yang baku. Sehingga user
   dan analisis sistem akan memiliki pengertian sama untuk input, output, komponen penyimpanan serta perhitungannya.
5. Perancangan Basis Data

a. Normalisasi
   Normalisasi diartikan sebagai suatu teknik yang menstrukturkan data dalam cara-cara tertentu untuk mencegah timbulnya permasalahan pengolahan data dalam basis data. Permasalahan yang dimaksud adalah berkaitan dengan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi akibat adanya kerangkapan data dalam relasi dan inefisensi pengolahan.

b. Tabel Relasi
   Relasi tabel merupakan gambaran tentang hubungan antara tabel satu dengan tabel yang lainnya yang ada di dalam suatu sistem.

4. Analisis dan Perancangan Sistem

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada tahapan ini peneliti akan menjelaskan dan memberikan gambaran mengenai sistem yang berjalan di Domestic Hotel Subang. Untuk lebih lengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut :

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan untuk menggambarkan model baru yang akan penulis buat. Pada tahapan ini sangat penting karena dapat menentukan baik tidaknya sistem baru yang akan penulis buat. Perancangan sistem dimaksudkan untuk menggambarkan perbedaan dari sistem yang berjalan dengan sistem yang diusulkan, garis besar sistem yang lama merupakan sistem yang digambarkan secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada saat pengolahan data secara terkomputerisasi. Pada tahap ini penulis akan menjelaskan dan memberikan gambaran mengenai perancangan sistem yang akan diusulkan pada prosedur reservasi hotel.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap dilakukannya gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan dirancang dan merupakan bagian dari metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah melalui tahap analisis. Sedangkan tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan sistem serta membuat atau merancang suatu bentuk atau model yang baru yang lebih baik dari sebelumnya yang dapat memberikan kemudahan bagi pemakainya

4.2.1.1 Diagram Kontek

Diagram kontek bertujuan untuk memberikan gambaran kepada sistem analisis pembuatan program mengenai masukan ke dalam proses dan apa yang akan dihasilkan output.

4.2.1.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagrammerupakan alat yang cukup ideal, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Selain itu, Data Flow Diagram juga dapat digunakan untuk memudahkan pemakai (user) agar lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Pada DFD yang diusulkan disini ada 5 DFD.

4.2.2 Perancangan basis data

Perancangan Database dalam sistem informasi persediaan barang ditujukan agar dalam pengoperasian dan pengimplementasian, dapat diperoleh informasi yang lebih lengkap. Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, Entity-Relationship Diagram (ERD), Relasi Tabel, dan Struktur File.

4.2.2.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan alat untuk mendesain data relational yang secara tidak langsung berkaitan.Normalisasi biasa dipakai oleh perancang database untuk melakukan verifikasi terhadap tabel-tabel yang telah dibuat sehingga tidak menimbulkan masalah saat data diperbaharui maupun saat dihapus.

- **Bentuk Unnormal**

  Pada bentuk ini semua data bisa mengalami duplikasi.

- **Bentuk normal pertama**

  Suatu relasi dikatakan mempunyai bentuk normal pertama bila semua domain adalah sederhana.

- **Bentuk normal kedua**

  Bentuk normal kedua adalah ,menentukan kunci dari normalisasi pertama yang digunakan sebagai primary key pada tabel dan diperlukan tabel penghubung ataupun kehadiran foreign key didalamnya,

- **Bentuk normal ketiga**

  Bentuk tahap ketiga terpenuhi jika pada sebuah table sudah berada dalam bentuk normal kedua (2NF)Tidak ada ketergantungan transitif (dimana atribut bukan kunci tergantung pada atribut bukankunci lainnya).

- **Relasi tabel**

  Relasi antar tabel merupakan pengelompokan data dari tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasi yang sangat berfungsi untuk mengakses item sedemikian rupa sehingga database mudah dimodifikasi.

- **Entity Relationship Diagram (ERD)**

  ERDmerupakan cara untuk mengorganisasikan data, dimana diagram ini akan memperlihatkan hubungan entitas yang terdapat didalam sistem.

4.2.3 Kodifikasi

Kodifikasi dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat.Kode dibuat dalam bentuk angka dan huruf.tentu. Sistem pengkodean pada umumnya bertujuan untuk memudahkan pemasukan data, penyusunan data dan pencarian data.kodifikasi ini digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput.Untuk membuat sistem informasi persediaan barang berbasis web pada Perum Perumnas Regional IV Cabang Surapati Bandung, dibuat pengkodean untuk setiap primary key untuk mempermudah dalam memasukan data.

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan gambaran mengenai tahapan rancangan input dan output yang akan dibuat, agar program yang dibuat sesuai dengan sistem yang dibuat. Berikut ini adalah rancangan antar muka yang dibuat oleh penulis :

4.2.4.1 Struktur Menu

Perancangan struktur program merupakan perancangan program secara keseluruhan baik itu dari tampilan menu program, menu inputan, dan menu laporan.

4.2.4.2Perancangan Input

Perancangan input dilakukan untuk merancang bentuk tampilan pemasukan data yang digunakan sebagai antar muka (interface) antar user (pengguna) dengan sistem dengan bantuan komputer.

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan yang akan diterapkan pada sistem ini adalah menggunakan topologi star, karena pada topologi star masing-masing workstation dihubungkan secara langsung ke server. Keunggulan dari topologi star yaitu adalah bahwa dengan adanya kabel tersendiri untuk setiap workstation ke server, maka Bandwidth atau lebar jalur kominikasi dalam kabel akan semakin lebar sehingga akan menambah/ meningkatkan unjuk kerja jaringan secara keseluruhan. Dan juga bila terjadi/terdapat gangguan di suatu jalur kabel maka gangguan hanya terjadi dalam komunikasi antara workstation yang bersangkutan sengan server, dan jaringan secara keseluruhan tidak mengalami gangguan.

Kebutuhan untuk mengimplementasikan jaringan ini adalah :

- Media transmisi menggunakan kabel lower, dan menggunakan tipe unshielded twisted pair (UTP) CAT5, serta konektor RJ 45
- Hub, alat penghubung antar komputer dan server yang mengontrol akses terhadap jaringan

4.3 Implementasi Program

Implementasi program adalah implementasi jalannya sistem yang telah dibuat sehingga diharapkan dengan adanya implementasi ini dapat dipahami.

4.4 Perangkat Pendukung Yang Digunakan

4.4.1 Perangkat Keras (Hardware)

Adapun perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan program yang dibuat antara lain adalah :

perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan program tersebut antara lain :

1. Server
    a. Prosesor yang digunakan adalah intel pentium Dual Core dengan kecepatan 1.80 Ghz.
    b. Ram 512 MB.
    c. Hardisk 80 GB.
    d. Mouse, Keyboard, monitor dan LAN Card.
2. Client
    a. Prosesor yang digunakan adalah intel pentium 4 dengan kecepatan 1.80 Ghz
    b. Ram 256 MB.
    c. Hardisk 40 GB.
    d. Mouse, Keyboard, Monitor dan Lan Card.

4.4.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi persediaan barang yang dibuat ini adalah, sebagai berikut :

1. Windows 7 Ultimate 32-bit
2. Adobe Dreamweaver8
3. Xampp versi 1.7.3
4. Chrome, Mozilla Firefox, dan Internet Explore

4.5 Implementasi Antar Muka

4.5.1 Tampilan Awal

Form Login yang merupakan langkah pertama dalam mengimplementasikan program untuk memanggil program utama yang telah dibuat dengan catatan *password* yang dimasukan benar.

4.5.2 Tampilan Menu Utama

Form Menu Utama adalah form yang muncul apabila data user yang dimasukan pada saat *login* benar/sesuai dengan data *user* yang ada di database. Didalam form menu utama ini, menu-menu master dan proses

4.6 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan suatu perangkat lunak.Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak yang kita buat.

4.6.1 Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dari kasus uji *sample* di atas, menunjukan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi syarat fungsional. Akan tetapi pada prosesnya masih memungkinkan untuk terjadi kesalahan, namun frekuensi kesalahannya masih relative kecil, dikarenakan dalam perancangan telah dirancang sistem untuk menangani kemungkinan kesalahan.Namun secara fungsional sistem yang dibangun oleh penulis ini sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Reservasi Hotel yang diusulkan dapat mempermudah dalam hal pencarian kamar yang kosong.
2. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Reservasi Hotel ini, dapat mempermudah penginputan data tamu, proses *checkin*, dan proses *checkout*.
3. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Reservasi Hotel ini, dapat mempermudah *Receptionis*t, *Bag.Laundry* dan *Bag.Restaurant* dalam pembuatan laporan.
4. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Reservasi ini, dapat mempermudah bagian *receptionist, laundry* dan *restaurant* dalam hal pembuatan kwitansi *checkin, checkout*, kwitansi *laundry* dan *restaurant.*

5.1.2. Saran

Penulis mencoba memberikan beberapa saran bagi pengguna dan pengembang, dengan dibangunnya Sistem Informasi ini. Berikut adalah saran-saran yang penulis ajukan :

1. Sistem Informasi Hotel ini bisa dikembangkan sehingga bisa mengolah data keuangan hotel, seperti laporan buku besar, dan laporan laba rugi.
2. untuk kedepannya Sistem Informasi Reservasi Hotel ini dalam pembayaran bisa dikembangkan, artinya sistem pembayaran dapat dilakukan debit maupun kredit.
3. Untuk kedepannya, Sistem Informasi Reservasi Hotel ini bisa dikembangkan menjadi berbasis WEB, agar semua orang yang membutuhkan informasi ini bisa mengakses dimana pun berada.

DAFTAR PUSTAKA

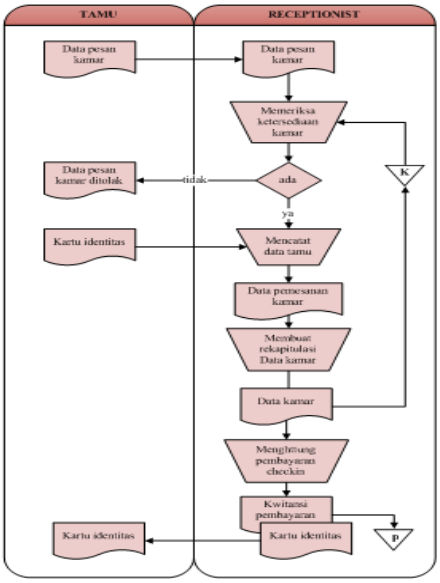
Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Andi. Yogyakarta.

Andri Kristanto. 2008 *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gaya

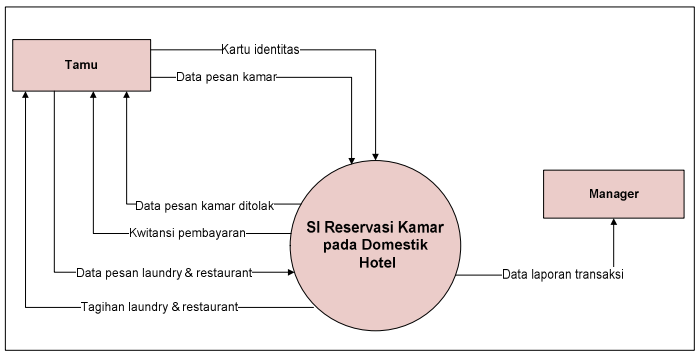
Media. Yogyakarta.
http://blog.binadarma.ac.id/usman/?p=938 (pengertian hotel)
http://library.binus.ac.id/eColls/eThesis/Bab2/2010-1-00241-IF%20BAB%202.pdf (pengertian reservasi)
http://digilib.petra.ac.id/viewer.php?page=1&submit.x=0&submit.y=0&qual=high&fname=/jiunkpe/s1/eman/2012/jiunkpe-ns-s1-2012-3140612-14748-strategi_penjualan-chapter2.pdf (pengertian sistem informasi reservasi)

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

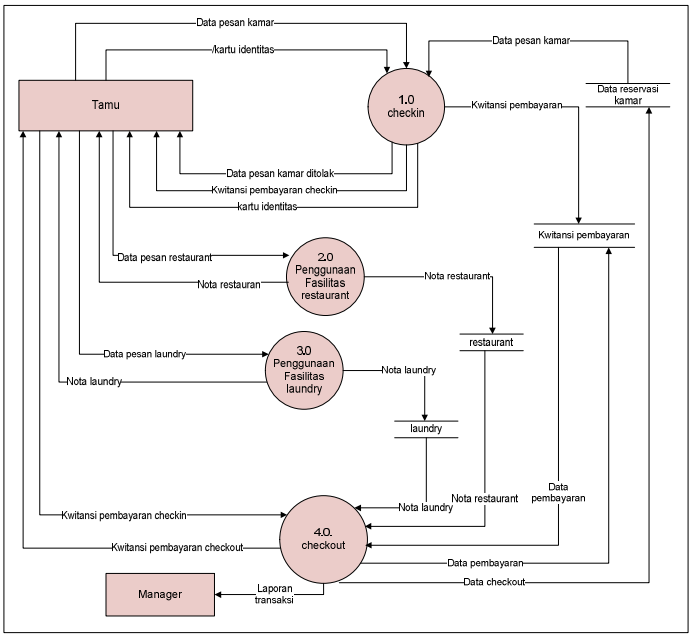
No.	Kegiatan	Waktu				
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1.	Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara					
2.	Perancangan Sistem: a. Analisis b. Perancangan					
3.	Testing dan Implementasi Sistem: a. Pembuatan Program b. Pengujian Sistem					
4.	Instalasi Program					



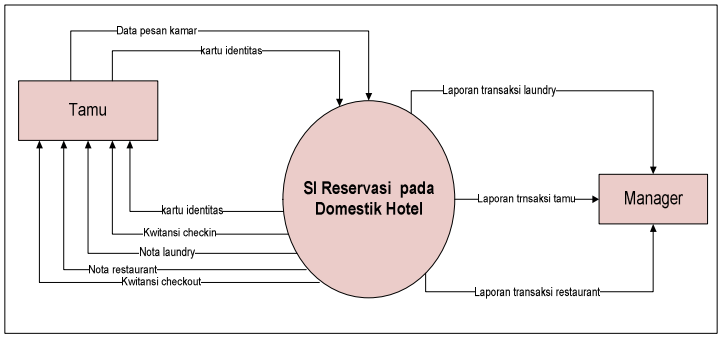
Gambar 4.1 Flowmap yang berjalan



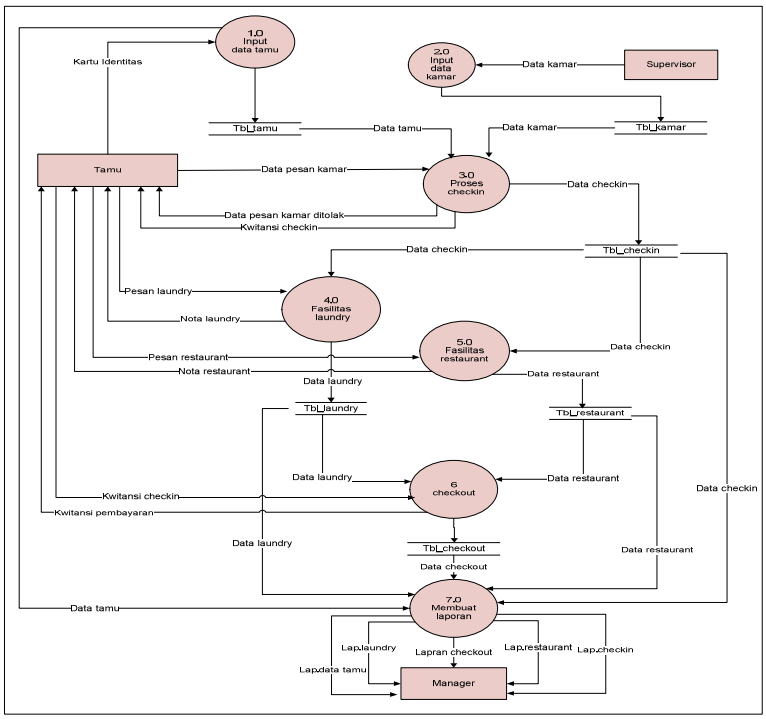
Gambar 4.2 Diagram konteks yang sedang berjalan



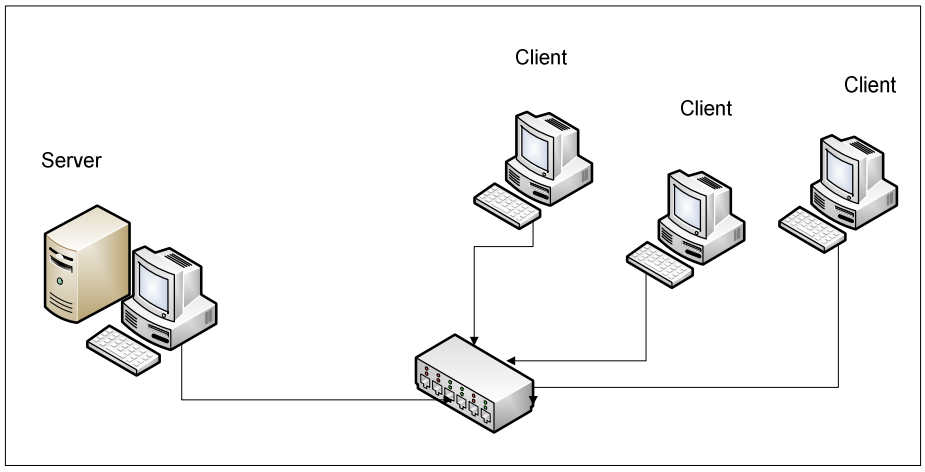
Gambar 4.3 DFD level 1 yang sedang berjalan



Gambar 4.4 Diagram konteks yang diusulkan



Gambar 4.5 DFD Level 1 yang diusulkan



Gambar 4.6 Arsitektur Jaringan



Gambar 4.7 tampilan Login



Gambar 4.8 tampilan menu utama



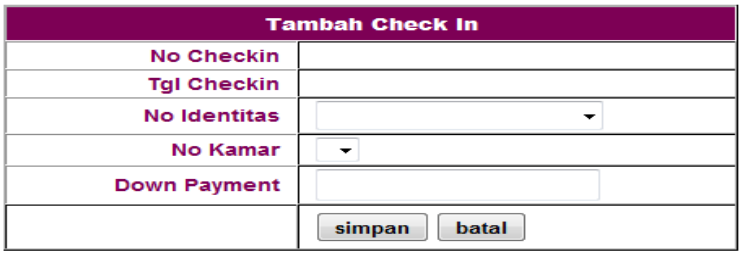
Gambar 4.9 tampilan daftar kamar



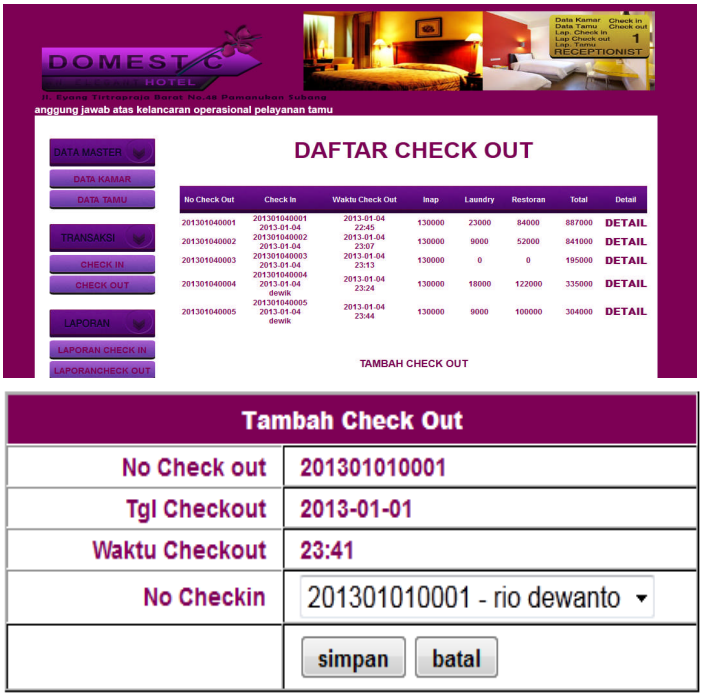


Gambar 4.10 Tampilan Form Data Tamu





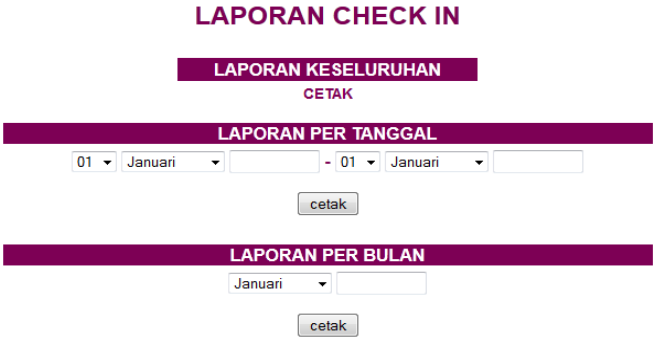
Gambar 4.11 Tampilan Checkin



Gambar 4.12 Tampilan Checkout



Gambar 5.17 Tampilan kwitansi checkout



Gambar 5.18 tampilan form cetak laporan data checkin



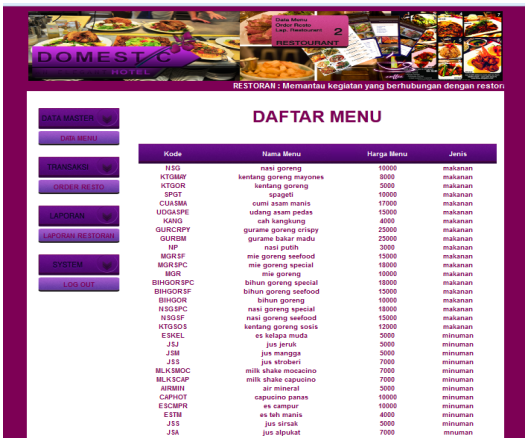
Gambar 5.19 tampilan form cetak laporan data checkout



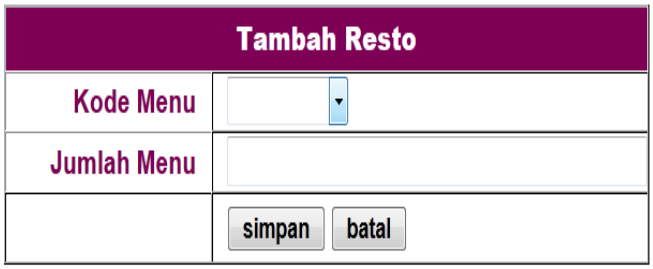
Gambar 5.20 tampilan form cetak laporan data tamu



Gambar 5.21 Tampilan Menu Utama Bagian Restoran



Gambar 5.22 Tampilan data menu



Detail Resto	
No Resto	201301050002
Tgl. Resto	2013-01-05
No. Checkin	201301050003 - siti
Total Resto	153000

Kode Menu	Nama Menu	Harga Menu	Jumlah	Total
MGRSF	mie goreng seefood	15000	3	45000
NSGSPC	nasi goreng special	18000	6	108000

cetak back

Gambar 5.23 tampilan pesan resto

DOMESTIC HOTEL
Jln. Eyang Tirtrapraja Barat No.48 Pamanukan Subang

NOTA RESTORAN

No Resto : 201301050002
Tgl. Resto : 2013-01-05
No. Checkin : 201301050003 - siti

Kode Menu	Nama Menu	Harga Menu	Jumlah	Total
MGRSF	mie goreng seefood	15000	3	45000
NSGSPC	nasi goreng special	18000	6	108000
			Total	153000

Pamanukan, 27 Jan 2013
Petugas Restoran

(winda)

Gambar 5.24 tampilan nota restoran

LAPORAN RESTORAN

LAPORAN KESELURUHAN

CETAK

LAPORAN PER TANGGAL

01 Januari - 01 Januari

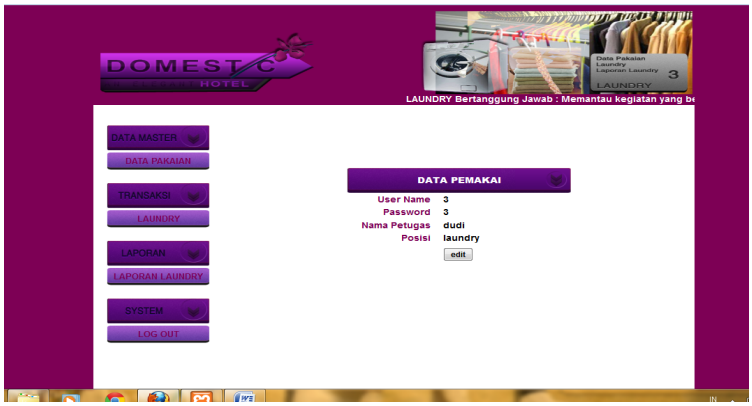
cetak

LAPORAN PER BULAN

Januari

cetak

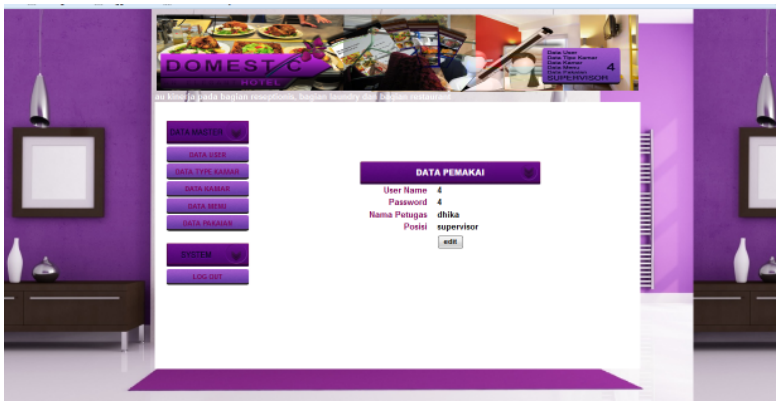
Gambar 5.25 tampilan laporan restoran



Gambar 5.26 Tampilan Menu Utama Bag Laundry



Gambar 5.27 Tampilan Daftar Pakaian



Gambar 5.28 tampilan utama bagian supervisor