

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
RESERVASI SEWA KAMAR BERBASIS WEB
PADA HOTEL GLORIS BATAM**

SKRIPSI



**Oleh:
Listeria
120110076**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2018**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
RESERVASI SEWA KAMAR BERBASIS WEB
PADA HOTEL GLORIS BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:
Listeria
120110076**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2018**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Listeria
NPM/NIP : 120110076
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa "**Skripsi**" yang saya buat dengan judul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Sewa Kamar Berbasis Web Pada Hotel Gloris Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun

Batam, 03 Agustus 2017



Listeria
120110076

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI
SEWA KAMAR BERBASIS WEB PADA HOTEL
GLORIS BATAM**

**Oleh
Listeria
120110076**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 16 Maret 2018



**Nopriadi, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Perkembangan dunia pariwisata di Indonesia ini semakin berkembang pesat dan cukup menggembirakan. Sesuai dengan amanat Garis-garis Besar Haluan Negara, maka pembangunan pariwisata dewasa ini terus ditingkatkan dengan pengembangan dan pendayagunaan sumber dan potensi pariwisata yang ada. Melalui pembangunan pariwisata, disamping meningkatkan penerimaan devisa negara juga diharapkan bisa memperluas kesempatan kerja dan pemerataan pendapatan. Pelaksanaan pembangunan pariwisata dilakukan dengan membangun tempat-tempat penginapan seperti *villa*, *bungalow*, *losmen* ataupun hotel. Dewasa ini pembangunan hotel-hotel berkembang dengan pesat, seperti pendirian hotel-hotel baru atau pengadaan kamar-kamar pada hotel-hotel yang ada. Fungsi hotel bukan hanya sebagai tempat menginap untuk tujuan wisata, namun juga untuk tujuan lain, seperti menjalankan kegiatan bisnis, mengadakan seminar, atau sekedar untuk mendapatkan ketenangan. Dalam kegiatan operasional sehari-hari, manajemen hotel pasti memerlukan sistem untuk pengelolaan reservasi, keuangan, akuntansi, administrasi dsb. Sistem ini mutlak diperlukan agar dapat menunjang manajemen dalam menentukan daftar layanan harian, sikap, serta strategi dalam pengelolaan hotel tersebut. Penelitian yang dilakukan, telah mengembangkan Sistem Informasi Reservasi Sewa Kamar Berbasis Web Pada Hotel Gloris Batam, yang mampu menyajikan layanan reservasi hotel secara lengkap, yang dapat diakses baik melalui browser pada komputer, maupun browser mobile. Adapun cara akses informasi database pada penelitian ini menggunakan JQuery/JSON, sehingga memungkinkan kecepatan dalam pelayanan data. Hasil dari ujicoba yang dilakukan menunjukkan, akses pada informasi yang dibutuhkan (reservasi hotel) telah mencukupi. Namun akses pada data keuangan dan pembayaran secara online masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat memudahkan staf bagian administrasi dalam input data tamu *check in* dengan cepat, mengetahui keadaan kamar kosong dengan cepat, serta pembuatan laporan dan perhitungan biaya *check out* dengan cepat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Reservasi, Sewa, Kamar.

ABSTRACT

The development of the world of tourism in Indonesia is growing rapidly and quite encouraging. In accordance with the mandate of the Guideline of State Policy, the development of tourism is continuously enhanced by the development and utilization of existing tourism resources and potential. Through the development of tourism, in addition to increasing foreign exchange earnings the state is also expected to expand employment opportunities and equity of income. Implementation of tourism development is done by building lodging places such as villas, bungalows, inns or hotels. Today the development of hotels is growing rapidly, such as the establishment of new hotels or the procurement of rooms in existing hotels. The hotel functions not only as a place to stay for a tourist destination, but also for other purposes, such as running a business, holding a seminar, or just to get the peace. In the day-to-day operations, hotel management definitely requires a system for reservation management, finance, accounting, administration and so on. This system is absolutely necessary in order to support the management in determining the list of daily services, attitudes, and strategies in the management of the hotel. Research conducted, has developed a Web Based Room Rental Reservations Information System At Hotel Gloris Batam, which is able to present a complete hotel reservation service, which can be accessed either through the browser on the computer, or mobile browser. The way of access to database information in this study using JQuery / JSON, thus allowing speed in data services. The results of the tests performed show that access to the required information (hotel reservation) is sufficient. However, access to financial data and online payments still needs to be further developed. The results of this study is a system that can facilitate administrative staff in the input data guest check in quickly, know the state of the empty space quickly, as well as the preparation of reports and calculation of check out costs quickly.

Keywords: Information System, Reservation, Rent, Room.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI, selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Amrizal, S.Kom., M.SI, selaku Dekan Fakultas Teknik Dan Komputer Universitas Putera Batam.
3. Bapak Muhammad Rasyid Ridho, S.Kom., M.SI., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.
4. Bapak Nopriadi, S.Kom., M.Kom., sebagai pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu dalam memberikan bimbingan dan petunjuk sampai selesainya skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staff Universitas Putera Batam.
6. Dan pihak-pihak yang telah memberikan dukungannya hingga tersusunnya penelitian ini yang tidak dapat disebutkan oleh penulis satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 03 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Perumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Aspek Teoritis	7
1.6.2. Aspek Praktis	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori Umum.....	10
2.1.1. Konsep Dasar Sistem	10
2.1.2. Konsep Dasar Informasi	13
2.1.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	16
2.1.4. Aliran Sistem Informasi	20
2.1.5. <i>SDLC (System Development Life Cycle)</i>	21
2.1.6. Pemrograman Berorientasi Objek.....	22
2.1.7. <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	24
2.1.7.1. Diagram UML.....	24
2.1.7.2. <i>Use Case Diagram</i>	25
2.1.7.3. <i>Activity Diagram</i>	27
2.1.7.4. <i>Sequence Diagram</i>	27
2.1.7.5. <i>Class Diagram</i>	28
2.1.8. Pengertian <i>Website</i>	29
2.1.9. <i>Internet</i>	30
2.1.10. <i>Web Server</i>	32
2.1.11. <i>Browsing</i>	33
2.1.12. Pengertian <i>Hosting</i>	33
2.1.13. <i>Domain</i>	34
2.2. Tinjauan Teori Khusus.....	34

2.2.1.	Reservasi	34
2.2.2.	HTML	39
2.2.3.	PHP	40
2.2.4.	MySQL	41
2.2.5.	XAMPP	42
2.2.6.	Adobe Dreamweaver CS6.....	45
2.3.	Penelitian Terdahulu	47

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Desain Penelitian	50
3.2.	Objek Penelitian.....	52
3.2.1.	Sejarah Singkat Hotel Gloris Batam	52
3.2.2.	Visi dan Misi Hotel Gloris Batam	53
3.2.3.	Struktur Organisasi Hotel Gloris Batam	54
3.3.	Analisis SWOT	58
3.4.	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan	59
3.5.	Aliran Sistem Informasi Pemesanan Kamar Yang Sedang Berjalan	60
3.6.	Permasalahan Yang Sedang Dihadapi	61
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah	62

BAB IV ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

4.1.	Analisa Sistem Yang Baru	64
4.1.1.	Aliran Sistem Informasi Pemesanan Kamar Yang Baru.....	65
4.1.2.	Diagram <i>Use Case</i>	67
4.1.3.	Diagram <i>Activity</i>	69
4.1.4.	Aliran Sistem Informasi Biaya Dan Pelunasan Biaya Yang Baru.....	72
4.2.	Rancangan Basis Data.....	76
4.3.	Rancangan Prototipe / Tampilan.....	79
4.4.	Rencana Implementasi	80
4.4.1.	Jadwal Implementasi.....	80
4.4.2.	Perkiraan Biaya Implementasi	83
4.5.	Perbandingan Sistem.....	83
4.6.	Analisis Produktivitas	84
4.6.1.	Segi Efisiensi	84
4.6.2.	Segi Efektifitas.....	85

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	86
5.2	Saran	87

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

- Lampiran 1: Pendukung Penelitian**
- Lampiran 2: Daftar Riwayat Hidup**
- Lampiran 3: Surat Keterangan Penelitian**

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Model Sistem.....	10
Gambar 2.2. Model Hubungan Elemen-Elemen Sistem.....	11
Gambar 2.3. Siklus Informasi.....	14
Gambar 2.4. Pilar Kualitas Informasi.....	15
Gambar 2.5. Konsep Sistem Informasi.....	17
Gambar 2.6. Model SDLC.....	22
Gambar 2.7. Diagram UML.....	24
Gambar 2.8. XAMPP Control Panel.....	43
Gambar 2.9. Apache dan MySql <i>Running</i>	43
Gambar 2.10. Localhost/PHPMyAdmin.....	44
Gambar 2.11. <i>Create New Database</i>	44
Gambar 2.12. Tampilan <i>Insert Bar</i>	45
Gambar 2.13. Tampilan <i>Document Toolbar</i>	45
Gambar 2.14. Tampilan Jendela Dokumen.....	46
Gambar 2.15. Tampilan <i>Panel Group</i>	46
Gambar 2.16. Tampilan <i>Tag Selector</i>	46
Gambar 2.17. Tampilan <i>Property Inspector</i>	46
Gambar 2.18. Tampilan <i>Site Panel</i>	47
Gambar 3.1. Kerangka Kerja Pengembangan Sistem Informasi (SDLC).....	50
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Hotel Gloris Batam.....	55
Gambar 3.3. Aliran Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Yang Sedang Berjalan.....	61
Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Yang Baru.....	66
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Informasi Reservasi Kamar Yang Baru.....	67
Gambar 4.3. <i>Activiti</i> Diagram Informasi Pada Sistem Usulan.....	69
Gambar 4.4. <i>Activiti</i> Diagram <i>Guest Book</i> Pada Sistem Usulan.....	70
Gambar 4.5. <i>Activiti</i> Diagram Reservasi Pada Sistem Usulan.....	71
Gambar 4.6. <i>Activiti</i> Diagram Confirm Pesanan Pada Sistem Usulan.....	71
Gambar 4.7. <i>Activiti</i> Diagram Bukti Pesanan Pada Sistem Usulan.....	72
Gambar 4.8. <i>Use Case</i> Informasi Biaya dan Pelunasan Biaya.....	73
Gambar 4.9. <i>Activiti</i> Diagram Confirm Pesanan Pada Sistem Usulan.....	74
Gambar 4.10. <i>Activiti</i> Diagram <i>Confirm</i> Biaya Pelunasan Pada Sistem Usulan.....	75
Gambar 4.11. <i>Activiti</i> Diagram Bukti Biaya Pelunasan Pada Sistem Usulan.....	75
Gambar 4.12. <i>Activiti</i> Diagram Pelunasan Biaya Pada Sistem Usulan.....	75
Gambar 4.13. Halaman Beranda.....	79
Gambar 4.14. Halaman Type Kamar.....	79
Gambar 4.15. <i>Booking</i> Kamar.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Simbol Aliran Sistem Informasi.....	20
Tabel 2.2. Diagram <i>Use Case</i>	26
Tabel 2.3. <i>Simbol Activity Diagram</i>	27
Tabel 2.4. <i>Simbol Sequence Diagram</i>	28
Tabel 2.5. <i>Diagram Kelas</i>	29
Tabel 4.1. Tabel Ruang_Kamar.....	76
Tabel 4.2. Tabel Pemesanan.....	76
Tabel 4.3. Tabel CekIn.....	77
Tabel 4.4. Tabel CekOut.....	77
Tabel 4.5. Tabel Tipe Kamar.....	78
Tabel 4.6. Tabel <i>User</i>	78
Tabel 4.7. Tabel Kontak.....	78
Tabel 4.8. Jadwal Rencana Implementasi.....	81
Tabel 4.9. Tabel Usulan Biaya.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat, khususnya dunia komputer dan *internet*. Komputer saat ini merupakan kebutuhan manusia dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi dan *internet* yang semakin berperan penting di dalam dunia pekerjaan. Penggunaan teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat. Yakni dengan *internet* sebagai sebuah jaringan online global tanpa batas yang menyediakan berjuta jenis informasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak hotel-hotel yang menggunakan fasilitas *internet* dalam sistem pemesanan kamar. Hal ini disebabkan karena metode ini dipandang memiliki beberapa keuntungan lain bila dibandingkan dengan sistem pemesanan kamar secara langsung atau manual, yang mana akan mempengaruhi perilaku dari hotel tersebut baik dari segi manajemen maupun pemesanan dan layanan informasi yang diberikan. Hotel Gloris sebagai salah satu hotel di Kota Batam merupakan hotel yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas hotel dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Selama ini, sistem sewa kamar yang ada di Hotel Gloris masih dilakukan dengan cara melakukan

pencatatan buku reservasi sehingga sistem tersebut perlu dibenahi. Dari beberapa sistem yang dinilai perlu dibenahi adalah sistem pemesanan reservasi sewa kamar baik dari segi sistem *check-in* dan sistem *check-out*. Sistem tersebut perlu dibenahi dengan sistem baru yang terkomputerisasi berbasis *web* yang dinilai lebih efektif dan efisien.

Dewasa ini pembangunan hotel-hotel berkembang dengan pesat, seperti pendirian hotel-hotel baru atau pengadaan kamar-kamar pada hotel-hotel yang ada. Fungsi hotel bukan hanya sebagai tempat menginap untuk tujuan wisata, namun juga untuk tujuan lain, seperti menjalankan kegiatan bisnis, mengadakan seminar, atau sekedar untuk mendapatkan ketenangan. Menurut SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 Tahun 2011, definisi hotel adalah "Suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial". Ciri khusus dari hotel adalah mempunyai restoran yang dikelola langsung di bawah manajemen hotel tersebut. Kelas hotel ditentukan oleh Dinas Pariwisata Daerah (Diparda). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa tujuan utama dari usaha perhotelan adalah menyediakan tempat penginapan yang biasanya disertai pula dengan pelayanan dan fasilitas tambahan seperti TV, telepon, AC, dan makanan. Adapun definisi hotel berbintang adalah "suatu bidang usaha yang menggunakan bangunan atau sebagian bangunan yang disediakan secara khusus, untuk setiap orang yang menginap, makan, memperoleh pelayanan dan menggunakan fasilitas lainnya dengan pembayaran, dan telah memenuhi persyaratan sebagai hotel

berbintang seperti yang ditentukan oleh Dinas Pariwisata Daerah selanjutnya dapat disebut juga dengan (Diparda)".

Setiap Perusahaan atau instansi tentu sangat memerlukan *system* informasi yang berjalan untuk meningkatkan kegiatan usaha agar dapat berkembang ke arah yang lebih baik, sedangkan masyarakat sendiri membutuhkan informasi agar dapat memenuhi kebutuhan sebelumnya banyak perusahaan atau instansi yang hanya menggunakan media surat kabar atau brosur-brosur yang di bagikan dalam memberikan informasi hal ini tentu sangat kurang optimal dalam media penyimpanannya oleh karena itu sekarang di ciptakan teknologi *internet* dengan adanya *internet* teknologi *internet* maka masyarakat dapat mengakses dengan mudah informasi yang di butuhkan baik di dalam maupun diluar negeri salah satu informasi yang masyarakat dapat akses dalam teknologi *internet* adalah informasi pemesanan kamar hotel.

Persaingan dalam bisnis hotel pada saat ini sangat bersaing karena banyak atau menjamurnya hotel-hotel di Indonesia khususnya Batam oleh karena itu setiap hotel harus dapat memberikan *system* informasi yang baik kepada masyarakat terutama dalam pemesanan kamar, namun masih banyak hotel yang memberikan informasi pemesanan atau *system* memesan kamar masih secara manual. Hal ini sangat dirasakan oleh hotel Gloris karena belum menggunakan media *internet* dalam menyampaikan informasi, sehingga potensi yang dimiliki oleh hotel ini hanya dapat digunakan oleh masyarakat dalam negeri saja, agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang maka hotel Gloris harus segera menyediakan sebuah media informasi berbasis *web*, ini membuktikan

bahwa media informasi global seperti *Website* sangat sangat membantu hotel-hotel untuk mempromosikan dan memperkenalkan fasilitas-fasilitas yang di berikan hotel kepada masyarakat. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, hotel-hotel menggunakan bantuan komputer. Dengan penggunaan teknologi informasi, maka hasil yang didapat lebih banyak dan lebih cepat dibanding dengan menggunakan tenaga manusia. Begitu pula dengan kegiatan yang berhubungan dengan reservasi hotel. Saat sekarang ini, penggunaan *internet* dapat lebih maksimal, transaksi reservasi kamar hotel pun lebih mudah dijalankan dengan *internet*. Oleh karena itu, banyak hotel sekarang ini mulai memberikan pelayanan transaksi reservasi kamar hotel secara *online*.

Hotel Gloris merupakan salah satu hotel yang terdapat di Kota Batam, Hotel Gloris tetap berdiri dengan mewah di balik banyaknya *kompetitor*, yaitu hotel-hotel mewah yang di bangun di Kota Batam ini. Agar dapat bersaing dengan hotel lainnya, maka Hotel Gloris senantiasa berupaya untuk menawarkan layanan jasa penginapan yang bermutu dengan menggunakan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Hotel Gloris telah melakukan promosi lewat jaringan *internet* tetapi hanya lewat jejaring *social* seperti *Facebook*, *Twiter*, *Google+*, *Instagram* dan *Youtube*. Jika Seorang tamu datang atau menelpon, seorang *receptionist* dengan cepat mencatat nama, alamat, nomor telepon dan beberapa informasi lainnya. Setelah itu, *receptionist* menanyakan kebutuhan dan keinginan tamu, serta hal-hal yang berhubungan dengan penginapan, seperti lama tinggal, tipe tempat tidur, jumlah orang dewasa dan anak yang menginap, preferensi lokasi kamar (termasuk pemandangan yang ingin dilihat dari jendela kamar).

Berdasarkan uraian di atas maka perlu suatu *system* informasi berbasis *web* yang dapat membantu dan memudahkan masyarakat untuk dapat memesan kamar secara *online* maka penulis mengambil judul “**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI SEWA KAMAR BERBASIS WEB PADA HOTEL GLORIS BATAM**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang telah ditemui dalam sistem reservasi sewa kamar berbasis *web* adalah:

1. Penyebaran informasi hotel Gloris masih sangat terbatas yaitu masih melalui surat kabar atau brosur-brosur yang di bagikan. Hotel Gloris telah melakukan promosi lewat jaringan *internet* tetapi hanya lewat jejaring *social* seperti *Facebook*, *Twiter*, *Google+*, *Instagram* dan *Youtube*.
2. Pelanggan harus datang ke hotel apabila hendak memesan kamar dan mengetahui fasilitas yang di miliki hotel.
3. *System* pemesanan kamar yang masih manual yaitu melakukan pemesanan dengan mengharuskan pelanggan mendatangi hotel sehingga waktu pemesanan menjadi lama.
4. Sering terjadinya kesalahan dalam pelaporan jumlah orang yang menginap antara bagian *receptionist* ke bagian keuangan.

1.3. Pembatasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan kamar yang ada pada hotel Gloris.
2. Sistem ini hanya membahas tentang pemesanan kamar.
3. Pembayaran dilakukan diluar sistem.
4. Sistem ini hanya melayani pemesanan kamar secara *online*.
5. Sistem ini memiliki tiga *user* yaitu : pelanggan, resepsionis, dan admin.
6. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem informasi reservasi sewa kamar berbasis web pada hotel Gloris Batam?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem informasi reservasi sewa kamar berbasis web pada hotel Gloris Batam?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang sistem informasi reservasi sewa kamar berbasis web pada hotel Gloris Batam.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan sistem informasi reservasi sewa kamar berbasis web pada hotel Gloris Batam.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan terutama pihak organisasi, akademisi, dan penelitian selanjutnya. Adapun manfaat penelitian baik secara teoritis ataupun praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1. Aspek Teoritis

Ada pun manfaat dari penelitian ini yang dapat diambil oleh berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a) Setelah melaksanakan penelitian diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terlebih kaitannya dengan sistem informasi reservasi sewa kamar hotel berbasis *web*.
 - b) Menambah pengalaman dan keterampilan sebagai bekal pada saatnya nanti terjun dalam dunia kerja yang sebenarnya.
 - c) Sebagai sarana pengembangan ilmu yang telah diperoleh dimasa perkuliahan.

d) Untuk melengkapi tugas sebagai salah satu dari persyaratan kelulusan Program Sarjana pada Universitas Putera Batam (UPB).

2. Bagi Hotel Gloris

a) Dapat mempermudah *receptionist* dalam menentukan kamar yang tersedia sesuai dengan keinginan tamu.

b) Dapat mempermudah pendataan kamar-kamar yang kosong setelah tamu *check out*.

c) Dapat memberikan informasi kamar dan fasilitas hotel dengan cepat dan tepat.

1.6.2. Aspek Praktis

Ada pun manfaat dari penelitian ini yang dapat diambil oleh berbagai pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Akademisi

Hasil pengamatan dan wawancara di lapangan ini diharapkan berguna bagi Universitas Putera Batam (UPB) sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap teori yang telah diberikan selama masa perkuliahan, sekaligus hasil penulisan ini dapat dipakai sebagai bahan evaluasi akademik. Dan bagi pembaca dapat menambah wawasan tentang Sistem Informasi yang berhubungan dengan masalah perancangan sistem informasi reservasi sewa kamar hotel berbasis *web* pada hotel Gloris dengan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

2. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi pembaca atau bagi peneliti, selanjutnya yang mengadakan penelitian terhadap *system* informasi khususnya dalam bidang perhotelan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

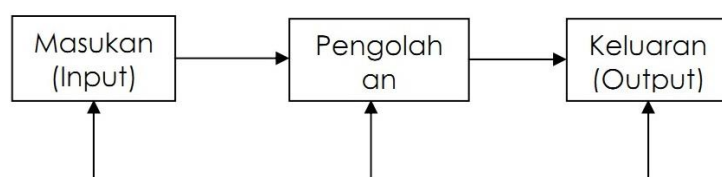
2.1 Tinjauan Teori Umum

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut (Jogiyanto, 2013: 1) 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.

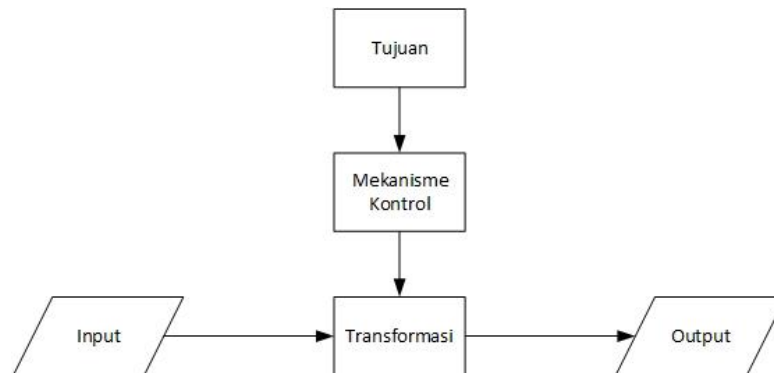
Menurut (Fatta, 2012: 3), sistem merupakan seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sementara, definisi sistem dalam kamus *Webster's Unbridged* sistem merupakan elemen-elemen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan atau organisasi. Menurut (Fatta, 2012: 4), sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*).

Ciri pokok sistem menurut (Fatta, 2012: 6) ada empat, yaitu sistem beroperasi dalam suatu lingkungan, terdiri atas unsur-unsur, ditandai dengan saling berhubungan, dan mempunyai satu fungsi tujuan utama.



Gambar 2.1. Model Sistem

Sementara menurut (Fatta, 2012: 4) mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Untuk lebih jelasnya elemen sistem tersebut dapat digambarkan dengan model sebagai berikut:



Gambar 2.2. Model Hubungan Elemen-Elemen Sistem

Menurut (Fatta, 2012: 5) secara ringkas menjelaskan bahwa sistem adalah:

1. Komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain.
2. Suatu keseluruhan tanpa memisahkan komponen pembentuknya.
3. Bersama-sama dalam mencapai tujuan.
4. Memiliki input dan output yang dibutuhkan oleh sistem lainnya.
5. Terdapat proses yang mengubah input menjadi output.
6. Menunjukkan adanya entropi.
7. Memiliki aturan.
8. Memiliki subsistem yang lebih kecil.
9. Memiliki deferensiasi antara subsistem.
10. Memiliki tujuan yang sama meskipun mulainya berbeda.

(Fatta, 2012: 5) mengemukakan bahwa untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya:

1. Batasan (*boundary*), yaitu penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar.
2. Lingkungan (*environment*), yaitu segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*), yaitu sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*), yaitu sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*), yaitu kegiatan kegiatan atau proses dalam sistem yang mentransformasikan *input* menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (*interface*), yaitu tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
7. Penyimpan (*storage*), yaitu area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara

komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut (Jogiyanto, 2013: 8) Informasi adalah data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Didefinisikan oleh (Jogiyanto, 2013: 23) sebagai berikut, informasi adalah data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan.

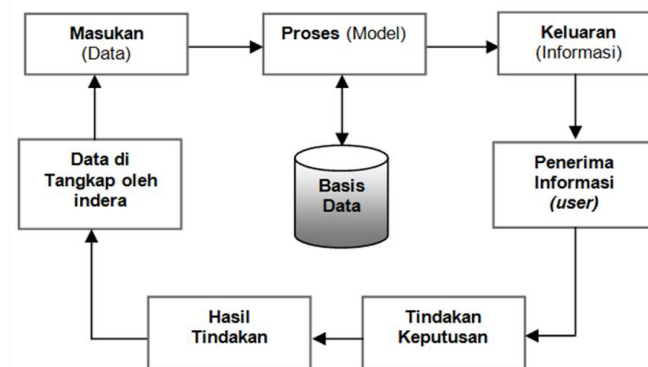
Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Fatta, 2012: 9) mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti.

Menurut penelitian dari (Hastanti, *et al*, 2013: 2) data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berceritera banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut, data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data adalah fakta kasar atau gambaran yang dikumpulkan dari keadaan tertentu. Data adalah hal yang merujuk pada fakta-fakta baik berupa angka-angka, teks, dokumen, gambar,

bagan, suara yang mewakili deskriptif verbal atau kode tertentu dan semacamnya. Jadi data merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut.

Menurut (Sutabri, 2012: 1) data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi. Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang. Kesatuan nyata (*fact and entity*) adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

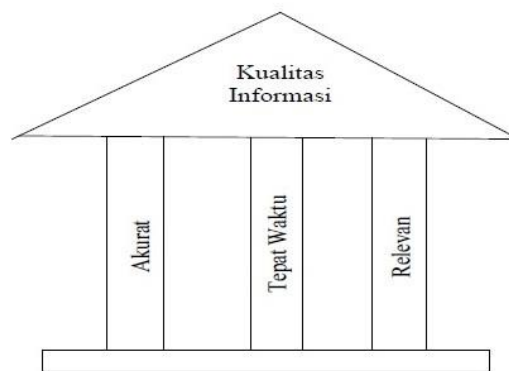
Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus (Jogiyanto, 2013: 9).



Gambar 2.3. Siklus Informasi

Menurut (Jogiyanto, 2013: 10) Kualitas dari suatu informasi biasanya ditentukan oleh tiga hal, yaitu :

1. Tepat pada waktunya (*on time*), berarti informasi yang datang pada penerimanya tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasn di dalam pengambilan keputusan.
2. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
3. Relevan (*relevance*) berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.



Gambar 2.4. Pilar Kualitas Informasi

Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*). Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datan pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan, bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisai atau perusahaan. Relevan,

berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

Menurut (Jogiyanto, 2013: 11) Suatu informasi dikatakan bernilai bila informasi lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian didalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Nilai dari Informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem, informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Pengukuran suatu nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*.

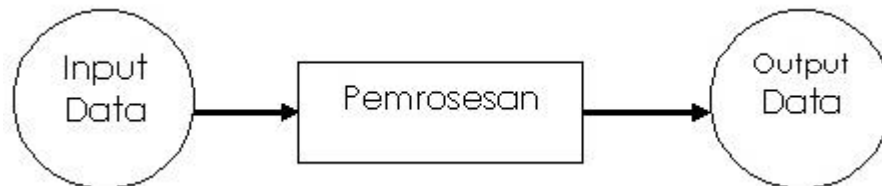
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Informasi merupakan hal yang sangat penting di dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information systems*). Menurut (Jogiyanto, 2013: 11) Sistem informasi didefinisikan sebagai berikut : “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Sistem Informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut, selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi, data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur, dan bentuk data lainnya.

Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses (Fatta, 2012: 9) Dengan demikian, sistem informasi berdasarkan konsep (*input, processing, output*) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.5. Konsep Sistem Informasi

(Fatta, 2012: 11) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

1. Perangkat keras, yaitu perangkat keraskomponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memperoleh data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan komputer.
3. *Database*, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personel dari sistem informasi, meliputi manajer analis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

Menurut (Jogiyanto, 2013: 12) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (building block) dan masing-masing saling berinteraksi, yaitu :

1. Blok Masukan Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Blok Model Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok Teknologi Teknologi merupakan “kotak alat” (*tool inbox*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.
6. Blok Kendali Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri.

Sementara, menurut pendapat (Fatta, 2012: 11), sistem informasi manajemen terdiri dari elemen-elemen berikut:

1. Perangkat keras komputer (*hardware*).
2. Perangkat lunak (*software*), yang terdiri dari perangkat lunak sistem umum, perangkat lunak terapan, dan program aplikasi.
3. *Database*.
4. Prosedur
5. Petugas operasional.

Menurut (Fatta, 2012: 24) analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Sementara sistem desain di artikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan. Dengan demikian, analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai proses organisasional kompleks di mana sistem informasi berbasis komputer

(Fatta, 2012: 25) mengemukakan bahwa beberapa ahli membagi proses-proses pengembangan sistem ke dalam sejumlah urutan yang berbeda-beda. Tetapi semuanya akan mengacu pada proses-proses standar berikut:


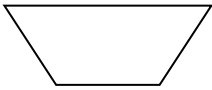

- a. Analisis
- b. Desain
- c. Implementasi
- d. Pemeliharaan

Pada perkembangannya, proses-proses standar tadi dituangkan dalam satu metode yang dikenal dengan nama *Systems Development Life Cycle* (SDLC).

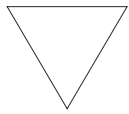

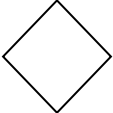
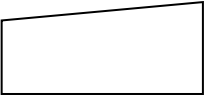


2.1.4 Aliran Sistem Informasi

Aliran sistem informasi merupakan bagian yang menunjukkan arus pekerjaan serta keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan prosedur yang ada dalam suatu sistem yang dikerjakan oleh sistem tersebut. Simbol yang digunakan untuk membuat aliran sistem informasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Simbol Aliran Sistem Informasi

GAMBAR SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Dokumen	Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk <i>input</i> dan <i>output</i> , baik secara manual, mekanik atau menggunakan komputer
	Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan yang dikerjakan secara manual
	Proses Komputer	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer

Tabel 2.1 Lanjutan

	File Storage / Arsip	Menggambarkan penyimpanan data baik dalam bentuk arsip atau file computer
	Disket	<i>Input/output</i> dengan menggunakan <i>disket</i>
	Decision	Simbol keputusan yang digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Terminal	<i>Input</i> dengan menggunakan <i>keyboard</i>
	Alur Garis	Menunjukkan alur dari proses
	Simbol Penghubung	Digunakan untuk penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain

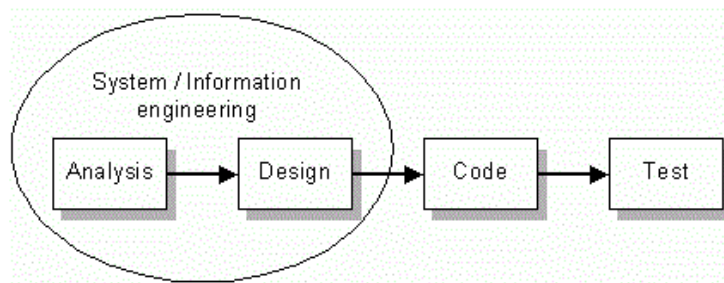
2.1.5 SDLC (*System Development Life Cycle*)

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang mandai kemajuan usaha analisis dan desain (Fatta, 2012: 26).

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 26) *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya.

SDLC meliputi *fase-fase* sebagai berikut yaitu: identifikasi dan seleksi proyek, inisiasi dan perencanaan proyek, analisis, desain yang terdiri dari desain logikal dan desain fisikal, implementasi, pemeliharaan.

Pressman dalam (Rosa & Shalahuddin, 2013: 26) membagi tahapan SDLC dalam 4 tahap seperti gambar berikut:



Gambar 2.6. Model SDLC

Ada beberapa metode dari SDLC menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2013: 40), yaitu model *Waterfall*, metode pengembangan evolusioner, model pengembangan berorientasi pemakaian ulang (Re-usable), *Prototyping*, model *Rapid Application Development (RAD)*, model Iteratif, model Spiral, *Object Oriented Analysis And Design (OOAD)*.

Sedangkan metode yang diterapkan dan di gunakan oleh penulis dalam perancangan ini yaitu, metode *Waterfall*, menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 40) metode *Waterfall* yaitu model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

2.1.6 Pemrograman Berorientasi Objek

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 100) menjelaskan bahwa metode berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metode berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek

secara sistematis. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek.

Keuntungan menggunakan metodologi berorientasi objek menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 100) adalah meningkatkan produktivitas, kecepatan pengembangan, kemudian pemeliharaan, adanya konsistensi, meningkatkan kualitas perangkat lunak.

Contoh bahasa pemrograman yang mendukung pemrograman berorientasi objek yaitu, bahasa pemrograman *Smalltalk*, bahasa pemrograman *Eiffel*, bahasa pemrograman C++, bahasa pemrograman *PHP*, bahasa pemrograman *Java*.

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 103) menjelaskan bahwa pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek di dunia nyata.

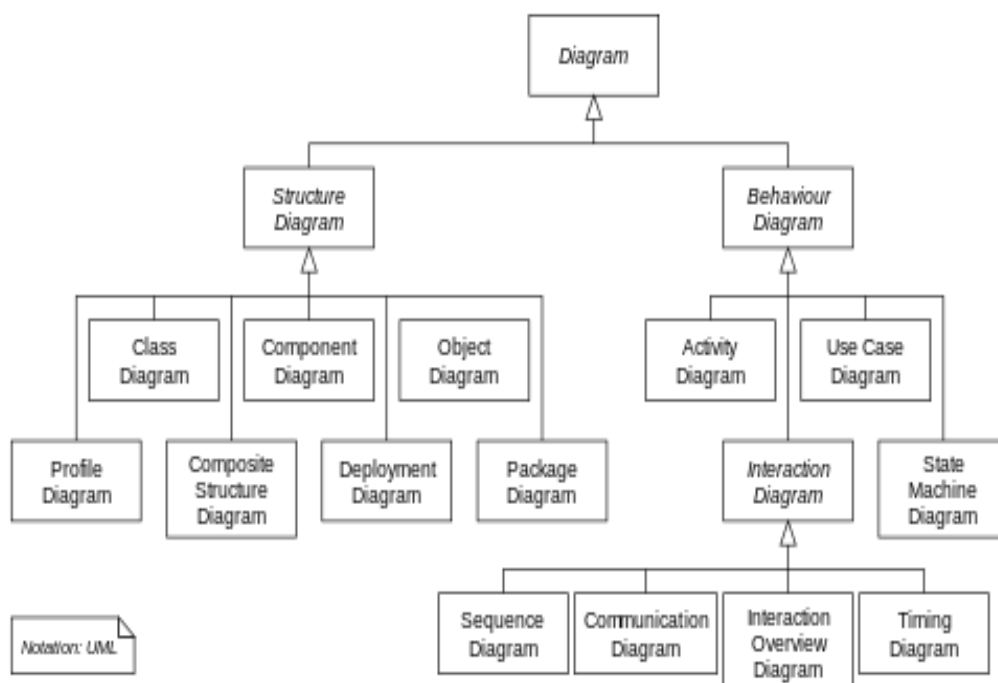
Beberapa konsep dasar yang harus menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 103) dipahami tentang metodologi berorientasi objek yaitu, kelas (*class*), objek (*object*), metode (*methode*), atribut (*attribute*), abstraksi (*abstraction*), enkapsulasi (*encapsulation*), pewarisan (*heritage*), antarmuka (*interface*), *reusability*, generalisasi dan spesialisasi, komunikasi antar objek, polimorfisme (*polymorphism*), *package*.

2.1.7 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 137) *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. *Unified Modeling Language* (UML) hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *Unified Modeling Language* (UML) tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *Unified Modeling Language* (UML) paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

2.1.7.1 Diagram UML

(Rosa & Shalahuddin, 2013: 140) mengemukakan bahwa UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori.



Gambar 2.7. Diagram UML

Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 140) yaitu:


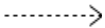




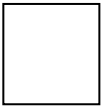



1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. *Behaviour diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
3. *Interaction diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

2.1.7.2 Use Case Diagram

(Rosa & Shalahuddin, 2013: 155) mengemukakan bahwa *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Use case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan (Rosa & Shalahuddin, 2013: 155). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2.2. Diagram *Use Case*






NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2.1.7.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas bukan apa yang dilakukan aktor, tetapi aktivitas yang dilakukan sistem (Rosa & Shalahuddin, 2013: 161).

Aktivitas diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behavior paralel.

Tabel 2.3. Simbol *Activity Diagram*




NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

2.1.7.4 Sequence Diagram

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 165) diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan

message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu.

Tabel 2.4. Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

2.1.7.5 *Class Diagram*

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 141) diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013: 144) sebuah kelas hanya terdiri dari atribut saja, atau hanya sebuah metode. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas:

Tabel 2.5. Diagram Kelas

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.1.8 Pengertian Website

Website merupakan halaman situs yang terletak pada satu alamat unik atau berbeda antara satu dengan yang lainnya (Madcoms, 2015: 20).

Menurut (Hastanti *et al*, 2013: 3) *Website* adalah lokasi di *internet* yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. *Website*

adalah suatu halaman yang memuat situs-situs *Web page* yang berada di *internet* yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi.

Sejarah *Website* dimulai pada bulan maret 1989 ketika Tim berner lee yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*Consei European Pour la Recherche Newclaire*) yang berada di Genewa, Swis, mengajukan protocol (suatu tata cara untuk berkomunikasi) system distribusi informasi *internet* yang digunakan untuk berbagai informasi diantara para fisikawan. Protokol inilah yang selanjutnya dikenal sebagai protocol *World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* dari sejumlah organisasi yang berkepentingan (Hastanti, Wardati & Purnama 2013: 3).

Menurut (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 5) secara umum *Website* mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi.. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti : chatting, *Web* base email dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi. Fungsi informasi *Website* seperti : News, Profile, Library, referensi dan lain-lain.
3. Fungsi Intertainment. *Website* mempunyai fungsi hiburan. Misalnya *Web-Web* yang menyediakan game on-line, music on-line dan lain-lain.
4. Fungsi Transaksi. Sebuah *Web* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain.

2.1.9 Internet

Menurut (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3) *internet* adalah sebagai jaringan komputer yang sangat luas dan besar dan mendunia, menghubungkan

pemakai komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber informasi dan fasilitas–fasilitas layanan *internet*.

Sedangkan menurut (Madcoms, 2015: 2) *internet* merupakan jaringan komputer yang menghubungkan komputer-komputer diseluruh dunia sehingga terbentuk ruang maya jaringan komputer dimana antara satu komputer dengan satu komputer lainnya dapat saling berhubungan atau terkoneksi.

Menurut (Madcoms, 2015: 2), *internet* adalah sebagai jaringan komputer yang sangat luas dan besar dan mendunia, menghubungkan pemakai komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber informasi dan fasilitas– fasilitas layanan *internet* yaitu diantaranya:

1. *Browsing* atau *surfing* yaitu kegiatan “berselancar” di *internet*, kegiatan ini seperti layaknya berjalan-jalan di mal sambil melihat-lihat ke toko-toko tanpa membeli apapun.
2. Elektronik *Mail (E-mail)* fasilitas ini digunakan untuk berkirim surat dengan orang lain, tanpa mengenal batas, waktu, ruang bahkan birokrasi. *searching* yaitu kegiatan mencari data atau informasi tertentu di *internet*.
3. *Chatting* fasilitas ini digunakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain di *Internet*. Pada umumnya fasilitas ini sering digunakan untuk bercakap-cakap atau mengobrol di *internet World Wide Web (WWW)*.
4. *Newsgroup* fasilitas ini digunakan untuk berkoferensi jarak jauh, sehingga anda dapat menyampaikan pendapat dan tanggapan dalam *internet*.

5. *Download* adalah proses mengambil file dari *computer* lain melalui *internet* ke *computer* kita.
6. *Upload* adalah proses meletakkan file dari *computer* kita ke *computer* lain melalui *internet*.
7. *Transfer protocol* (FTP) fasilitas ini digunakan untuk melakukan pengambilan arsip atau file secara elektronik atau transfer file dari satu *computer* ke *computer* lain di *internet*.
8. *Telnet* fasilitas ini digunakan untuk masuk ke *system computer* tertentu dan bekerja pada *system computer* lain.

Internet pertama kali tumbuh dinegara Amerika Serikat terutama dari lembaga penelitian angkatan bersenjata Amerika Serikat. *Internet* merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPAnet (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemostrasikan *hardware* dan *software* berbasis UNIX salah satu teknologi canggih pada masa itu, sehingga bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon (Madcoms, 2015: 3).

2.1.10 Web Server

Berdasarkan penelitian dari (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3) *Web server* adalah sistem *computer* dan *software* yang menyimpan serta mendistribusikan data ke *computer* lain lewat *internet* tersebut.

Berdasarkan penelitian (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3) *Web server* merupakan *software* yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari *clien* yang dikenal dengan *browser Web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *Web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

2.1.11 Browsing

Menurut penelitian dari (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3) *browsing* adalah Berselancar untuk menjelajahi informasi yang ada di *internet*. *Browsing* dapat juga diartikan seni pencarian informasi melalui system operasi yang berbasis *hypertext*, misalnya membaca berita, mencari istilah dan lain-lain.

Menurut (Madcoms, 2015: 52) *browser* adalah suatu aplikasi atau program yang dijalankan pada perangkat komputer untuk menjelajah konten atau isi yang ada pada media *World Wide Web* (WWW) dengan memanfaatkan jaringan *internet*.

Pengertian *Web browser* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen- dokumen yang disediakan oleh *server Web* (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3).

2.1.12 Pengertian Hosting

Berdasarkan penelitian dari (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 3) *hosting* berasal dari kata host. Komputer yang terhubung dalam jaringan. Memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam suatu *computer* yang terhubung dengan jaringan. *Hosting* menyediakan sumber daya *server-server* untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menmpatkan informasi di *internet*, *server*

hosting terdiri dari gabungan *server-server* atau sebuah *server* yang terhubung dengan jaringan *internet* berkecepatan tinggi.

2.1.13 Pengertian *Domain*

Domain adalah nama, nama yang digunakan suatu pemilik *Website* atau *blog* agar alamat *Website* mereka mudah dihafal. Misalnya *Web site* ini *domainnya* adalah *tatadistro.com*. Berikut beberapa nama *domain* yang sering digunakan tersedia di *internet* (Hastanti, Wardati & Purnama, 2013: 4).

2.2 Tinjauan Teori Khusus

2.2.1. Reservasi

Reservasi atau pemesanan berasal dari kata *to reserve*, yang artinya memesan. Dalam konteks hotel, maksudnya adalah suatu kegiatan pemesanan kamar. Reservasi juga berarti salah satu bagian di Departemen Kantor Depan hotel yang bertanggung jawab atas kegiatan pemesanan kamar (Sambodo & Bagyono, 2010: 251).

Menurut (Soemarno, 2016: 197), reservasi adalah pemesanan tempat yang diinginkan oleh tamu sebelum tamu tersebut datang. Sedangkan menurut (Sugiarto, 2011 : 52) defnisi pemesanan kamar (*room Reservation*) untuk hotel adalah suatu pemesanan kamar yang dilakukan beberapa waktu sebelumnya, yang diperoleh berbagai sumber dengan berbagai cara pemesanan untuk memastikan bahwa tamu memperoleh kamar pada waktu *check in*.

Jadi dapat disimpulkan reservasi merupakan suatu kegiatan pemesanan yang dilakukan oleh tamu baik pemesanan suatu tempat atau fasilitas, yang dilakukan

beberapa waktu sebelumnya oleh berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara pemesanan.

Definisi hotel berdasarkan Keputusan Menteri Parpostel no KM 94/HK103/MPPT 1987 adalah sebagai berikut *Hotel* adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan didalam keputusan pemerintah. Dari pengertian diatas, maka hotel juga dapat definisi seperti di bawah ini :

1. Salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau keseluruhan bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil (Keputusan Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987)
2. Sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran.
3. Bangunan yang dikelola secara komersil dengan memberikan fasilitas penginapan untuk masyarakat umum dengan fasilitas sebagai berikut:
 - a. Jasa penginapan
 - b. Pelayanan makanan dan minuman
 - c. Pelayanan barang bawaan
 - d. Pencucian pakaian

Menurut (Sambodo & Bagyono, 2010: 72), dilihat dari sumbernya reservasi dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Reservasi Perorangan (*Individual Reservation*), adalah pemesanan kamar untuk seorang calon tamu, pasangan, atau sebuah keluarga. Reservasi ini biasanya dilakukan sendiri oleh calon tamu atau oleh agen. Harga yang diberikan adalah harga normal atau harga paket.
2. Reservasi Rombongan / Tour (*Group / Tour Reservation*), adalah pemesanan kamar yang umumnya dibuat oleh agen atau biro perjalanan untuk para pelanggannya. Pesanan dibuat untuk tamu yang datang berombongan. Seringkali harga yang diberikan adalah harga diskon.
3. Reservasi Konferensi (*Conference Reservation*), adalah pemesanan kamar untuk sebuah rombongan yang akan melakukan eksibisi atau pertemuan di hotel. Reservasi ini umumnya dibuat oleh organisasi, perusahaan atau suatu asosiasi. Harga yang diberikan untuk reservasi konferensi adalah harga komersial.

Reservasi dibagi menjadi dua jenis yaitu *Online Reservation* dan *Offline Reservation*:

1. *Online Reservation*. Kemajuan teknologi saat ini mengakibatkan sistem reservasi juga mengalami perkembangan ke arah sistem reservasi *Online*. Reservasi *Online* bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun mereka berada yang memiliki akses *internet*. Hanya dengan mengakses

Website dapat melakukan pemesanan kamar di hotel. Hal ini juga lebih membantu hotel dalam memasarkan produk dan menjual kamarnya.

2. *Offline Reservation*. Sistem reservasi yang menggunakan pengiriman reservasi langsung ke hotel dengan media reservasi seperti telepon, fax, *e-mail*, dan *walk in*.

Menurut (Sugiarto, 2011: 53) menyebutkan ada beberapa sumber - sumber reservasi yaitu:

1. *Company* (perusahaan), Perusahaan yang dapat dijadikan sumber pemesanan kamar adalah perusahaan swasta, perusahaan asing, perusahaan gabungan (*joint venture*), perusahaan Negara. Reservasi melalui jalur ini biasanya memiliki langganan tetap disetiap daerah tujuan wisata, bahkan sampai memiliki harga tertentu sesuai dengan perjanjian awal. Pihak-pihak pengusaha selain dalam rangka tugas kantor, kadang kalanya mereka juga bisa memakai harga *company* untuk melakukan liburan bersama keluarga.
2. *Travel Agent*. *Travel Agent* merupakan suatu badan usaha yang bergerak dibidang jasa. Mereka memberikan pelayanan berupa informasi kepada para calon wisatawan yang akan melakukan perjalanan wisata. *Travel Agent* memiliki peranan penting sebagai partner sebuah hotel dalam usaha meningkatkan tingkat hunian kamar. Selain pemberian informasi, *travel agent* juga membantu dalam hal pemesanan kamar hotel.
3. *Airport Representative*. Karyawan hotel yang tugasnya di pelabuhan udara ini dinamakan *airport representative* (*airport dispatcher*) yang

bertugas melayani tamu yang sudah membuat pemesanan kamar untuk hotel maupun yang belum. Bagi yang belum ditawarkan dan dibuatkan langsung pemesanan ke hotel, dan bagi yang sudah diproses untuk menuju ke hotel secepatnya.

4. *Airlines Agency* (Perusahaan Penerbangan). Perusahaan penerbangan selain sebagai sarana transportasi juga sebagai partner dalam pengisian tingkat hunian kamar hotel. Para wisatawan tidak saja membutuhkan saran angkutan tapi juga sarana menginap di tempat tujuannya, sehingga kadang tamu meminta pihak penerbangan untuk mencarikan tempat menginap. Bahkan saat ini pihak penerbangan secara resmi menawarkan paket penerbangan langsung dengan penginapan dan makan.
5. *Government* (Pemerintah). Pemerintah merupakan sumber pendatang tamu yang subur, sebab dari pemerintahan sangat sering melakukan perjalanan dinas dan memiliki sumber yang sangat banyak seperti BUMN, departemen-departemen dan pemerintah daerah.
6. *Perorangan*. Perorangan adalah sumber pemesanan kamar yang bersifat bebas, siapa saja dapat melakukan pemesanan. Pemesanan kamar ini bisa dilakukan dengan berbagai cara mulai dari telepon, *e-mail*, *fax*, dan lain sebagainya. Pemesanan kamar yang bersifat individu ini membantu dalam peningkatan *revenue* karena harga yang lebih mahal dari pada harga (*contract rate*) ke *travel agent* lain.

7. *Booking Engine*. Pemesanan kamar melalui *booking engine* terhubung melalui jaringan *internet*. *Booking engine* ini tergantung pada *Website* hotel untuk memasarkan kamar yang akan dijual.

2.2.2. HTML

HTML yang mempunyai kepanjangan dari *Hyper Text Markup Language* yang merupakan pondasi awal akan terciptanya suatu aplikasi *Web*, karena HTML memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format *Web* yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi kedalam halaman *Web* atau *browser* (Saputra, 2012: 1).

Menurut (Djaelangkara, *et al*, 2015: 87) *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *Web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah *Web internet* dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman *Web* dengan perintah-perintah HTML.

HTML merupakan pengembangan dari pemformatan dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu system operasi tertentu. HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja untuk CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh *browser* Mosaic Selama awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap

pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya (Purbadian, 2015: 6).

2.2.3. PHP

PHP yang mempunyai kepanjangan dari *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman berbentuk skrip yang ditempatkan disisi *server*, sehingga php disebut juga sebagai bahasa *Server Side Scripting*, artinya bahwa dalam menjalankan php selalu membutuhkan *Web server*, dan untuk melihat hasilnya menggunakan *Web browser* (Purbadian , 2015: 29).

PHP dirancang untuk membentuk tampilan *Web* yang dinamis artinya php dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan *user*, misalnya dapat mengakses *database* dan menampilkannya pada halaman *Web*. php menyatu dengan kode html, namun beda kondisinya. Maksudnya adalah kode yang dibuat menggunakan html dirancang untuk membangun suatu pondasi awal dari kerangka layout *Web*, sedangkan php digunakan untuk memproses data dari sisi *server*, sehingga terciptalah suatu tampilan *Web* yang dinamis.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf sekitar tahun 1995 dalam buku (Purbadian, 2015: 30), dan waktu itu namanya tidak langsung php melainkan Form Interpreterd (FI). FI merupakan sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari *Web*. Tentu saja dari pengumumannya itu php menjadi sebuah kode yang terbuka, artinya siapa saja bebas menggunakannya .

Menurut (Djaelangara, *et al*, 2015: 87) PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan *Web* dan dapat di tanamkan pada

sebuah skrip HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari.

2.2.4. *MySQL*

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* AB membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL (Watung, et al. 2014: 2).

MySQL (dibaca : mai se kyu el) adalah *Multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). *MySQL* merupakan *software* sistem manajemen *database* (*Database Management system – DBMS*). *MySQL* awalnya dibuat oleh oleh perusahaan konsultan bernama TcX yang berlokasi di Swedia. Saat ini, pengembangan *MySQL* berada dibawah naungan perusahaan *MySQL* AB (Purbadian , 2015: 79).

Menurut (Purbadian, 2015: 80) tinjauan luas mengenai *MySQL*, antara lain:

1. *MySQL* merupakan suatu *Database Management system* (DBMS)
2. *MySQL* adalah suatu *Relational Database Management system* (RDBMS)
3. Perangkat lunak *MySQL* didistribusikan secara *open source*
4. *Database MySQL Server* sangat cepat, dapat dipercaya dan mudah digunakan
5. *Database Server MySQL* bekerja dalam lingkungan *client/server*

6. Dukungan terhadap perangkat lunak *MySQL* tersebar luas dan mudah ditemukan
7. *MySQL* mendukung penggunaan *database* dengan berbagai kriteria pengaksesan. Maksudanya adalah untuk mengatur *user* tertentu agar bisa mengakses data yang bersifat rahasia
8. *MySQL* tersedia pada beberapa platform seperti Windows, Linux, Unix, dan lain-lain.

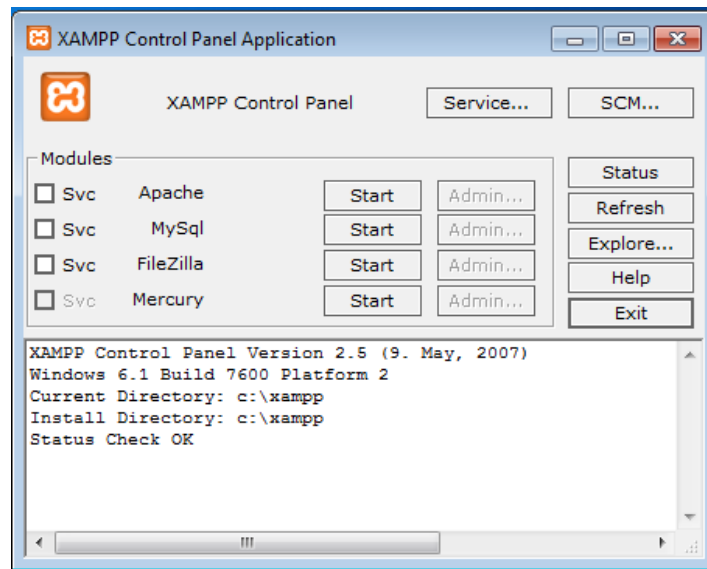
Secara garis besar, *user* didalam *MySQL* dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu super *user* (*root*) dan *user*. Super *user* bertindak sebagai administrator yang bertanggung jawab terhadap segala administrasi sistem *MySQL*, termasuk salah satunya adalah mengelola *user-user*. Kategori kedua adalah *user* biasa, yaitu *user* yang dapat menggunakan *database* didalam *MySQL*, sesuai dengan hak akses miliknya.

2.2.5. XAMPP

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (*Linux Apache, MySQL, PHP and PERL*), XAMPP ini merupakan project non-profit yang di kembangkan oleh Apache friends yang didirikan Kai Oswald Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan apache *Web server*.

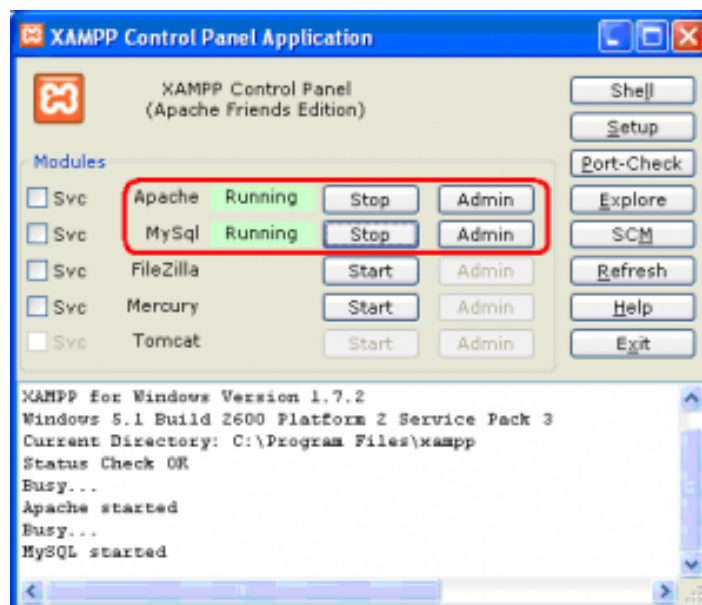
XAMPP merupakan salah satu paket instalasi Apache, PHP dan MySQL instant yang dapat kita gunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut, Adapun langkah-langkah pembuatan *database MySQL* dengan XAMPP sebagai berikut:

- 1 Buka XAMPP *control panel*, sehingga pada *Layer* akan muncul seperti pada gambar 2.8 dibawah ini.



Gambar 2.8. XAMPP Control Panel

- 2 Kemudian klik tombol start yang ada pada *control panel* milik Apache dan MySQL, sehingga pada *Layer* akan muncul tulisan *Running* seperti pada gambar 2.9.



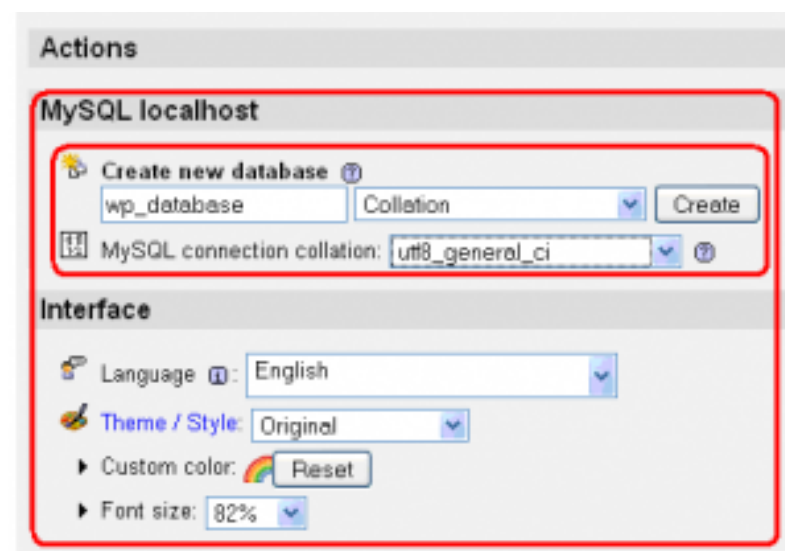
Gambar 2.9. XAMPP Control Panel

- 3 Setelah svc milik nya Apache dan MySQL diaktifkan langkah selanjutnya adalah dengan membuka browser internet, kemudian ketikkan localhost/phpmyadmin, sehingga pada *Layer* akan muncul seperti pada gambar 2.10.



Gambar 2.10. localhost/phpmyadmin

- 4 Langkah selanjutnya adalah pembuatan *database*, isikan nama *database* pada kolom create new *database* lalu klik tombol *create*, sehingga pada *Layer* akan muncul seperti pada gambar 2.11.



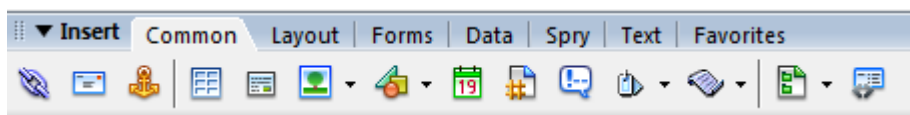
Gambar 2.11. Create New Database

2.2.6. Adobe Dreamweaver CS6

Menurut (Prabantini, 2011: 1) *Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor professional untuk mendesain *Web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *Web*. *Adobe Dreamweaver CS6* memiliki kemampuan untuk mendesain *Web*, menyunting kode, serta pembuatan aplikasi *Web* dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman *Web*, antara lain: *JPS*, *PHP*, *ASP* dan *ColdFusion*.

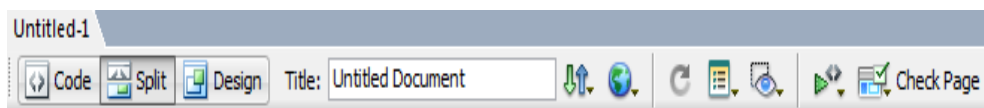
Menurut (Prabantini, 2011: 2-5) komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja *Dreamweaver CS6* antara lain adalah *InsertBar*, *Document Toolbar*, Jendela Dokumen, *Panel Group*, *Tag Selector*, *Property Inspector*, dan *Site Panel*. Penjelasan dari komponen-komponen ruang kerja *Dreamweaver CS6* adalah sebagai berikut:

1. *Insert Bar*, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti: *image*, tabel, dan layer ke dalam dokumen.



Gambar 2.12. Tampilan *Insert Bar*

2. *Document Toolbar*, berisi tombol-tombol dan menu *pop-up* yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.



Gambar 2.13. Tampilan *Document Toolbar*

3. Jendela Dokumen, berfungsi untuk menampilkan dokumen yang sedang kita kerjakan.

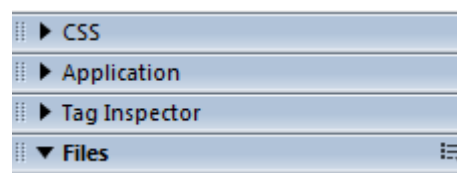

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Untitled Document</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>
11

```

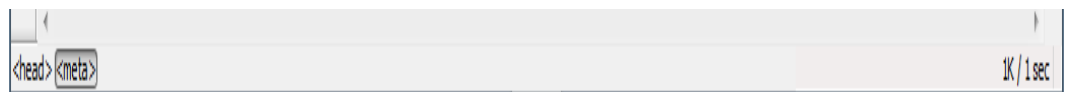
Gambar 2.14. Tampilan Jendela Dokumen

4. *Panel Group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lain yang dikelompokkan di bawah satu judul.



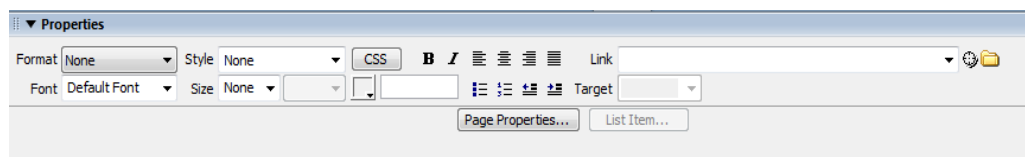
Gambar 2.15. Tampilan *Panel Group*

5. *Tag Selector* merupakan pada bagian bawah jendela dokumen yang berfungsi menampilkan hierarki *tag design view* yang sedang aktif.



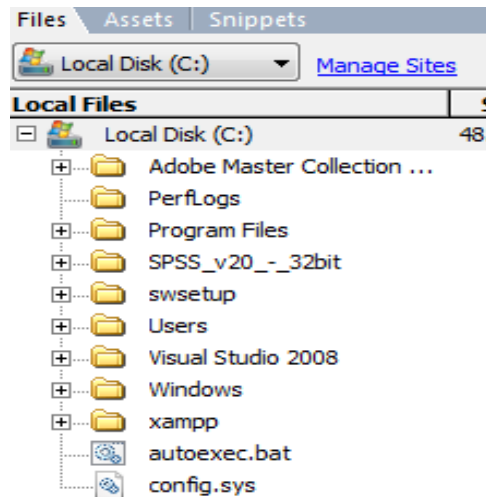
Gambar 2.16. Tampilan *Tag Selector*

6. *Property Inspector*, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks.



Gambar 2.17. Tampilan *Property Inspector*

7. *Site Panel*, digunakan untuk mengatur file-file dan folder-folder yang membentuk situs *Web*.



Gambar 2.18. Tampilan *Site Panel*

2.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun yang menjadi rujukan penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah:

1. **(Priyadna & Yulianto, 2015)**, Indonesian Journal on Networking and Security (IJNS) - ijns.org, Volume 2 No 2 – April 2015 - ISSN: 2302-5700. Hasil dari penelitian ini adalah dihasilkannya sistem informasi registrasi hotel berbasis *website* pada Hotel Graha Prima Pacitan Jawa Timur yang diharapkan dapat menarik pengunjung untuk menggunakan jasa hotel.
2. **(Damayanti, 2014)**, IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 3 No 4 – Oktober 2014 – ijns.org, ISSN: 2302-5700

(Print) 2354-6654 (Online). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang dapat memudahkan staf bagian administrasi dalam input data tamu *check in* dengan cepat, mengetahui keadaan kamar kosong dengan cepat, serta pembuatan laporan dan pehitungan biaya *check out* dengan cepat.

3. **(Hartanto & Rosyid, 2015)**, JURNAL DASI, Vol. 14 No. 2 JUNI 2015, ISSN: 1411-3201, dalam penelitiannya mengenai Analisis Dan Perancangan Aplikasi *e-Hotel* Yang Terintegrasi Dengan *SMS Gateway* Dan Reservasi *Engine*. Dalam penelitian ini menghasilkan pembuatan sistem yang tepat guna karena ini bisa di gunakan dan di pasang dalam semua *website-website* hotel yang selama ini hanya sebagai media promosi belum bisa menjadi media transaksi.
4. **(Lathyf & Safii, 2016)**, Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2016 (Semantik 2016), ISBN: 979-26-0255-0, Semarang, 23 Juni 2016, dalam penelitiannya mengenai Sistem Informasi *Reservation* Kamar Hotel Berbasis *Web* Pada pada Mesra Business & Resort Hotel. Dalam penelitian ini menghasilkan sistem pendaftaran (*booking*) kamar secara *online* dan juga berupa informasi berupa fasilitas, agenda, dan promo berbasis *web* yang cukup dinamis.
5. **(Ruslan, 2016)**, JURNAL SIGMATA, LPPM AMIK SIGMA, Volume 4: Nomor: 2 Edisi: April 2016 – September 2016, ISSN: 2302-5786, dalam penelitiannya mengenai Pengelolaan Reservasi Hotel Melalui Aplikasi Berbasis *Website*. Kesimpulan dari penulisan ini adalah dengan

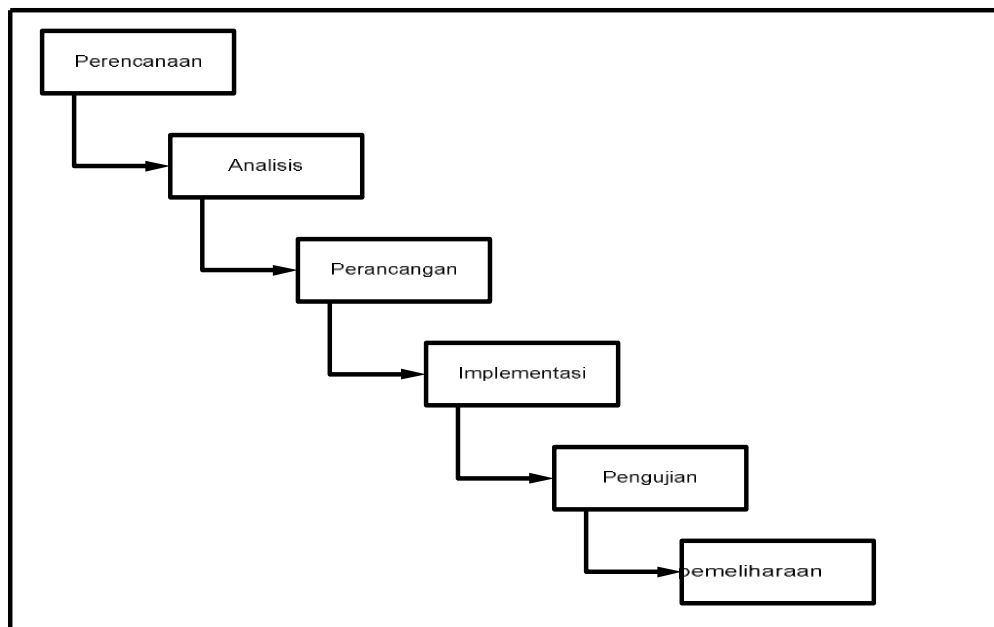
sistem aplikasi ini dapat mengembangkan sistem informasi berbasis teknologi informasi yang dapat membantu Hotel dalam proses penyampaian informasi tentang fasilitas Hotel. Sistem dapat menyimpan dan menampilkan data reservasi yang dimasukkan oleh penyewa secara *online* dan menyediakan beberapa laporan yang dapat digunakan oleh manajemen hotel untuk mengetahui keadaan hotel (jumlah reservasi, ketersediaan kamar, daftar pembatalan reservasi, laporan pendapatan, dll.) dan merencanakan pengembangan kedepannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain 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 pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*) pengembangan atau rekayasa sistem informasi (*softwareengineering*).



Gambar 3.1. Kerangka Kerja Pengembangan Sistem Informasi (SDLC)

1. Perencanaan (*Planning*), adalah menyangkut studi studi tentang kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. pada tahap ini pula, sesuai dengan kakas (*tool*) yang penulis gunakan yaitu UML.
2. Analisis (*Analysis*), yaitu tahap dimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case diagram* lebih lanjut, mengenai komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan antarobjek dan sebagainya.
3. Perancangan (*Design*) dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis.
4. Implementasi (*Implementation*) dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (*pengkodean/coding*).
5. Pengujian (*Testing*), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ketahap-tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar-benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas-aktivitasnya.

6. Pemeliharaan atau perawatan (*Maintenance*) dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoprasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan-perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

3.2. Objek Penelitian

3.2.1. Sejarah Singkat Hotel Gloris Batam

Hotel Gloris adalah hotel yang telah terkenal sejak tahun 2000. Terletak di Komp. Nagoya City Centre Blok I No.8, Lubuk Baja Kota, Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau 29432, Telepon: (0778) 427555, dapat dicapai dengan mudah, Hotel Gloris telah dikenal luas di kalangan tertentu sebagai hotel berbintang yang merupakan pilihan tepat untuk beristirahat bersama keluarga atau teman. Hotel Gloris memiliki 50 kamar dan menyediakan fasilitas, restoran, *receptionist* 24 jam, layanan pembersihan harian, brankas di resepsionis, layanan *laundry*, Koran gratis dilobi, penitipan koper, akses *wifi*, dan sebagainya.

Semua tamu di Gloris hotel dilakukan sebagai VIP dan tingkat huninya mencapai 80 persen selama masa liburan. Seorang *Receptionist* sering kewalahan untuk menentukan secara cepat kamar yang tersedia dan sesuai

dengan keinginan tamu. Sering terjadi perubahan tarif, potongan harga, dan lain-lain. Dan sering mengalami beberapa kesulitan seperti *double* booking, kamar-kamar yang hanya di pesan dalam 1 malam, akibatnya kamar-kamar seperti ini tidak berhasil terjual. Dan kadang para tamu ingin melihat seberapa besar pengeluaran yang telah dikeluarkan.

3.2.2. Visi dan Misi Hotel Gloris Batam

Setiap perusahaan baik barang maupun jasa semestinya memiliki visi dan misi untuk memastikan kinerja perusahaan tersebut bergerak pada jalur yang benar, visi misi yang sinergis dan sistematis dapat mendukung program-program sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai. Hotel Gloris Batam sebagai perusahaan jasa juga memiliki visi dan misi dalam menjalankan usaha mereka.

A. Visi

Menjadi Hotel yang mampu menumbuhkan kreativitas, inovasi, produktivitas, kualitas sumber daya manusia yang teruji dan menyajikan pelayanan yang sesuai standart internasional tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

B. Misi

- 1) Meningkatkan kualitas produk dan mutu pelayanan dengan sasaran memberikan kepuasan kepada pelanggan.
- 2) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi terampil dan memiliki kemampuan untuk memberikan pelayanan yang terbaik guna memuaskan pelanggan dengan cara profesional dan proaktif dalam menghadai perubahan tuntutan masyarakat yang semakin canggih dan lingkungan yang kompetitif.
- 3) Mempercepat pengembangan perseroan menjadi perusahaan professional, produktif, dan efisien yang unggul dalam suasana persaingan yang makin meningkat.

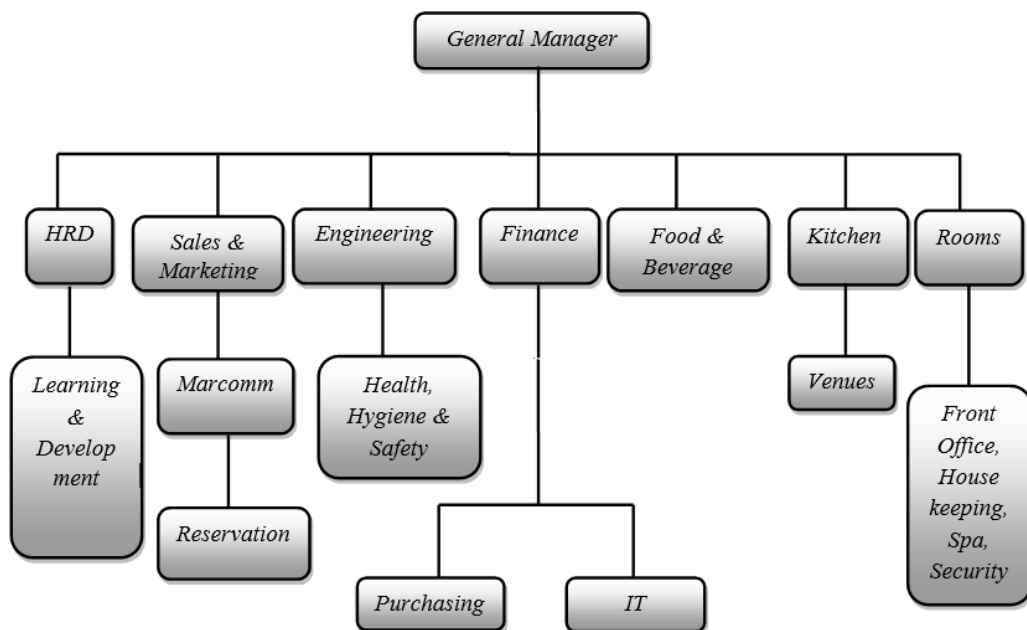
- 4) Meningkatkan upaya pengembangan usaha baik dibidang bisnis utama (*primary core bisnis*) maupun bisnis sekunder (*secondary core business*) sehingga mampu memantapkan keunggulan posisinya dalam kegiatan perekonomian Indonesia pada khususnya.
- 5) Menggali sumber pendanaan yang lebih inovatif dan menguntungkan perusahaan untuk membiayai pembangunan dan pengembangan usaha melalui pasar modal, lembaga keuangan nasional maupun internasional serta menjalin kerjasama dengan pihak lain dalam upaya meningkatkan efisiensi dan produktifitas perusahaan.

3.2.3. Struktur Organisasi Hotel Gloris Batam

Banyak faktor yang bisa menentukan keberhasilan suatu perusahaan, salah satu faktor yang penting dalam keberhasilan suatu perusahaan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan adalah karena adanya keberadaan sebuah struktur organisasi dalam perusahaan tersebut. Apabila sebuah perusahaan memiliki struktur organisasi yang sulit dan rumit, maka pimpinan perusahaan dituntut kecakapannya memimpin dan mengorganisir perusahaan tersebut.

Penyusunan struktur organisasi dalam suatu perusahaan sangat penting dilakukan untuk mempermudah pelaksanaan tugas. Struktur organisasi adalah suatu cara atau sistem pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab serta penetapan hubungan antara unsur-unsur organisasi dalam mencapai tujuan tertentu dengan cara yang paling efektif.

Dengan adanya struktur organisasi yang baik, semua pekerjaan akan terorganisir dengan baik dan teratur, sebab masing-masing bagian akan mengemban rasa tanggung jawab akan tugas yang diberikan kepadanya. Organisasi yang baik juga harus disertai dengan dukungan yang baik pula tenaga kerjanya. Untuk melihat lebih jelas struktur organisasi Hotel Gloris Batam dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut:



Gambar 3.2. Struktur Organisasi Hotel Gloris Batam

Berdasarkan struktur organisasi diatas, setiap departemen memiliki tugas yang berbeda-beda, yaitu :

1) *General Manager*

General Manager merupakan jabatan tertinggi dalam struktur organisasi. Bertanggung jawab untuk mengelola pengembangan, implementasi, dan pemantauan terhadap rencana bisnis strategis agar tujuan hotel dapat tercapai.

2) *HRD (Human Resources Department)*

HRD merupakan bagian yang bertanggung jawab menangani kebutuhan para karyawan agar seimbang dengan kebutuhan Hotel Gloris Batam.

3) *Learning and Development*

Bertanggung jawab untuk menciptakan tim kerja yang kuat dan hubungan kerja yang baik diantara seluruh karyawan Hotel Gloris Batam.

4) *Sales and Marketing*

Membantu pelaksanaan aktivitas perusahaan untuk menciptakan informasi tentang perusahaan dan berusaha meningkatkan serta menyebarkan hasil produksinya sesuai dengan permintaan masyarakat pada saat ini maupun yang akan datang.

5) *Marketing Communication (Marcomm)*

Bertanggung jawab terhadap pembentukan *image* (citra) Hotel Gloris Batam yang positif serta menciptakan dan memelihara opini publik serta memberikan masukan pada manajemen dalam setiap pengambilan kebijakan.

6) *Reservation*

Melayani para tamu dengan mempersiapkan kamar hotel dan transportasi.

7) *Engineering*

Bertanggung jawab dalam menjaga seluruh mesin yang digunakan di Hotel Gloris Batam, agar mesin dapat berjalan dengan lancar dan aman serta tidak mengganggu kenyamanan para tamu.

8) *Health, Hygiene & Safety*

Bertanggung jawab dalam hal kebersihan, keindahan, dan kenyamanan lingkungan di area spa, termasuk ruang perawatan, ruang relaksasi, dan ruang loker.

9) *Finance*

Bertanggung jawab terhadap semua transaksi keuangan yang berhubungan dengan Hotel Gloris Batam dan mengontrol pembayaran sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati.

10) *IT*

Menyediakan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan jaringan dan teknologi komputer bagi karyawan, membuat program-program atau aplikasi baru sesuai kebutuhan serta membantu bila terjadi kerusakan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan *IT* milik perusahaan.

11) *Food and Beverage*

Bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan hotel yang berhubungan dengan makanan dan minuman.

12) *Kitchen*

Bertanggung dalam mengelola dan memproduksi makanan dimana kesehatan, kebersihan dan pengetahuan memasak sesuai dengan standar resep, serta penggunaan alat dapur dan hal lain tentang makanan.

13) *Rooms*

Bertanggung jawab menjaga kebersihan, keamanan dan kenyamanan seluruh kamar hotel yang ada di Hotel Gloris Batam.

14) *Front Office*

Bertanggung jawab untuk melayani *check in/check out* dan pusat informasi bagi tamu hotel, serta menjadi penghubung antara tamu dan hotel, menampung komentar dan komplain para tamu.

15) *House Keeping*

Bertanggung jawab dalam mengelola kebersihan kamar hotel yang ditempati oleh para tamu agar tetap terjaga kebersihannya.

16) *Security*

Bertanggung jawab dalam mengelola perilaku seluruh personil keamanan ketika adanya *event* di Hotel Gloris Batam dan memastikan semua personil yang bekerja berada di masing-masing tempat.

3.3. Analisis SWOT

Abdullah, *et all* (2013: 365) menyatakan bahwa analisis SWOT merupakan salah satu metode yang menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep sistem yang berdasarkan faktor internal dan eksternal suatu organisasi yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi dan program kerja. Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) adalah merupakan sebuah strategi umum atau *Grand strategy* atau induk (Master) yang memberikan alternatif arah untuk mencapai sasaran jangka panjang (*Goal*). Analisis internal meliputi penilaian terhadap faktor kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*). Sementara analisis eksternal meliputi faktor peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threats*).

Berikut adalah faktor-faktor analisis SWOT sistem yang sedang berjalan (konvensional) pada Hotel Gloris:

1. *Strength* (kekuatan)
 - a. Sistem penyimpanan secara konvensional tidak memerlukan biaya besar.
 - b. Kemudahan dalam mengalirnya informasi karena tamu dapat dengan mudah untuk melakukan pemesanan sewa kamar.
2. *Weakness* (kelemahan)
 - a. Rentan terjadinya kerusakan *file*.
 - b. Membutuhkan waktu yang lama dalam mencari *file* yang dibutuhkan.
 - c. Membutuhkan tempat yang luas sebagai media penyimpanan.
3. *Opportunities* (peluang)
 - a. Menciptakan penyimpanan yang terkomputerisasi.
 - b. Meminimalisir kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi.
4. *Threats* (ancaman)
 - a. Adanya pencurian *file*.
 - b. Adanya bencana alam yang tidak terduga.

3.4. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem ini memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan dan bertujuan mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut selain untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan

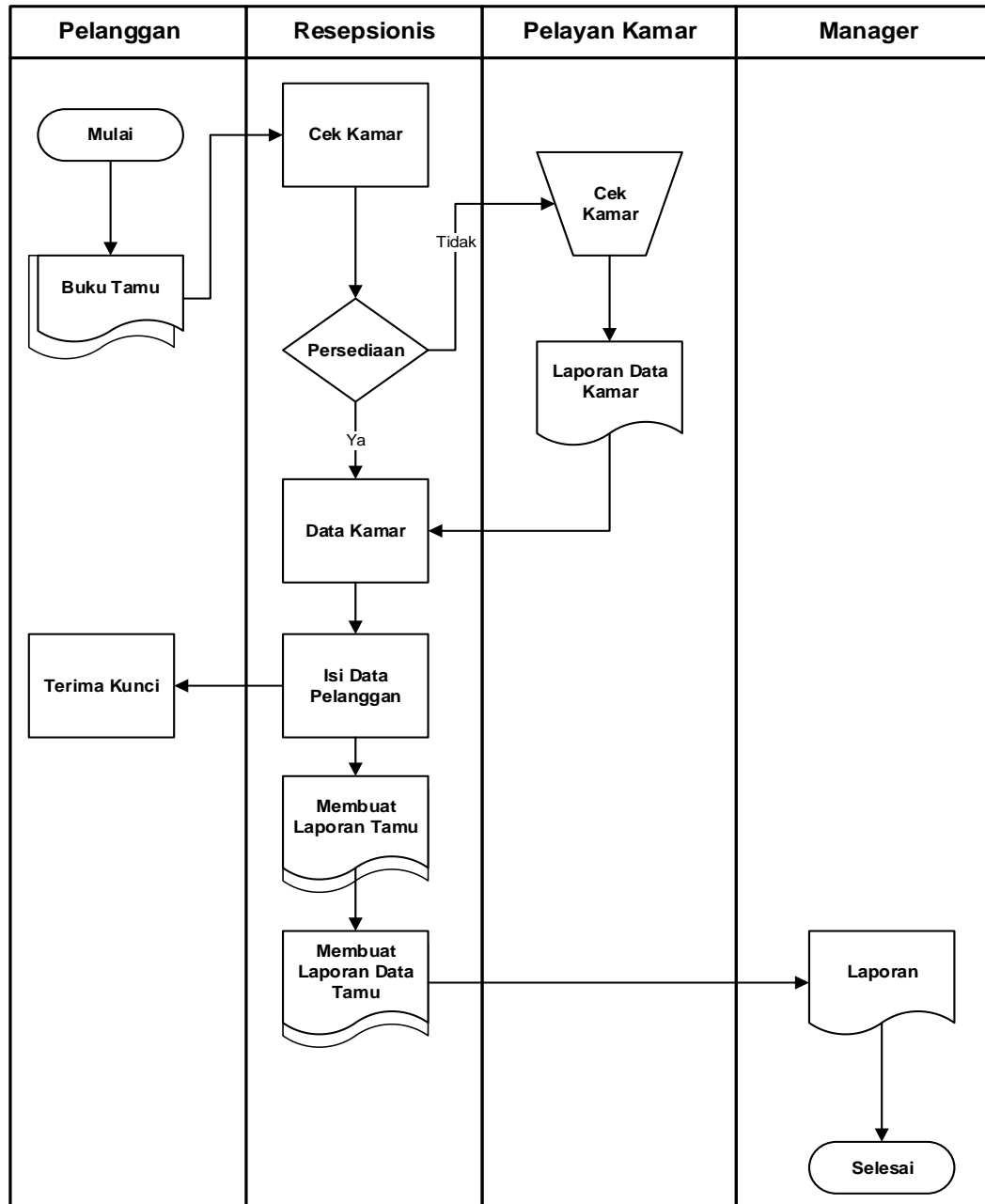
digunakan juga untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan suatu perbaikan. Langkah pada pembuatan prosedur mengacu pada sistem yang sedang berjalan pada lembaga yang bersangkutan, yaitu sebagai berikut:

3.5. Aliran Sistem Informasi Pemesanan Kamar Yang Sedang Berjalan

Jika Seorang tamu datang atau menelpon, seorang *Receptionist* dengan cepat mencatat nama, alamat, nomor telepon dan beberapa informasi lainnya. Setelah itu, *Receptionist* menanyakan kebutuhan dan keinginan tamu, setra hal-hal yang berhubungan dengan penginapan, seperti lama tinggal, tipe tempat tidur, jumlah orang dewasa dan anak yang menginap, preferensi lokasi kamar (termasuk pemandangan yang ingin dilihat dari jendela kamar).

Setelah Informasi terkumpul, *Receptionist* kemudian mengecek kamar yang tersedia pada tanggal tersebut dan memberikan saran kamar yang sesuai dengan keinginan tamu. Setiap *Receptionist* dituntut untuk dapat memberikan informasi Yang relative lengkap tentang kamar dan fasilitas hotel sehingga tamu dapat terlayani dengan baik.

Ketika sang tamu telah membuat keputusan kamar apa yang akan diambil, *Receptionist* membuat tanda konfirmasi yang akan dikirimkan kepada sang tamu pada hari yang sama. Konfirmasi ini menandakan sang tamu telah memesan kamar sekaligus berhak menggunakan fasilitas-fasilitas lain yang ada di hotel tersebut. Adapun Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan seperti berikut:



Gambar 3.3. Aliran Sistem Informasi dan Pemesanan Kamar Yang Sedang Berjalan

3.6. Permasalahan Yang Sedang Dihadapi

Pengolahan data merupakan bagian yang cukup penting di dalam setiap organisasi atau instansi-instansi tertentu, karena dengan pengolahan data maupun manajemen data yang baik maka laporan dan informasi yang

dibutuhkan akan segera diperoleh dan mutunya lebih baik. Kendala dan permasalahan yang dihadapi pada sistem yang sedang berjalan di Hotel Gloris pada bagian umum dan surat menyurat adalah sebagai berikut:

1. *Receptionist* sering kali kewalahan untuk menentukan secara cepat dan tepat kamar yang tersedia dan sesuai dengan keinginan tamu.
2. Sering terjadi perubahan kebijakan hotel mengenai tarif dan potongan harga.
3. Sering sekali terjadinya *double booking*.
4. Adanya kamar-kamar kosong hanya buat satu malam. Padahal pada hotel jarang sekali ada tamu yang hanya tinggal buat satu hari. Akibatnya kamar-kamar seperti ini tidak berhasil terjual.

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Sebagaimana telah dijelaskan masalah yang dihadapi, terlihat jelas permasalahan utama yang dihadapi oleh Hotel Gloris adalah sistem pengolahan data yang masih manual yang sangat memungkinkan terjadinya kesalahan karena kelalaian manusia. Sistem baru bertujuan untuk menutupi kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem yang sedang diterapkan pada Hotel Gloris.

Perancangan sistem baru yang menggunakan sistem komputer dalam setiap proses pengolahan dan penyimpanan data pada Hotel Gloris akan mampu mengurangi terjadinya kesalahan yang diakibatkan oleh kelalaian manusia dalam mengolah data. Sistem yang baru tidaklah sepenuhnya sistem yang sangat berbeda dengan sistem yang lama, melainkan sebuah penyempurnaan dari sistem yang lama. Adapun tujuan dan maksud dari desain sistem baru adalah sebagai berikut:

1. Mengusulkan Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Pada Hotel Gloris berbasis *web*.
2. *Convert* penyimpanan data manual ke dalam sebuah *database*.
3. Dengan ada nya *website* membantu Perkembangan perusahaan dikenal oleh masyarakat. Membantu promosi kepada masyarakat secara *online* sehingga pendapatan perusahaan mengalami peningkatan.