

APLIKASI RESEPSIONIS ABNA HOTEL

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Ujian
Sidang Sarjana di Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

Yarni

11.08.018



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG
2013**

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI RESEPSIONIS ABNA HOTEL DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC DAN DATABASE ACCESS

Tugas Akhir

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik

Universitas Widyatama

Oleh :

Yarni

11.08.018

Telah disetujui dan disahkan di Bandung, Juni 2013

Pembimbing Kampus,

Sri Lestari, Ir., M.T.

NIP. 196811011994032001

Ka.Prodi Sistem Informasi

Dekan Fakultas Teknik

M. Rozahi Istambul, S.Kom., M.T.

NID. 0414106701

Setiadi Yazid, Ir.,M.Sc.,Ph.D.

NID. 0315085402

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yarni

NRP : 1108018

Tempat dan Tanggal Lahir : Bontang, 28 Maret 1988

Alamat : Jl. Danau Semayang G. House no.129
Sangatta Kal-Tim

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah benar hasil karya saya sendiri.
Bila terbukti tidak demikian, saya bersedia menerima segala akibatnya.

Bandung, Juni 2013

Yarni

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang sangat cepat mengikuti kebutuhan jaman yang memerlukan kecepatan dan ketepatan disegala aspek kehidupan. Perkembangan mengikuti segi perangkat keras, perangkat lunak, maupun dari segi sumber daya manusia yang mengoperasikannya. Pada saat ini hampir semua bidang kehidupan memerlukan teknologi informasi dan perilaku manusia sudah terbiasa dengan mengaplikasikan teknologi informasi didalam kehidupan sehari-hari. Dengan komputer kita dapat melakukan pengolahan data dan penyimpanan data. Dapat pula melakukan input data, edit data, simpan, hapus dll. Sehingga data yang dikelola lebih efektif dan efisien.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini, memunculkan suatu ide atau gagasan dari penulis untuk mencoba mengkomputerisasikan pencatatan Reseptionis di Abna Hotel. Penulis mencoba membangun sebuah aplikasi yang akan membantu untuk mempermudah dalam pengolahan data yang meliputi data kamar, data mini bar, data lountry, data restaurant, dan data pertukaran shift dengan tujuan mempermudah dalam pengolahan data lebih optimal dan efektif.

Sistem yang akan dibuat adalah “Aplikasi Reseptionis Abna Hotel Menggunakan Visual Basic dan Database Access” Sistem ini akan menggunakan metode *waterfall* serta *tool* untuk pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

Sistem ini dibangun menggunakan aplikasi *Microsoft Visual Basic.Net* untuk mengolah data tamu dan database *Microsoft Access* sebagai *interface* aplikasi.

Kata Kunci : *Waterfall, UML(Unified Modeling Language), Aplikasi Resepsionis, Visual Basic.Net, Microsoft Access.*

ABSTRACT

The development of information technology has developed very rapidly following the needs of the time that require speed and accuracy in all aspects of life. Follow developments in terms of hardware, software, and in terms of human resources to operate. At this time almost all areas of life require information technology and human behavior are used to applying information technology in everyday life. With computers we can perform data processing and data storage. Can also perform data input, edit data, save, delete etc.. So the data is managed more effectively and efficiently.

With the rapid advancement of technology today, bring an idea or ideas of the author to try to computerize records Abna the receptionist at Hotel. The author tries to build an application that will help to simplify the processing of data includes the data room, mini bar the data, the data laundry, Data restaurant, and data exchange with the goal mempermudah shift in data processing is more optimal and effective.

System to be created is "the receptionist Abna Hotel Application Using Visual Basic and Database Access" The system will use the waterfall method and tool for modeling using UML (Unified Modeling Language).

The system is built using Microsoft Visual Basic.Net application for processing data and a Microsoft Access database as the application interface.

Keywords: Waterfall, UML (a unified Modeling Language), Application Reseptionist, Visual Basic.Net, Microsoft Access.

KATA PENGANTAR

Dengan Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul **“APLIKASI RESEPSIONIS ABNA HOTEL”** dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan dan syarat menempuh sidang Sarjana Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyaatama, Bandung.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan aplikasi ini, penulis menyadari banyak sekali pihak yang memberikan bantuan, bimbingan dan petunjuk, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan memberikan penghargaan yang tinggi kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmatnya kepada penulis dalam setiap langkah pembuatan aplikasi sampai penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan kelima saudaraku, yang selalu memberikan dukungan, baik materi ataupun non-materi. Serta bimbingan, kesabaran, ketabahan, dan kebijakan dalam mendidik.
3. Bapak M. Rozahi Istambul, S.Komp., M.T., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Sri Lestari selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam mengarahkan dan membimbing penulis dengan penuh kesabaran sampai terselesaiannya penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Hj Suryana Sahar, selaku pemilik Abna Hotel yang telah banyak membantu saya dalam melengkapi data-data yang saya butuhkan dalam pembuatan laporan.
6. Rekan-rekan Mahasiswa Sistem Informasi yang selalu kompak. (Arini, Eliza, Tuti, Soni, Abu, Tomi, Yan, Izam, Gita, Zahra, Dewi, Imel, Aris, Ablenk, Cecep, Tedi, Adit, Wita, Hesty, Bokir, dkk).

7. Bapak Dany (Sekretariat Jurusan, Fakultas Teknik), Staff Karyawan Universitas Widyatama yang telah banyak membantu dalam urusan administrasinya.
8. Semua pihak-pihak yang telah membantu dan pernah hadir di kehidupan penulis yang senantiasa memberikan inspirasi dan motivasi, yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang berlipat, atas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis.

Akhir kata, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan tugas akhir ini, dan semoga laporan dan aplikasi ini dapat berguna bagi semua orang yang membaca laporan ini.

Bandung, Mei 2013

Yarni
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	I-1
1.2 Identifikasi Masalah	I-1
1.3 Rumusan Masalah	I-2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	I-2
1.5 Batasan Masalah	I-2
1.6 Metodologi Penelitian.....	I-3
1.7 Sistematika Penulisan	I-3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	II-1
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	II-1
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	II-2
2.1.2.1 Kualitas Informasi	II-2
2.1.2.2 Nilai Informasi	II-3
2.2 Komponen Sistem Informasi	II-3
2.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	II-3
2.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	II-4
2.2.3 Data.....	II-4

2.2.4 Prosedur	II-4
2.2.5 User	II-4
2.3 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	II-5
2.4 <i>Metode Waterfall</i>	II-7
2.5 Tools Untuk Pengembangan Perangkat Lunak	II-9
2.5.1 Microsoft Access 2007	II-9
2.5.2 Microsoft Visual Basic.Nett	II-11
2.5.3 Crystal Report	II-13
2.6 Pengertian Aplikasi Receptionis Hotel Abna	II-13
2.6.1 Pengertian Aplikasi.....	II-13
2.6.2 Pengertian Receptionis	II-13
2.7 Pengertian Flow Chart	II-16

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Objek Analis	III-1
3.1.1 Sejarah Singkat Hotel Abna	III-1
3.1.2 Visi dan Misi	III-1
3.1.3 Struktur Organisasi Hotel Abna	III-1
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	III-2
3.2 Sistem Yang Sedang Berjalan	III-6
3.2.1 Prosedur Check in Tamu Individu	III-6
3.2.2 Prosedur Check in Tamu Rombongan.....	III-8
3.2.3 Prosedur Pergantian Shift Receptionist.....	III-8
3.3 Flow Map Check in Tamu Individu	III-10
3.4 Flow Map Check in Tamu Rombongan.....	III-11
3.5 Flow Map Pergantian Shift	III-12
3.6 Hasil Analisa Sistem	III-13
3.6.1 Analisa Masalah-masalah Pada Sistem Lama	III-13
3.6.2 Evaluasi Sistem Saat Ini	III-14
3.6.3 <i>Form-form</i> Yang Digunakan Saat Ini	III-14
3.7 Gambaran Sistem Yang Akan Dibangun.....	III-24
3.7.1 Tampilan Awal Aplikasi.....	III-24

3.8 Analisa Kebutuhan Sistem.....	III-26
3.8.1 Deskripsi Kebutuhan Informasi	III-26
3.8.2 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Keras	III-26
3.8.3 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak	III-27
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Perancangan Sistem	IV-1
4.2 Perancangan Menu.....	IV-2
4.3 Model <i>Use Case</i>	IV-2
4.3.1 <i>Use Case</i> Diagram	IV-3
4.3.2 Definisi Aktor	IV-3
4.3.3 Definisi <i>Use Case</i>	IV-4
4.3.4 Skenario <i>Use Case</i>	IV-5
4.4 <i>Activity</i> Diagram	IV-10
4.5 Realisasi <i>Use Case</i> Tahap Perancangan.....	IV-10
4.5.1 <i>Class</i> Diagram.....	IV-11
4.5.2 Kamus Data.....	IV-13
4.5.3 Sequence Diagram	IV-16
4.5.3.1 Sequence Diagram Login	IV-16
4.5.3.2 Sequence Diagram Kamar.....	IV-16
4.5.3.3 Sequence Diagram Status Kamar	IV-17
4.5.3.4 Sequence Diagram Pemesanan Kamar.....	IV-17
4.5.3.5 Sequence Diagram Transaksi	IV-17
4.5.3.6 Sequence Diagram Laporan Periode	IV-18
4.5.3.7 Sequence Diagram Daftar Pengguna.....	IV-18
4.5.3.8 Sequence Diagram Data Pengguna	IV-19
4.5.4 Collaboration Diagram	IV-19
4.5.4.1 Collaboration Diagram Login	IV-20
4.5.4.2 Collaboration Diagram Status Kamar	IV-20
4.5.4.3 Collaboration Diagram Data Kamar.....	IV-21
4.5.4.4 Collaboration Diagram Booking	IV-21
4.5.4.5 Collaboration Diagram CheckIn/Out	IV-22
4.5.4.6 Collaboration Daftar Pengguna	IV-22

4.5.4.7 Collaboration Data Pengguna.....	IV-23
4.5.4.8 Collaboration Laporan Periode	IV-23
4.6 Lingkungan Operational	IV-24
4.7 Perangkat Lunak	IV-24
4.8 Perangkat Keras	IV-24
4.9 Karakteristik Pengguna	IV-24
4.10 Analisa Pengkodean.....	IV-25
4.11 <i>Layout</i> Antarmuka.....	IV-26
4.11.1 Antarmuka Halaman Utama.....	IV-26
4.11.2 Antarmuka Login	IV-27
4.11.3 Antarmuka Halaman Status Kamar.....	IV-27
4.11.4 Antarmuka Halaman Kamar	IV-28
4.11.5 Antarmuka Halaman <i>Booking</i>	IV-28
4.11.6 Antarmuka Halaman <i>CheckIn/Out</i>	IV-29
4.11.7 Antarmuka Halaman Laporan Periode.....	IV-29
4.11.8 Antarmuka Halaman Daftar Pengguna	IV-30
4.11.9 Antarmuka Halaman Data Pengguna	IV-30
4.11.10 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi	IV-31

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi	V-1
5.1.1 Lingkup dan Batasan Implementasi.....	V-1
5.1.2 Implementasi Antar Muka	V-1
5.2 Kebutuhan Sumber Daya.....	V-14
5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	V-14
5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	V-14
5.3 Hasil pengujian Dengan Menggunakan Metode <i>Black Box</i>	V-15

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran.....	VI-1

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------------	-----

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B



DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 2.1 Pemodelan Metode Waterfall.....	II-7
2.	Gambar2.2 Microsoft Access 2007.....	II-9
3.	Gambar2.3 Microsoft Visual Basic.Net.....	II-12
4.	Gambar2.4 <i>Crystal Report</i>	II-13
5.	Gambar 3.1 Gambaran Struktur Organisasi Hotel Abna	III-2
6.	Gambar 3.2Gambaran Kegiatan <i>Doorman</i>	III-7
7.	Gambar 3.3 <i>Flow Map</i> Sistem Lama Tamu Individu	III-10
8.	Gambar 3.4 <i>Flow Map</i> Sistem Lama Tamu Rombongan	III-11
9.	Gambar 3.5 Flow Map Pertukaran Shift.....	III-12
10.	Gambar 3.6Form Rooming List.....	III-14
11.	Gambar 3.7Registrasi Form	III-16
12.	Gambar 3.8 Guest Bill	III-18
13.	Gambar 3.9 Laporan Periode	III-19
14.	Gambar 3.10 Pertukaran Shift.....	III-20
15.	Gambar 3.11 Jenis Kamar Yang Sering Digunakan	III-21
16.	Gambar 3.12 Jenis Makanan Yang Banyak Diminati.....	III-21
17.	Gambar 3.13 Form Lountry	III-22
18.	Gambar 3.14 Form Mini Bar.....	III-22
19.	Gambar 3.15 Form Restaurant.....	III-23
20.	Gambar 4.1 Perancangan Menu	IV-2
21.	Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Hotel Abna	IV-3
22.	Gambar 4.3 <i>ActivityDiagram</i>	IV-10
23.	Gambar 4.4 <i>Class Diagram</i>	IV-11
24.	Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i>	IV-16
25.	Gambar 4.6 Sequence Diagram Kamar.....	IV-16
26.	Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram Status Kamar</i>	IV-17
27.	Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Kamar	IV-17
28.	Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi.....	IV-17
29.	Gambar 4.10 <i>SequenceDiagram</i> Laporan Periode.....	IV-18
30.	Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pengguna	IV-18

31. Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengguna	IV-19
32. Gambar 4.13 <i>Collaboration Diagram</i> Login	IV-20
33. Gambar 4.14 <i>Collaboration Diagram</i> Status Kamar	IV-20
34. Gambar 4.15 <i>Collaboration Diagram</i> Data Kamar	IV-21
35. Gambar 4.16 <i>Collaboration Diagram</i> Booking	IV-21
36. Gambar 4.17 <i>Collaboration Diagram</i> CheckIn/CheckOut.....	IV-22
37. Gambar 4.18 <i>Collaboration Diagram</i> Daftar Pengguna.....	IV-22
38. Gambar 4.19 <i>Collaboration Diagram</i> Data Pengguna	IV-23
39. Gambar 4.20 <i>Collaboration Diagram</i> Laporan Periode	IV-23
40. Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Utama.....	IV-26
41. Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Login.....	IV-27
42. Gambar 4.23 Antarmuka Status Kamar	IV-27
43. Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Pendaftaran	IV-28
44. Gambar 4.25 Antarmuka Halamn Booking	IV-27
45. Gambar 4.26 Antarmuka CheckIn/CheckOut.....	IV-28
46. Gambar 4.27 Antarmuka Halaman Laporan Periode.....	IV-28
47. Gambar 4.28 Antarmuka Daftar Pengguna.....	IV-29
48. Gambar 4.29 Antarmuka Data Pengguna	IV-29
49. Gambar 4.30 Antarmuka Tentang Aplikasi	IV-30
50. Gambar 5.1Antarmuka Form <i>Login</i> Admin.....	V-2
51. Gambar 5.2 Antarmuka Form Utama	V-2
52. Gambar 5.3 Antarmuka Form Kamar	V-3
53. Gambar 5.4 Antarmuka Form Mini Bar	V-3
54. Gambar 5.5 Antarmuka Form Restaurant.....	V-4
55. Gambar 5.6 Antarmuka Form Shift	V-4
56. Gambar 5.7 Antarmuka Form Pemesanan	V-5
57. Gambar 5.8 Antarmuka Form Check In	V-5
58. Gambar 5.9 Antarmuka Form Check Out.....	V-6
59. Gambar 5.10 Antarmuka Form Lountry	V-6
60. Gambar 5.11 Antarmuka Form Mini Bar	V-7
61. Gambar 5.12 Antarmuka Form Restaurant.....	V-7
62. Gambar 5.13 Antarmuka Form Data User	V-8

63. Gambar 5.14 Antarmuka Ubah Data User	V-8
64. Gambar 5.15 Antarmuka Tentang Aplikasi	V-9
65. Gambar 5.16 Antarmuka Laporan Data Kamar	V-9
66. Gambar 5.17 Antarmuka Form Periode.....	V-10
67. Gambar 5.18 Antarmuka Laporan Periode	V-10
68. Gambar 5.19 Antarmuka Laporan Pertukaran Shift	V-11
69. Gambar 5.20 Antarmuka Form Bill	V-11
70. Gambar 5.21 Antarmuka Form Londry	V-12
71. Gambar 5.22 Antarmuka Form Mini Bar	V-12
72. Gambar 5.23 Antarmuka Form Restaurant	V-12
73. Gambar 5.24 Antarmuka Laporan Periode Loundry	V-13
74. Gambar 5.25 Antarmuka Laporan Periode Mini Bar.....	V-13
75. Gambar 5.26 Antarmuka Laporan Periode Restaurant	V-14
76. Gambar 5.27 Antarmuka Data Jenis Kamar	V-14
77. Gambar 5.28 Antarmuka Data Laundry.....	V-15

DAFTAR TABEL

1.	Tabel2.1 Daftar Simbol-simbol Dalam UML	II-6
2.	Tabel2.2 Pengertian Flow Chart	II-16
3.	Tabel3.1 Kebutuhan Informasi Sistem.....	III-27
4.	Tabel4.1 DefinisiAktor	IV-3
5.	Tabel4.2 Definisi <i>Use Case</i>	IV-4
6.	Tabel 4.3 Skenario <i>Use Case</i> Aplikasi Hotel Abna	IV-5
7.	Tabel 4.4Skenario <i>Use Case Login</i> Administrator	IV-6
8.	Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case Login Receptionist</i>	IV-6
9.	Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case Login Loundry</i>	IV-7
10.	Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case Login Mini Bar</i>	IV-8
11.	Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case Login Restaurant</i>	IV-9
12.	Tabel 4.9 Tabel User.....	IV-12
13.	Tabel 4.10 Tabel Kamar.....	IV-12
14.	Tabel 4.11Tabel Transaksi Mini bar	IV-13
15.	Tabel 4.12 Tabel <i>Transaksi Laundry</i>	IV-14
16.	Tabel 4.13 Tabel Transaksi Restaurant.....	IV-14
17.	Tabel 4.14 Tabel <i>Transaksi Pemesanan</i>	IV-15
18.	Tabel 4.15 Tabel Mini Bar	IV-17
19.	Tabel 4.16 Tabel Pertukaran	IV-17
20.	Tabel 4.17 Tabel Restaurant	IV-18
21.	Tabel 4.18 Tabel Laundry	IV-18
22.	Tabel 4.19 Tabel Transaksi Booking	IV-19
23.	Tabel 4.20 Karakteristik Pengguna Administrator	IV-28
24.	Tabel 4.21 Karakteristik Resepsionis	IV-29
25.	Tabel5.1 PengujianPerangkat.....	V-15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dengan pesat pada saat ini. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat. Contoh dari hasil kemajuan teknologi informasi adalah berkembangnya jaringan *Internet* yang memungkinkan seluruh umat manusia di seluruh dunia menggunakan data-data yang tersedia/terhubung dalam jaringan tersebut secara bersama-sama.

Pencatatan pemesanan pelanggan, pengecekan kamar yang tersedia di Abna hotel mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan tingkat kenyamanan bagi para pelanggan atau konsumen, sistem resepsionis hotel yang diterapkan selama ini di hotel Abna belum semua menggunakan sistem komputerisasi atau dicatat secara manual, ini akan sangat merepotkan bagian resepsionis, setiap hari harus mencatat pemesanan kamar, mengecek kamar yang tersedia dan membutuhkan ketelitian dalam pencatatan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengambil judul "**APLIKASI RESEPSIONIS ABNA HOTEL**"

Aplikasi ini dikembangkan memanfaatkan teknologi informasi berbasis desktop, yaitu menggunakan Visual Basic dan Microsoft Access untuk pengolahan *database*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa masalah yang sering muncul dan dihadapi dalam pencatatan secara manual adalah sebagai berikut:

1. Pencatatan reservasi hotel masih menggunakan buku besar.
2. Resepsionis mengalami kesulitan dalam pencarian status kamar kosong,

BAB I PENDAHULUAN

karena harus melihat dari catatan-catatan yang tersedia.

3. Menghindari terjadinya kehilangan data akibat kelalaian atau kesalahan manusia (*human error*).
4. Pendataan tamu checkin/out yang sedang berjalan masih menggunakan pencatatan secara manual.
5. Dalam pembuatan *report* diperlukan waktu yang lama karena harus melihat dari berbagai catatan yang di butuhkan.
6. Sering terjadi kesulitan disaat pelanggan ingin mengetahui detail transaksi biaya yang ditagih di hotel Abna.

1.3 Rumusan Masalah

Perumusan permasalahan yang ada antara lain:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu resepsionis dalam menginformasikan kamar yang masih kosong kepada *customer* ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu resepsionis dalam menghasilkan laporan ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu mini bar, laundry, dan restaurant dalam melaporkan transaksi-transaksinya kepada resepsionis ?

1.4 Maksud Dan Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak yang memiliki kemampuan dalam memberikan informasi kepada manajer hotel mengenai pelanggan yang telah menginap di Hotel Abna.

1. Membangun sebuah aplikasi yang berbasis komputerisasi yang meliputi *check in/out, restaurant, laundry, mini bar*.
2. Membangun sebuah aplikasi yang menghasilkan *report* secara detail mengenai transaksi pelanggan.

BAB I PENDAHULUAN

1.5 Batasan Masalah

Agar penulis Tugas Akhir ini lebih terfokus dan terarah maka akan diberikan batasan terhadap layanan yang akan dibahas, antara lain:

1. Aplikasi ini tidak terhubung dengan jaringan/web.
2. Aplikasi ini tidak termasuk fasilitas rental mobil di hotel Abna.
3. Laporan periode masih tetap harus diprint untuk persetujuan oleh *front office manager* dan *general manager*.
4. Dalam aplikasi ini laundry, mini bar, dan restaurant dibatasi untuk menginputkan transaksi laundry, mini bar, dan restaurant, tidak dibuatkan aplikasi keseluruhannya.

I.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan studi literature pada hotel Abna, wawancara kepada pimpinan hotel Abna dan observasi secara langsung pada hotel Abna.

2. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi menggunakan analisa berorientasi objek dengan metoda waterfall.

I.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pembatasan masalah atau ruang lingkup, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB I PENDAHULUAN

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir yang disesuaikan dengan permasalahan

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini diuraikan mengenai analisa sistem yang sudah ada sebelumnya dan sistem yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Menguraikan tentang perancangan sistem yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem dengan UML (*Unified Modeling Language*) dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Berisi tentang implementasi hasil desain pada bab empat dan penyesuaian kebutuhan sistem agar sistem berjalan dengan optimal.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir yang telah di susun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada bab ini akan dibahas mengenai definisi sistem informasi, namun harus diketahui terlebih dahulu konsep sistem dan informasi. Dari definisi sistem dan informasi memberikan gambaran mengenai perbedaan antara sistem dan informasi. Definisi tersebut akan membentuk suatu pengetahuan tentang konsep dasar sistem informasi[1]

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak perduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau **subsistem-subsistem**. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut **supra sistem**, misalnya suatu perusahaan dapat disebut dengan suatu sistem dan industri yang merupakan sistem yang lebih besar dapat disebut dengan supra sistem. Kalau dipandang industri sebagai suatu sistem, maka perusahaan dapat disebut sebagai subsistem. Demikian juga bila perusahaan dipandang sebagai suatu sistem, maka sistem akuntansi adalah subsistemnya.

Ada beberapa pengertian tentang defenisi sistem yang di jelaskan oleh beberapa ahli, misalnya :

Menurut Jerry FithGerald sebagai berikut:

Mengatakan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.[8]

Menurut Ludwig Von Bartalanfy sebagai berikut:

Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.[8]

Menurut Anatol Raport sebagai berikut:

Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain.[8]

Menurut L. Ackof sebagai berikut:

Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.[8]

Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah *sistem* yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai.

2.1.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.1.2.1 Kualitas Informasi

Setiap informasi yang dipakai dalam proses pengambilan keputusan, informasi tersebut harus memiliki kualitas informasi. kualitas informasi tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Akurat (*Accuracy*) berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadigangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.
- b. Tepat pada waktu (*TimeLiness*), berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah lama tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.
- c. Relevan (*Relevancy*), berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.1.2.2 Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Berdasarkan konsep dasar sistem dan konsep dasar informasi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan dari sistem-sistem yang saling berhubungan antara satu sama lain yang bermanfaat bagi penggunanya dalam mengambil suatu keputusan.

2.2 Komponen Sistem Informasi [11]

Terdapat lima komponen sistem informasi yaitu perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan *user*. Uraian selanjutnya akan dijelaskan dibawah ini:

2.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Merupakan komponen-komputer secara fisik yaitu terdiri dari:

1. Unit peralatan *input* yaitu peralatan yang digunakan untuk menerima *input* atau memasukkan data kedalam komputer antara lain *keyboard*, *disk drive*, dan *disket*.
2. Unit peralatan proses (*process*) yaitu alat dimana instruksi-instruksi program diproses untuk mengolah data yang sudah dimasukkan lewat alat *input* dan hasilnya akan ditampilkan di alat *output*.
3. Unit peralatan *output* yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan atau mentransfer data dari dalam komputer kedalam bentuk yang permanen, antara lain *printer*.

2.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Suatu *hardware* tidak akan berfungsi tanpa adanya *software*. *Software* ini digunakan untuk melengkapi segi *hardware*, *software* tersebut telah dibuat oleh pabrik pembuat komputer.

Software dibagi menjadi 3 menurut jenisnya, yaitu :

1. Program Aplikasi (contohnya, Microsoft Office)
2. Sistem Operasi (contohnya, Microsoft Windows)
3. Bahasa Pemrograman (yakni Bahasa pemrograman Pascal dan Rakitan)

2.2.3 Data

Data mempunyai nilai sepanjang data itu bisa dicari kembali, diolah dan disediakan untuk orang-orang yang membutuhkannya dalam batas waktu tertentu guna pembuatan keputusan atau tindakan. Pemakaian data bersama-sama (*sharedata*) ini sangat penting karena akan mengurangi adanya duplikasi data.

2.2.4 Prosedur

Prosedur merupakan komponen fisik karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi.

2.2.5 User

User dibutuhkan untuk menunjang keberadaan komputer yaitu sistem analisis, *programmer*, dan *operator* komputer.

2.3 ***Unified Modelling Language (UML)***

Unified Modelling Language (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh artifak sistem perangkat lunak.[7]

Penggunaan model ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan bagaimana hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain diluaranya.

Dengan pemodelan menggunakan *UML*, pengembang dapat melakukan:

1. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan.
2. Penelaahan bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan dan saling bekerjasama satu sama lain.
3. Menguji apakah sistem perangkat lunak sudah berfungsi seperti seharusnya.
4. Dokumentasi sistem perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu dimasa yang akan datang.

UML menyediakan 3 jenis diagram yang dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya, yaitu:

- a. *Use-Case Diagram* adalah suatu kumpulan urutan interaksi diantara *user* dengan sistem untuk mencapai suatu tujuan dimana *use case* ini menggambarkan kebutuhan fungsional suatu sistem tanpa menampilkan struktur internal system.
- b. *Sequence Diagram* adalah *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan *event* yang dilakukan *aktor eksternal* pada sistem atau *inter system event* dilihat dalam satu *use case*.
- c. *Activity Diagram* adalah Representasi secara grafis dari proses dan *control flow* dan berfungsi untuk memperlihatkan alur dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain serta menggambarkan perilaku yang kompleks.

Tabel 2.1

Daftar Symbol-simbol dalam UML (*Unified Modelling Language*)

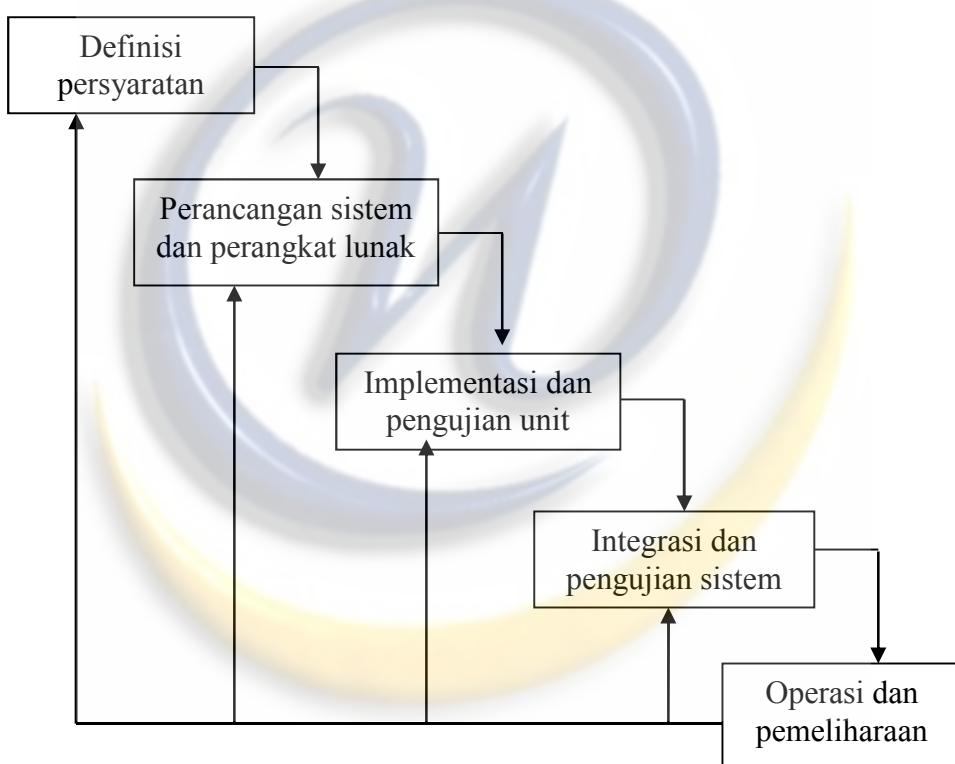
Sumber :[7]

Gambar Symbol	Nama Symbol
	<i>Use case</i>
	<i>Actor</i>
	<i>Package</i>
	<i>Class</i>
	<i>Control</i>
	<i>Entity</i>
	<i>Boundary</i>
	<i>Activity</i>
	<i>State</i>

2.4 Metode Waterfall

Dalam perancangan aplikasi pada tugas akhir ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak.[6]

Gambar menjelaskan bahwa metode *Waterfall* menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.



Gambar 2.1

Metode Waterfall

Sumber : Sommerville, Ian, 2003.“Rekayasa Perangkat Lunak”Erlangga. Jakarta
(Halaman 43).[6]

Berikut adalah penjelasan dari tahap – tahap yang dilakukan dalam metode waterfall:

- a. Tahap definisi persyaratan. Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- b. Tahap perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan – hubungannya.
- c. Tahap implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
- d. Tahap integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
- e. Tahap operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap – tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan – persyaratan baru ditambahkan.

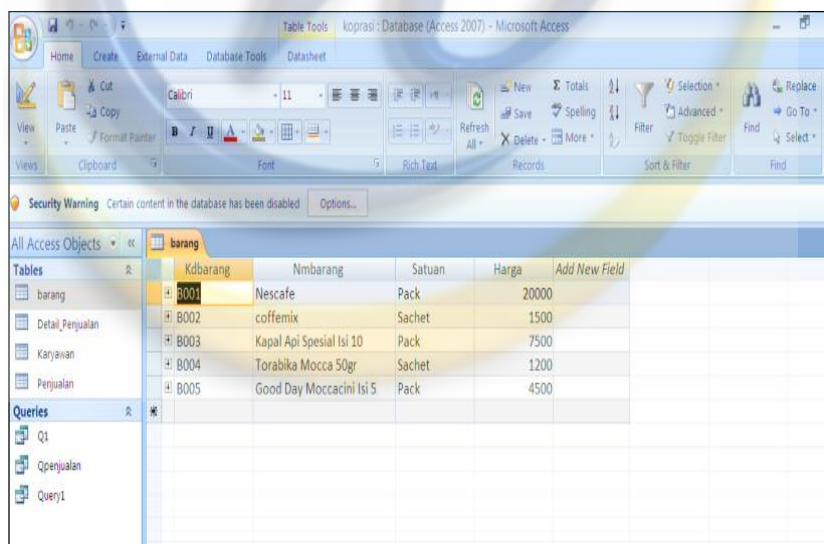
2.5 Tools untuk Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun *software* yang digunakan untuk pembuatan Program Aplikasi Sistem Pakaryaitu dengan Berbasis *Visual Basic.Net* dan *Microsoft Access* untuk pengolahan database-nya.

2.5.1 Microsoft Access 2007

Microsoft Access 2007 adalah salah satu aplikasi dari Microsoft Office yang digunakan untuk pengelolaan database. Data adalah bahan mentah yang dapat diolah. Mungkin dalam kehidupan sehari2 di kantor, di pusat perbelanjaan, di toko komputer atau lainnya kita selalu berhadapan dengan apa yang dikatakan data seperti struk penjualan, lap. data pegawai, struk gaji, transkrip nilai dsb.[9]

Database adalah kumpulan tabel-tabel yang saling berelasi. Antar tabel yang satu dengan yang lain saling berelasi, sehingga sering disebut basis data relasional. Relasi antar tabel dihubungkan oleh suatu key, yaitu *primary key* dan *foreign key*.



The screenshot shows the Microsoft Access 2007 interface with the 'barang' table selected in the Datasheet view. The table has columns: Kdbarang, Nmbarang, Satuan, and Harga. The data is as follows:

	Kdbarang	Nmbarang	Satuan	Harga
	8001	Nescafe	Pack	20000
	8002	coffemix	Sachet	1500
	8003	Kapal Api Spesial Isi 10	Pack	7500
	8004	Torabika Mocca 50gr	Sachet	1200
	8005	Good Day Moccacini Isi 5	Pack	4500

Gambar 2.2

Komponen Utama (*Object*)

1. Table

Table adalah objek utama dalam database yang digunakan untuk menyimpan sekumpulan data sejenis dalam sebuah objek.

Table terdiri atas :

- a. Field Name : atribut dari sebuah table yang menempati bagian kolom.
- b. Record : Isi dari field atau atribut yang saling berhubungan yang menempati bagian baris.

2. Query (SQL / Structured Query Language)

Query adalah bahasa untuk melakukan manipulasi terhadap database. Digunakan untuk menampilkan, mengubah, dan menganalisa sekumpulan data.

Query dibedakan menjadi 2, yaitu :

- **DDL** (*Data Definition Language*) digunakan untuk membuat atau mendefinisikan obyek-obyek database seperti membuat tabel, relasi antar tabel dan sebagainya.
- **DML** (*Data Manipulation Language*) digunakan untuk manipulasi database, seperti : menambah, mengubah atau menghapus data serta mengambil informasi yang diperlukan dari database.

3. Form

Form digunakan untuk mengontrol proses masukan data (*input*), menampilkan data (*output*), memeriksa dan memperbarui data.

4. Report

Form digunakan untuk menampilkan data yang sudah dirangkum dan mencetak data secara efektif.

Tipe Data

Field - field dalam sebuah tabel harus ditentukan tipe datanya. Ada beberapa tipe data dalam Access, yaitu :

1. Text

Text digunakan untuk field alfanumeric (misal : nama, alamat, kode pos, telp), sekitar 255 karakter tiap fieldnya.

2. Memo

Memo dapat menampung 64000 karakter untuk tiap fieldnya, tapi tidak bisa diurutkan/diindeks.

3. Number

Number digunakan untuk menyimpan data numeric yang akan digunakan untuk proses perhitungan matematis.

4. Date/Time

5. Currency

6. Auto Number

7. Yes/No

8. OLE Object

OLE Object digunakan untuk eksternal objek, seperti bitmap atau file suara.

9. Hyperlink

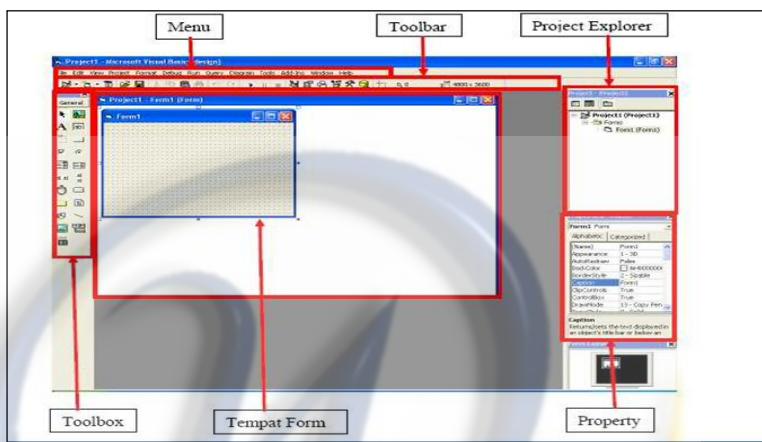
10. Lookup Wizard

Jika menggunakan tipe data ini untuk sebuah field, maka bisa memilih sebuah nilai dari tabel lain atau dari sebuah daftar nilai yang ditampilkan dalam combo box.

2.5.2 Microsoft Visual Basic.Net

Visual Studio 2008 sebuah software buatan Microsoft yang berfungsi untuk membuat program berbasis *Desktop* maupun berbasis *Web*, di Visual Studio .Net ini Selain ada Vb.net terdapat juga bahasa pemrograman lainnya seperti C#.Net, ASP.Net dan yang lainnya dengan adanya aplikasi ini proses penggeraan Aplikasi Penetapan Angka Kredit ini menjadi lebih singkat dan mempermudah user yang sudah mengerti akan bahasa pemrograman VB.net maupun VB. Dengan adanya Visual Studio 2008 ini para programmer bisa mudah membuat sebuah aplikasi berbasis *desktop* maupun aplikasi berbasis *web*, Visual Studio 2008 mempunyai MSDN yang berfungsi sebagai alat bantu jika ketika kita mempunyai kesulitan dalam pembuatan coding maka MSDN bisa membantu akan codingan yang sedang kita buat sehingga para user yang membuat aplikasi *desktop* maupun aplikasi *web* menjadi lebih mudah dengan adanya MSDN.

Pada pemrograman *Visual*, pengembangan aplikasi dimulai dengan pembentukan *user interface*, kemudian mengatur properti dari objek-objek yang digunakan dalam *user interface*, dan baru dilakukan penulisan kode program untuk menangani kejadian-kejadian (*event*). Tahap pengembangan aplikasi demikian dikenal dengan istilah pengembangan aplikasi dengan pendekatan *Bottom Up*.



Gambar 2.3

Ada beberapa hal yang harus dipahami dalam mempelajari Visual Basic :

1. Objek

Sering disebut *entity* adalah sesuatu yang bisa dibedakan dengan lainnya. Pada dasarnya seluruh benda didunia bisa dikatakan sebagai objek, contoh : mobil, komputer, radio, dan lain-lain.

Dalam *Visual Basic* objek-objek yang dimaksud disebut kontrol. Jenis-jenis kontrol antara lain : *Label*, *Text Box*, *Combo Box*, *List Box*, dan masih banyak lagi.

2. Properti

Sering disebut atribut, adalah ciri-ciri yang menggambarkan suatu objek. Misalnya disebut objek mobil jika mempunyai ban, spion, rem, dan lain-lain.

3. *Event*

Suatu kejadian yang menimpa objek. Bagaimana jika mobil didorong, ditabrak, dicat dan sebagainya.

4. Metode

Kemampuan yang dimiliki oleh suatu objek. Contohnya jika mobil berbelok, mundur, maju.

2.5.3 Crystal Report

Crystal Report adalah sebuah software yang berfungsi sebagai pencetak laporan yang berbasis Windows-writer yang memungkinkan sebuah aplikasi mencetak laporan dari sebuah aplikasi yang dibuat tersebut, seperti laporan bulanan, laporan harian, laporan mingguan bisa dibuat di Crystal Report.

Banyak design laporan yang bisa dibuat pada Crystal Report ini, seperti laporan berbasis tabel maupun laporan yang tanpa tabel bisa dibuat di Crystal Report.



Gambar 2.4 Crystal Report

2.6 Pengertian Aplikasi Resepsionis Hotel Abna

2.6.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan; penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

2.6.2 Pengertian Resepsionis

Penerima tamu di kantor depan memiliki banyak istilah atau sebutan. Ada yang menyebutkannya dengan istilah *Front Desk Agent*, petugas meja tamu, *Guest Service Agent* layanan kamar tamudan Receptionis. Semua istilah yang disebut di atas sama artinya, hanya saja cara penyebutannya berbeda, sebagaimana yang dijelaskan oleh J.Martin (1991:45) dalam bukunya *Human Relation for the*

Hospitality Industry bahwa:

“Meja depan hotel atau motel biasanya perhubungan utama antara tamu dan hotel atau motel. Orang yang bekerja meja depan, apa pun pekerjaan judul-meja depan petugas, resepsionis, tamu layanan agen-adalah orang yang mendaftar dan memeriksa tamu masuk dan keluar, membuat catatan dengan tangan atau komputer, berkaitan dengan rumah tangga dan departemen lain, dan umumnya mengoperasikan pusat informasi dan record “.[4]

Lebih lanjut Robert J. Martin, memberikan definisi tentang resepsionis/*Desk Clerk*, sebagai berikut:

“Petugas meja di hotel atau motel sering orang pertama untuk menyambut tamu yang masuk. Mereka mendaftar tamu, menetapkan ruang kepada mereka, mengeluarkan kunci kamar, dan sering memberikan informasi tentang layanan yang tersediadi hotel dandi masyarakat”.[8]

Berdasarkan pendapat Robert J. Martin, jelas bahwa istilah apa pun yang dipakai untuk menyebut penerima tamu, dia adalah seseorang yang bekerja/bertugas di Depan Hotel.

Desk Clerk adalah orang/petugas yang pertama sekali menyambut tamu dan memberi salam kepada setiap tamu yang datang ke hotel. Ia lalu mendaftarkan tamu, mencari kamar yang siap ditempati tamu baik atas sarannya atau atas permintaan tamu, memberikan/mengeluarkan kunci kamar. Ia juga harus menyediakan informasi bagi tamu sehubungan dengan pelayanan/fasilitas yang tersedia di hotel serta informasi lainnya di luar hotel.

Sedangkan Renner (1981:114) dalam bukunya *Basic Hotel Front Office Procedures*, menjelaskan bahwa:

"Kontak pertama dengan personil hotel mungkin doorman atau pelayan, tetapi kemungkinan besar, itu akan menjadi petugas meja. Dia adalah wakil utama dari hotel, manajemen dan seluruh karyawan lain yang bekerja untuk itu. Kesan pertama akan membuat semua perbedaan dalam bagaimana para tamu akan melihat hotel dan kemudian menikmati tinggal mereka, Mereka kemudian akan membuat pembentukan".[7]

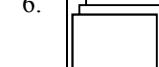
Dari pendapat Renner di atas dapat dikatakan bahwa bisa saja tamu pertama-tama berhubungan dengan pihak hotel dengan seorang *doorman* atau *bellboy*, tetapi kebanyakan yang terjadi adalah tamu berhubungan dengan *Desk Clerk*. Dialah wakil utama hotel, manajemen, dan seluruh karyawan yang bekerja di hotel. Kesan pertama akan mempengaruhi pandangan tamu mengenai hotel untuk menikmati kunjungan/tinggalnya di hotel kita.

2.7 Pengertian Flow Chart

Flow chart ‘diagram alir’ telah dikenal luas dan umum digunakan untuk menggambarkan alur proses atau langkah-langkah secara berurutan. Berikut beberapa simbol yang ada dalam *flowchart*.

Tabel 2.2
Daftar Symbol-symbol dalam Flow Chart

Sumber :[12]

NO	Simbol	Nama	Fungsi
1.		Document	Penyimpanan Data
2.		Proses	Pengolahan Data
3.		Data	Data yang telah dibuat
4.		Proses	Pemrosesan Data
5.		Input	Penginputan Data
6.		Multi Document	Tempat penyimpanan banyak data

7.		Operation	Pengoperasian data
8.		Connector	Penghubung data
9.		Layout	Sebuah tampilan dokumen hasil dari input



BAB III

ANALISIS SISTEM

3.1 Deskripsi Objek Analis

3.1.1 Sejarah Singkat Hotel Abna

Hotel Abna berdiri pada 2 Februari 2011 merupakan salah satu hotel yang bergerak di bidang jasa. Dalam proses pengelolaan data registrasi tamu (pengunjung) masih bersifat manual, yaitu menggunakan *Microsoft Office Excel* untuk menghitung biaya yang harus dibayar tamu selama menginap. Kemudian data tersebut diproses dan dicatat menjadi sebuah *report* pembayaran. Apabila terjadi kesalahan dalam pencatatan, petugas melakukan verifikasi data dengan mencatat ulang data tamu.

3.1.2 Visi dan Misi

1. Visi :

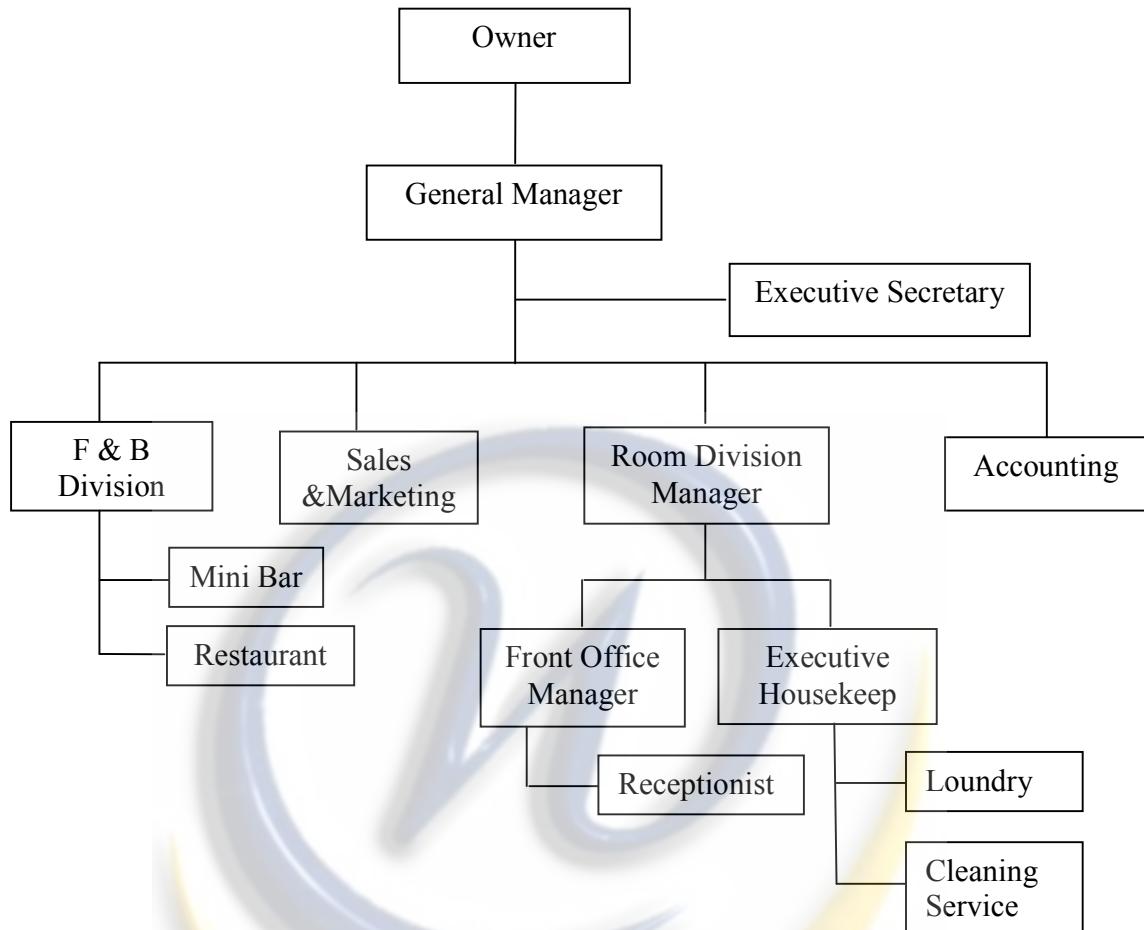
Memberikan pelayanan yang terbaik untuk semua pengunjung dan mengutamakan kepuasan para pengunjung hotel.

2. Misi :

Menjadikan Abna hotel menjadi hotel tujuan untuk keluarga yang berkunjung di Sangatta dengan harga yang terjangkau dan memberikan kepuasan kepada pengunjung hotel dengan melakukan pelayanan yang terbaik.

3.1.3 Struktur Organisasi Hotel Abna

Merupakan personil yang berperan dan terlibat langsung dalam Hotel Abna.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi pada Hotel Abna

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Owner

Pemilik perusahaan atau pemegang saham.

2. General manager

Sebagai pemimpin utama dalam hotel yang bertugas memberikan arahan serta mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan dilapangan baik menyangkut operasional hotel itu sendiri maupun sistem

BAB III ANALISIS SISTEM

pelaporan dan hal-hal administrative lainnya sekaligus sebagai pengambil keputusan.

3. Executive Secretary

Membantu pimpinan dalam mengola surat masuk dan surat keluar serta membantu dan mengontrol biaya-biaya pengeluaran departemen sehari-hari untuk menjamin bahwa pengeluaran tidak melebihi anggaran.

4. F & B Devision

Bagian ini bertanggungjawab atas operasional pada visi makanan dan minuman yang meliputi kegiatan di restaurant, konvensi seperti pesta, seminar, ulang tahun, show, dan lain-lain. Juga turut dalam pelaksanaan tugas di dapur yang meliputi main kitchen dan pastry serta ruang makan karyawan atau employe dining room, selain itu tugasnya juga meliputi bagian entertainment seperti bar.

a. Mini Bar

Menyediakan makanan dan minuman di setiap kamar.

b. Restaurant

Menyediakan makanan dan minuman untuk tamu dan menerima pesanan makanan dari pengunjung.

5. Sales & Marketing

Melakukan kontrak dengan para relasi yang sudah lama dan akan menggunakan jasa hotel dan memastikan penjualan kamar

memenuhi target, menggiatkan program promosi, baik kamar maupun makanan/minuman dan konvensi lainnya serta menciptakan hubungan-hubungan baru.

6. Room Devision Manager

a. Front Office manager

Menyeleksi, menempatkan, melatih dan mengevaluasi karyawan front office.

i. Receptionist

- Menerima pemesanan kamar, menangani tamu yang tanpa pemesan kamar, melaksanakan pendaftaran, dan penentuan kamar, memberikan informasi tentang pelayanan hotel, menyusun laporan status kamar dan mengkoordinasikan penjualan kamar dengan bagian *house keeping*, menyelenggarakan pembayaran tamu, menyusun riwayat kunjungan tamu antara lain melakukan pencatatan data-data individu untuk kunjungan akan datang, dan menyelenggarakan arsip kartu riwayat kunjungan tamu, menangani telephone dan telegram.
- Membuat laporan harian, laporan individu setiap pergantian shift, dan membuat laporan bulanan.

BAB III ANALISIS SISTEM

- Memeriksa jumlah kunci pada loker yang menandakan bahwa kamar masih kosong dan jika melihat kunci kamar berada diatas meja receptionist menandakan bahwa kamar tersebut dalam keadaan kotor.

ii. Receptionis dibagi menjadi 3 shift:

- Shift Pagi

Membuat laporan pergantian shift dan membuat laporan periode.

- Shift Siang

Membuat laporan pergantian shift.

- Shift Malam

Membuat laporan pergantian shift.

7. Executive Housekeep

Bertanggung jawab terhadap kebersihan, keindahan dan kenyamanan seluruh lingkungan dan area hotel, meliputi (kamar tamu hotel, koridor setiap lantai, public Area (lobby, restaurant, Pub/Lounge), taman/garden (seluruh tanaman baik yang ada di pot maupun di hotel termasuk rumput), seluruh office area (utility termasuk locker karyawan)).

a. Loundry

Menerima layanan untuk tamu dalam hal mencuci pakaian tamu.

b. Cleaning Service

Membersihkan kamar kotor dan memeriksa mini bar pada kamar apakah ada yang digunakan oleh tamu, kemudian jika ada yang digunakan maka cleaning service tersebut melaporkan kepada receptionist.

8. Accounting

Mengatur pemasukan dan pengeluaran pada hotel dan membuat laporan tagihan.

3.2 Sistem Yang Berjalan

3.2.1 Prosedur Check in Tamu Individu

Prosedur check in tamu individu di hotel Abna yang sedang berjalan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tamu yang datang di hotel setelah kendaraan pengantar mereka memasuki *lobby*, maka akan disambut oleh seorang doorman untuk membuka pintu, menyampaikan selamat datang dan menawarkan untuk menurunkan barang bawaannya dari bagasi mobil. Setelah ada tanda persetujuan dari tamu, doorman akan meminta *bellboy* untuk menurunkan barang tamu dari mobil dan disimpan diatas *luggage trolley* sampai ke depan pintu utama hotel atau ada yang menempatkan barang bawaan tamu didekat *reception counter* sambil menanti tamu untuk melakukan registrasi.



Gambar 3.2 Kegiatan *Doorman*

2. *Bellboy* mengarahkan atau mengantarkan tamu ke *reception counter* atau *front desk (receptionist)*. Sampai di *counter*, tamu akan disambut oleh *receptionist* dengan ucapan selamat pagi dan menawarkan bantuan sambil tersenyum. Di *front office counter*, *receptionist* akan menanyakan apakah tamu sudah melakukan pemesanan kamar atau belum, pertanyaan selanjutnya adalah, apakah reservasi yang dilakukan itu melalui perusahaannya atau perorangan. Jika tamu menyatakan telah melakukan pemesanan kamar sebelumnya maka *receptionist* akan mencari data tentang pemesanan yang telah dibuat untuk mempercepat proses *check-in*.
3. Kemudian *receptionist* memeriksa terlebih dahulu kamar yang masih kosong dengan cara melihat loker apakah kamar yang diinginkan tamu masih kosong atau tidak.
4. Mengisi *registration form* dengan cara meminjam identitas tamu KTP atau SIM.
5. Menyiapkan *key room*, dan menerangkan *check-out time* dan beberapa fasilitas penting.
6. Memberikan kupon sarapan serta menerangkan kegunaanya (jika ada).
7. *Receptionist* mengucapkan selamat beristirahat.

3.2.2 Prosedur Check in untuk Tamu Rombongan

Prosedur *check in* untuk tamu rombongan berbeda dengan penanganan untuk tamu perorangan, dikarenakan kamarnya lebih banyak dan memerlukan perhatian khusus dalam pencatatan.

Beberapa hal khusus tentang proses *check-in* tamu rombongan:

1. Lokasi *check in* dilakukan di *lobby*.
2. Pada proses pengantaran tamu rombongan ke kamar, tidak semua tamu bisa diantar satu per satu. Pengantaran tamu dilakukan untuk tamu yang memerlukan saja karena tidak mengetahui letak kamar atau sulit untuk dijelaskan secara global.
3. Berkaitan barang tamu, jika merupakan rombongan dari jauh dan membawa bawaan yang cukup banyak, maka satu per satu barang tamu harus dicocokkan dengan *tour leader*, dan dipastikan bahwa tiap barang mempunyai *id card* yang menunjukkan nama tamu dan kamar yang ditempati. Hal ini untuk memudahkan pengiriman dan menghindari kehilangan barang atau tertukar dengan tamu lain.

3.2.3 Prosedur Pergantian Shift Receptionist

Prosedur pergantian shift receptionist pada hotel Abna yang sedang berjalan dapat diuraikan sebagai berikut:

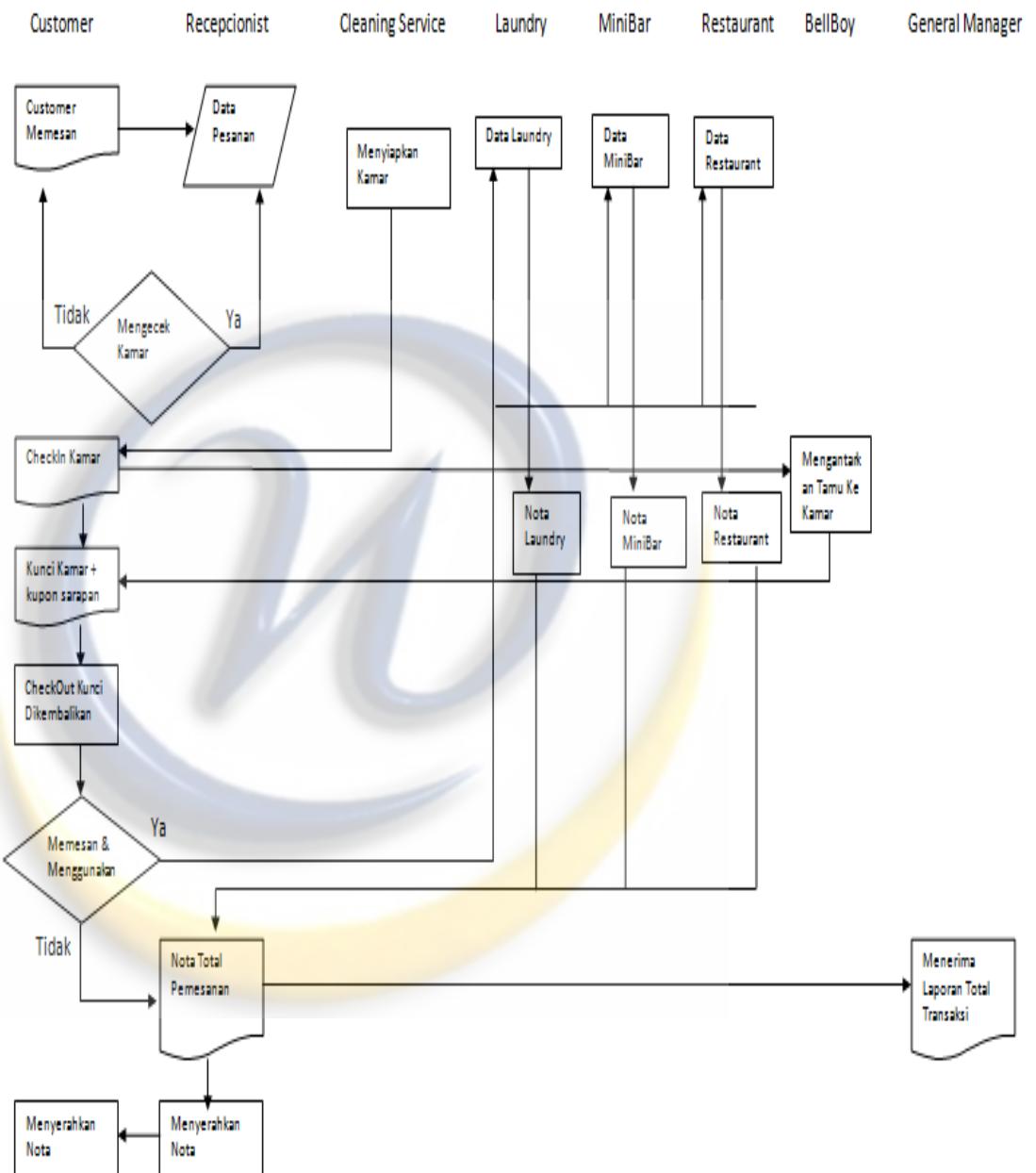
1. Receptionist Shift pagi memberikan form pergantian shift kepada receptionis shift sore dan receptionist shift pagi membuat laporan periode sebelum pergantian shift.
2. Receptionist shift sore memberikan form pergantian shift pagi dan shift sore kepada receptionist shift malam.

BAB III ANALISIS SISTEM

3. Receptionist shift malam memberikan form pergantian shift pagi, shift siang, dan shift malam kepada receptionist shift pagi, sehingga receptionis shift pagi dapat membuat laporan periode.
4. Reseptionis shift pagi membuat laporan periode dan meminta paraf kepada front office manager.
5. Front office manager memberikan laporan periode kepada general manager.

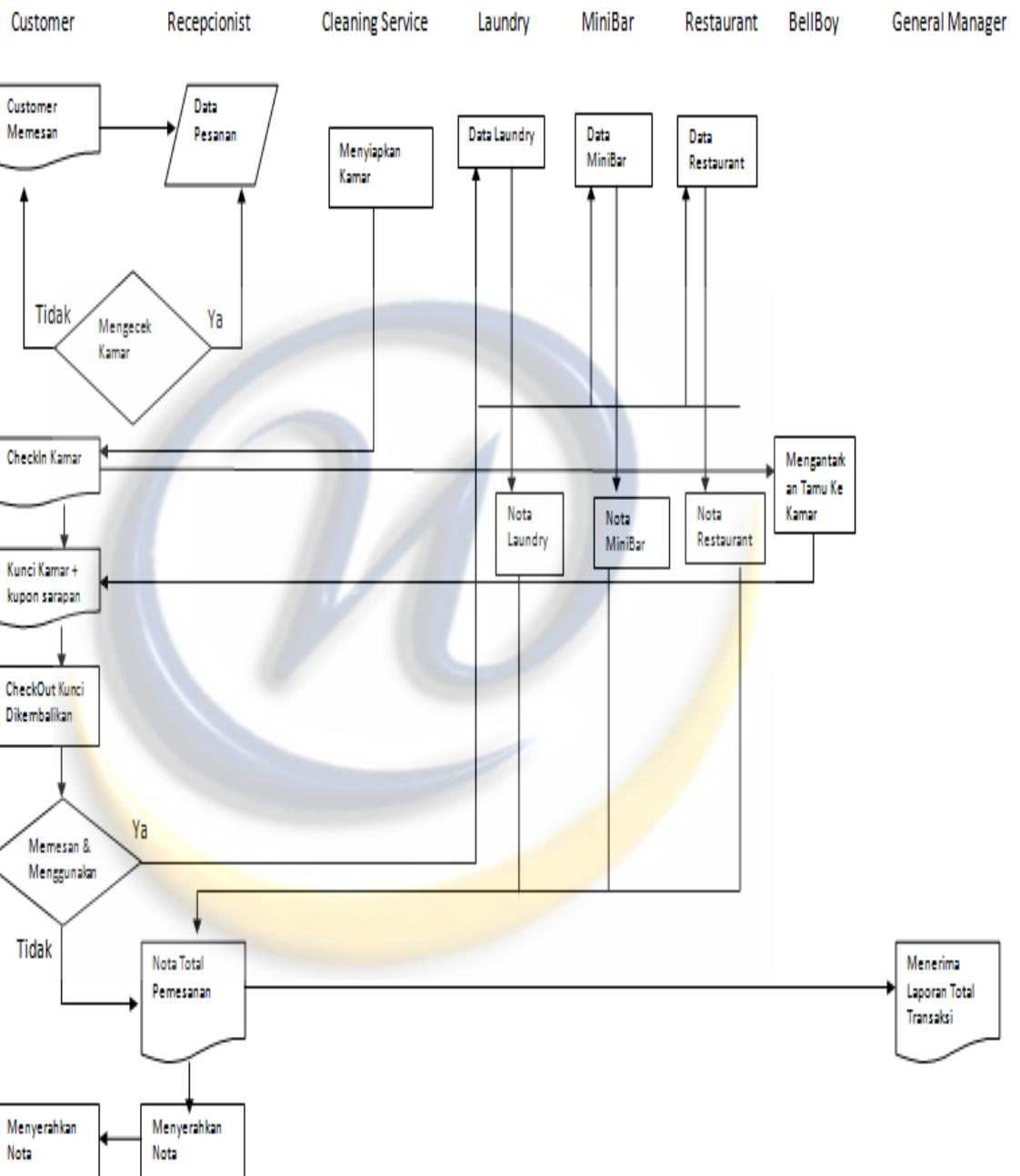


3.3 Flow Map Check In Individu



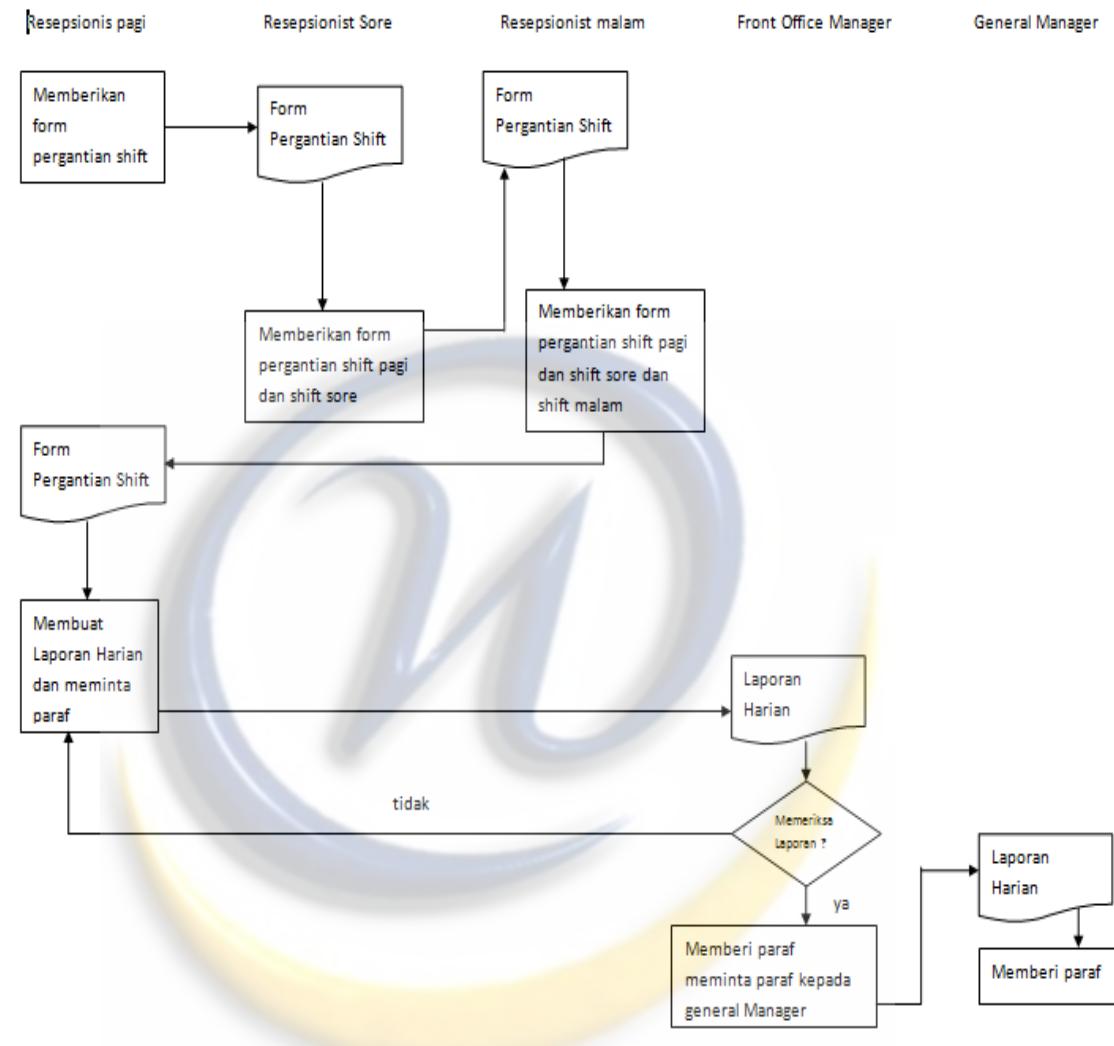
Gambar 3.3 Flow Map Sistem lama Tamu Individu

3.4 Flow Map Check In Tamu Rombongan



Gambar 3.4 Flow Map Sistem Lama Tamu Rombongan

3.5 Flow Map Pergantian Shift Receptionist



Gambar 3.5 Flow Map Pergantian Shift Receptionist

3.6 Hasil Analisa Sistem

3.6.1 Analisis Masalah-masalah Pada Sistem Lama

1. Pencatatan data tamu, data kamar, *check in, check out, restaurant, mini bar* dan *laundry* masih disimpan didalam buku catatan. Hal ini dapat menyebabkan kemungkinan kesalahan dalam mencatat.
2. Proses pemberian informasi tentang pemakaian jasa *laundry, mini bar*, dan *restaurant* masih secara manual.
3. Proses pencarian informasi data tamu, *check in, check out, restaurant, laundry*, dan *mini bar* dan kamar kosong mengalami hambatan karena untuk mencari data dilakukan dengan cara membuka buku catatan sehingga waktu pencarian menjadi lama.
4. Untuk membuat *bill* membutuhkan waktu yang relative lama karena harus menunggu data nota dari bagian *laundry, mini bar*, dan *restaurant*.
5. Petugas *Resepsionist* mengalami kesulitan dalam melakukan pembuatan laporan karena semua data transaksi dilakukan dengan buku besar.
6. Proses pembuatan laporan harian masih menggunakan laporan dari tiap *shift* dengan cara menggabungkan laporan dari *shift* pagi, *shift* siang, dan *shift* malam kemudian yang bertugas membuat laporan harian adalah *shift* pagi.
7. Petugas *Resepsionist* sering mengalami kehilangan kunci karena petugas tidak memeriksa dengan teliti kunci yang berada pada loker.

8. Proses pencarian kamar kosong membutuhkan waktu yang relatif lama karena petugas harus melihat kunci yang berada pada loker yang menandakan bahwa kamar tersebut kosong.

3.6.2 Evaluasi Sistem Saat Ini

Pada sistem lama, ketika tamu / pengunjung datang ke hotel untuk menginap atau menggunakan fasilitas yang ada untuk keperluan tertentu maka terlebih dahulu harus mengisi buku tamu (*check in*). Pengisian data dilakukan oleh petugas dengan meminta kartu pengenal tamu / pengunjung seperti KTP, SIM atau kartu pengenal lainnya. Setelah data dimasukkan, data tersebut akan disimpan kemudian barulah dilakukan transaksi. Pengolahan data tersebut menggunakan *Microsoft Office Excel*.

3.6.3 Form – form yang Digunakan Saat Ini

1. Form Rooming List

ABNA HOTEL JL. Poros Bontang No.25 Sangatta Kutim  (0549) 2028204 Fax. (0549) 2028205 Sangatta						
ROOMING LIST						
TANGGAL :						
No.	No. Kamar	Jenis Kamar	Nama	Alamat	C/In	C/Ou t
1	101	Deluxe				
2	102	Deluxe				
3	203	Std				
4	204	Std				
5	205	Std				
6	206	Std				
7	207	Superior				

- Total Room :
- Total Person :
- Total Extra Bed :

Gambar 3.6 Form Rooming List

BAB III ANALISIS SISTEM

Deskripsi Dokumen

Fungsi : daftar kamar

Distribusi : bag. Resepsionis

Isi Dokumen

No	Nama field	Keterangan
1	Tanggal	Tgl pembuatan rooming list
2	No	No.index
3	No Kamar	Nomor kamar
4	Jenis Kamar	Deskripsi jenis-jenis kamar
5	Nama	Nama tamu
6	Alamat	Alamat tamu
7	Check in	Tgl tamu masuk hotel
8	Check out	Tgl tamu keluar hotel
9	Total Room	Menjelaskan jumlah kamar yang terisi
10	Total Person	Menjelaskan jumlah orang yang sedang menginap dalam 1 hari
11	Total Extra Bed	Menjelaskan jumlah tambahan tempat tidur

2. Registration Form

<p>ABNA HOTEL JL. Poros Bontang No.25 Sangatta Kutim  (0549) 2028204 Fax. (0549) 2028205 Sangatta</p>	
Registration Form	No.
Name : Nama :	Date of Birth : Tanggal Lahir :
Address : Alamat :	
Identification : Surat Keterangan	Number : Nomor :
Nationality : Kebangsaan	Profession : Pekerjaan :
Arrival Date : Tanggal Masuk	Time : Jam :
Arrival Date : Tanggal Keluar	Time : Jam :
Room No :	
Harga Kamar :	
Jumlah Orang :	

Gambar 3.7 Registration Form

Deskripsi Dokumen

Fungsi : Pendaftaran tamu

Distribusi : bag. Resepsionis

Isi Dokumen

BAB III ANALISIS SISTEM

No	Nama field	Keterangan
1	Tanggal Lahir	Tgl lahir tamu
2	No	Nomor Form
3	Nama	Nama tamu
4	Alamat	Alamat tamu
5	Surat keterangan	Mengetahui bahwa tamu berasal dari sebuah perusahaan atau perorangan.
6	Nomor	Nomor Index
7	Kebangsaan	Menjelaskan dari Negara mana
8	Pekerjaan	Menjelaskan pekerjaan dari tamu
9	Tgl Masuk	Tgl tamu masuk
10	Jam	Waktu tamu masuk
11	Tgl Keluar	Tgl tamu keluar
12	Jam	Waktu tamu keluar
13	Room No	Nomor kamar yang digunakan
14	Harga Kamar	Harga kamar yang sedang digunakan
15	Jumlah Orang	Jumlah tamu yang akan menginap

3. Form Guest Bill

<p style="text-align: center;">ABNA HOTEL JL. Poros Bontang No.25 Sangatta Kutim (0549) 2028204 Fax. (0549) 2028205 Sangatta</p>		
<p>Guest Bill</p>		
Nama : Name	No	
Alamat : Address		
Check in :	Check Out :	Total Days :
Kamar : Room No.	Rp.	
Room Service		
Tax Service		
Loundry		
Restaurant		
Mini Bar		
Total	Rp.	
Please Pay In The Cashier		
Guest Signature	Clerk	

Gambar 3.8 Form Guest Bill

Deskripsi Dokumen

Fungsi : Laporan Tamu

Distribusi : bag. Resepsionis, tamu

Isi Dokumen

BAB III ANALISIS SISTEM

No	Nama field	Keterangan
1	No	Nomor bill
2	Nama	Nama tamu
3	Alamat	Alamat tamu
4	Check in	Tgl tamu masuk hotel
5	Check out	Tgl tamu keluar hotel
6	Total Hari	Jumlah hari tamu nginap
7	No Kamar	Nomor kamar
8	Room Service	Pelayanan kamar
9	Tax Service	Pajak hotel
10	Laundry	Jumlah laundry yang harus dibayar
11	Restaurant	Jumlah restaurant yang harus dibayar
12	Mini Bar	Jumlah makan dan minuman yang harus dibayar

6. Laporan Periode

No	No Bill	No Kamar	Nama	Jenis Pembayaran	Harga Kamar	%	Jumlah Hari	Extra Bed	Laundry	Restaurant	Mini bar	Total
1	O22121 20232	201	Tuti	Cash	363.00 0		3	1	26.000		15.00 0	1.215.000
2	O22121 20233	206	Arini	Cash	367.00 0		3			30.00 0		1.131.000
				Total Keseluruhan								2.346.000

Gambar 3.9 Laporan Periode

Fungsi : untuk mengetahui jumlah pemasukan berdasarkan pekerjaan untuk laporan periode

Disribusi : Resepsionis, General manager
Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	No	Nomor indeks

BAB III ANALISIS SISTEM

2	No Bill	Nomor bill
3	No Kamar	Nomor kamar yang tamu gunakan
4	Nama	Nama tamu
5	Jenis Pembayaran	Jumlah yang akan dibayar oleh tamu
6	Harga Kamar	Harga kamar yang tamu gunakan
7	Persentase	Persentase dari tax
8	Jumlah Hari	Jumlah hari tamu nginap
9	Extra Bed	Jumlah tambahan tempat tidur
10	Laundry	Jumlah laundry yang akan dibayar
11	Restaurant	Jumlah restaurant yang akan dibayar
12	Mini Bar	Jumlah mini bar yang harus dibayar
13	Total	Jumlah keseluruhan

7. Laporan Pertukaran Shift

No	Nama	No Kamar	Jenis Kamar	Tgl Masuk	Deposit	Extra Bed	Laundry	Restau rant	Mini Bar	Total Sementara
1	Naswa	201	Superior	05/03/13	400.000	1	26.000			526.000
2	Lia	206	Standart	07/04/13	300.000			30.000		330.000

Gambar 3.10 Laporan Pertukaran Shift

Fungsi : untuk pergantian shift

Disribusi : Resepsionist

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	No	Nomor indeks
2	No Kamar	Nomor kamar yang tamu gunakan
3	Jenis Kamar	Jenis kamar hotel
4	Tgl Masuk	Tanggal tamu masuk
5	Deposit	Uang muka pembayaran
6	Persentase	Persentase dari tax
7	Extra Bed	Jumlah tambahan tempat tidur
8	Louundry	Jumlah laundry yang harus di bayar

BAB III ANALISIS SISTEM

9	Restaurant	Jumlah restaurant yang harus dibayar
10	Mini Bar	Jumlah mini bar yang akan dibayar
11	Total Sementara	Jumlah sementara yang harus dibayar

8. Jenis Kamar Yang Sering Digunakan

No.Urut	Jenis Kamar	jumlah	prosentase	Urutan	keterangan/kesimpulan
1	Standart				
2	Superior				
3	Deluxe				
	TOTAL =				

Gambar 3.11 Jenis Kamar

Deskripsi Dokumen

Fungsi : untuk mengetahui jumlah kamar terbanyak dalam pembuatan laporan harian

Disribusi : resepsionis

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	Jenis Kamar	Jenis kamar hotel
2	Jumlah	Jumlah kamar berdasarkan jenis kamar
3	Prosentase	% kamar
4	Urutan	Urutan terbanyak sampai terkecil
5	keterangan	Kesimpulan

9. Jenis Makanan Yang Paling Diminati

No.Urut	Jenis Makanan	jumlah	prosentase	Urutan	keterangan/kesimpulan
1	Nasi Goreng				
2	Mie Goreng				
3	Tanderlion Steak				
	TOTAL =				

Gambar 3.12 Jenis makanan yang banyak diminati

BAB III ANALISIS SISTEM

Deskripsi Dokumen

Fungsi : untuk mengetahui makan yang paling diminati dalam pembuatan laporan harian

Disribusi : resepsionis

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	Jenis Makanan	Jenis kamar hotel
2	Jumlah	Jumlah kamar berdasarkan jenis kamar
3	Prosentase	% kamar
4	Urutan	Urutan terbanyak sampai terkecil
5	Keterangan	Kesimpulan

10. Form Loundry

No	No Kamar	Nama	Jumlah/kg	Jumlah Barang	Harga/kg	Jumlah
1	205	Fitri	1kg	5	@7.500	7.500

Gambar 3.13 Form Loundry

Fungsi : untuk form loundry

Disribusi : Resepsionist

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	No	Nomor indeks
2	No Kamar	Nomor kamar yang tamu gunakan
3	Nama	Nama Tamu
4	Jumlah/kg	Deskripsi jumlah barang per kg
5	Jumlah Barang	Jumlah barang yang akan diloundry
6	Harga/kg	Harga per kg
7	Jumlah	Jumlah harga barang

11. Form Mini Bar

No	No Kamar	Nama	Jenis	Jumlah	Harga	Jumlah
1	306	Redi	SilverQueen	1	@15.000	15.000

BAB III ANALISIS SISTEM

			Chitoz	1	@5.000	5.000
			Total Keseluruhan	2		20.000

Gambar 3.14 Form Mini Bar

Fungsi :untuk form mini bar

Disribusi : Resepzionist

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	No	Nomor indeks
2	No Kamar	Nomor kamar yang tamu gunakan
3	Nama	Nama Tamu
4	Jenis	Deskripsi jenis-jenis makanan dan minuman
5	Jumlah	Jumlah makanan dan minuman yang diambil
6	Harga	Harga satuan makanan dan minuman
7	Jumlah	Jumlah harga makanan dan minuman
8	Total Keseluruhan	Jumlah keseluruhan yang harus dibayar

12. Form Restaurant

No	No Kamar	Nama	Jenis	Jumlah	Harga	Jumlah
1	105	Diah	Nasi Goreng	1	@25.000	25.000
			Jus Mangga	1	@15.000	15.000
			Total Keseluruhan	2		40.000

Gambar 3.15 Form Restauuran

Fungsi :untuk form restaurant

Disribusi : Resepzionist

Isi Dokumen

No	Nama Field	Keterangan
1	No	Nomor indeks
2	No Kamar	Nomor kamar yang tamu gunakan
3	Nama	Nama Tamu
4	Jenis	Deskripsi jenis-jenis makanan dan minuman
5	Jumlah	Jumlah makanan dan minuman yang diambil
6	Harga	Harga satuan makanan dan minuman
7	Jumlah	Jumlah harga makanan dan minuman
8	Total Keseluruhan	Jumlah keseluruhan yang harus dibayar

3.7 Gambaran Sistem Yang Akan Dibangun

Sistem yang akan dibangun oleh penulis berupa aplikasi yang akan digunakan oleh *receptionist* di Abna Hotel. Aplikasi ini bertujuan untuk mencatat data kamar, data check in/out, data pemesanan kamar, data laundry, data mini bar, data restaurant, serta membuat laporan harian dan bulana. Aplikasi ini terdiri dari beberapa *form* atau tampilan. Tampilan tersebut, yaitu :

3.7.1 Tampilan Awal Aplikasi

Tampilan ini merupakan tampilan awal sebelum masuk ke dalam aplikasi atau biasa disebut form Login. Pada tampilan ini terdapat tombol untuk masuk ke menu utama dan menu keluar. Pada menu utama, terdapat 5 tombol yang memiliki fungsi masing-masing. Fungsi tombol-tombol tersebut, yaitu :

1. Tombol “Arsip”, tombol ini berguna untuk melihat form status kamar, dan juga form kamar kemudian tombol exit untuk keluar aplikasi.
2. Tombol “Transaksi”, tombol ini berguna untuk masuk ke tampilan penginputan data tamu yang akan disimpan sebagai data transaksi .

3. Tombol “Laporan”, tombol ini berfungsi menampilkan data laporan periode yaitu laporan periode dan laporan pertukaran shift
4. Tombol “Pengguna”, tombol ini berfungsi untuk mendaftarkan user baru, mengubah data user, dan menghapus data user itu sendiri.
5. Tombol “Tentang Aplikasi”, tombol ini berfungsi untuk memberikan penjelasan tentang aplikasi ini.



3.8 Analisis Kebutuhan Sistem

3.8.1 Deskripsi Kebutuhan Informasi

No	Informasi yang dibutuhkan	Tujuan	Frekuensi
1	Log in	User/Admin	<i>Admin</i> harus melakukan <i>Login</i> menggunakan <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
2	Admin	user	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data yang terekam pada sistem seperti edit, hapus, simpan, batal.
3	Data kamar	user	Melakukan proses pengolahan terhadap data kamar yang ada di hotel Abna.
4	Laporan transaksi	user	Merupakan proses pengolahan laporan dari sistem seperti laporan data kamar, data transaksi.
5	Data pengguna	user	Merupakan proses penginputan user, mengubah/mengupdate dan menghapus data user yang ada.

Tabel 3.1 Kebutuhan Informasi Sistem

3.8.2 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Pembuatan *Aplikasi Receptionist Hotel Abna* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Intel Pentium 1,8 GHz*
- b. *Memory 1 GB*
- c. *Hard disk 10 GB*
- d. *Mouse, keyboard, Monitor*

3.8.3 Deskripsi Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan *Aplikasi Receptionist Hotel Abna* ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows xp/7*
2. *Software Visual Studio 2008 Pembangun*
3. *Microsoft Access* sebagai tempat penyimpanan *database*.
4. *Jude Community* untuk membuat atau merancang UML



BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem

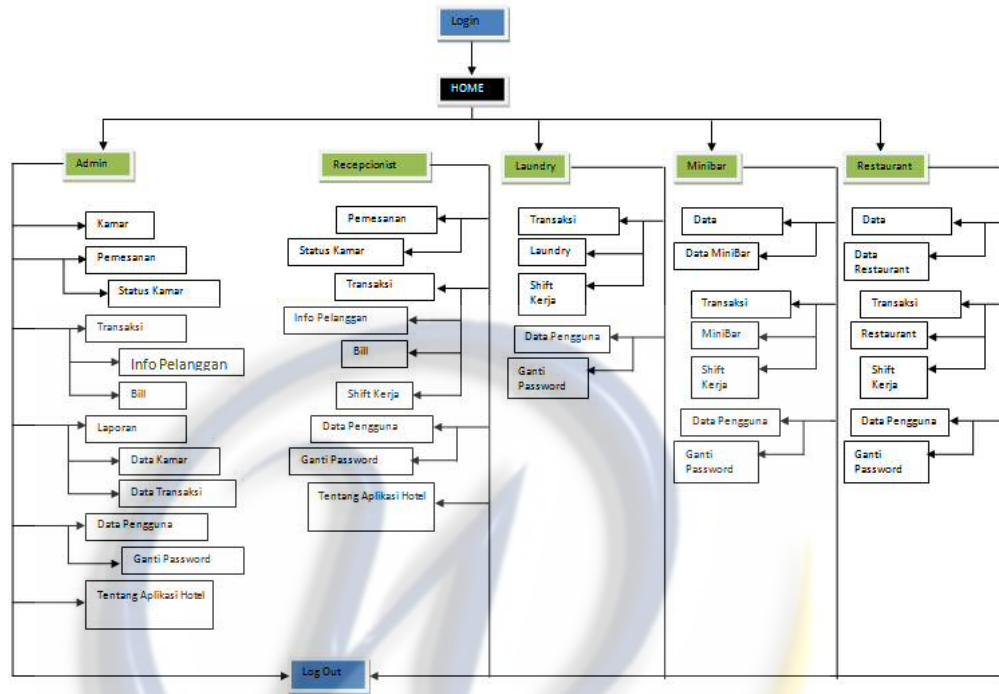
Rancangan aplikasi ini dibangun bertujuan untuk memudahkan bagian Resepsionis Hotel dalam hal perekaman data customer. Bagian Resepsionis Hotel dapat melakukan perekaman data baik itu data customer maupun data pemesanan kamar, hanya dengan membuka aplikasi dan kemudian melakukan langkah selanjutnya.

Perancangan Aplikasi Hotel yang dibangun ini bersifat *object oriented* (berorientasi objek) dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai bahasa pemodelan. Pembangunan Aplikasi Hotel ini dilakukan dengan menggunakan *tools* utama sebagai berikut :

1. *Microsoft Visual Studio 2008* sebagai *framework* aplikasi untuk membaca bahasa pemrograman .
2. *Access* sebagai *Database*.

4.2 Perancangan Menu

Berikut ini merupakan perancangan menu dari Aplikasi Hotel Abna digambarkan sebagai berikut :



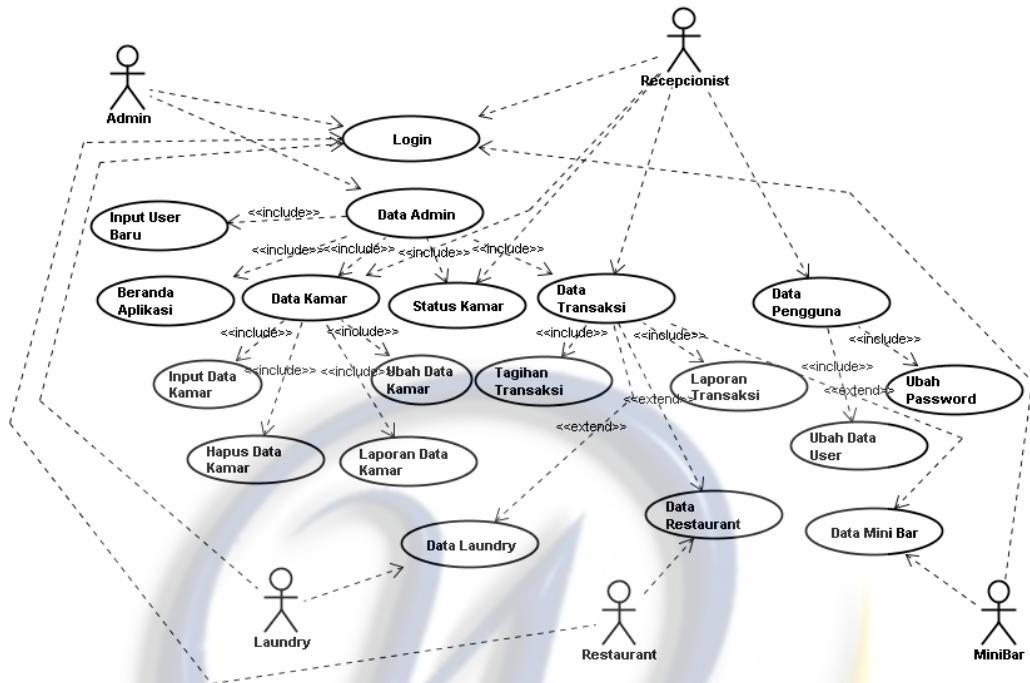
Gambar 4.1 Perancangan Menu

4.3 Model *Use Case*

Model *use case* menjelaskan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses yang ada didalamnya.

4.3.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* dari Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Use Case Diagram Aplikasi Hotel Abna

4.3.2 Definisi Aktor

Definisi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam sistem informasi rekam medis sebagai berikut :

Tabel 4.1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>Admin</i>	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>login</i> Mengelola /memanipulasi (<i>Insert, Update, Delete dan print laporan</i>) seluruh <i>content</i> dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman Aplikasi Hotel Abna.
2	<i>Repcionist</i>	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>Login</i>

		2. Dapat menginputkan datapemesanan kamar dan mencetak laporan transaksi customer yang menginap.
3	<i>Laundry</i>	1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang menggunakan jasa laundry
4	<i>Mini Bar</i>	1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang memesan minuman di mini bar
5	<i>Restaurant</i>	1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang makan atau minum di restaurant hotel

4.3.3 Definisi *Use Case*

Use case adalah urutan transaksi/proses yang dilakukan oleh sistem, dimana menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat/diamati oleh *actor* tertentu. Deskripsi dari *use case* yang ada dalam darisistem informasi Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Definisi *Use Case*

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	<i>Login</i>	Validasi untuk <i>Admin</i> dan <i>Repcionist</i> sebelum masuk ke dalam sistem
2	Administrator	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data yang terekam pada sistem
3	Data Kamar	Melakukan proses pengolahan terhadap data Kamar
4	Data Pemesanan kamar	Melakukan proses pengolahan data terhadap customer yang

		memesan kamar
5	Data CheckIn/Out	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang telah melakukan CheckIn/Out di hotel
6	Data Laundry	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang menggunakan jasa laundry
7	Data Mini Bar	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang minum di mini bar hotel
8	Data Restaurant	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang makan dan minum di restaurant hotel

4.3.4 Skenario Use Case

Skenario (*flow of event*)use case dari Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Skenario Use Case Aplikasi Hotel Abna

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Login Admin</i>	Admin harus melakukan <i>Login</i> menggunakan <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
2	Admin	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data yang terekam pada sistem seperti edit, hapus, simpan, batal.
3	Data Kamar	Melakukan proses pengolahan terhadap data kamar yang ada di hotel Abna.
5	Laporan Transaksi	Merupakan proses pengolahan laporan dari sistem seperti laporan data kamar, data transaksi.

6	Data Pengguna	Merupakan proses penginputan user, mengubah/mengupdate dan menghapus data user yang ada.
---	---------------	--

1. Skenario Use Case Login

Aktor : Administrator

Tujuan : Verifikasi Login

Deskripsi : *Form Administrator* digunakan untuk mengelola data dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman Aplikasi Hotel Abna.

Tabel 4.4 Skenario Use Case login Administrator

AKTOR	SISTEM
1. <i>Administrator</i> memanggil semua form aplikasi	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. memasukan data <i>username</i> , <i>password</i> .	
	5. Sistem memverifikasi data <i>username</i> dan <i>password</i> .
	6. Sistem membawa pada halaman <i>Administrator</i> yang berhak diaksesnya.

Tabel 4.5 Skenario Use Case loginRepcionist

AKTOR	SISTEM
1. Repcionist melakukan <i>Login</i>	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .

	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. memasukan data <i>username</i> , <i>password</i> .	
	5. Sistem memverifikasi data <i>username</i> dan <i>password</i> .
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

Tabel 4.6
Skenario Use Case Login Laundry

1. Laundry Melakukan Login	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. Memasukan username dan password	
	5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.

7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

Tabel 4.7
Skenario Use Case Login Mini Bar

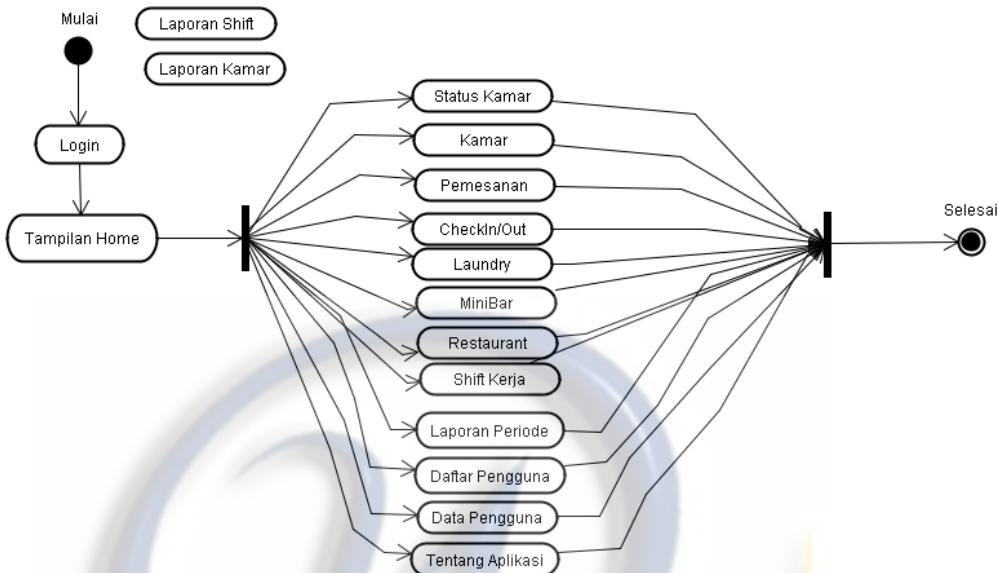
1. Mini Bar Melakukan Login	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

Tabel 4.8 Skenario Use Case Login Restaurant

1. Restaurant Melakukan Login	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

4.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram dari Aplikasi Hotel Abna:



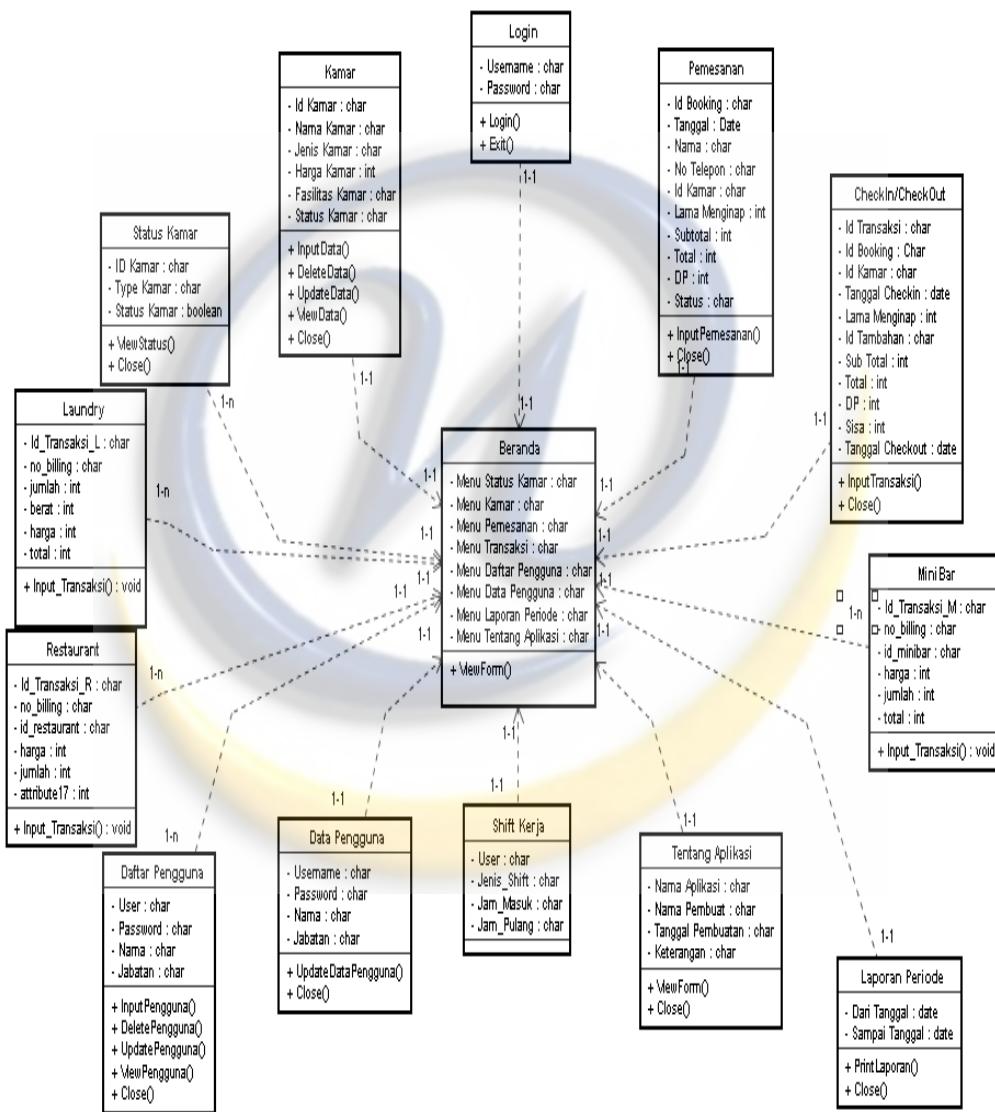
Gambar 4.3 Activity Diagram

4.5 Realisasi *Use Case* Tahap Perancangan

Realisasi *use case* tahap analisis terdiri dari *class analysis* Diagram yang menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas analisis yang terlibat di dalam *use case* tersebut.

4.5.1 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Class Diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Berikut ini digambarkan *class diagram* dari Aplikasi Hotel Abna:



Gambar 4.4 Class Diagram

4.5.2 Kamus Data

Berikut ini akan dijelaskan tabel – tabel yang digunakan dalam perancangan proses *Unified Modelling Language* (UML).

1. Tabel User

Nama Tabel : User

Prymary Key : Username

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data untuk mendapatkan hak akses untuk *Login* ke sistem

Tabel 4.9 Tabel User

Field	Type	Size	Keterangan
Username	Text	10	Username Untuk Melakukan <i>Login</i> Ke Sistem
Password	Text	10	Berisi password dari pemakai
Nama	Text	10	Berisi nama dari pemakai sistem
Jabatan	Text	13	Berisi jabatan dari pemakai sistem untuk menentukan hak akses dalam aplikasi

2. Tabel Kamar

Nama Tabel : Kamar

Prymary Key : No_Kamar

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data Kamar

Tabel 4.10 Tabel Kamar

Field	Type	Size	Keterangan
No_Kamar	Text	5	Nomor Kamar untuk pengurutan kamar secara otomatis
Jenis_Kamar	Text	9	Berisi nama kamar
Harga_Perhari	Number		Berisi tentang harga sewa kamar per hari

Fasilitas_Kamar	Text	10	Berisi tentang harga sewa kamar per hari
Status_Kamar	Text	7	Berisi tentang status kamar pada saat waktu tertentu
Rencana_Check Out	DateTime		Berisi tentang rencana tamu akan check out

3. Tabel Transaksi Mini Bar

Nama Tabel : Transaksi Mini Bar

Primary Key : Id_Transaksi

Keterangan : Tabel ini berisi tentang data pemesanan mini bar

Tabel 4.11 Tabel Transaksi Mini Bar

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis
No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Batas_waktu	DateTime		Berisi tentang batas waktu booking habis
Id_Mini bar	Number		Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar
Nama	Text	15	Berisi tentang nama yang memesan kamar
Tanggal	DateTime		Berisi tanggal pemesanan
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Jumlah	Number		Berisi tentang jumlah dari

			pemesanan.
Total_m	Number		Berisi total transaksi tamu kepada mini bar.

4. Tabel Transaksi Laundry

Nama tabel : Transaksi Laundry

Primary key : Id_Transaksi

Keterangan : tabel ini berisi data laundry

Tabel 4.12 TabelTransaksi Laundry

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis
No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Jml_brg	Number		Berisi tentang jumlah barang yang di laundry
Berat	Number		Berisi tentang berat (kg) barang yang akan di laundry
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Total_1	Number		Berisi total transaksi tamu kepada laundry
Tgl	DateTime		Berisi tanggal tamu laundry

5. Tabel Transaksi Restaurant

Nama tabel : Transaksi Restaurant

Primary key : Id_Transaksi

Keterangan : tabel ini berisi transaksi yang ada dalam hotel abna

Tabel 4.13 Tabel Transaksi Restaurant

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis
No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Batas_waktu	DateTime		Berisi tentang batas waktu booking habis
Id_Laundry	Number		Nomor identitas untuk pengurutan data laundry
Nama	Text	15	Berisi tentang nama yang memesan kamar
Tanggal	DateTime		Berisi tanggal pemesanan
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Jumlah	Number		Berisi tentang jumlah dari pemesanan.
Total_1	Number		Berisi total transaksi tamu kepada laundry.

6. Tabel Transaksi Pemesanan

Nama tabel : Transaksi Pemesanan

Primary key : Id_Detail

Keterangan : tabel ini berisi tentang detail transaksi pembayaran

Tabel 4.14 Tabel Transaksi Pemesanan

Field	Type	Size	Keterangan

Id_Detail	Text	15	Nomor identitas untuk pengurutan id detail secara otomatis
No_billing	Number		Berisi tentang no billing tamu
Id_Booking	Text	4	Berisi tentang id booking
Id_Transaksi	Text	15	Berisi tentang id transaksi
Tgl_Check in	DateTime		Berisi tgl check in
Tgl_Check out	DateTime		Berisi tgl check out
Nama	Text	15	Berisi nama tamu
Perusahaan	Text	10	Berisi tentang berasal dari perusahaan tamu bekerja bila ada.
Deposito	Number		Berisi tentang deposito dari tamu
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Jenis_Kamar	Text	9	Berisi nama kamar
Banyak_Tamu	Number		Berisi jumlah tamu yang datang
Extrabed	Number		Berisi jumlah extrabed yang digunakan tamu
Lama_Menginap	Number		Berisi jumlah hari tamu menginap
Harga_Kamar	Number		Berisi harga kamar yang sedang di gunakan
No_Identitas	Number		Berisi nomor identitas (KTP/SIM) tamu yang datang
Alamat	Text	20	Berisi alamat dari tamu
Kewarganegaraan	Text	3	Berisi kewarganegaraan tamu
No_Tlp	Number		Berisi nomor telpon tamu
Username	Text	7	Berisi nama resepsionis yang sedang bertugas
Jenis_Shift	Text	5	Berisi jenis shift resepsionis yang sedang bertugas

Charge	Number		Berisi tambahan biaya bila tamu melebihi batas check out
Total_1	Number		Berisi jumlah laundry tamu
Total_m	Number		Berisi jumlah mini bar tamu
Total_r	Number		Berisi jumlah restaurant tamu
Total	Number		Berisi total dari penjumlahan biaya-biaya tambahan dan biaya tamu menginap
Status	Text	7	Berisi status kamar

7. Tabel Mini Bar

Nama tabel : Mini Bar

Primary key : Id_Mini Bar

Keterangan : tabel ini berisi data mini bar yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.15 Tabel Mini Bar

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Mini Bar	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Jenis	Text	7	Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Nama	Text	15	Berisi tentang nama makanan dan minuman yang tersedia
Harga	Number		Berisi tentang harga dari jenis-jenis makanan dan minuman

8. Tabel Pertukaran

Nama tabel : Pertukaran

Primary key : User

Keterangan : tabel ini berisi data resepsionis yang bertugas di Abna Hotel

Tabel 4.16 Tabel Pertukaran

Field	Type	Size	Keterangan
User	Text	7	Berisi nama resepsionis yang bertugas
Jenis_Shift	Text	5	Berisi tentang jenis shift dari resepsionis
Jam_Masuk	DateTime		Berisi tentang jam resepsionis masuk
Jam_Pulang	DateTime		Berisi tentang jam resepsionis pulang

9. Tabel Restaurant

Nama tabel : Restaurant

Primary key : Id_Restaurant

Keterangan : tabel ini berisi data restaurant yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.17 Tabel Restaurant

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Restaurant	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Jenis	Text	7	Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Nama	Text	15	Berisi tentang nama makanan dan minuman yang tersedia
Harga	Number		Berisi tentang harga dari jenis-jenis makanan dan minuman

10. Tabel Laundry

Nama tabel : Laundry

Primary key : Id_Laundry

Keterangan : tabel ini berisi data laundry yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.18 Tabel Laundry

Field	Type	Size	Keterangan

Id_Laundry	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Berat	Number		Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Harga/kg	Number		Berisi tentang harga / kg

11. Tabel Transaksi Booking

Nama tabel : Transaksi Booking

Primary key : Id_Booking

Keterangan : tabel ini berisi data booking yang tersedia di Abna Hotel

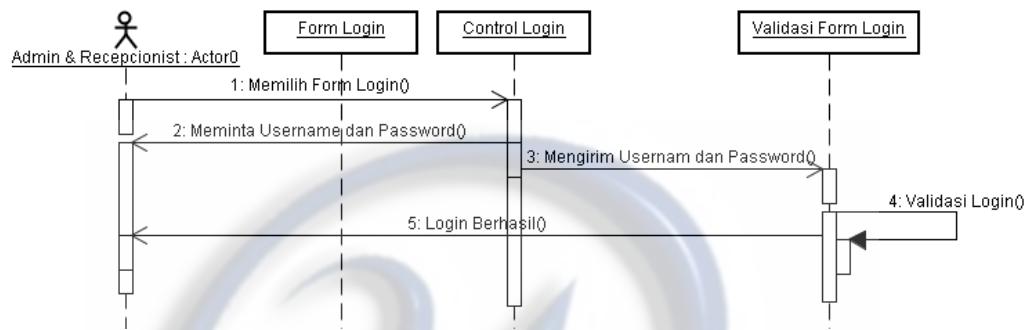
Tabel 4.19 Tabel Transaksi Booking

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Booking	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Tanggal	Date Time		Berisi tanggal sekarang
Tgl_Booking	Date Time		Berisi tanggal tamu memesan kamar
Batas_waktu	Date Time		Berisi batas waktu booking
No_Kamar	Number		Berisi nomor kamar yang akan di booking oleh tamu
Nama	Text	15	Berisi nama tamu yang memesan kamar
Notelp	Number		Berisi nomor telpon dari tamu yang memesan kamar
Deposito	Number		Berisi tentang deposito tamu menginap

i. Sequence Diagram

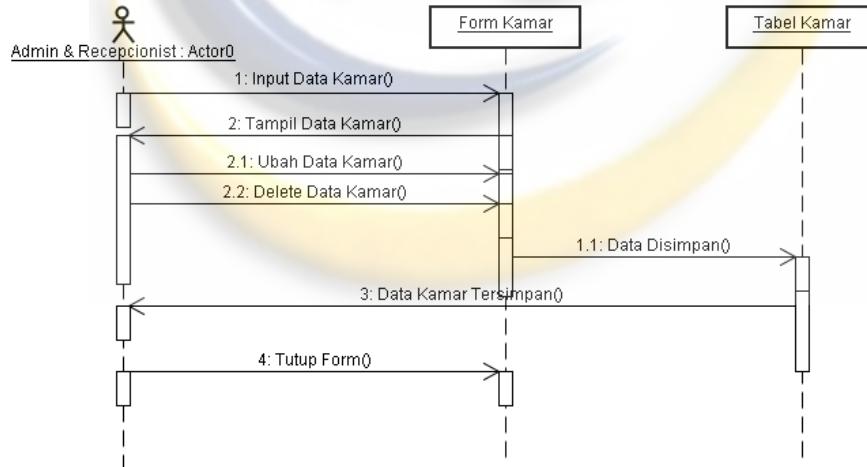
Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. berikut Sequence Diagram pada Aplikasi Receptionist Hotel Abna

1. SequenceDiagramLogin



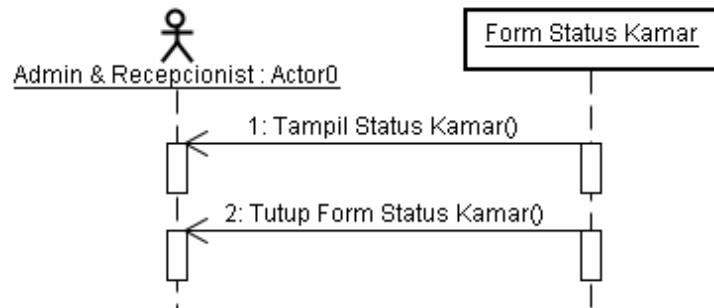
Gambar 4.5 Sequence Diagram login

2. SequenceDiagramKamar



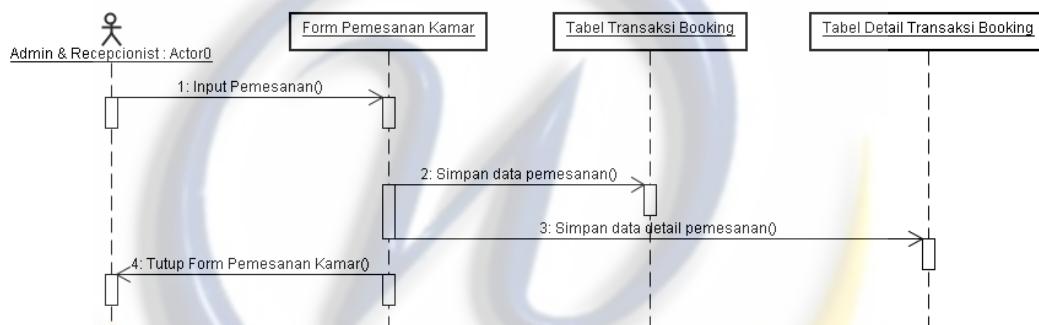
Gambar 4.6 Sequence Diagram Kamar

3. SequenceDiagram Status Kamar



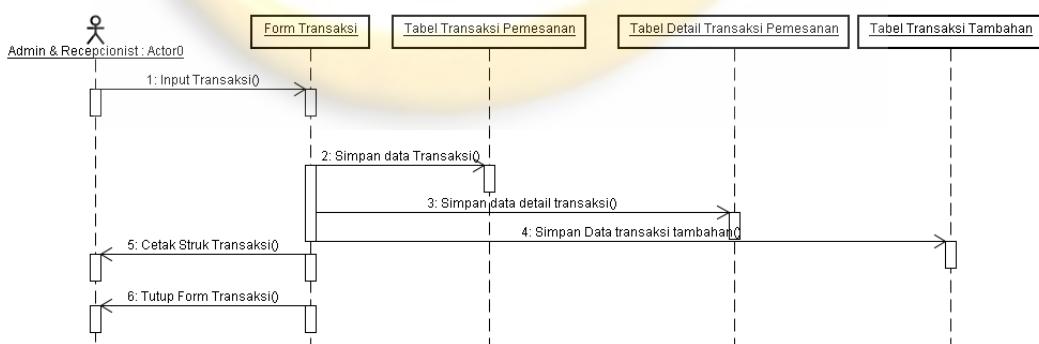
Gambar 4.7 SequenceDiagram Status Kamar

4. SequenceDiagram Pemesanan Kamar



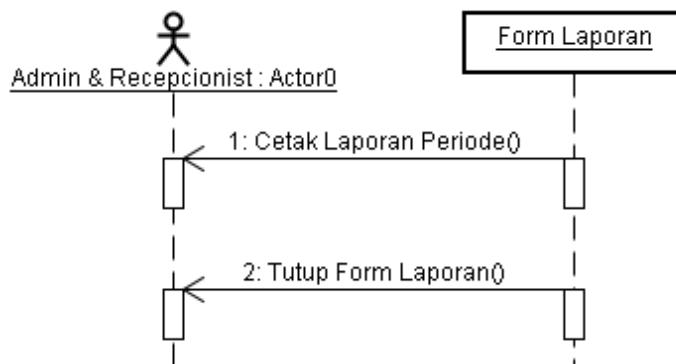
Gambar 4.8 Sequence Diagram Pemesanan Kamar

5. Sequence Diagram Transaksi



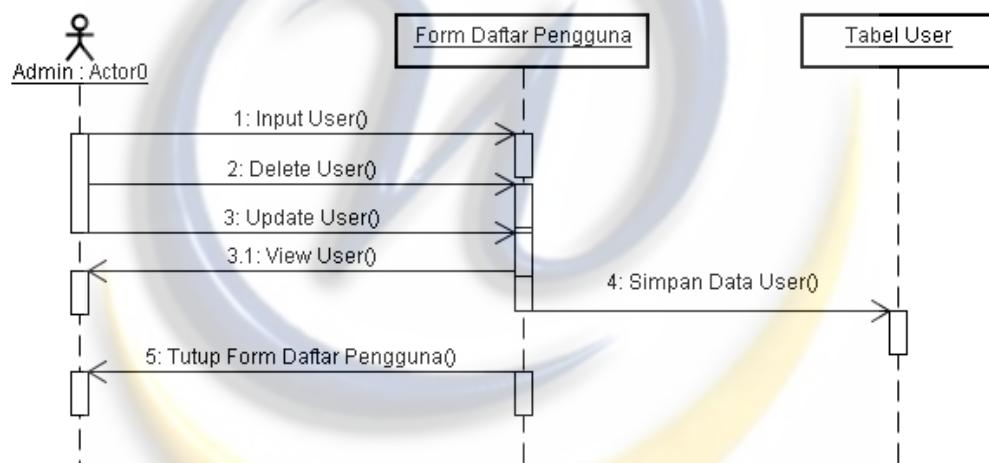
Gambar 4.9 SequenceDiagram Transaksi

6. SequenceDiagram Laporan Periode



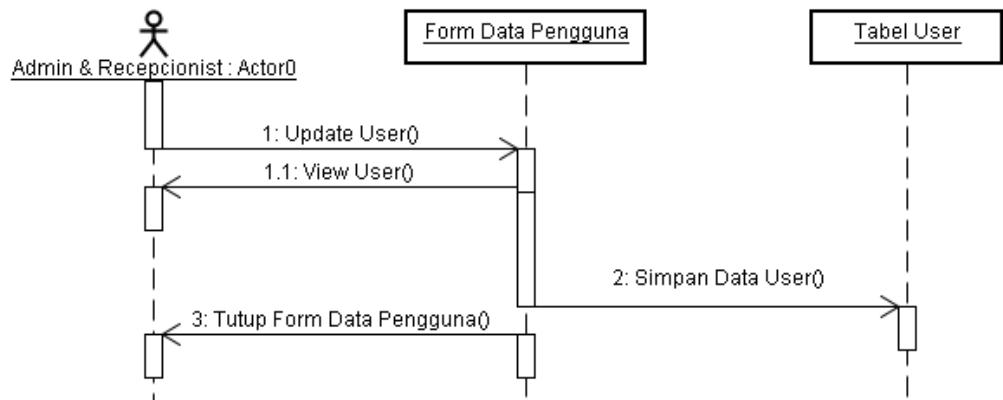
Gambar 4.10 SequenceDiagram Laporan Periode

7. SequenceDiagram Daftar Pengguna



Gambar 4.11 Sequence Diagram Daftar Pengguna

8. SequenceDiagram Data Pengguna

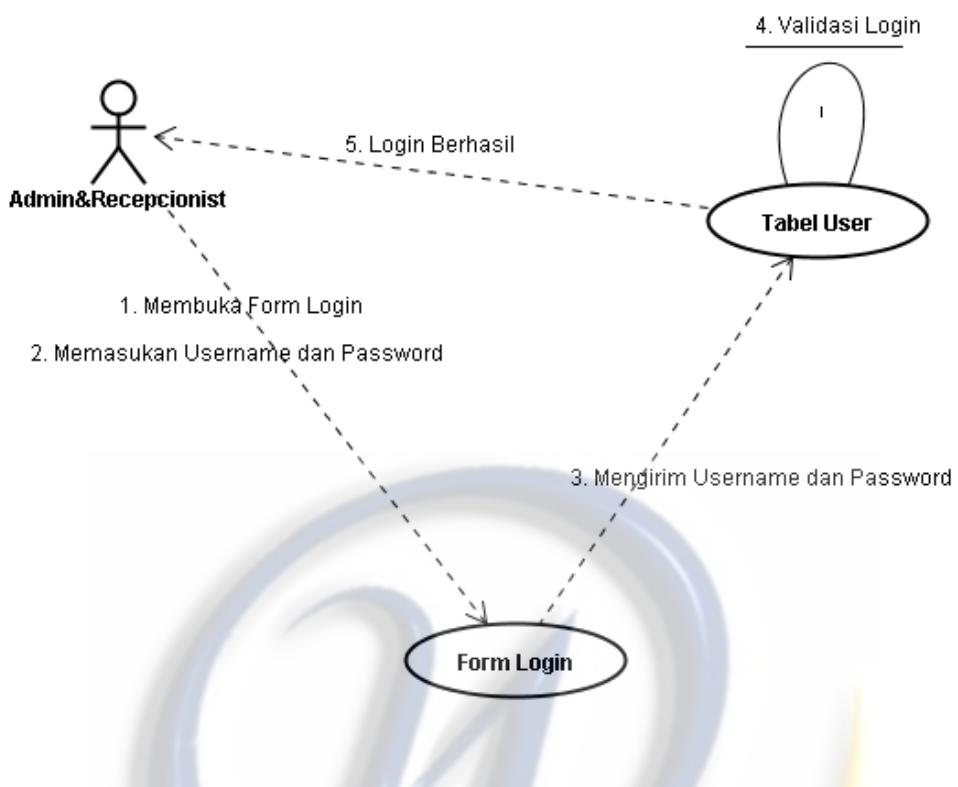


Gambar 4.12 SequenceDiagram Data Pengguna

ii. Collaboration Diagram

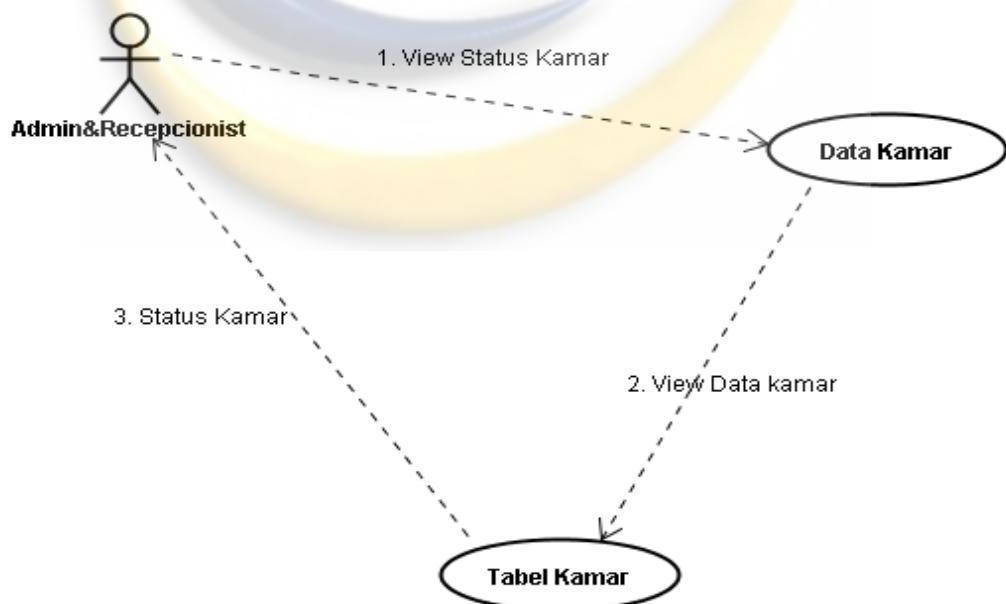
Collaboration Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek didalam sistem, berbeda dengan *sequence* Diagram, yang lebih menonjolkan kronologis dari operasi-operasi yang dilakukan, *collaboration* Diagram lebih fokus pada pemahaman atas keseluruhan operasi yang dilakukan objek. Berikut ini *collaboration* Diagram dari Aplikasi Repcionist Hotel Abna:

1. Collaboration Diagram Login



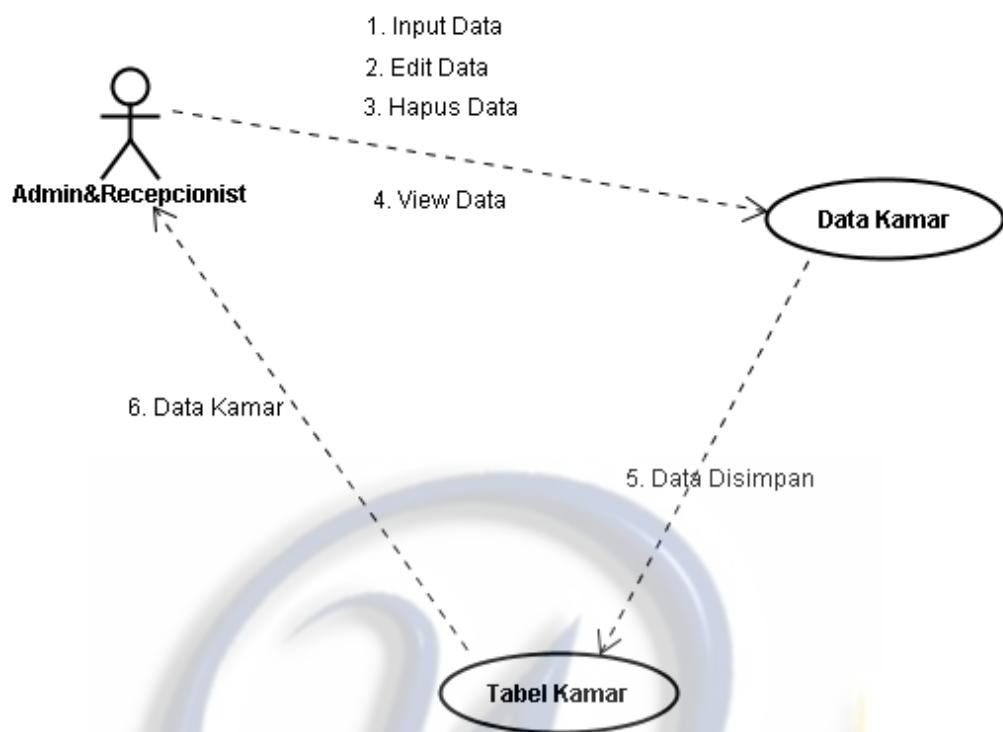
Gambar 4.13 Collaboration Diagram Login

2. Collaboration Diagram Status Kamar



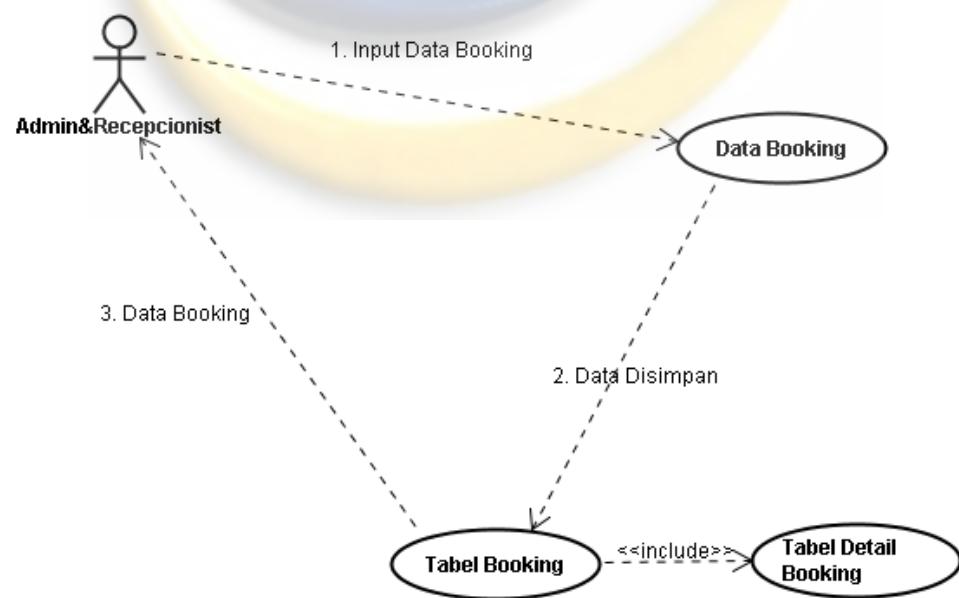
Gambar 4.14 Collaboration Diagram Status Kamar

3. Collaboration Diagram Data Kamar



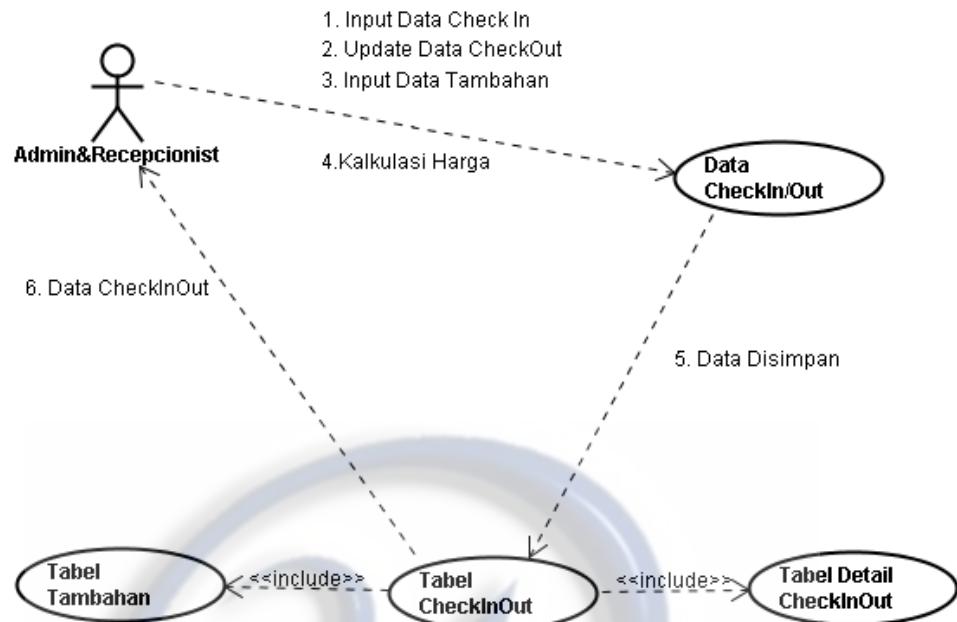
Gambar 4.15 Collaboration Diagram Data Kamar

4. Collaboration Diagram Booking/Pemesanan Kamar



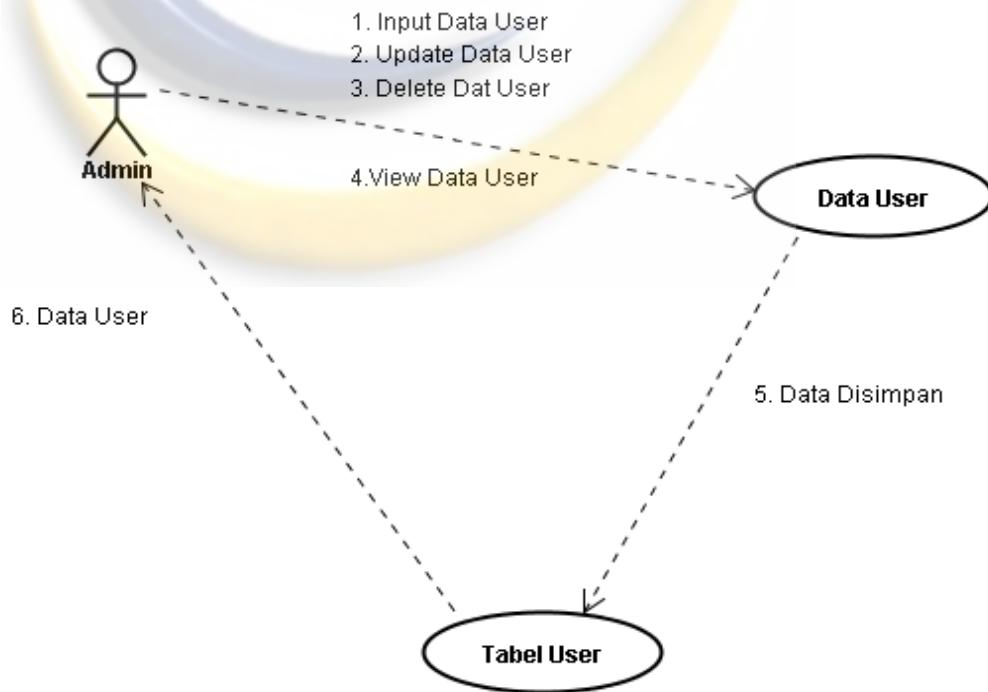
Gambar 4.16 Collaboration Diagram Booking/Pemesanan Kamar

5. Collaboration Diagram CheckInOut



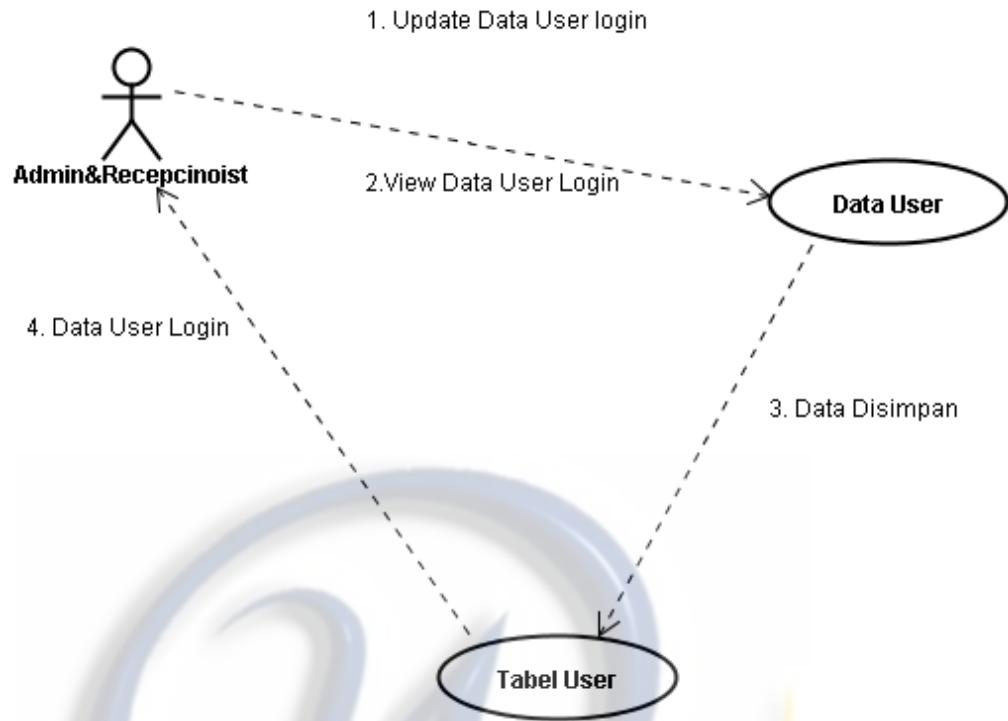
Gambar 4.17 Collaboration Diagram CheckInOut

6. Collaboration Diagram Daftar Pengguna



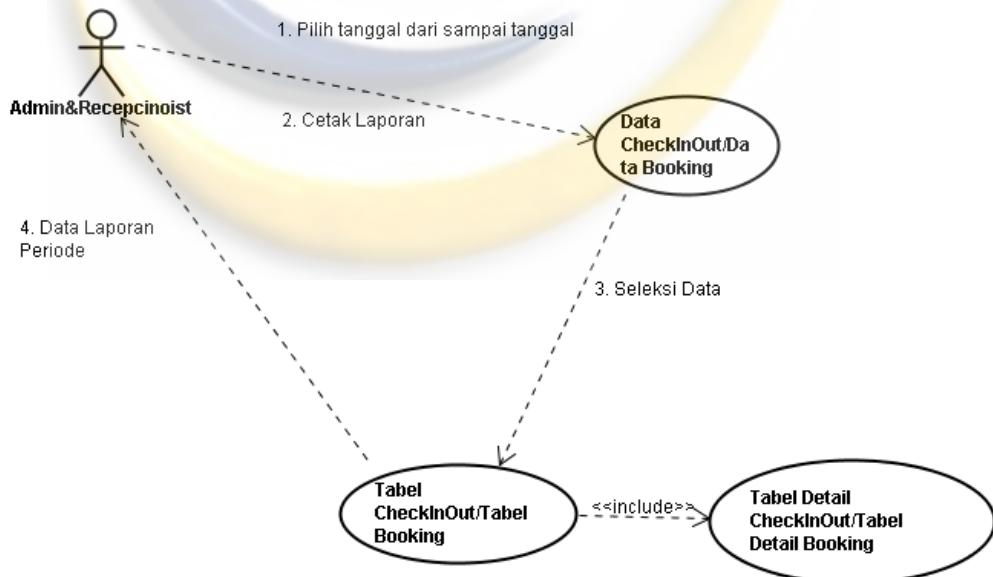
Gambar 4.18 Collaboration Diagram DaftarPengguna

7. Collaboration Diagram Data Pengguna



Gambar 4.19 *Collaboration Diagram Data Pengguna*

8. Collaboration Diagram Laporan Periode



Gambar 4.20 *Collaboration Diagram Laporan Periode*

b. Lingkungan Operasional

Lingkungan operasional merupakan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak pada saat diimplementasikan, baik itu perangkat lunak, perangkat keras, maupun karakteristik dari pengguna perangkat lunak tersebut.

c. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan *Aplikasi Repcionist Hotel Abnaini* adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows xp/7*
2. *Software Visual Studio 2008*Pembangun
3. *Microsoft Access* sebagai tempat penyimpanan *database*.
4. *Jude Community* untuk membuat atau merancang UML

d. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Pembuatan *Aplikasi Repcionist Hotel Abna* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Intel Pentium 1,8 GHz*
- b. *Memory1 GB*
- c. *Hard disk10 GB*
- d. *Mouse, keyboard, Monitor*

e. Karakteristik Pengguna

Kualifikasi dan hak akses yang harus dimiliki pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel 4.20 Karakteristik Pengguna Administrator

Pengguna	Administrator Yang Mengatur Seluruh Aplikasi
Kualifikasi	<ol style="list-style-type: none">1. Mempunyai kemampuan dasar di bidang komputer2. Dapat mengoperasikan sistem operasi <i>Windows</i>

Tabel 4.21 Karakteristik Resepsonis

Pengguna	Repcionist
Kualifikasi	<ol style="list-style-type: none">1. Dapat mengoperasikan Komputer2. Dapat mengoperasikan aplikasi

4.10 Analisis Pengkodean

Pengkodean yang terdapat di Abna Hotel saat ini, sebagai berikut:

1. Pemesanan_Kamar

Kode pemesanan kamar terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format B 0000

B menunjukkan booking

No. Urut Pemesanan kamar

Contoh: B 0001, menyatakan pemesanan kamar dengan nomor urut pemesanan 0001.

2. No_kamar

Kode kamar yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 4 digit yaitu sebagai berikut:

Format 0000

Tingkat/Lantai

Tipe kamar: Standar (1)

Deluxe (2)

Superior (3)

Nomor urut

Contoh: 2101, menyatakan bahwa dilantai 2, tipe kamar standar (1) dan nomor urut 01.

3. No_Bill

Kode nomor bill yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 12 digit yaitu sebagai berikut:

Format 000000000000

Tanggal

Bulan

Tahun

Nomor urut

Contoh : 130520130001, menyatakan bahwa tanggal 13, bulan 05, tahun 2013, dan nomor urut 0001.

4. No. Loundry

Kode loundry yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format L 0000

Loundry

Nomor urut

Contoh : L 0001, menyatakan bahwa laundry dan nomor urut 0001.

5. No. Mini Bar

Kode mini bar yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format M 0000

Mini Bar

Nomor urut

Contoh : M0001, menyatakan bahwa mini bar dan nomor urut 0001.

6. No. Restaurant

Kode restaurant yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format R 0000

Restaurant

Nomor urut

Contoh : R0001, menyatakan bahwa restaurant dan nomor urut 0001.

4.11 Layout Antarmuka

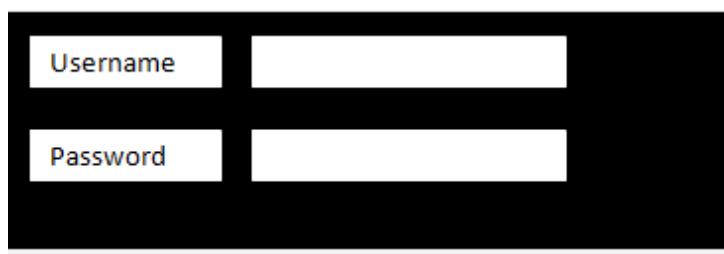
Layout antarmuka merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dikembangkan. *Layout* antarmuka dari Aplikasi Receptionist Hotel Abna adalah sebagai berikut:

4.11.1 Antarmuka Halaman Utama



Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Utama

4.11.2 Antarmuka Login



Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Login

4.11.3 Antarmuka Halaman Status Kamar

Cari Berdasarkan					
Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status

Gambar 4.23Antarmuka Halaman Status Kamar

4.11.4 Antarmuka Halaman Kamar

Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status

Id Kamar		Tambah
Nama Kamar		Simpan
Type Kamar		Ubah
Fasilitas		Hapus
Harga /Hari		
Status		

Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Pendaftaran

4.11.5 Antarmuka Halaman Booking

Id Booking		Tanggal			Tanggal Booking	
Nama		No Telpon				
Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status	
Id Kamar				Lama Menginap		
Sub Total		Down Payment		Total		
Data Baru		Tambah Kamar		Simpan		

Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Booking

4.11.6 Antarmuka Halaman CheckIn/Out

Id CheckIn		Tanggal			Tanggal CheckIn Out	
Nama		No Telpon				
Id Kamar	Lama Menginap	Biaya Tambahan	Biaya Menginap	Sub Total		
Id Kamar		Biaya Tambah		Lama Menginap		
Sub Total		Down Payment		Total		
Data Baru		Tambah Kamar		Simpan		

Gambar 4.26 Antarmuka Halaman CheckIn/Out

4.11.7 Antarmuka Halaman Laporan Periode



Antarmuka Halaman Laporan Periode

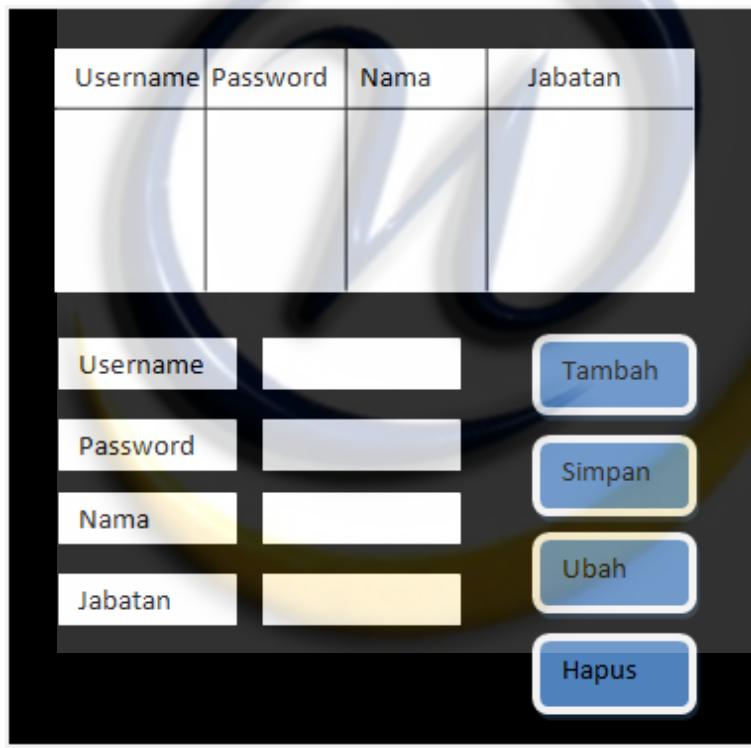
Dari Tanggal Sampai Tanggal

Cetak Laporan

This user interface for reporting period selection consists of two input fields for date range and a blue button labeled "Cetak Laporan" (Print Report).

Gambar 4.27 Antarmuka Halaman Laporan Periode

4.11.8 Antarmuka Halaman Daftar Pengguna



Antarmuka Halaman Daftar Pengguna

Username	Password	Nama	Jabatan

Username Tambah

Password Simpan

Nama Ubah

Jabatan Hapus

This user interface for managing users includes a table for displaying existing user data and four buttons for performing actions: "Tambah" (Add), "Simpan" (Save), "Ubah" (Change), and "Hapus" (Delete).

Gambar 4.28 Antarmuka Halaman Daftar Pengguna

4.11.9 Antarmuka Halaman Data Pengguna

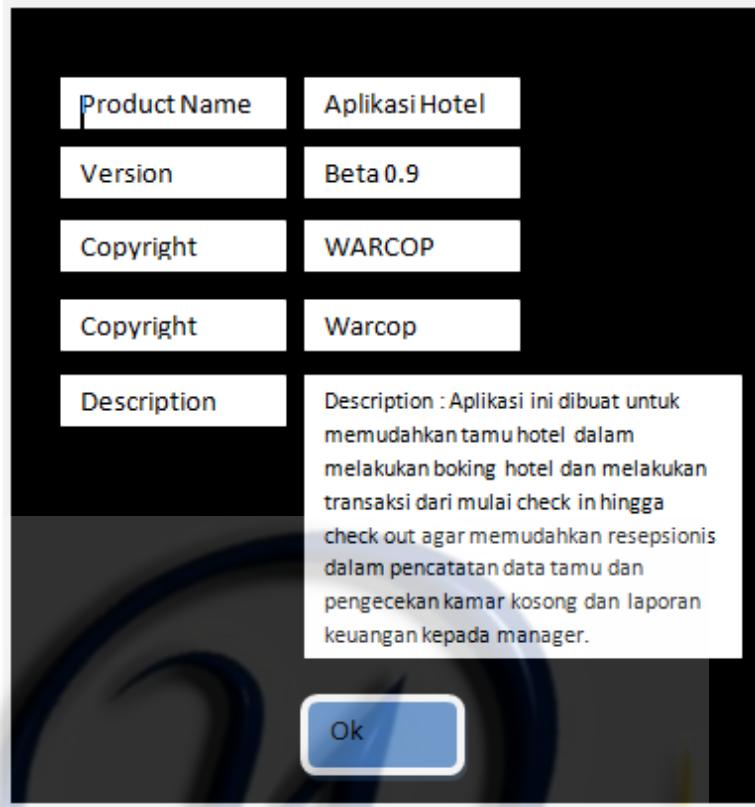
Username	Password	Nama	Jabatan

Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
Nama	<input type="text"/>
Jabatan	<input type="text"/>

Ubah

Gambar 4.29 Antarmuka Halaman Data Pengguna

4.11.10 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 4.30 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem

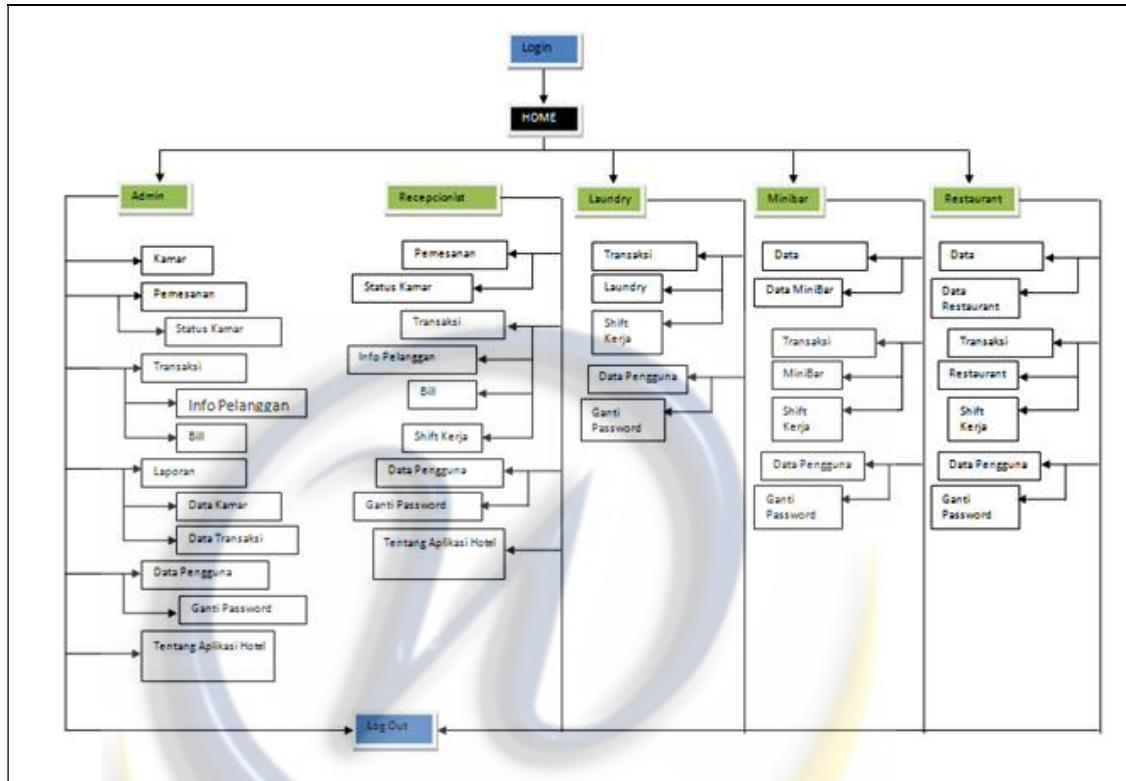
Rancangan aplikasi ini dibangun bertujuan untuk memudahkan bagian *Repcionist Hotel* dalam hal perekaman data customer. Bagian *Repcionist Hotel* dapat melakukan perekaman data baik itu data customer maupun data pemesanan kamar, hanya dengan membuka aplikasi dan kemudian melakukann langkah selanjutnya.

Perancangan Aplikasi Hotel yang dibangun ini bersifat *object oriented* (berorientasi objek) dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai bahasa pemodelan. Pembangunan Aplikasi Hotelini dilakukan dengan menggunakan *tools* utama sebagai berikut :

1. *Microsoft Visual Studio 2008* sebagai *framework* aplikasi untuk membaca bahasa pemrograman .
2. *Access* sebagai *Database*.

4.2 Perancangan Menu

Berikut ini merupakan perancangan menu dari Aplikasi Hotel Abna digambarkan sebagai berikut :



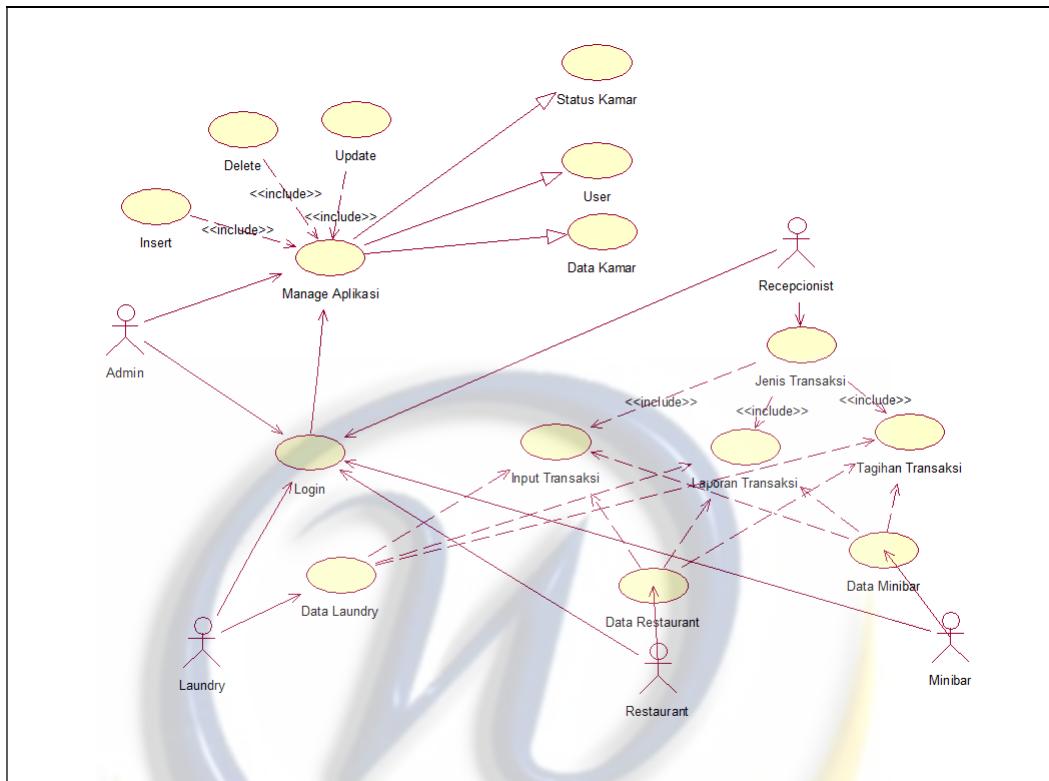
GAMBAR 4. 1 PERANCANGAN MENU

4.3 Model Use Case

Model *use case* menjelaskan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses yang ada didalamnya.

4.3.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* dari Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :



GAMBAR 4. 2 USE CASE DIAGRAM APLIKASI HOTEL ABNA

4.3.2 Definisi Aktor

Definisi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam sistem informasi rekam medis sebagai berikut :

TABEL 4. 1 DEFINISI AKTOR

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan <i>login</i> Mengelola /memanipulasi (<i>Insert, Update, Delete</i> dan print laporan) seluruh <i>content</i> dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman Aplikasi Hotel Abna.

2	<i>Repcionist</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat menginputkan data pemesanan kamar dan mencetak laporan transaksi customer yang menginap.
3	<i>Laundry</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang menggunakan jasa laundry
4	<i>Mini Bar</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang memesan minuman di mini bar
5	<i>Restaurant</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan <i>Login</i> 2. Dapat mencatat data customer yang makan atau minum di restaurant hotel

4.3.3 Definisi Use Case

Use case adalah urutan transaksi/proses yang dilakukan oleh sistem, dimana menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat/diamati oleh *actor* tertentu. Deskripsi dari *use case* yang ada dalam sistem informasi Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :

TABEL 4. 2 DEFINISI USE CASE

No	Use case	Deskripsi
1	<i>Login</i>	Validasi untuk <i>Admin</i> dan <i>Repcionist</i> sebelum masuk ke dalam sistem
2	Administrator	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data yang terekam pada sistem
3	Data Kamar	Melakukan proses pengolahan terhadap data Kamar

4	Data Pemesanan kamar	Melakukan proses pengolahan data terhadap customer yang memesan kamar
5	Data CheckIn/Out	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang telah melakukan CheckIn/Out di hotel
6	Data Laundry	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang menggunakan jasa laundry
7	Data Mini Bar	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang minum di mini bar hotel
8	Data Restaurant	Melakukan Proses Pengolahan data terhadap customer yang makan dan minum di restaurant hotel

4.3.4 Skenario Use Case

Skenario (*flow of event*)use case dari Aplikasi Hotel Abna adalah sebagai berikut :

TABEL 4. 3 SKENARIO USE CASE APLIKASI HOTEL ABNA

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Login Admin</i>	Admin harus melakukan <i>Login</i> menggunakan <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
2	Admin	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data yang terekam pada sistem seperti edit, hapus, simpan, batal.
3	Data Kamar	Melakukan proses pengolahan terhadap data kamar yang ada di hotel Abna.
5	Laporan Transaksi	Merupakan proses pengolahan laporan dari

		sistem seperti laporan data kamar, data transaksi.
6	Data Pengguna	Merupakan proses penginputan user, mengubah/mengupdate dan menghapus data user yang ada.

1. Skenario Use Case Login

Aktor : Administrator

Tujuan : Verifikasi Login

Deskripsi : Form Administrator digunakan untuk mengelola data dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman Aplikasi Hotel Abna.

TABEL 4. 4 SKENARIO USE CASE LOGIN ADMINISTRATOR

AKTOR	SISTEM
1. Administrator memanggil semua form aplikasi	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. memasukan data <i>username</i> , <i>password</i> .	
	5. Sistem memverifikasi data <i>username</i> dan <i>password</i> .
	6. Sistem membawa pada halaman <i>Administrator</i> yang berhak diaksesnya.

TABEL 4. 5 SKENARIO USE CASE LOGIN RECEPCIONIST

AKTOR	SISTEM
1. Recepcionist melakukan <i>Login</i>	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. memasukan data <i>username</i> , <i>password</i> .	
	5. Sistem memverifikasi data <i>username</i> dan <i>password</i> .
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

TABEL 4. 6 SKENARIO USE CASE LOGIN LAUNDRY

1. Laundry Melakukan Login	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. Memasukan username dan password	
	5. Sistem memverifikasi

	username dan password
	<p>6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.</p>
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	<p>8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i>.</p>
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	<p>10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.</p>

TABEL 4. 7 SKENARIO USE CASE LOGIN MINI BAR

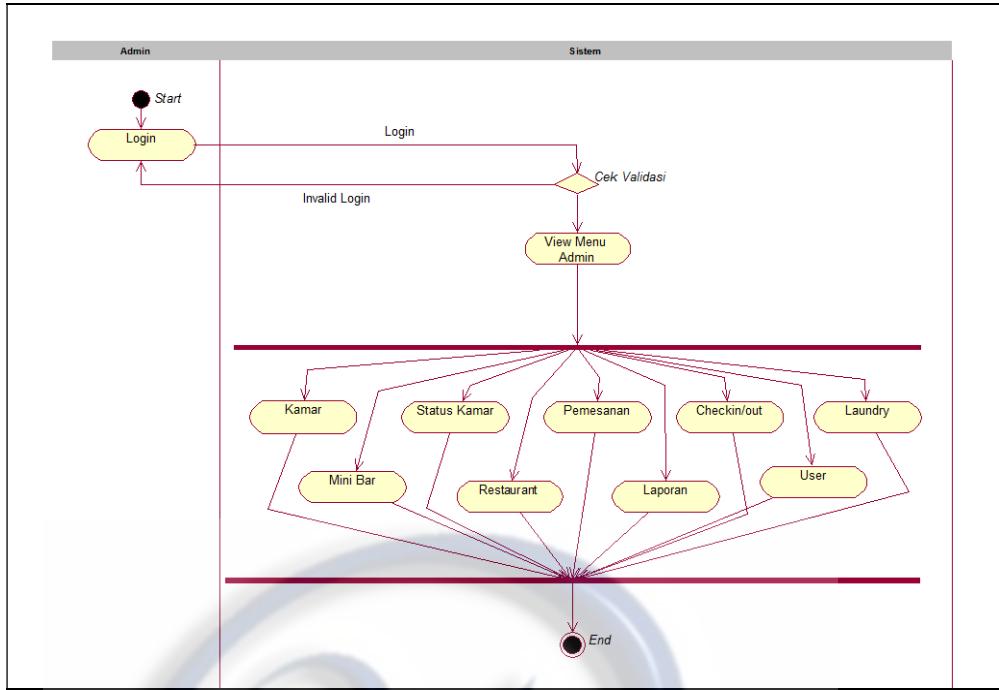
1. Mini Bar Melakukan Login	
	<p>2. Sistem menampilkan <i>form login</i>.</p>
	<p>3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i>, dan <i>password</i>.</p>
4. Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	<p>5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i></p>
	<p>6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.</p>
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	<p>8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i>.</p>
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	<p>10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.</p>

TABEL 4. 8 SKENARIO USE CASE LOGIN RESTAURANT

1. Restaurant Melakukan Login	
	2. Sistem menampilkan <i>form login</i> .
	3. Sistem meminta memasukan data <i>username</i> , dan <i>password</i> .
4. Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	5. Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>
	6. Sistem membawa pada halaman yang berhak diaksesnya.
7. Sistem menyediakan menu <i>logout</i> atau kembali ke menu <i>Login</i>	8. Sistem mengakhiri proses dan kembali ke menu aplikasi <i>login</i> .
9. Sistem menyediakan menu keluar aplikasi atau tutup aplikasi	10. Sistem mengakhiri proses dan keluar dari aplikasi.

4.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram dari Aplikasi Hotel Abna:



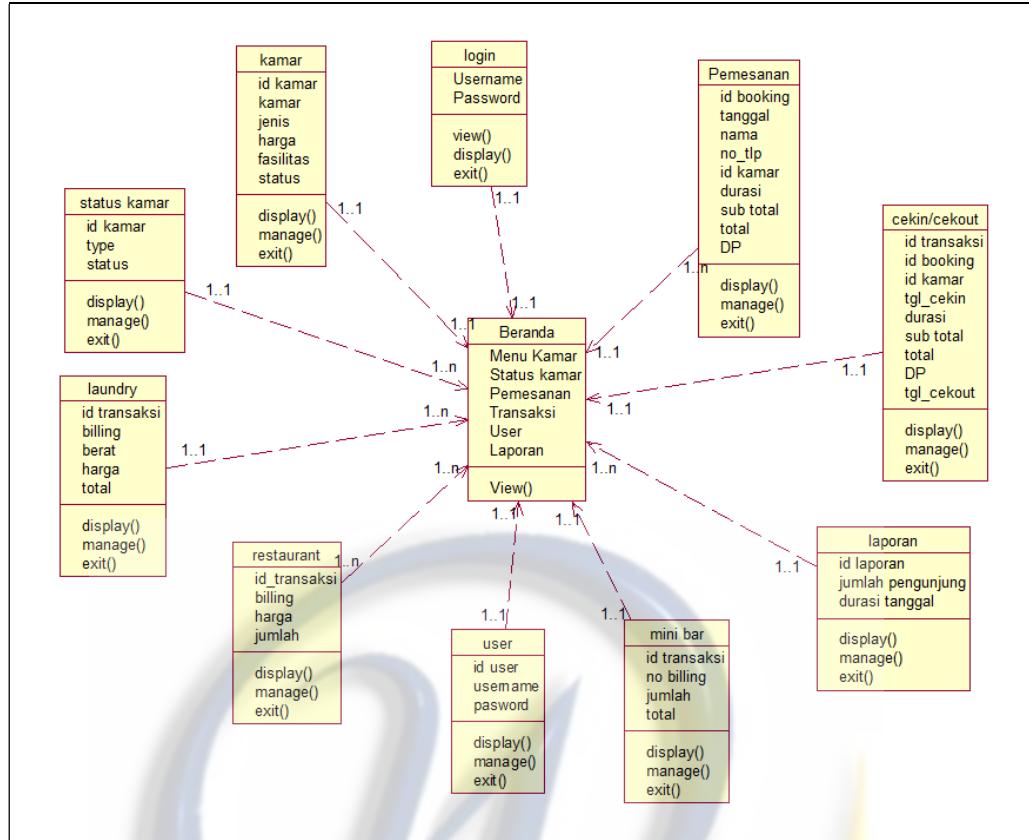
GAMBAR 4. 3 ACTIVITY DIAGRAM

4.5 Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Realisasi *use case* tahap analisis terdiri dari *class analysis* Diagram yang menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas analisis yang terlibat di dalam *use case* tersebut.

4.5.1 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Class Diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Berikut ini digambarkan *class diagram* dari Aplikasi Hotel Abna:



GAMBAR 4. 4 CLASS DIAGRAM

4.5.2 Kamus Data

Berikut ini akan dijelaskan tabel – tabel yang digunakan dalam perancangan proses *Unified Modelling Language* (UML).

1. Tabel User

Nama Tabel : User

Prymary Key : Username

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data untuk mendapatkan hak akses untuk *Login* ke sistem

Tabel 4.9 Tabel User

Field	Type	Size	Keterangan
Username	Text	10	Username Untuk Melakukan <i>Login</i> Ke Sistem
Password	Text	10	Berisi password dari pemakai

Nama	Text	10	Berisi nama dari pemakai sistem
Jabatan	Text	13	Berisi jabatan dari pemakai sistem untuk menentukan hak akses dalam aplikasi

2. Tabel Kamar

Nama Tabel : Kamar

Primary Key : No_Kamar

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data Kamar

Tabel 4.10 Tabel Kamar

Field	Type	Size	Keterangan
No_Kamar	Text	5	Nomor Kamar untuk pengurutan kamar secara otomatis
Jenis_Kamar	Text	9	Berisi nama kamar
Harga_Perhari	Number		Berisi tentang harga sewa kamar per hari
Fasilitas_Kamar	Text	10	Berisi tentang harga sewa kamar per hari
Status_Kamar	Text	7	Berisi tentang status kamar pada saat waktu tertentu
Rencana_Check Out	DateTime		Berisi tentang rencana tamu akan check out

3. Tabel Transaksi Mini Bar

Nama Tabel : Transaksi Mini Bar

Primary Key : Id_Transaksi

Keterangan : Tabel ini berisi tentang data pemesanan mini bar

Tabel 4.11 Tabel Transaksi Mini Bar

Field	Type	Size	Keterangan

Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis
No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Batas_waktu	DateTime		Berisi tentang batas waktu booking habis
Id_Mini bar	Number		Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar
Nama	Text	15	Berisi tentang nama yang memesan kamar
Tanggal	DateTime		Berisi tanggal pemesanan
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Jumlah	Number		Berisi tentang jumlah dari pemesanan.
Total_m	Number		Berisi total transaksi tamu kepada mini bar.

4. Tabel Transaksi Laundry

Nama tabel : Transaksi Laundry

Primary key : Id_Transaksi

Keterangan : tabel ini berisi data laundry

Tabel 4.12 TabelTransaksi Laundry

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis

No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Jml_brg	Number		Berisi tentang jumlah barang yang di laundry
Berat	Number		Berisi tentang berat (kg) barang yang akan di laundry
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Total_1	Number		Berisi total transaksi tamu kepada laundry
Tgl	DateTime		Berisi tanggal tamu laundry

5. Tabel Transaksi Restaurant

Nama tabel : Transaksi Restaurant

Primary key : Id_Transaksi

Keterangan : tabel ini berisi transaksi yang ada dalam hotel abna

Tabel 4.13 Tabel Transaksi Restaurant

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Transaksi	Text	5	Nomor identitas untuk pengurutan data mini bar otomatis
No_Billing	Number		Berisi tentang no billing tamu yang menggunakan jasa mini bar
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan secara otomatis
Batas_waktu	DateTime		Berisi tentang batas waktu booking habis

Id_Laundry	Number		Nomor identitas untuk pengurutan data laundry
Nama	Text	15	Berisi tentang nama yang memesan kamar
Tanggal	DateTime		Berisi tanggal pemesanan
Harga	Number		Berisi tentang harga dari barang yang dipilih
Jumlah	Number		Berisi tentang jumlah dari pemesanan.
Total_1	Number		Berisi total transaksi tamu kepada laundry.

6. Tabel Transaksi Pemesanan

Nama tabel : Transaksi Pemesanan

Primary key : Id_Detail

Keterangan : tabel ini berisi tentang detail transaksi pembayaran

Tabel 4.14 Tabel Transaksi Pemesanan

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Detail	Text	15	Nomor identitas untuk pengurutan id detail secara otomatis
No_billing	Number		Berisi tentang no billing tamu
Id_Booking	Text	4	Berisi tentang id booking
Id_Transaksi	Text	15	Berisi tentang id transaksi
Tgl_Check in	DateTime		Berisi tgl check in
Tgl_Check out	DateTime		Berisi tgl check out
Nama	Text	15	Berisi nama tamu
Perusahaan	Text	10	Berisi tentang berasal dari perusahaan tamu bekerja bila ada.
Deposito	Number		Berisi tentang deposito dari tamu
No_Kamar	Number		No kamar untuk pengurutan

			secara otomatis
Jenis_Kamar	Text	9	Berisi nama kamar
Banyak_Tamu	Number		Berisi jumlah tamu yang datang
Extrabed	Number		Berisi jumlah extrabed yang digunakan tamu
Lama_Menginap	Number		Berisi jumlah hari tamu menginap
Harga_Kamar	Number		Berisi harga kamar yang sedang di gunakan
No_Identitas	Number		Berisi nomor identitas (KTP/SIM) tamu yang datang
Alamat	Text	20	Berisi alamat dari tamu
Kewarganegaraan	Text	3	Berisi kewarganegaraan tamu
No_Tlp	Number		Berisi nomor telpon tamu
Username	Text	7	Berisi nama resepsionis yang sedang bertugas
Jenis_Shift	Text	5	Berisi jenis shift resepsionis yang sedang bertugas
Charge	Number		Berisi tambahan biaya bila tamu melebihi batas check out
Total_l	Number		Berisi jumlah laundry tamu
Total_m	Number		Berisi jumlah mini bar tamu
Total_r	Number		Berisi jumlah restaurant tamu
Total	Number		Berisi total dari penjumlahan biaya-biaya tambahan dan biaya tamu menginap
Status	Text	7	Berisi status kamar

7. Tabel Mini Bar

Nama tabel : Mini Bar

Primary key : Id Mini Bar

Keterangan : tabel ini berisi data mini bar yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.15 Tabel Mini Bar

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Mini Bar	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Jenis	Text	7	Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Nama	Text	15	Berisi tentang nama makanan dan minuman yang tersedia
Harga	Number		Berisi tentang harga dari jenis-jenis makanan dan minuman

8. Tabel Pertukaran

Nama tabel : Pertukaran

Primary key : User

Keterangan : tabel ini berisi data resepsionis yang bertugas di Abna Hotel

Tabel 4.16 Tabel Pertukaran

Field	Type	Size	Keterangan
User	Text	7	Berisi nama resepsionis yang bertugas
Jenis_Shift	Text	5	Berisi tentang jenis shift dari resepsionis
Jam_Masuk	DateTime		Berisi tentang jam resepsionis masuk
Jam_Pulang	DateTime		Berisi tentang jam resepsionis pulang

9. Tabel Restaurant

Nama tabel : Restaurant

Primary key : Id_Restaurant

Keterangan : tabel ini berisi data restaurant yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.17 Tabel Restaurant

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Restaurant	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Jenis	Text	7	Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Nama	Text	15	Berisi tentang nama makanan dan minuman yang tersedia
Harga	Number		Berisi tentang harga dari jenis-jenis makanan dan minuman

10. Tabel Laundry

Nama tabel : Laundry

Primary key : Id_Laundry

Keterangan : tabel ini berisi data laundry yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.18 Tabel Laundry

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Laundry	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Berat	Number		Berisi tentang jenis makanan dan minuman yang tersedia
Harga/kg	Number		Berisi tentang harga / kg

11. Tabel Transaksi Booking

Nama tabel : Transaksi Booking

Primary key : Id_Booking

Keterangan : tabel ini berisi data booking yang tersedia di Abna Hotel

Tabel 4.19 Tabel Transaksi Booking

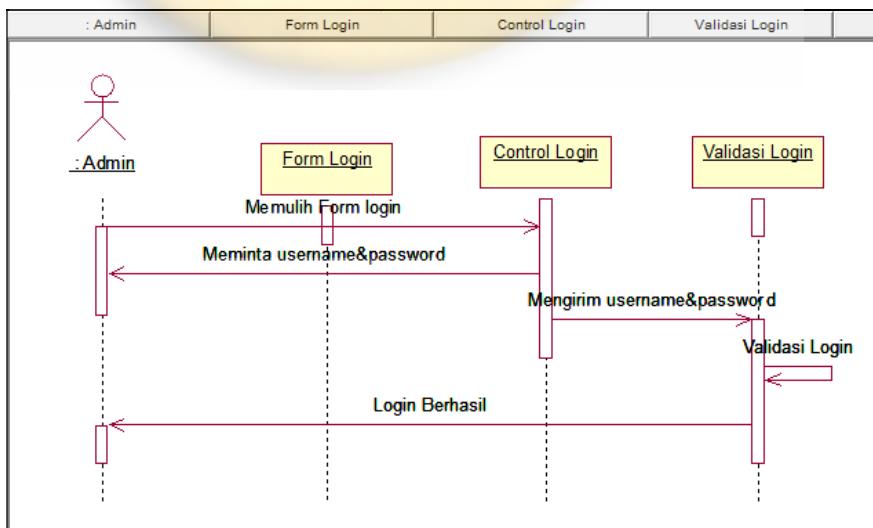
Field	Type	Size	Keterangan
Id_Booking	Number	5	Nomor identitas untuk pengurutan id tambahan secara otomatis
Tanggal	Date		Berisi tanggal sekarang

	Time		
Tgl_Booking	Date Time		Berisi tanggal tamu memesan kamar
Batas_waktu	Date Time		Berisi batas waktu booking
No_Kamar	Number		Berisi nomor kamar yang akan di booking oleh tamu
Nama	Text	15	Berisi nama tamu yang memesan kamar
Notelp	Number		Berisi nomor telpon dari tamu yang memesan kamar
Deposito	Number		Berisi tentang deposito tamu menginap

4.5.3 Sequence Diagram

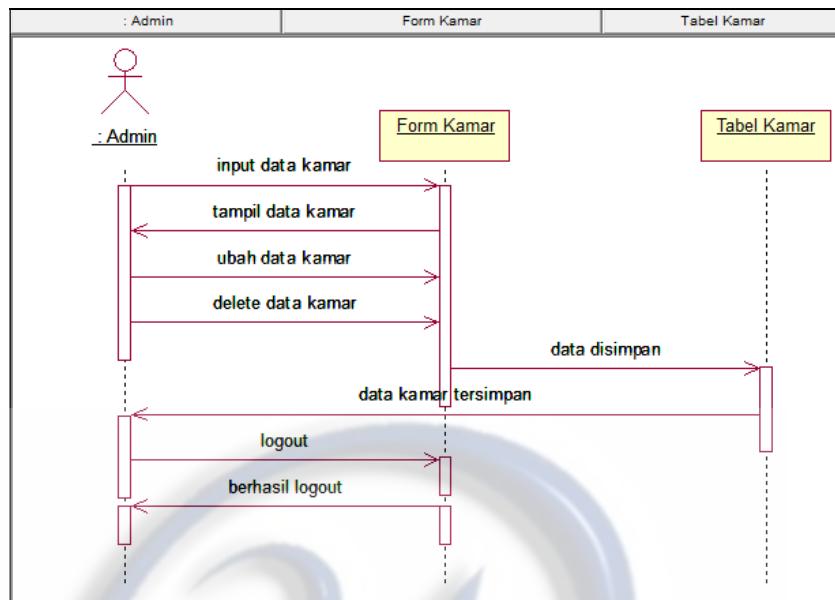
Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. berikut *Sequence Diagram* pada Aplikasi Receptionist Hotel Abna

4.5.3.1 SequenceDiagramLogin



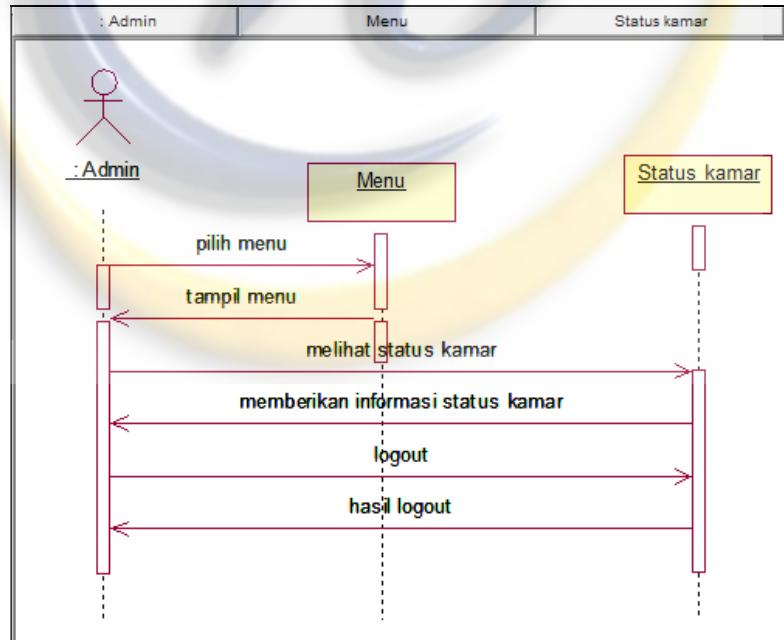
GAMBAR 4. 5 SEQUENCE DIAGRAM LOGIN

4.5.3.2 SequenceDiagramKamar



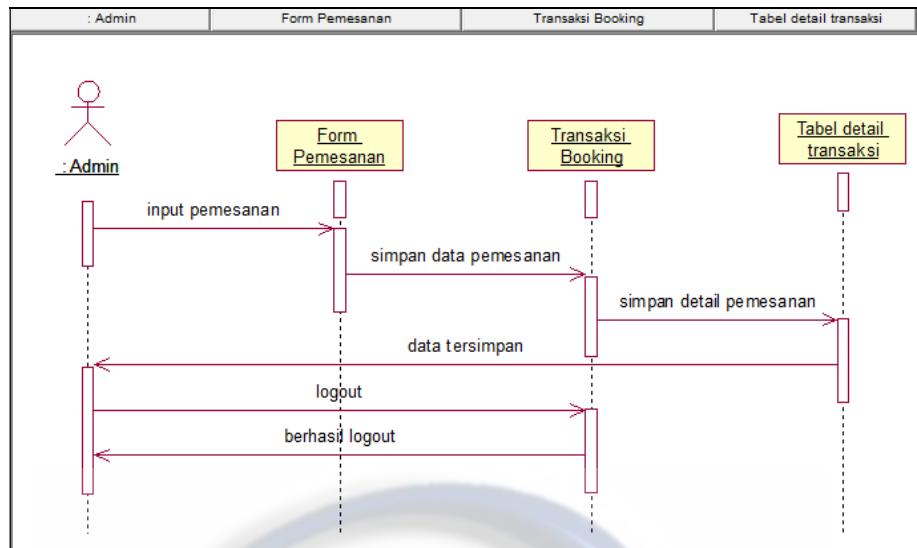
GAMBAR 4. 6 SEQUENCEDIAGRAMKAMAR

4.5.3.3 SequenceDiagram Status Kamar



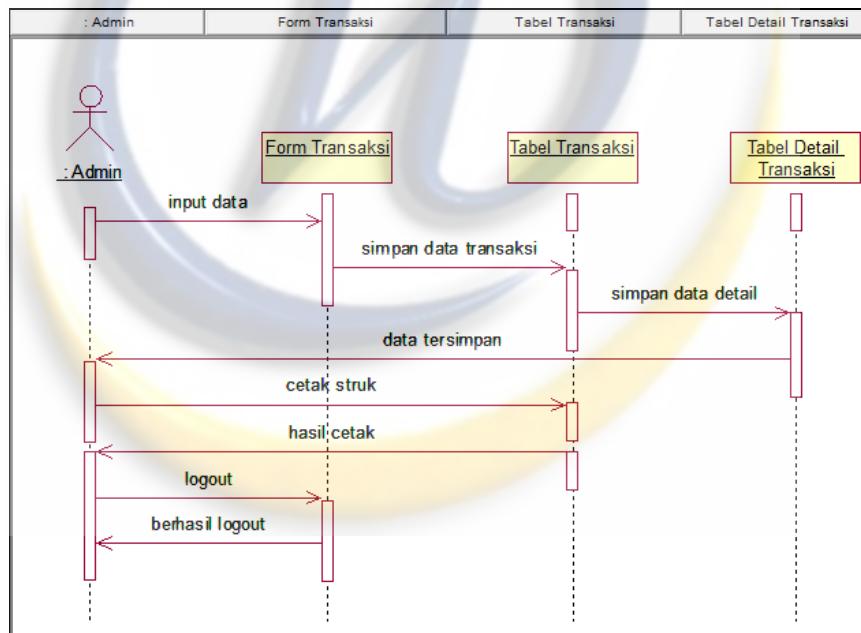
GAMBAR 4. 7 SEQUENCEDIAGRAM STATUS KAMAR

4.5.3.4 SequenceDiagram Pemesanan Kamar



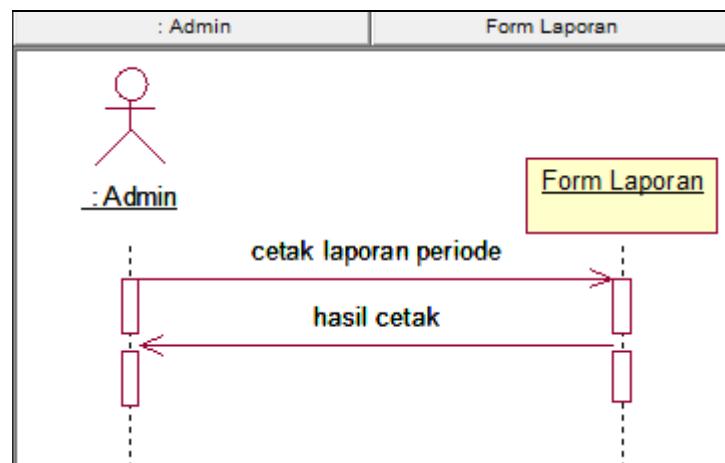
GAMBAR 4. 8 SEQUENCE DIAGRAM PEMESANAN KAMAR

4.5.3.5 Sequence Diagram Transaksi



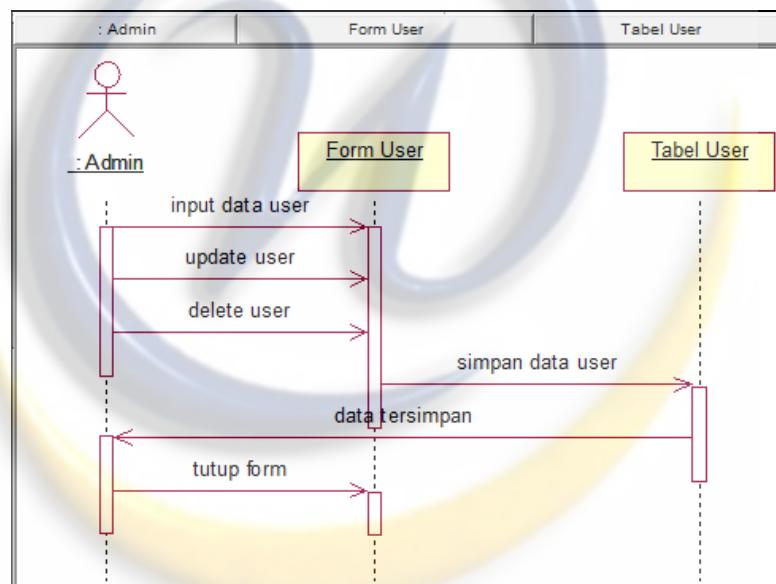
GAMBAR 4. 9 SEQUENCE DIAGRAM TRANSAKSI

4.5.3.6 SequenceDiagram Laporan Periode



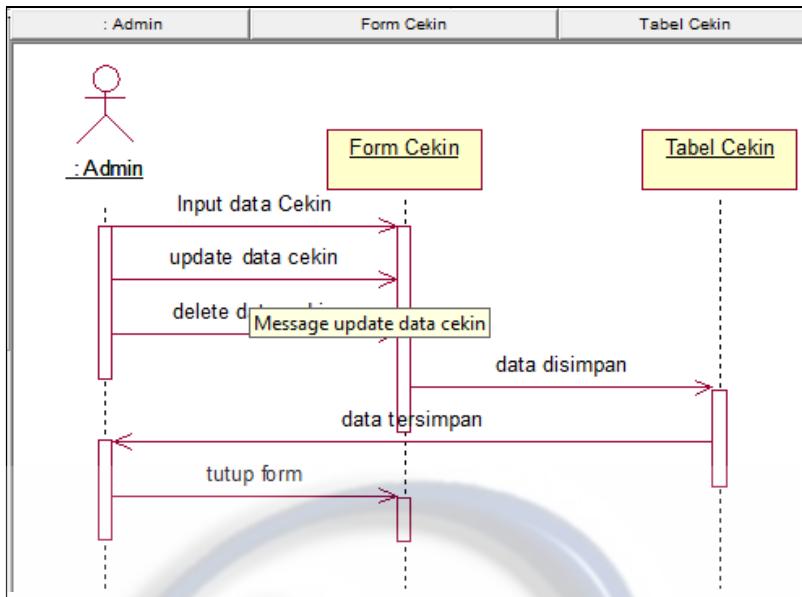
GAMBAR 4. 10 SEQUENCEDIAGRAM LAPORAN PERIODE

4.5.3.7 SequenceDiagram Daftar Pengguna



GAMBAR 4. 11 SEQUENCE DIAGRAM DAFTAR PENGGUNA

4.5.3.8 SequenceDiagram Checkin/Checkout

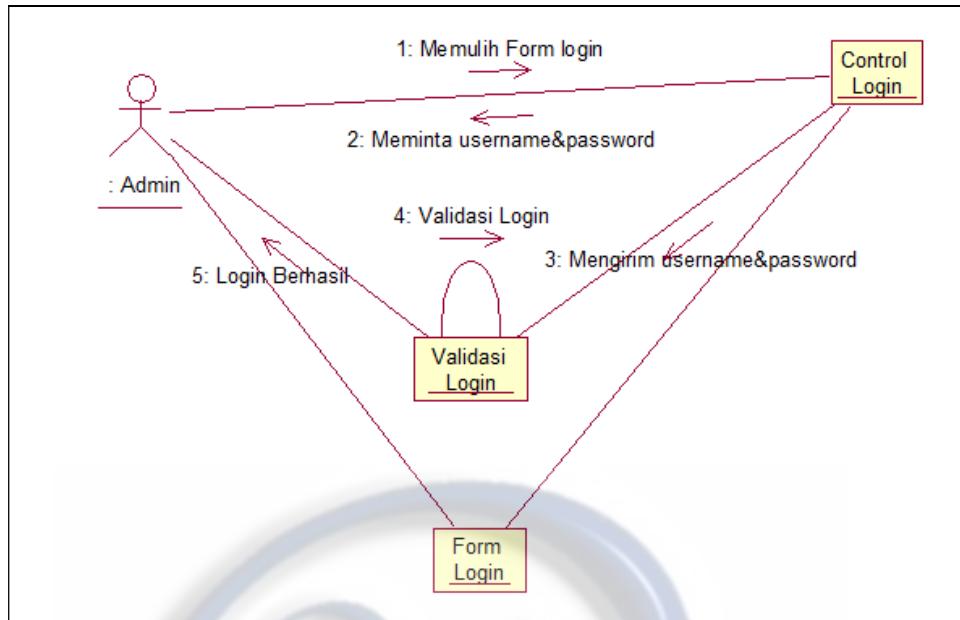


GAMBAR 4. 12 SEQUENCEDIAGRAM CHECKIN/CHECKOUT

4.5.4 Collaboration Diagram

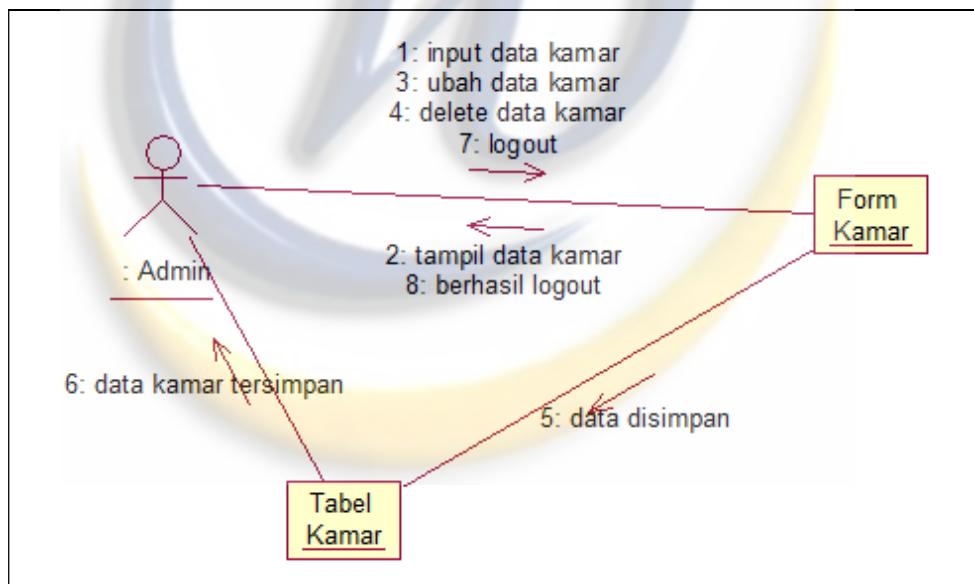
Collaboration Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek didalam sistem, berbeda dengan *sequence Diagram*, yang lebih menonjolkan kronologis dari operasi-operasi yang dilakukan, *collaboration Diagram* lebih fokus pada pemahaman atas keseluruhan operasi yang dilakukan objek. Berikut ini *collaboration Diagram* dari Aplikasi Receptionist Hotel Abna:

4.5.4.1 Collaboration Diagram Login



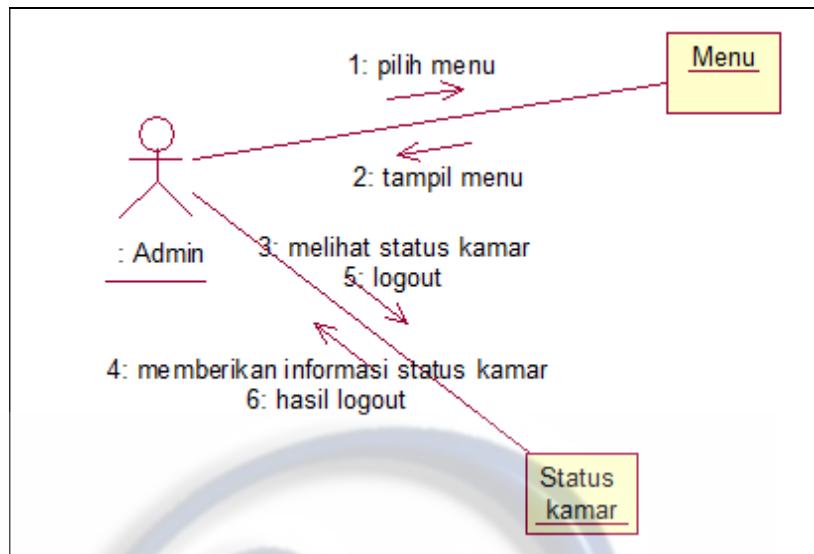
GAMBAR 4. 13 COLLABORATION DIAGRAM LOGIN

4.5.4.2 Collaboration Diagram Kamar



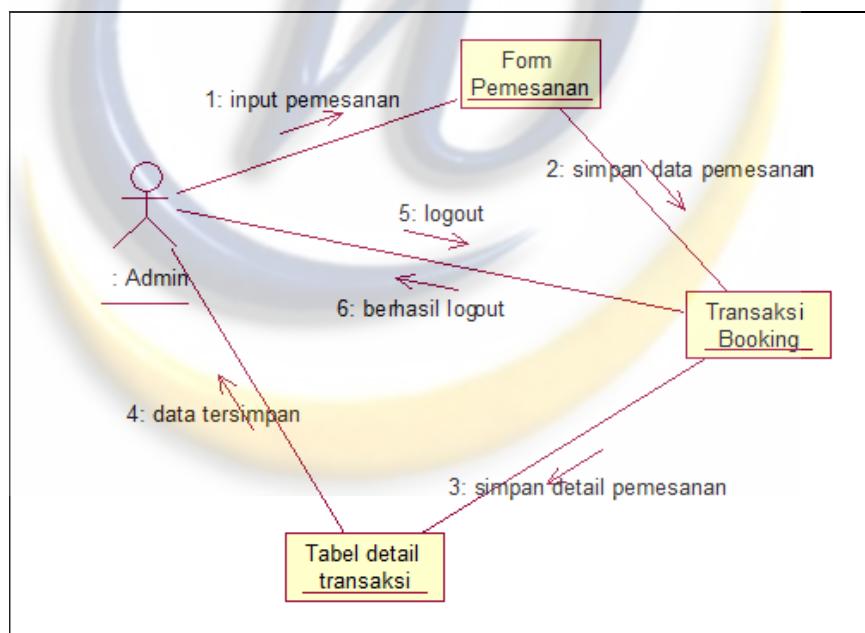
GAMBAR 4. 14 COLLABORATION DIAGRAM KAMAR

4.5.4.3 Collaboration Diagram Data Kamar



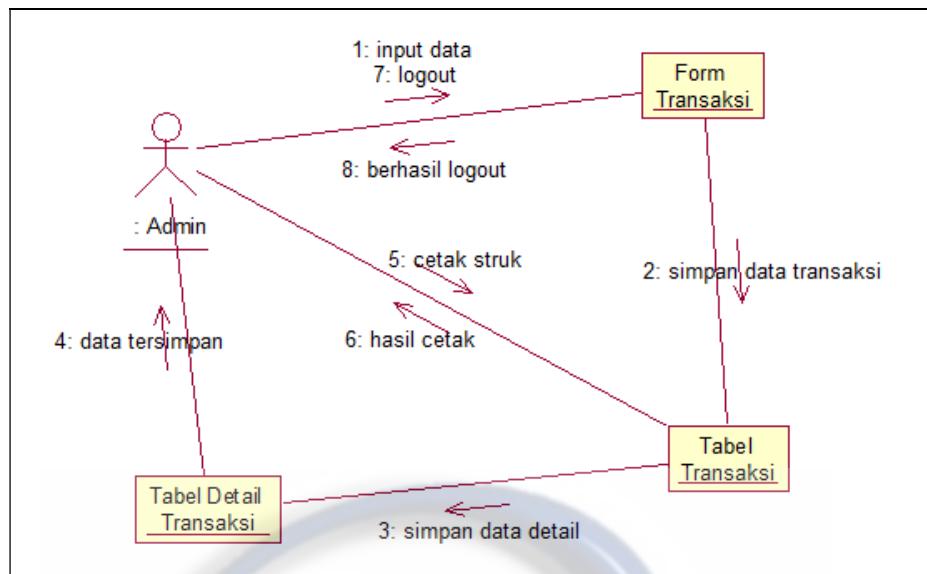
GAMBAR 4. 15 COLLABORATION DIAGRAM DATA KAMAR

4.5.4.4 Collaboration Diagram Booking/Pemesanan Kamar



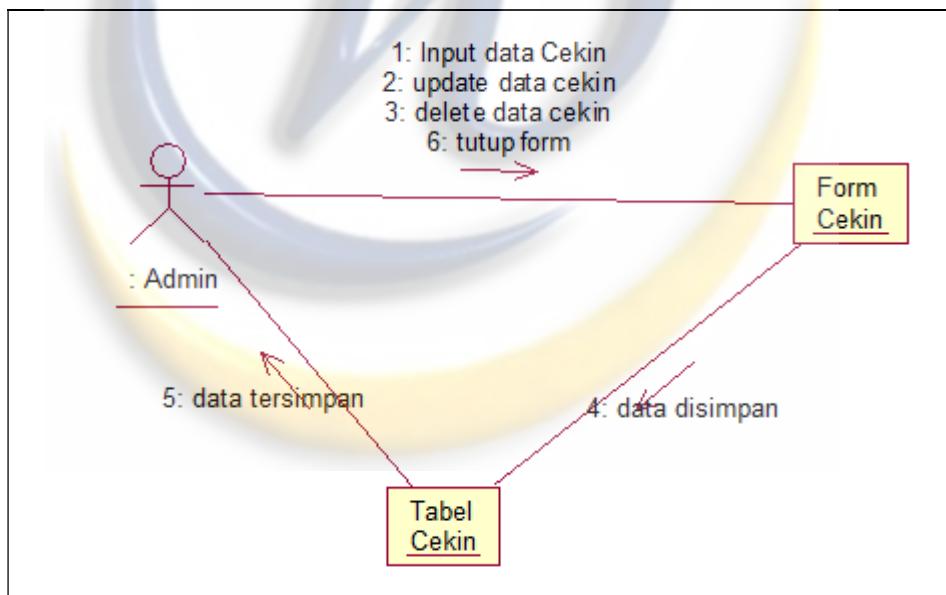
GAMBAR 4. 16 COLLABORATION DIAGRAM BOOKING/PEMESANAN KAMAR

4.5.4.5 Coolaboration Diagram Transaksi



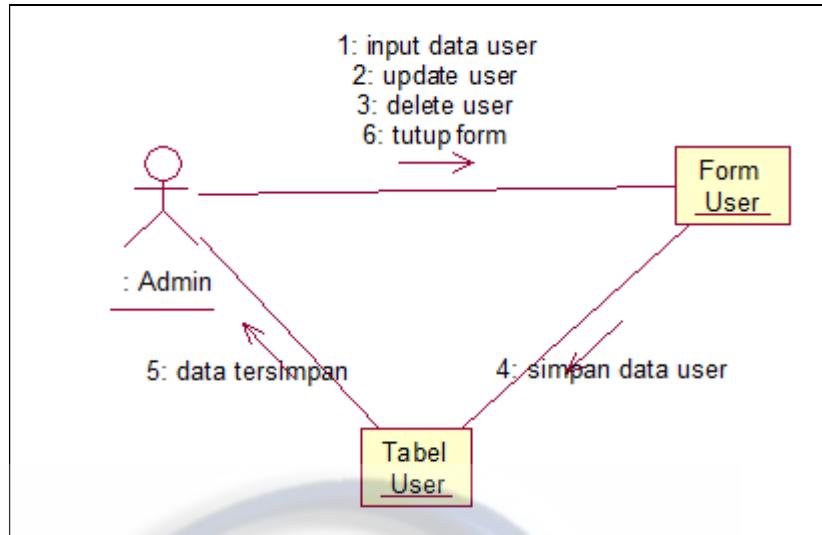
GAMBAR 4. 17 COOLABORATION DIAGRAM TRANSAKSI

4.5.4.6 Collaboration Diagram CheckInOut



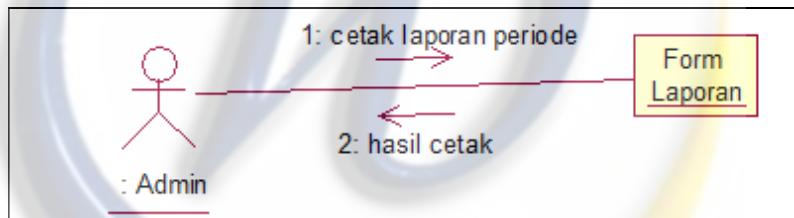
GAMBAR 4. 18 COLLABORATION DIAGRAM CHECKINOUT

4.5.4.7 Collaboration Diagram User



GAMBAR 4. 19 COLLABORATION DIAGRAM DAFTAR PENGGUNA

4.5.4.8 Collaboration Diagram Laporan Periode



GAMBAR 4. 20 COLLABORATION DIAGRAM LAPORAN PERIODE

4.6 Lingkungan Operasional

Lingkungan operasional merupakan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak pada saat diimplementasikan, baik itu perangkat lunak, perangkat keras, maupun karakteristik dari pengguna perangkat lunak tersebut.

4.7 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan *Aplikasi Receptionist Hotel Abnaini* adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows xp/7*
2. *Software Visual Studio 2008*Pembangun
3. *Microsoft Access* sebagai tempat penyimpanan *database*.

4. *Jude Community* untuk membuat atau merancang UML

4.8 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Pembuatan *Aplikasi Recepcionist Hotel Abna* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Intel Pentium 1,8 GHz*
- b. *Memory 1 GB*
- c. *Hard disk 10 GB*
- d. *Mouse, keyboard, Monitor*

4.9 Karakteristik Pengguna

Kualifikasi dan hak akses yang harus dimiliki pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel 4.16 Karakteristik Pengguna Administrator

Pengguna	Administrator Yang Mengatur Seluruh Aplikasi
Kualifikasi	<ul style="list-style-type: none">1. Mempunyai kemampuan dasar di bidang komputer2. Dapat mengoperasikan sistem operasi <i>Windows</i>

Tabel 4.17 Karakteristik Recepcionist

Pengguna	Recepcionist
Kualifikasi	<ul style="list-style-type: none">1. Dapat mengoperasikan Komputer2. Dapat mengoperasikan aplikasi

4.10 Analisis Pengkodean

Pengkodean yang terdapat di Abna Hotel saat ini, sebagai berikut:

1. Pemesanan_Kamar

Kode pemesanan kamar terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format B 0000

B menunjukkan booking

No. Urut Pemesanan kamar

Contoh: B 0001, menyatakan pemesanan kamar dengan nomor urut pemesanan 0001.

2. No_kamar

Kode kamar yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 4 digit yaitu sebagai berikut:

Format 0000

Tingkat/Lantai

Tipe kamar: Standar (1)

Deluxe (2)

Superior (3)

Nomor urut

Contoh: 2101, menyatakan bahwa dilantai 2, tipe kamar standar (1) dan nomor urut 01.

3. No_Bill

Kode nomor bill yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 12 digit yaitu sebagai berikut:

Format 000000000000

Tanggal

Bulan

Tahun

Nomor urut

Contoh : 130520130001, menyatakan bahwa tanggal 13, bulan 05, tahun 2013, dan nomor urut 0001.

4. No. Lountry

Kode lountry yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format L 0000

Lountry

Nomor urut

Contoh : L 0001, menyatakan bahwa laundry dan nomor urut 0001.

5. No. Mini Bar

Kode mini bar yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format M 0000

Mini Bar

Nomor urut

Contoh : M0001, menyatakan bahwa mini bar dan nomor urut 0001.

6. No. Restaurant

Kode restaurant yang terdapat di Abna Hotel saat ini terdiri dari 5 digit yaitu sebagai berikut:

Format R 0000

Restaurant

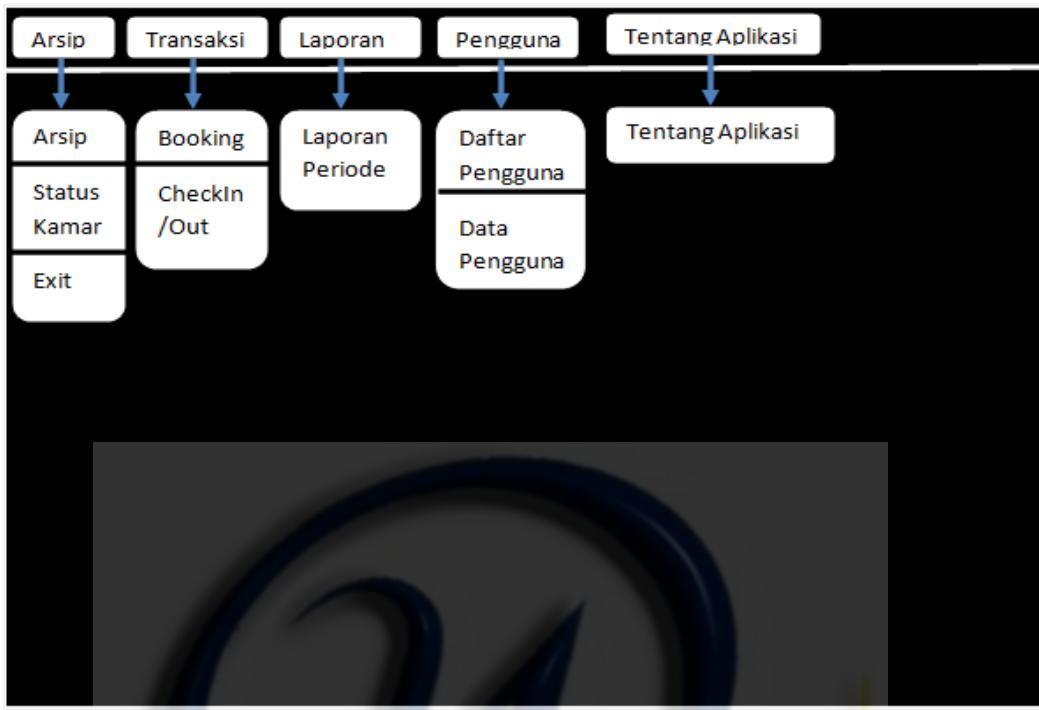
Nomor urut

Contoh : R0001, menyatakan bahwa restaurant dan nomor urut 0001.

4.11 Layout Antarmuka

Layout antarmuka merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dikembangkan. *Layout* antarmuka dari Aplikasi Receptionist Hotel Abna adalah sebagai berikut:

4.11.1 Antarmuka Halaman Utama



Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Utama

4.11.2 Antarmuka Login



Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Login

4.11.3 Antarmuka Halaman Status Kamar

Cari Berdasarkan					
Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status

Gambar 4.23Antarmuka Halaman Status Kamar

4.11.4 Antarmuka Halaman Kamar

Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status

Id Kamar	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tambah"/>
Nama Kamar	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>
Type Kamar	<input type="text"/> <input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Fasilitas	<input type="text"/>	
Harga /Hari	<input type="text"/>	
Status	<input type="text"/> <input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Pendaftaran

4.11.5 Antarmuka Halaman Booking

Id Booking		Tanggal			Tanggal Booking		
Nama		No Telpon					
Id Kamar	Nama Kamar	Type Kamar	Fasilitas	Harga Per Hari	Status		
Id Kamar				Lama Menginap			
Sub Total		Down Payment		Total			
Data Baru		Tambah Kamar		Simpan			

Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Booking

4.11.6 Antarmuka Halaman CheckIn/Out

Id CheckIn		Tanggal			Tanggal CheckIn Out		
Nama		No Telpon					
Id Kamar	Lama Menginap	Biaya Tambahan	Biaya Menginap	Sub Total			
Id Kamar		Biaya Tambah		Lama Menginap			
Sub Total		Down Payment		Total			
Data Baru		Tambah Kamar		Simpan			

Gambar 4.26 Antarmuka Halaman CheckIn/Out

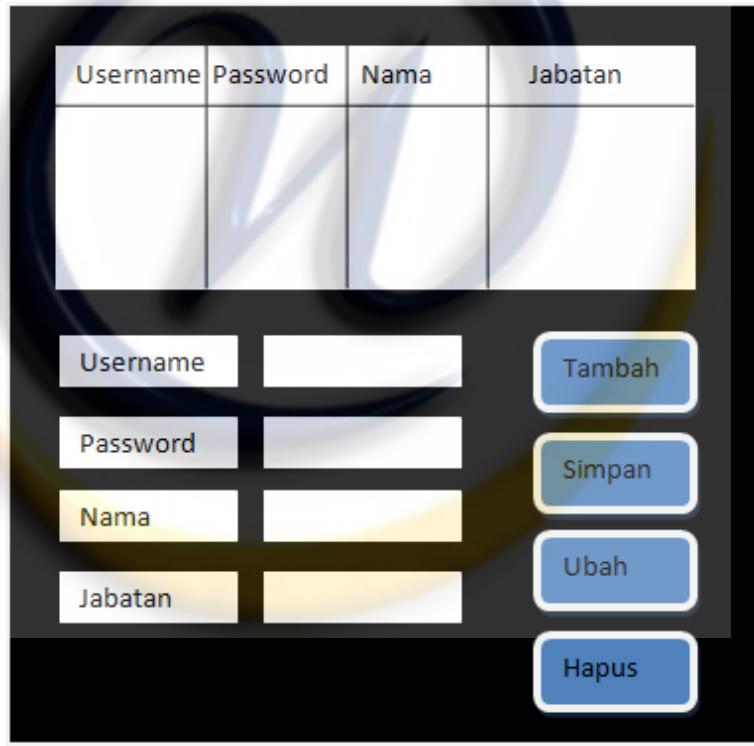
4.11.7 Antarmuka Halaman Laporan Periode



The interface consists of two input fields: 'Dari Tanggal' and 'Sampai Tanggal', both with placeholder text 'Masukkan Tanggal'. Below these is a blue rounded rectangular button labeled 'Cetak Laporan'.

Gambar 4.27 Antarmuka Halaman Laporan Periode

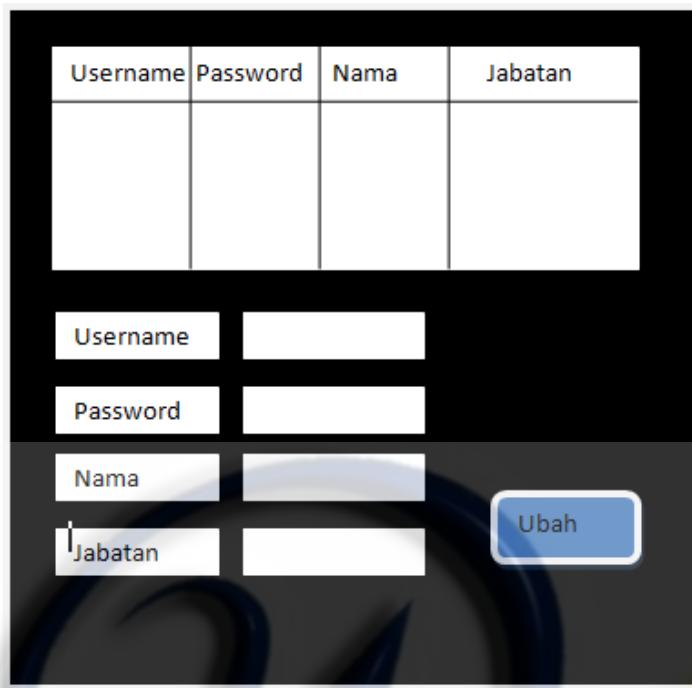
4.11.8 Antarmuka Halaman Daftar Pengguna



The interface features a table header with columns: 'Username', 'Password', 'Nama', and 'Jabatan'. Below the table are four input fields: 'Username', 'Password', 'Nama', and 'Jabatan'. To the right of these fields are four buttons: 'Tambah' (highlighted in yellow), 'Simpan', 'Ubah', and 'Hapus'.

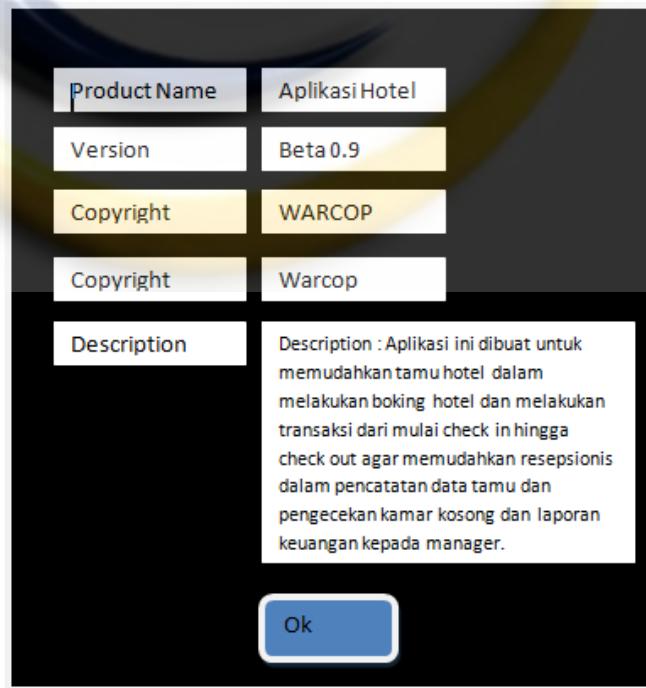
Gambar 4.28 Antarmuka Halaman Daftar Pengguna

4.11.9 Antarmuka Halaman Data Pengguna



Gambar 4.29 Antarmuka Halaman Data Pengguna

4.11.10 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi



Gambar 4.30 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

BAB V

TESTING DAN IMPLEMENTASI

5.1 Implementasi

Pada bab ini akan diuraikan cara dan langkah-langkah untuk mengimplementasikan rancangan perangkat lunak, kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan, pengujian sistem dan klasifikasi infrastruktur.

5.1.1 Lingkup dan Batasan Implementasi

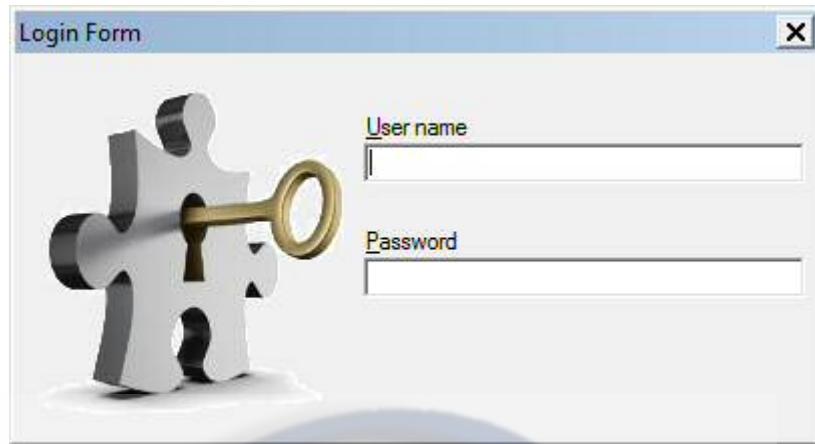
Lingkup dan batasan implementasi Aplikasi Reseptionis Abna Hotel yaitu :

- a. Penerapan aplikasi Sistem Perangkat Lunak Reseptionist Abna Hotel hanya berjalan didalam sistem operasi *windows xp,vista,7*.
- b. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *Visual Basic*
- c. Data base yang digunakan adalah *Microsoft Office Acces 2007*
- d. Aplikasi Reseptionist Abna Hotel ini hanya digunakan untuk menangani checkIn/Out Tamu dan Kebutuhan tamu yang diperlukan di hotel (Laundry,Minibar,Restaurant)

5.1.2 Implementasi Antarmuka

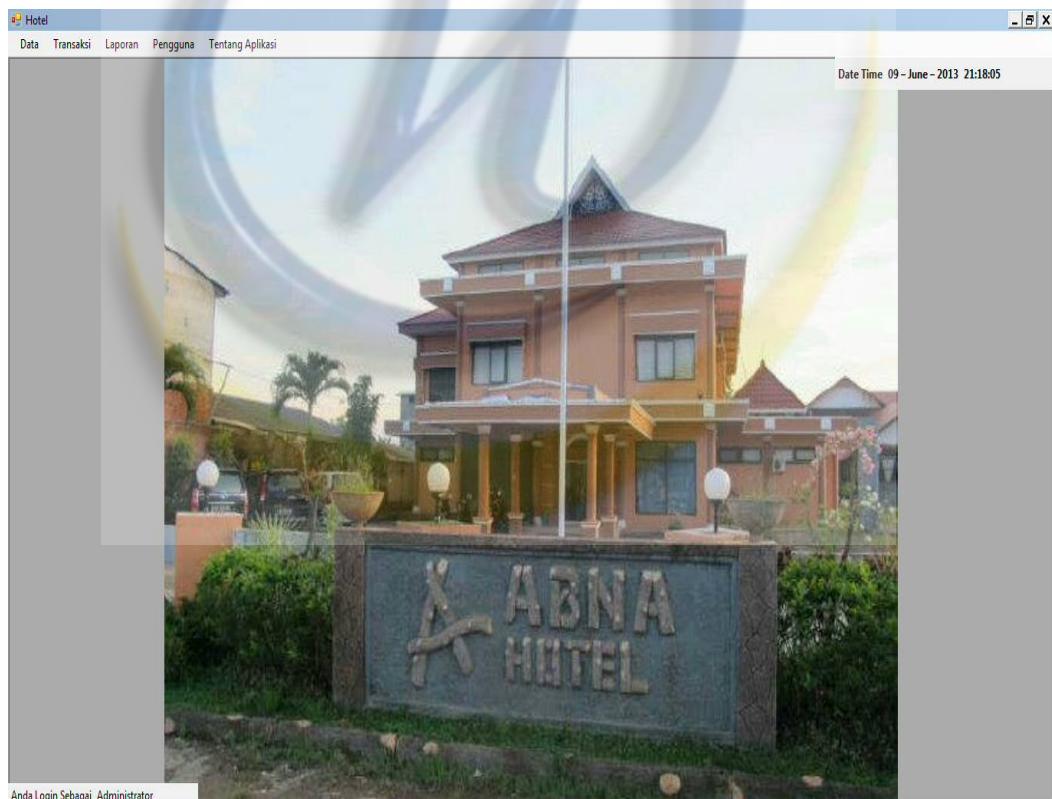
Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*, tahapan yang harus dilakukan untuk instalasi perangkat lunak yang dihasilkan, mulai dari tahapan persiapan instalasi sampai dengan perangkat lunak siap digunakan beserta petunjuk umum penggunaan perangkat lunak yang digambarkan pada *dialog screen*.

1.AntarmukaForm Login Admin



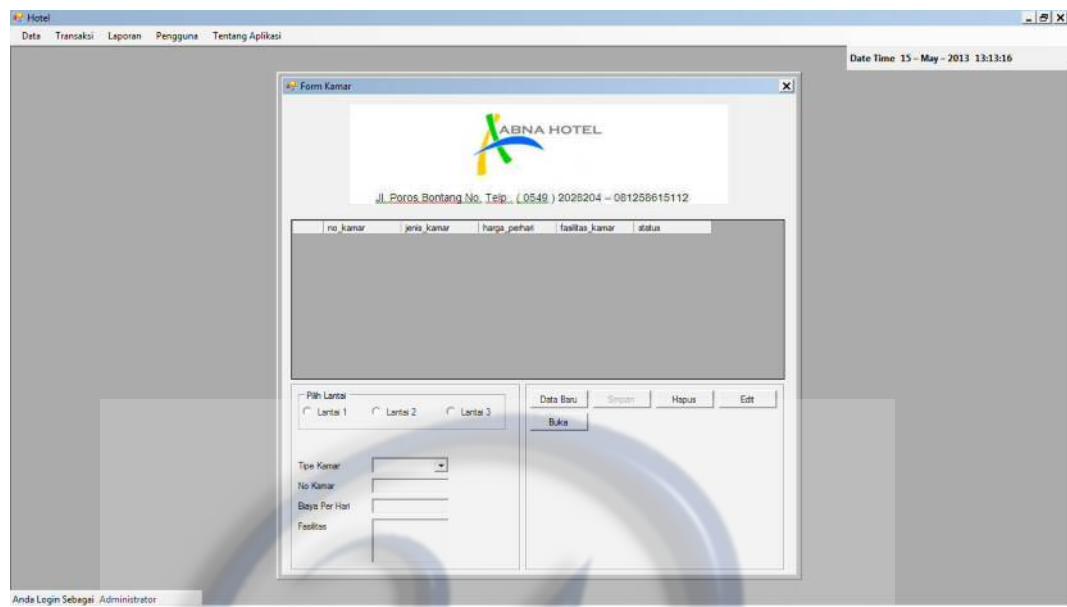
Gambar 5.1 AntarmukaForm Login Admin

2.AntarmukaForm Utama



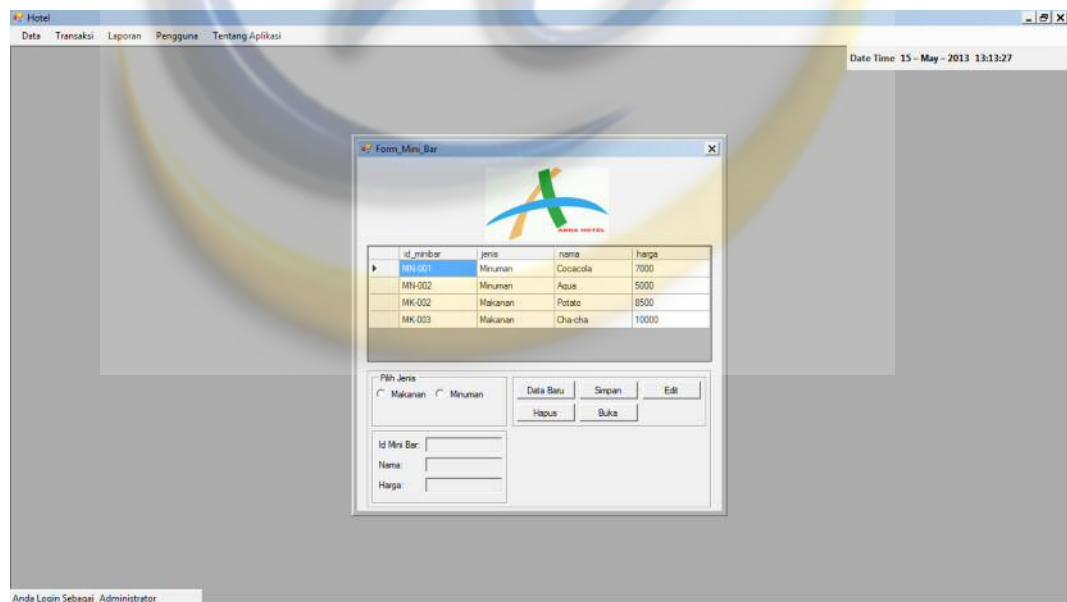
Gambar 5.2AntarmukaForm Utama

3.AntarmukaForm Kamar



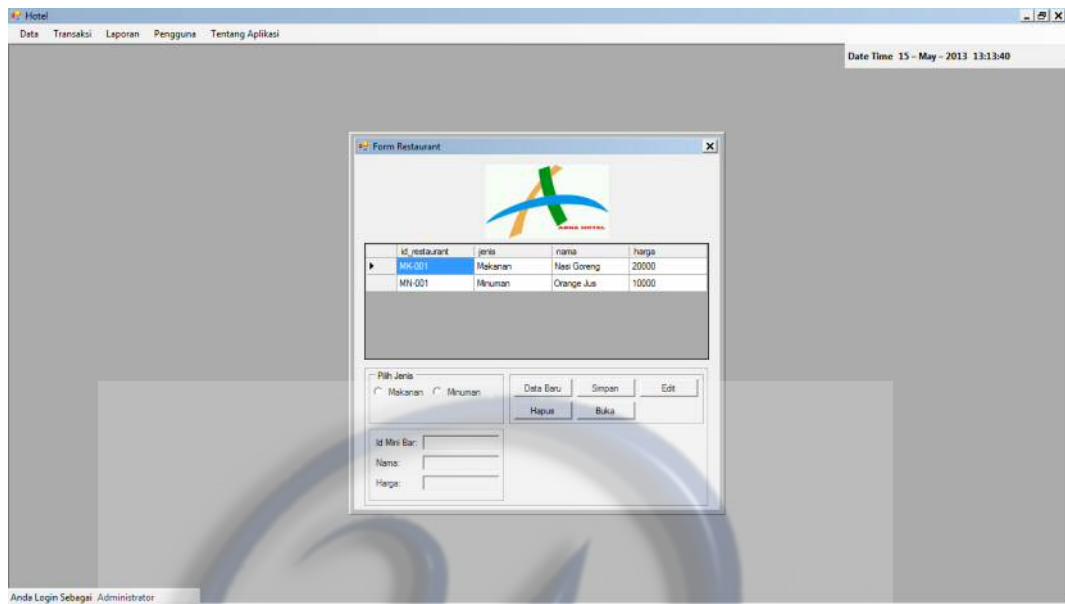
Gambar 5.3AntarmukaForm Kamar

4.AntarmukaForm Mini Bar



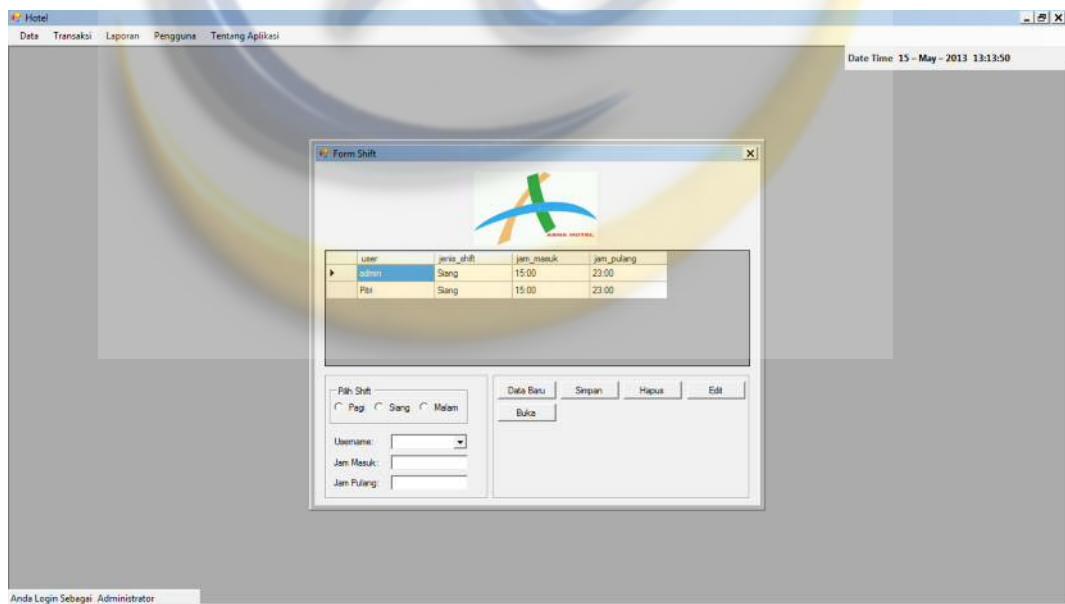
Gambar 5.4AntarmukaForm Mini Bar

5. Antarmuka Form Restaurant



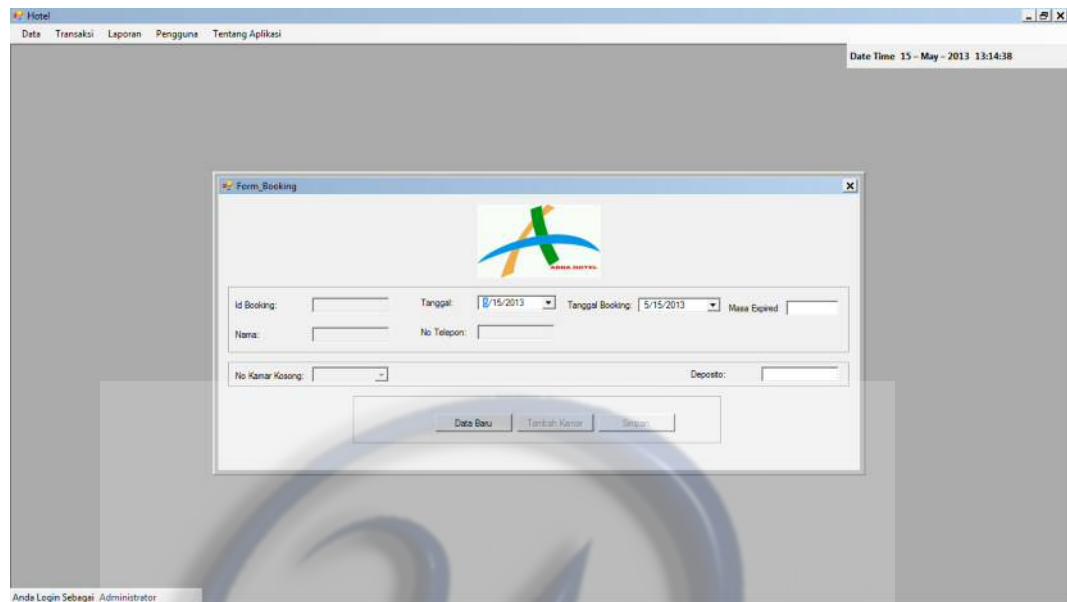
Gambar 5.5 Antarmuka Form Restaurant

6. Antarmuka Form Shift



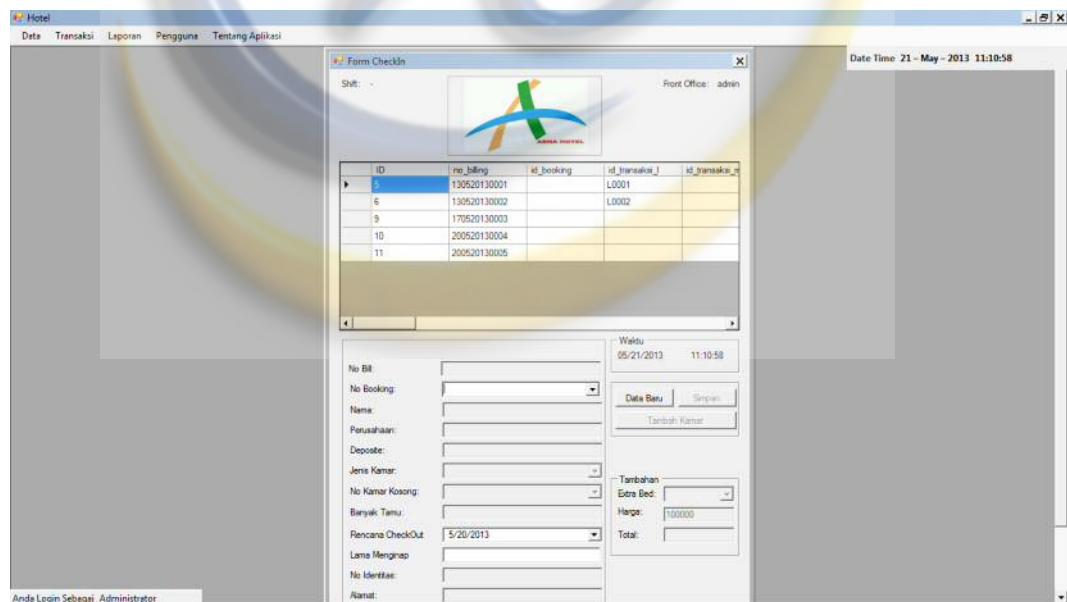
Gambar 5.6 Antarmuka Form Shift

7. Antarmuka Form Pemesanan



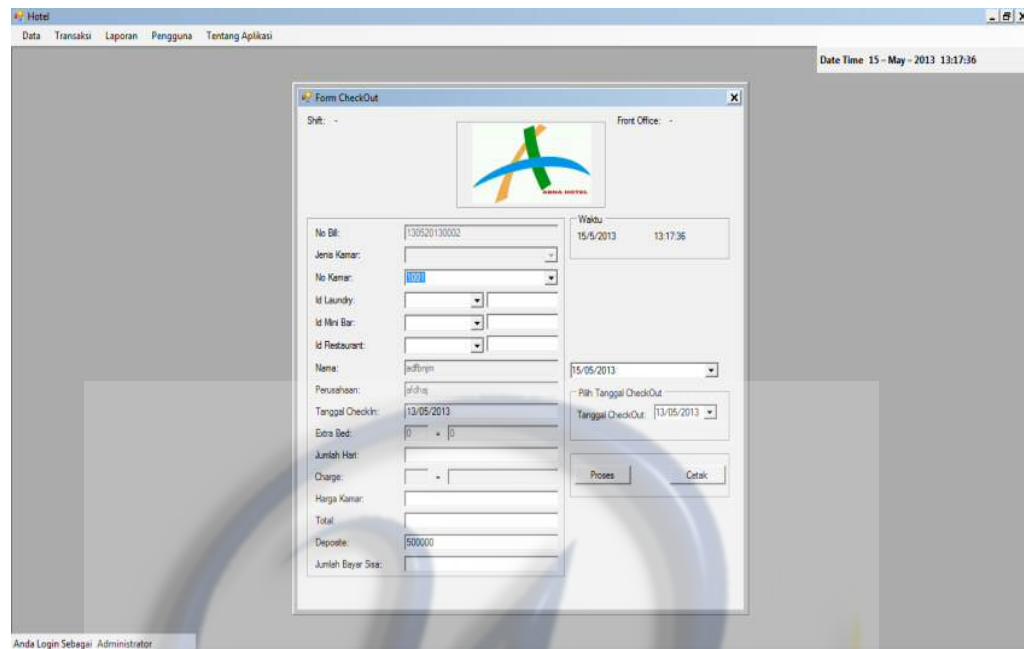
Gambar 5.7 Antarmuka Form Pemesanan

8. Antarmuka Form Check in



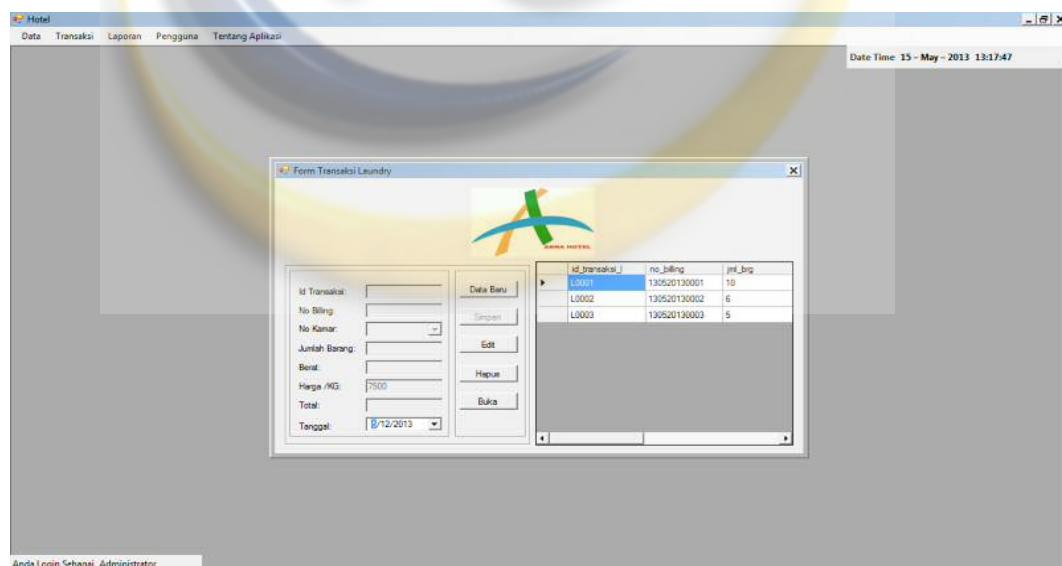
Gambar 5.8 Antarmuka Form Check in

9. Antarmuka *Check out*



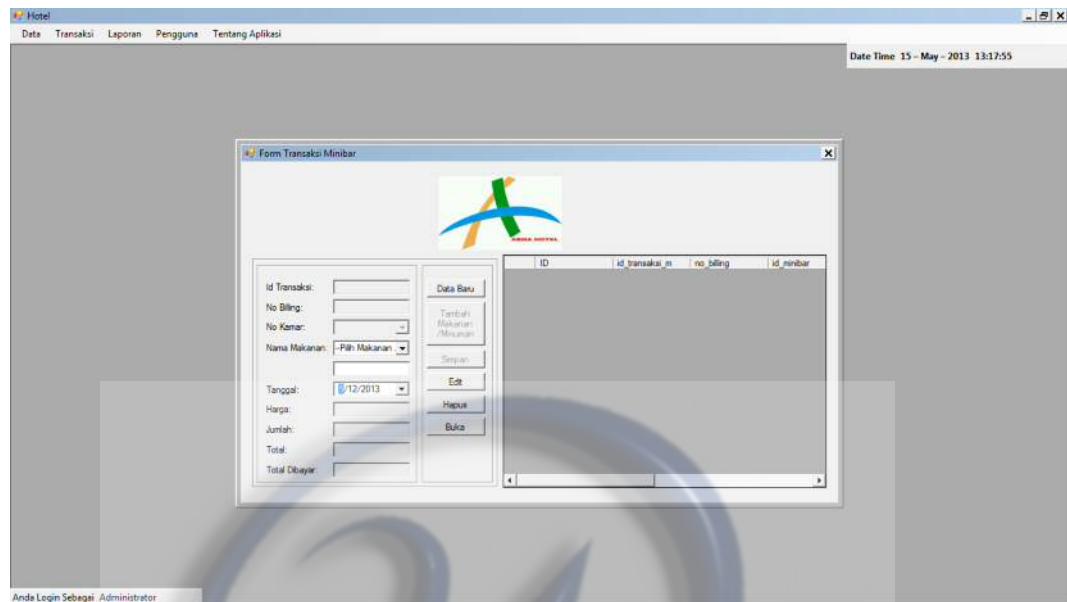
Gambar 5.9 Antarmuka *Form Check out*

10. Antarmuka *Form Transaksi Laundry*



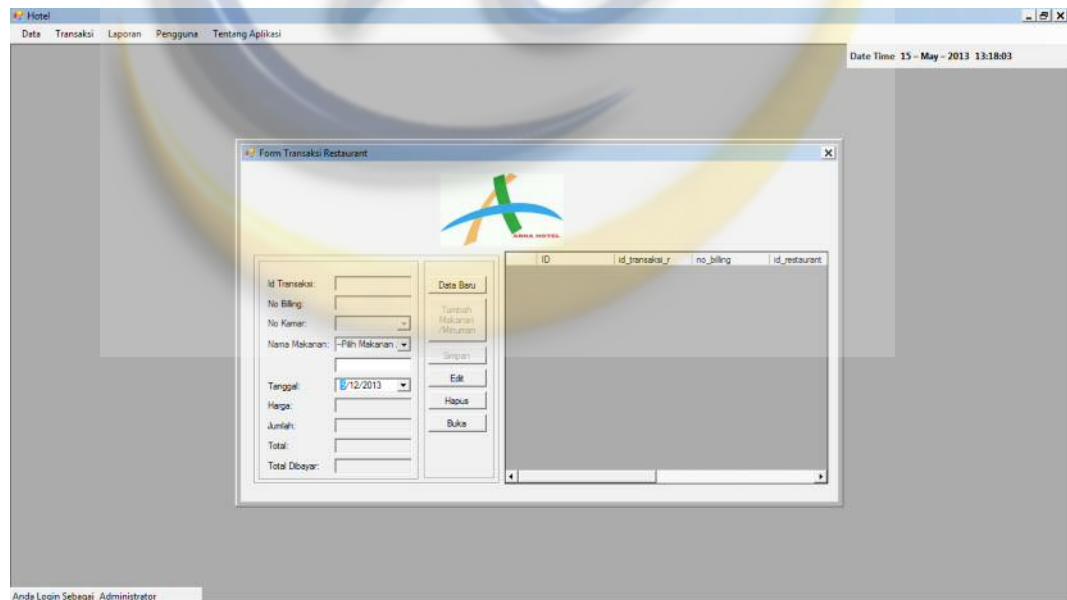
Gambar 5.10 Antarmuka *Form Loundry*

11. Antarmuka Form Mini Bar



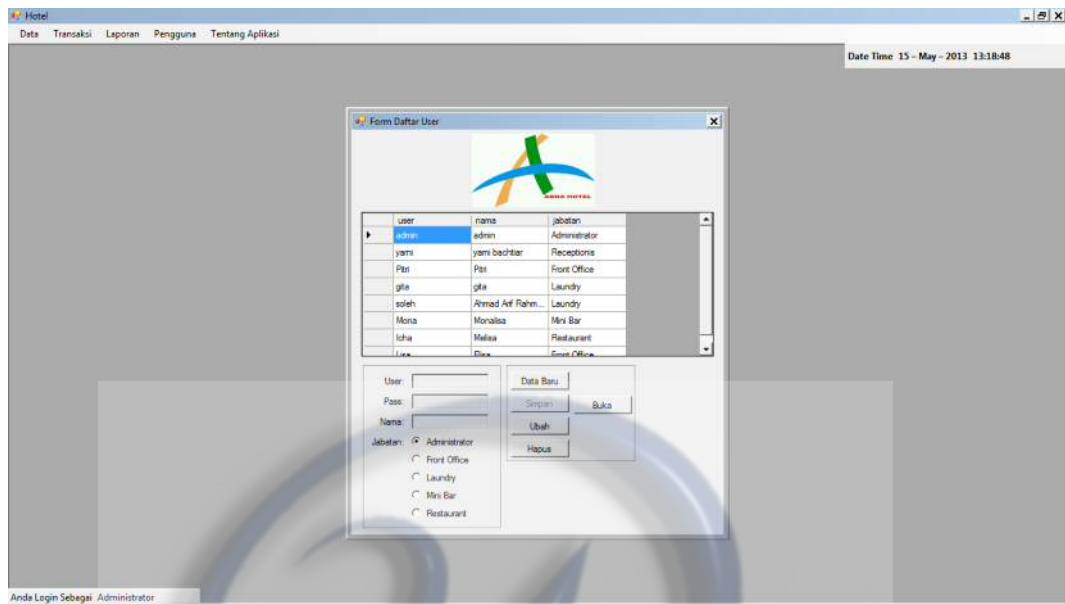
Gambar 5.11 Antarmuka Form Mini Bar

12. Antarmuka Form Restaurant



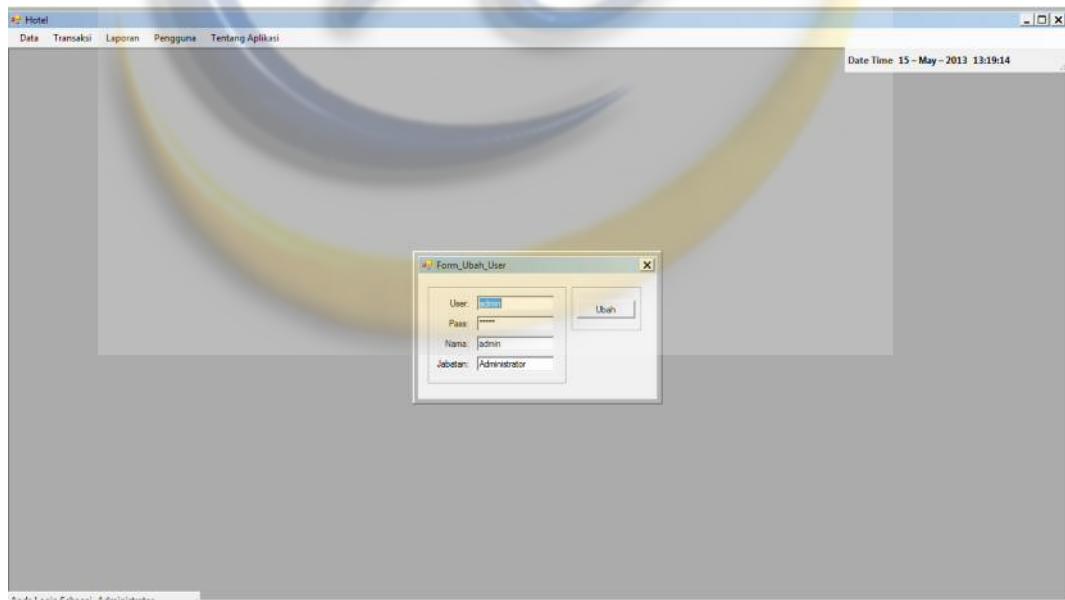
Gambar 5.12 Antarmuka Form Restaurant

13.AntarmukaForm Data User



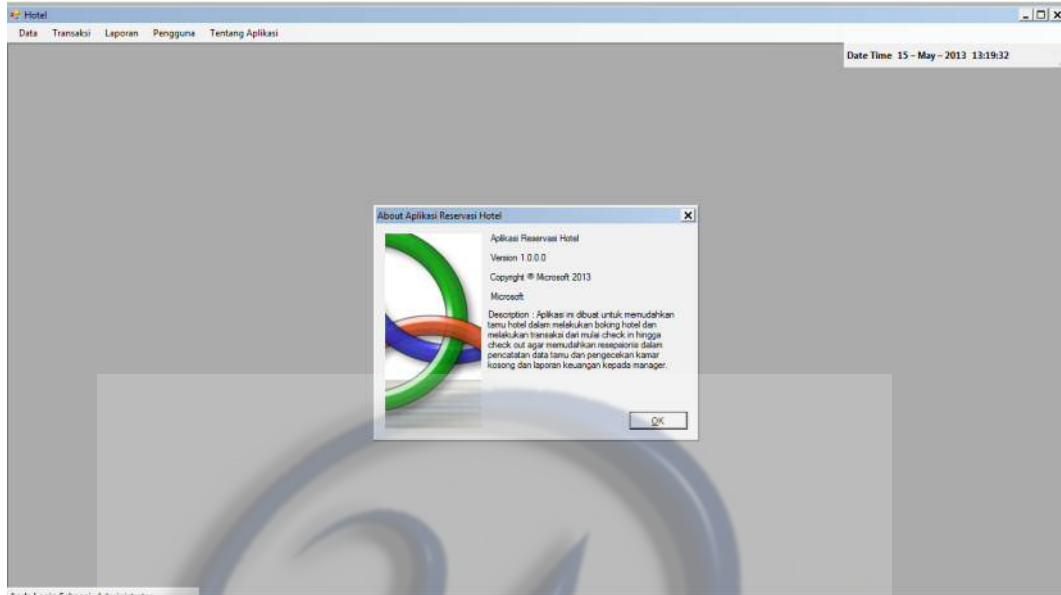
Gambar 5.13 AntarmukaForm Data User

14.AntarmukaForm Ubah Data User



Gambar 5.14 AntarmukaForm Ubah Data User

15.AntarmukaForm TentangAplikasi



Gambar 5.15 AntarmukaForm TentangAplikasi

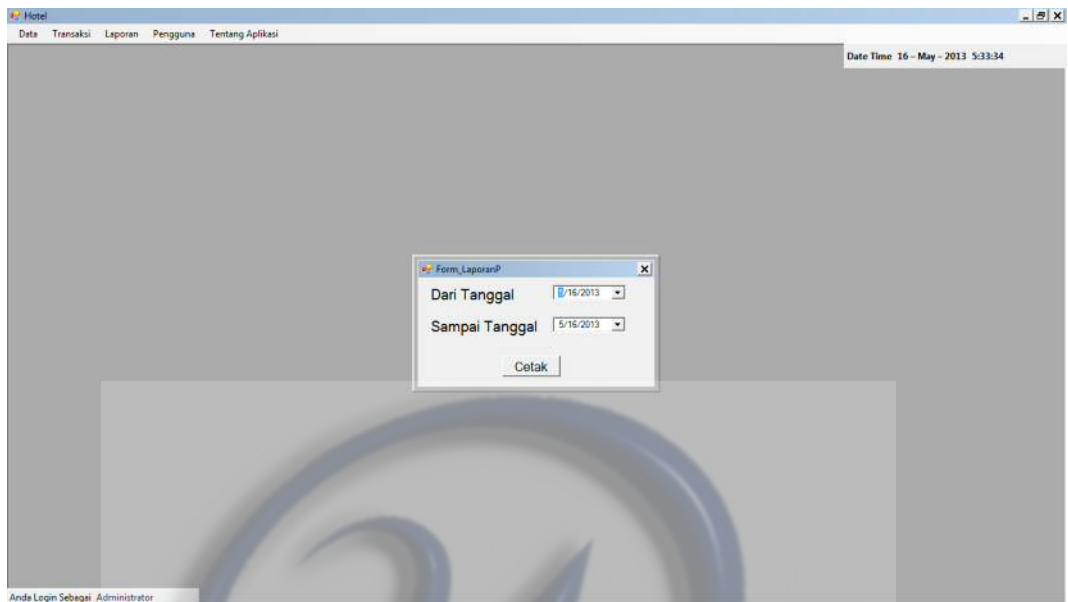
16.AntarmukaFormLaporan Data Kamar

The screenshot shows a report titled 'Laporan Data Kamar' from 'ABNA HOTEL'. The report features a logo at the top left with three stylized arrows in orange, green, and blue. The main title is 'Laporan Data Kamar'. Below it is a table with the following data:

No Kamar	Jenis Kamar	Harga Perhari	Fasilitas	Rencana CheckOut	Status
1101	Standart	275.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas	5/29/2013	isi
2301	Superior	300.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas, kulkas	.	Booked
2201	Deluxe	325.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas, Kulkas, bathtub	.	Booked
3201	Deluxe	325.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas, Kulkas, bathtub	5/24/2013	isi
2101	Standart	275.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas	5/27/2013	isi
3101	Standart	275.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas	5/25/2013	isi
1301	Superior	300.000	Breakfast, tv, cable, ac, air panas, kulkas	.	kosong

Gambar 5.16 AntarmukaFormLaporan Data Kamar

17. Antarmuka Form Periode



Gambar 5.17 Antarmuka Form Periode

18. Antarmuka Form LaporanPeriode (Harian,Mingguan,Bulanan)

Nama	No Billing	No Kamar	Tanggal/CI	Tanggal/CO	Lama Menginap (Hari)	Total Laundry	Total MiniBar	Total Restaurant	Biaya Charge	Total
lisa	130520130001	2301	5/13/2013	5/15/2013	2	Rp. 7,500	Rp. 0	Rp. 40,000	Rp. 0	Rp. 647,500
adfbnjm	130520130002	1101	5/19/2013	5/21/2013	5	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 1,390,000
fasdf	170520130003	2101	5/17/2013	5/19/2013	2	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 650,000
bebas	230520130006	1301	5/23/2013	5/24/2013	1	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 50,000	Rp. 450,000
Dewi	230520130007	3201	5/23/2013		1					

Gambar 5.18 Antarmuka Form LaporanPeriode (Harian, Mingguan, Bulanan)

19. AntarmukaFormLaporanPertukaranShift

The screenshot shows a Windows application window titled "Laporan Shift Front Office". At the top left is the ARNA HOTEL logo. To its right, the guest's name is listed as "Nama: Lisa", shift as "Shift: Siang", and date as "Tanggal: 5/28/2013". Below this, a table lists guest entries:

No Bill	Nama	No Kamar	Tanggal CheckIn	Tanggal CheckOut	Lama Menginap (Hari)	Total Laundry	Total Minibar	Total Restaurant	Total
230520130006	bebas	1301	5/23/2013	5/24/2013	1	Rp.0	Rp.0	Rp.0	Rp. 450,000
230520130007	Dewi	3201	5/23/2013		1				

At the bottom left, the date and time are shown as "5/28/2013 11:41:24AM". On the right side, the total amount "Rp.450,000" is displayed.

Gambar 5.19 AntarmukaFormLaporanPertukaranShift

20. AntarmukaForm Bill

The screenshot shows a Windows application window titled "Form Laporan Struk". It displays a receipt for guest "Lisa" with the following details:

Guest Information:
Nama: Lisa
No Bill: 130520130001
Tgl C/I: 05/13/2013
Tgl C/O: 5/15/2013

Bill Summary:
Keterangan | Harga | Quantitas | Balance
2301 | 300,000 | 2 | Rp. 600,000
L0001 | | | Rp. 7,500

Remarks:
R0001 | Rp. 40,000
Sub Total | Rp. 647,500
Deposito | Rp. 500,000
Total Sisa | Rp. 147,500

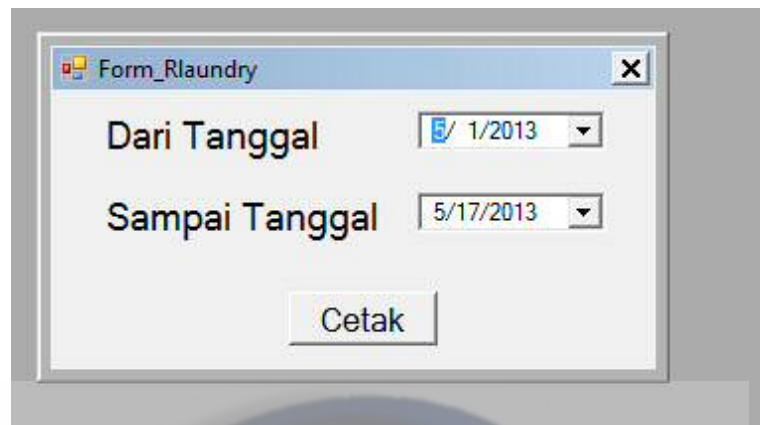
Signatures:
Front Office: _____
Guest: _____

admin _____
Lisa _____

Page Information:
Current Page No.: 1
Total Page No.: 1
Zoom Factor: 100%

Gambar 5.20 AntarmukaForm Bill

21. AntarmukaForm Laundry



Gambar 5.21 AntarmukaForm Londry

22. AntarmukaForm Mini Bar



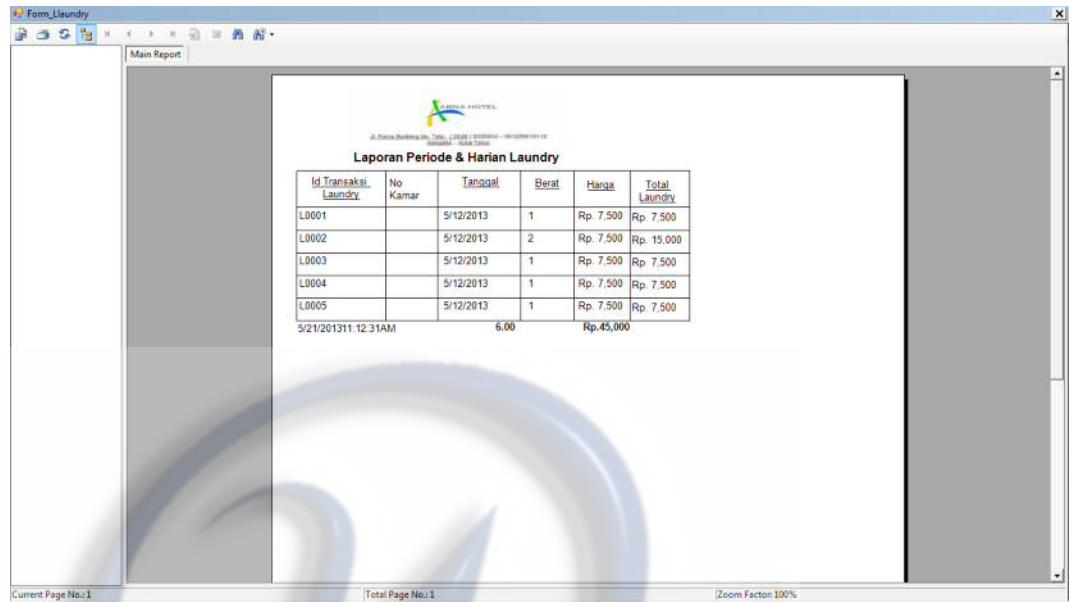
Gambar 5.22 AntarmukaForm Mini Bar

23. AntarmukaForm Restaurant



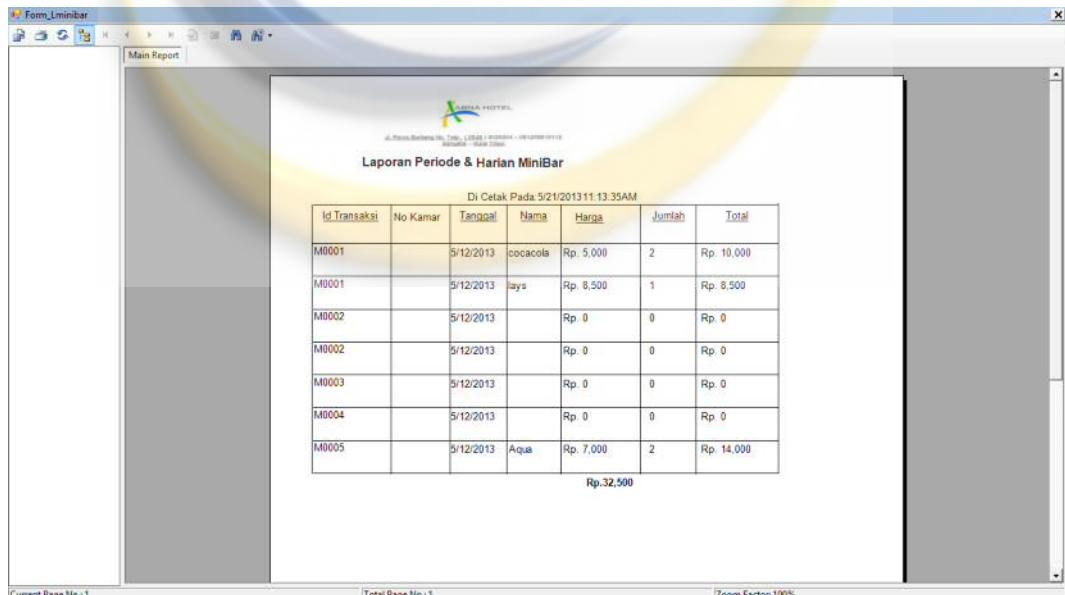
Gambar 5.23 AntarmukaForm Restaurant

24. AntarmukaLaporanPeriodeLountry



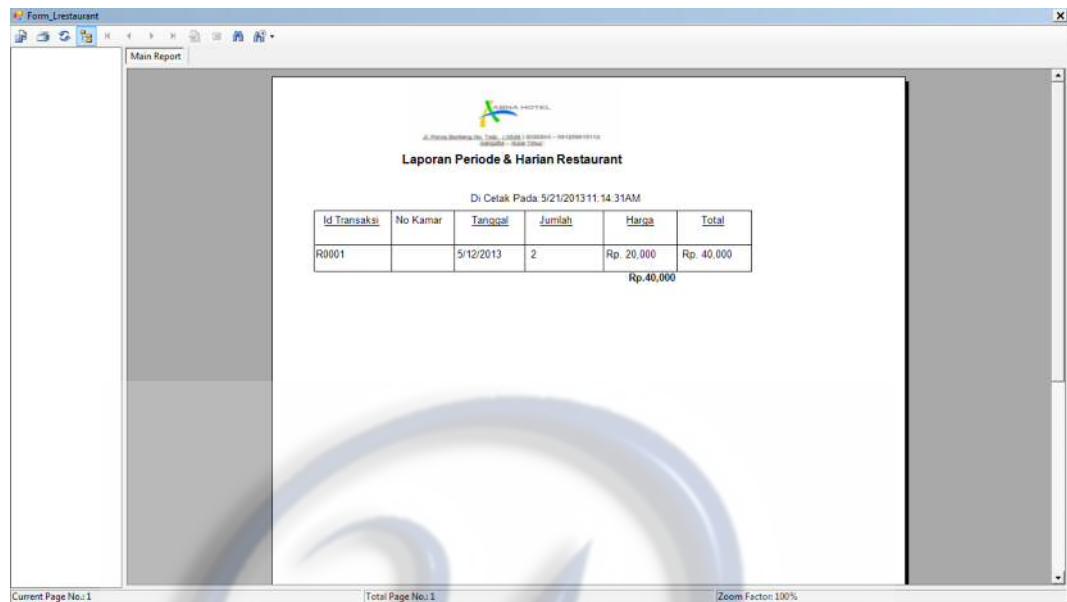
Gambar 5.24 AntarmukaLaporanPeriodeLountry

25. AntarmukaLaporanPeriode Mini Bar



Gambar 5.25 AntarmukaLaporanPeriode Mini Bar

26. AntarmukaLaporanPeriode Restaurant

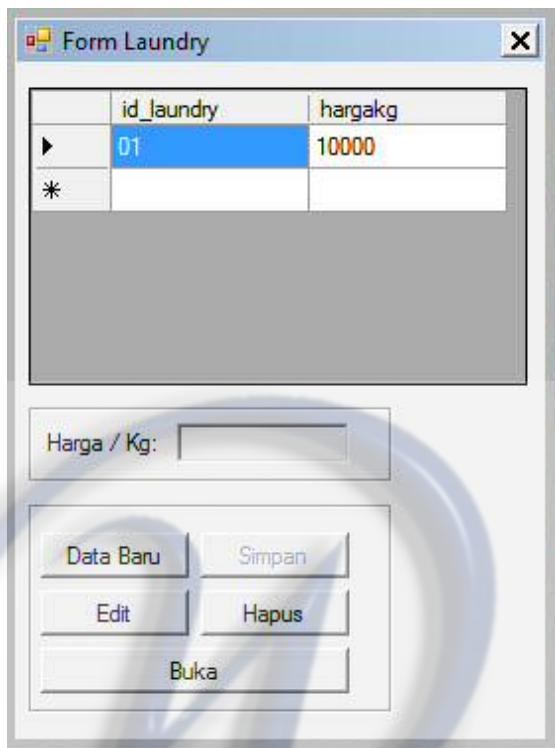


Gambar 5.26 AntarmukaLaporanPeriode Restaurant

27. Antarmuka Data Jenis Kamar

Gambar 5.27 Antarmuka Data Jenis Kamar

28. Antarmuka Data Laundry



Gambar 5.28 Antarmuka Data Laundry

5.2 Kebutuhan Sumberdaya

Kebutuhan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk pengujian hanya lah satu pengguna saja. Sedangkan kebutuhan *hardware* dan *software* nya kemungkinan sama pada saat implementasi aplikasi ini. Ataupun sebagai berikut.

5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Konfigurasi minimal perangkat keras untuk mendukung sistem yang dirancang, adalah sebagai berikut :

- a. *Intel Pentium 1,8 GHz*
- b. *Memory1 GB*
- c. *Hard disk10 GB*
- d. *Mouse, keyboard, Monitor*

5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dipakai adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi *Windows xp/7*
2. *Software Visual Studio 2008* Pembangun
3. *Microsoft Access* sebagai tempat penyimpanan *database*.

5.3 Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode Black Box

Sering disebut juga *glass-box testing*, merupakan metode *testing* yang menggunakan kontrol struktur dari rancangan prosedural untuk melakukan *test case* dan mengetahui *internal* dari *software*. *Design test* dijalankan pada semua internal dari *software* untuk memastikan mereka beroperasi berdasarkan spesifikasi dan desain

Tabel 5.1 Pengujian Perangkat

No .	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian				
				Ad min	Resep tionis	Lound ry	Mini Bar	Resta urant
1	Form Login	Pada Aplikasi resepsionis Abna hotel menampilkan form login untuk masuk ke dalam sistem dan bilas alih m emasukkan password maka akan muncul multi fication (Username dan Password yang anda masukan salah)	Menampilkan form login dan berhasil Masuk ke halaman aplikasi	OK	OK	OK	OK	OK
2	Form Data Kamar	Memilih menu data kamar. Kemudian dapat menambah, mengedit dan mengha	Menampilkan form data kamardan dapat di tambah, di edit	OK	OK			

		pusdata	maupundi hapus.					
3	Form Mini Bar	Memilih menu data mini bar. Kemudiandapatmenambah, mengeditdanmenghapusdata	Menampilkan form data kamardandapat di tambah, di edit maupun dihapus.	OK			OK	
5	Form Data Restau rant	Memilih menu data restaurant. Kemudiandapatmenambah, mengeditdanmenghapusdata	Menampilkan form data kamardandapat di tambah, di edit maupun dihapus.	OK				OK
6	Form Data Lound ry	Memilih menu data loundry. Kemudiandapatmenambah, mengeditdanmenghapusdata	Menampilkan form data kamardandapat di tambah, di edit maupun dihapus.	OK		OK		
7	Form Data Shift	Dapat menambah data shift,mengubah dan menghapus data shift	Menampilkan form data shift yang dapat memberikan	OK	OK			

			informasi tentang semua jadwal shift karyawan di hotel Abna					
8	Form Bokin g/Pem esanan	Diharapkan bisa mencatat data pemesanan yang dipesan oleh customer	Dapat merubah otomatis status kamar yang telah dipesan	OK	OK			
9	Form Check in	Memilih menu Transaksi dan kemudian memilih menu check in, serta dapat menambah, mengedit dan menghapus data pemakai jika kapasitas tamu melebihi standar (4) akan muncul pesan (kamar melebihi kapasitas)	Menampilkan form check in, serta dapat ditambah, di edit maupun di hapus	OK	OK			
10	Form Check out	Memilih menu data check out. Kemudian dapat menambah,	Menampilkan form check out dan dapat ditambah, di	OK	OK			

		mengedit dan menghapus	edit maupun dihapus					
11	Form Transaksi Laundry	Memilih menu transaksi laundry. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus	Menampilkan form laundry dan dapat ditambah, di edit maupun dihapus	OK		OK		
12	Form Transaksi Mini Bar	Memilih menu mini bar. Kemudian dapat menambah, mengedit, dan menghapus	Menampilkan form mini bar dan dapat ditambah, di edit maupun dihapus	OK		OK		
13	Form Transaksi Restaurant	Memilih menu restaurant. Kemudian dapat menambah, mengedit, dan menghapus	Menampilkan form restaurant dan dapat ditambah, di edit, maupun dihapus	OK				OK
14	Form Data User	Memilih menu data user. Kemudian dapat menambah, mengedit, dan menghapus	Menampilkan form data user dan dapat ditambah, di edit, maupun dihapus	OK	OK	OK	OK	OK

15	Form Ubah User	Memilih menu ubah user. Kemudiandapatmenambah, mengedit, dan menghapus	Menampilkan form ubah user dandapatditambah, di edit, maupun di hapus	OK	OK	OK	OK	OK
16	Form Laporan Data Kamar	Memilih menu laporan data kamar. Kemudiandapat menghasilkan <i>Crystal Report</i> data kamar	Menampilkan form data kamar kemudian memilih menu yang akan di cetak serta dapat menghasilkan <i>Crystal Report</i> laporan data master	OK	OK			
17	Form Period	Memilih menu laporan transaksi pembayaran per periode sesuai yang diinginkan.	Menampilkan form pemilihan tanggal periode yang akan dicetak.	OK	OK	OK	OK	OK
18	Form LaporanPeriode(H)	Menampilkan hasil yang telah di manaj tanggalnya dan muncul <i>crystal</i>	Menghasilkan sebuah laporan periode yang	OK	OK			

	arian, Mingg uan,B ulanan)	<i>report</i> berupa laporan periode harian,mingguan,bul anan,tahunan	telah dipilih di form periode						
19	Form Lapor anPert ukaran Shift	Menampilkan form laporan pertukaran shift yang telah di inputkan datanya oleh administrator	Menampilkan laporan yang bisa di cetak langsung.	OK	OK				

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembuatan sistem yang telah dilakukan, maka penulis dalam hal membuat sistem mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

6.1 Kesimpulan

1. Aplikasi yang di buat dapat menginformasikan status kamar baik yang sedang digunakan, dibooking, atau kosong.
2. Aplikasi yang di buat dapat membantu resepsionis dalam membuat laporan, karena aplikasi ini melibatkan bagian laundry, restaurant, dan mini bar.
3. Aplikasi yang di buat dapat membantu mini bar, laundry, dan restaurant dalam melaporkan transaksi-transaksi kepada resepsionis.

6.2 Saran

Berikut adalah saran yang dapat disampaikan mengenai perangkat lunak ini :

1. Perlunya pengembangan aplikasi agar dapat dijalankan secara *online* (terhubung dengan internet), karena aplikasi hanya dijalankan bersifat *offline* (*desktop*).
2. Aplikasi ini dapat disempurnakan sehingga *Front Office Manager* dan *General Manager* dalam memberikan paraf/persetujuan secara elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hartono, Jugiyanto, *Analisis dan Design Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta, 1999
- [2] J. Martin (1991 : 45). *Human Relation For The Hospitality industry*.
- [3] Ranner (1981 : 114). *Basic Hotel Front Office Procedures*.
- [4] Sommerville, Ian, 2003. *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- [5] Terry. Quatrani., 2002. *Visual Modeling With Rasional Rose and UML*.
- [6] <http://parno.staff.gunadarma.ac.id>
- [7] www. id.scribd.com/doc/102259326/Pengertian-Microsoft-Access.(Diakses tanggal 22 Noember 2012)
- [8] <http://insidemain.wordpress.com/2012/03/11/arti-simbol-dalam-flow-chart/>

CURRICULUM VITAE



DATA PRIBADI

- | | | |
|--------------------|---|--|
| a. Nama Lengkap | : | Yarni |
| b. Tempat Lahir | : | Bontang |
| c. Tanggal Lahir | : | 28 Maret 1988 |
| d. Jenis Kelamin | : | Perempuan |
| e. Agama | : | Islam |
| f. Status | : | Menikah |
| g. Berat/Tinggi | : | 54 kg/155 cm |
| h. Kewarganegaraan | : | Indonesia |
| i. Alamat | : | Perumahan Lembah Tubagus Ismail No.12 ,
Bandung |
| j. Mobile Phone | : | 085222946323/081220215571 |
| k. Email | : | yarnie_bachtiar@yahoo.com |



PENDIDIKAN FORMAL

Universitas / Sekolah	Fakultas	Jurusan	Tahun
Universitas Widyatama Bandung	Teknik	Sistem Informasi	2008 - 2013
SMK HASANUDDIN Kal-Tim	-	Akuntansi	2004 - 2007
SMP YPPSB Kal-Tim	-	-	2001 - 2004
SD YPPSB Kal-Tim	-	-	1994 - 2001



PENGALAMAN ORGANISASI

Organisasi / Acara	Tahun	Posisi
HIMASI (Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi)	2009 - 2010	Bendahara



PENGALAMAN KEGIATAN

Kegiatan	Posisi	Penyelenggara	Tahun
MAPSI (Malam Perkenalan Sistem Informasi)	Bendahara	Jurusan Sistem Informasi Universitas Widyatama	2009



PENGALAMAN KERJA

Bidang	Posisi	Tempat	Tahun
Pembuatan Website UMKM Universitas Widyatama	Web Designer	Universitas Widyatama Bandung	2011 - 2012

Demikianlah *Curriculum Vitae* ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bandung, ... Juni 2013

Yarni