



**SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM
KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

ANDRE YURI PRATAMA

1310512070

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2017**



**SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM
KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

ANDRE YURI PRATAMA

1310512070

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2017**

PERNYATAAN ORISINILITAS

Tugas Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Andre Yuri Pratama

NRP : 1310512070

Tanggal : 6 Juli 2017

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 6 Juli 2017

Yang Menyatakan,


(Andre Yuri Pratama)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andre Yuri Pratama
NRP : 1310512070
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan kata (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 6 Juli 2017

Yang Menyatakan,



(Andre Yuri Pratama)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Andre Yuri Pratama
NIM : 1310512070
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Informasi Reservasi Pada Museum Keprajurit
Indonesia Berbasis Website

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Kraugusteeliana, M.Kom., MM.

Ketua Penguji




Rio Wirawan, S.Kom., MMSi.
Penguji I

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI.

Pembimbing



Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si.

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 6 Juli 2017

SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE

Andre Yuri Pratama

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sudah sedemikian pesatnya, ini terjadi akibat perkembangan teknologi dan kebutuhan akan informasi bagi berbagai kalangan masyarakat. Dalam pembuatan proposal skripsi ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi reservasi berbasis website. Sistem tersebut dibutuhkan karena penyampaian informasi dan prosedur untuk penyewaan fasilitas museum masih kurang efisien karena cakupannya belum luas dan masih menggunakan cara manual untuk reservasi tempat. Maka dari itu penulis ingin membuat sistem informasi berbasis website dengan menggunakan metode perancangan RAD (*Rapid Application Development*) dan analisis permasalahan menggunakan parameter PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*), sedangkan model desain menerapkan metode UML (*Unified Modelling Language*). Dengan adanya sistem reservasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dan memudahkan pihak museum dalam penyebaran informasi, serta mengelola data reservasi dan membantu para penyewa dalam melakukan reservasi ataupun proses reservasi fasilitas museum tanpa membuang waktu dan tenaga.

Kata Kunci : Reservasi, Pemesanan, RAD, PIECES, UML

RESERVATION INFORMATION SYSTEM AT THE MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA WEBSITE BASED

Andre Yuri Pratama

Abstract

The development of information technology nowadays has been evolve rapidly, It happens because of the development of technology and the need for information for various circle of society. In making this proposal study aims to design a website-based reservation information system. This system is needed due to the delivery of information and procedure for renting the meuseum's facility is less efficient as its scope is not extensive yet and still using the manual way to do a place reservation. For that reason, the author wants to make a website-based information system by using *RAD* design method and problem analysis using *PIECES* parameters, while the design model applies *UML* method. With this reservation system is expected to be the solution and facilitate the meuseum in disseminating information, as well as managing reservation data and assisting the tenants in making reservation process of museum facilities without wasting time and effort.

Keywords : Reservation, Booking, RAD, PIECES, UML

PRAKATA

Alhamdulillah, puji dan syukur selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT. Atas kehendak-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini sampai selesai tepat pada waktu yang di berikan. Penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan agar memperoleh gelar Strata 1 program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta dengan judul **“SISTEM INFORMASI RESERVASI PADA MUSEUM KEPRAJURITAN INDONESIA BERBASIS WEBSITE”**.

Penulis menyadari bahwa Proposal Skripsi ini masih jauh dari sempurna, masih banyak kekurangan di dalamnya karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun.

Akhirnya pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan rasa hormat kepada semua pihak atas bimbingan dan pengarahan yang sudah diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom. MTI. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan serta arahan yang membangun sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
3. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. Bambang Tri W., S.Kom, MTi. , selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
5. Bapak Letkol Caj. Drs. Hidayasri, selaku ayah saya dan Kepala Museum Keprajuritatan Indonesia yang sudah memberikan bimbingan dan

juga Ibu saya yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Pihak Museum Keprajuritan Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan membantu untuk dapat riset dan memberikan data-data yang diperlukan.
7. Teman-teman dan Sahabat-sahabat saya yang selalu memberi dukungan secara moral dan selalu memberi semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak khususnya para mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 6 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Luaran Yang Diharapkan	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Sistem	5
2.1.1 Elemen Sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi	9
2.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.4 Pengertian Sistem Informasi Manajemen	9
2.5 Pengertian Analisa Sistem.....	10
2.5.1 Metode PIECES	10
2.6 Perancangan Sistem.....	12
2.6.1 Fase-Fase RAD	12
2.7 Pengertian Website.....	14
2.7.1 Web Server	14
2.8 Sistem Basis Data.....	14
2.8.1 Pengertian <i>Database</i>	15
2.8.2 Pengertian DBMS	15
2.9 Pengertiangan UML	15
2.9.1 <i>Class Diagram</i>	16
2.9.2 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.9.3 <i>Activity Diagram</i>	16
2.9.4 <i>Sequence Diagram</i>	16

2.10 PHP.....	16
2.11 Pengertian <i>Black Box Testing</i>	17
2.12 Pengertian Reservasi (Pemesanan).....	18
2.13 Pengertian Sistem Informasi Reservasi (Pemesanan) <i>Online</i>	18
2.14 Penelitian Relevan	19
 BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Kerangka Penelitian	22
3.2 Tahapan Penelitian	23
3.2.1 Pengumpulan Data	23
3.2.2 Studi Literatur	23
3.2.3 Identifikasi Masalah	23
3.2.4 Analisa Sistem.....	23
3.2.5 Perancangan Sistem.....	23
3.2.6 Desain Kode	24
3.2.7 Pengujian	24
3.2.8 Implementasi	24
3.2.9 Dokumentasi.....	24
3.3 Alat dan Bahan Penelitian	24
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.5 Tahapan Kegiatan.....	26
 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Profil Museum Keprajauritan Indonesia	27
4.1.1 Sejarah Singkat.....	27
4.1.2 Visi dan Misi	28
4.1.3 Struktur Organisasi.....	28
4.1.4 Tugas dan Fungsi	29
4.2 Analisa Sistem Berjalan	32
4.2.1 Prosedur Sistem Berjalan	32
4.2.2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan	33
4.2.3 Naratif <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	34
4.2.4 Dokumen Sistem Berjalan.....	35
4.3 Analisa Permasalahan	36
4.3.1 Teknologi Yang Digunakan	36
4.3.2 Identifikasi Masalah	36
4.4 Masalah Pokok	37
4.4.1 Masalah Sistem	37
4.4.2 Masalah Teknologi Pengolahan Data.....	38
4.5 Analisa Kebutuhan Informasi.....	38
4.6 Rancangan Sistem Usulan	38
4.6.1 Metode Pengembangan Yang Digunakan	39
4.6.2 Teknik Pengolahan Data	39
4.6.3 Pengamanan Aplikasi	39
4.7 Sistem Usulan.....	40
4.7.1 Tujuan dan Sasaran	40

4.7.2 Rancangan Logik.....	41
4.7.3 Rancangan <i>User Interface</i>	71
4.7.4 Rancangan <i>Database</i>	74
4.7.5 Rancangan Kode	75
4.7.6 Rancangan Dokumen Masukkan dan Keluaran	78
4.7.7 Rancangan Layar <i>Graphical User Interface</i> (GUI)	79
4.7.8 Rancangan Infrastruktur	85
4.8 Implementasi	86
4.9 Testing	86
 BAB 5 PENUTUP	 88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
 DAFTAR PUSTAKA	 89
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan	19
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan	26
Tabel 4.1	Naratif <i>Use Case</i> Pengajuan Penggunaan Fasilitas Museum....	34
Tabel 4.2	Naratif <i>Use Case</i> Pesetujuan Penggunaan Fasilitas Museum...	34
Tabel 4.3	Naratif <i>Use Case</i> Konfirmasi Penggunaan Fasilitas	35
Tabel 4.4	Naratif <i>Use Case</i> Pembayaran Penggunaan Fasilitas Museum	35
Tabel 4.5	Naratif <i>Use Case</i> Laporan.....	35
Tabel 4.6	Dokumen Masukkan Sistem Berjalan.....	36
Tabel 4.7	Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	36
Tabel 4.8	Daftar Istilah Aktor Atau Pelaku Sistem.....	41
Tabel 4.9	Deskripsi <i>Use Case</i>	42
Tabel 4.10	Naratif <i>Use Case</i> Buat Akun.....	44
Tabel 4.11	Naratif <i>Use Case Login</i>	45
Tabel 4.12	Naratif <i>Use Case</i> Reservasi.....	46
Tabel 4.13	Naratif <i>Use Case</i> Kelola Reservasi	47
Tabel 4.14	Naratif <i>Use Case</i> Kelola Fasilitas	48
Tabel 4.15	Naratif <i>Use Case</i> Kelola Penyewa	49
Tabel 4.16	Naratif <i>Use Case</i> Konfirmasi	51
Tabel 4.17	Naratif <i>Use Case</i> Kelola Konfirmasi	52
Tabel 4.18	Naratif <i>Use Case</i> Testimoni.....	53
Tabel 4.19	Naratif <i>Use Case</i> Laporan.....	54
Tabel 4.20	Daftar Struktur File	74
Tabel 4.21	Rancangan Masukan	78
Tabel 4.22	Rancangan Keluaran	79
Tabel 4.23	Spesifikasi Perangkat Keras <i>Server Cloud Hosting</i>	85
Tabel 4.24	Spesifikasi Perangkat Lunak <i>Server Cloud Hosting</i>	86

DAFTAR GAMBAR

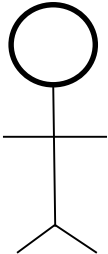
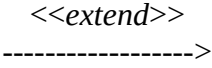
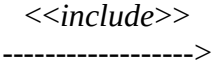
Gambar 2.1	Fase Fase RAD.....	12
Gambar 3.1	<i>Flowchart</i> Kerangka Berpikir	22
Gambar 4.1	Struktur Organisasi.....	28
Gambar 4.2	<i>Use Case</i> Diagram Sistem Berjalan	33
Gambar 4.3	<i>Use Case</i> Sistem Usulan	42
Gambar 4.4	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Buat akun.....	43
Gambar 4.5	<i>Use Case</i> Diagram Usulan <i>Login</i>	44
Gambar 4.6	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Reservasi.....	45
Gambar 4.7	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Kelola Reservasi	46
Gambar 4.8	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Kelola Fasilitas	48
Gambar 4.9	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Kelola Penyewa	49
Gambar 4.10	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Konfirmasi.....	50
Gambar 4.11	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Kelola Konfirmasi	52
Gambar 4.12	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Testimoni	53
Gambar 4.13	<i>Use Case</i> Diagram Usulan Laporan	54
Gambar 4.14	<i>Activity</i> Diagram Buat Akun	56
Gambar 4.15	<i>Activity</i> Diagram Login	57
Gambar 4.16	<i>Activity</i> Diagram Reservasi	58
Gambar 4.17	<i>Activity</i> Diagram Kelola Rerservasi	59
Gambar 4.18	<i>Activity</i> Diagram Kelola Fasilitas.....	60
Gambar 4.19	<i>Activity</i> Diagram Kelola Penyewa.....	61
Gambar 4.20	<i>Activity</i> Diagram Konfirmasi	62
Gambar 4.21	<i>Activity</i> Diagram Kelola Konfirmasi.....	63
Gambar 4.22	<i>Activity</i> Diagram Testimoni	64
Gambar 4.23	<i>Activity</i> Diagram Laporan	65
Gambar 4.24	<i>Sequence</i> Diagram Buat Akun	66
Gambar 4.25	<i>Sequence</i> Diagram Buat Login.....	66
Gambar 4.26	<i>Sequence</i> Diagram Reservasi	67
Gambar 4.27	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Reservasi.....	67
Gambar 4.28	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Fasilitas.....	68
Gambar 4.29	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Penyewa.....	68
Gambar 4.30	<i>Sequence</i> Diagram Konfirmasi.....	69
Gambar 4.31	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Konfirmasi	69
Gambar 4.32	<i>Sequence</i> Diagram Testimoni.....	70
Gambar 4.33	<i>Sequence</i> Diagram Laporan	70
Gambar 4.34	Menu Halaman Utama	71
Gambar 4.35	Form Buat Akun.....	71
Gambar 4.36	Form <i>Login</i>	72
Gambar 4.37	Form Reservasi.....	72
Gambar 4.38	Form Konfirmasi	73
Gambar 4.39	Form Testimoni	73
Gambar 4.40	Model Logic <i>Database</i> Skema.....	74
Gambar 4.41	Halaman Utama.....	79

Gambar 4.42 Menu Home.....	80
Gambar 4.43 Menu Contact	80
Gambar 4.44 Menu Tata Cara Regis dan Reservasi	81
Gambar 4.45 Menu Daftar Fasilitas	81
Gambar 4.46 Menu Testimoni	82
Gambar 4.47 Menu Buat Akun (Registrasi)	82
Gambar 4.48 Menu <i>Login</i>	83
Gambar 4.49 Halaman Utama Admin.....	83
Gambar 4.50 Halaman Utama Penyewa	84
Gambar 4.51 Halaman Utama Atasan.....	84
Gambar 4.52 Rancangan Infrastruktur	85

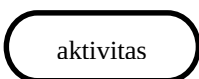
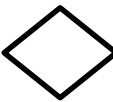
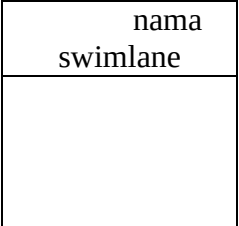
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Unified Modeling Language*

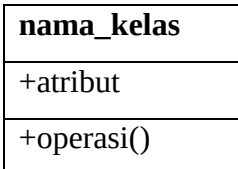
1) *Use Case Diagram*

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	<i>Use Case</i>		<i>Use case</i> merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
2.	<i>Actor</i>		<i>Actor</i> adalah orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
3.	<i>Association</i>		<i>Association</i> merupakan komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan aktor.
4.	<i>Extend</i>		<i>Extend</i> adalah relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
5.	<i>Include</i>		<i>Include</i> adalah relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

2) Activity Diagram

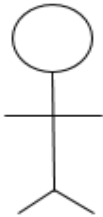
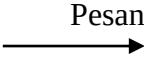
No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Status awal		Status awal merupakan simbol yang menandakan awal mula pada aktivitas sistem.
2.	Aktivitas		Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sistem.
3.	Percabangan		Percabangan merupakan suatu bentuk komunikasi dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan		Komunikasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir		Status akhir merupakan simbol untuk menandakan berakhirnya suatu sistem.
6.	Swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3) Class Diagram

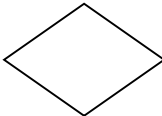
No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Kelas		Kelas adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Kelas menggambarkan keadaan (atribut/ properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (layanan/metoda/fungsi). Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

2.	Asosiasi		Asosiasi merupakan relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
3.	Dependency		Dependency merupakan relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
4.	Aggregation		Aggregation merupakan relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

4) Sequence Diagram

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Aktor		Aktor adalah orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2.	<i>Lifeline</i>		Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.	Objek	nama objek: nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi dengan orang.
4.	Waktu aktif		Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
5.	Pesan		Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

b. Simbol Flow Chart

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Terminator		Simbol terminator (Mulai/selesai) merupakan tanda bahwa sistem akan dijalankan atau berakhir
2.	Proses		Simbol yang digunakan untuk melakukan pemrosesan data baik oleh user maupun komputer (sistem)
3.	Verifikasi		Simbol yang digunakan untuk memutuskan apakah valid atau tidak validnya suatu kejadian.
4.	Data		Simbol yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang digunakan. Laporan : Simbol yang digunakan untuk menggambarkan laporan.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Masukkan Sistem Berjalan

Lampiran - A1 Formulir

Lampiran B Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran - B1 Bukti Pembayaran

Lampiran - B2 Laporan

Lampiran C Daftar Struktur File

Lampiran - C1 Admin

Lampiran - C2 Tb_barang

Lampiran - C3 Tb_customer

Lampiran - C4 Tb_fasilitas

Lampiran - C5 Tb_konfirmasi

Lampiran - C6 Tb_reservasi

Lampiran - C7 Tb_reservasidetail

Lampiran - C8 Tb_testimoni

Lampiran D Rancangan Masukkan

Lampiran - D1 Form Admin

Lampiran - D2 Form Customer

Lampiran - D3 Form Fasilitas

Lampiran - D4 Form Barang

Lampiran - D5 Form Reservasi

Lampiran - D6 Form Konfirmasi

Lampiran - D7 Form Testimoni

Lampiran E Rancangan Keluaran

Lampiran - E1 Data Reservasi

Lampiran - E2 Data Fasilitas

Lampiran - E3 Data Penyewa

Lampiran - E4 Data Konfirmasi

Lampiran - E5 Nota Reservasi