



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PADA
HOTEL TAMAN CIBINONG 2 BERBASIS WEB**

SKRIPSI

PUSPA SHIFA TYAS PRIMANINGSIH

1110512071

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PADA
HOTEL TAMAN CIBINONG 2 BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

PUSPA SHIFA TYAS PRIMANINGSIH

1110512071

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Puspa Shifa Tyas Primaningsih
NIM : 1110512071
Tanggal : 29 Juli 2015

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

Jakarta, 29 Juli 2015



Puspa Shifa Tyas Primaningsih

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Puspa Shifa Tyas Primaningsih
NIM : 1110512071
Fakultas : 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 :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PADA
HOTEL TAMAN CIBINONG 2 BERBASIS WEB

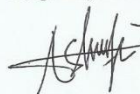
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, dan mengubah media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap tercantuma nama saya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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 12 Agustus 2015

Yang menyatakan,



Puspa Shifa Tyas Primaningsih

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Puspa Shifa Tyas Primaningsih
NRP : 1110512071
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Layanan Pada
Hotel Taman Cibinong 2

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



Sayuti Bakri, S.Kom., M.Kom

Ketua Penguji



Syarani Bakri, S.Kom., M.Kom

Penguji I



Dr. Nidjo Sandjojo., M.Sc

Dekan



Anita Muliawati, S.Kom., MTI

Penguji II (Pembimbing)



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Ka. Prodi

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Ujian : 29 Juli 2015

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PADA HOTEL TAMAN CIBINONG 2 BERBASIS WEB

Puspa Shifa Tyas Primaningsih

Abstrak

Hotel Taman Cibinong 2 merupakan sebuah penginapan yang dirancang nyaman mungkin untuk tamu yang mempunyai tujuan wisata, dinas dan bisnis. Namun dalam melakukan pemesanan kamar pada Hotel Taman Cibinong 2 masih dilakukan dengan pencatatan dan belum terintegrasi ke database. Oleh karena itu, dalam penelitian akan dikembangkan suatu sistem pengelolaan pemesanan kamar baik proses *check-in* dan *check-out* maupun proses pembayaran dan laporan. Sistem informasi reservasi dikembangkan dengan metode waterfall dan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan *PhpMyAdmin* sebagai sebuah *tools* untuk membantu mengelola basis data MySQL. Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sistem informasi reservasi berbasis web yang terintegrasi untuk dapat memberikan kemudahan bagi *front office* dan pengunjung hotel melakukan pemesanan kamar. Selain itu pengunjung juga dapat memperoleh segala informasi fasilitas yang ada di Hotel Taman Cibinong 2.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Reservasi, Waterfall, PHP, MySQL

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN PADA HOTEL TAMAN CIBINONG 2 BERBASIS WEB

Puspa Shifa Tyas Primaningsih

Abstract

Hotel Taman Cibinong 2 is an inn that is designed as comfortable as possible for guests who have a tourist destination, and business services. However, in making room reservations at Hotel Taman Cibinong 2 was done by recording and not integrated into the database. Therefore, the research will be to develop a good management system reservation process check-in and chack-out and payment processes and reports. Reservation information system developed by the waterfall method and built with PHP and phpMyAdmin as a tool to help manage the MySQL database. The main objective of this research is to produce a web-based information system that is integrated reservation to be able to provide kemudaham for the front office and hotel visitor room reservation. In addition, visitors can also obtain all the information existing facilities at the Hotel Park Cibinong 2.

Keywords: Information Systems, Reservasi, Waterfall, PHP, MySQL

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim, Assalamualaikum Wr. Wb,

Syukur Alhamdulillah kepada Allah S.W.T sehingga saya mampu menyelesaikan laporan kerja praktek di perpustakaan Direktorat Jenderal Potensi Pertahanan Kementerian Pertahanan RI dengan baik.

Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan saya Nabi Muhammad S.A.W sehingga saya dapat berjumpa dengan dunia yang penuh ilmu dengan perantaraan agama islam.

Walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin, tetapi saya menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak laporan ini mustahil dapat terselesaikan. Untuk itu saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat ridho-Nya saya dapat menyelesaikan laporan ini
2. Kedua orang tua saya Bapak Ermin Tyas.T.P dan Ibu Sunarsih, adik saya Salsabil Tyas.D. Aserta keluarga besar saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan semangat untuk saya.
3. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, MSC selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Ibu Anita Muliawati S.Kom,.MTI selaku pembimbing utama.
5. Ibu Ati Zaidiah S.Kom,.MTi selaku Kepala program studi Sistem Informasi.
6. Bapak Usman selaku house manager di Hotel Taman Cibinong 2.
7. Sahabat saya Dita Pewe, Rizki as, Ikay Kmilay, Emir-ed, Bana Bertu, Andika Apriantop, wisnu lingga dan teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu dalam skripsi saya dan turut mendoakan saya.

Akhirnya besar harapan kami, semoga laporan ini dengan Ridho Allah S.W.T akan membawa manfaat, baik bagi kami sendiri maupun bagi pembaca. Kritik selalu kami harapkan demi sempurnanya laporan ini.

Waallaikumsalam wr wb

Jakarta, 29 Juli 2015

Puspa Shifa Tyas Primaningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYTAAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Ruang Lingkup	2
I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
I.5 Luaran Sistem Yang Diharapkan.....	3
I.6 Sistematik Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Tinjauan Umum.....	5
II.2 Metode Perancangan Sistem	6
II.3 Tinjauan Khusus.....	8
II.4 Internet.....	9
II.5 UML (Unifled Modeling Languange)	11
II.6 Database.....	14
II.7 PHP (Personal Home Page)	14
II.8 MySQL	15
BAB III METODEDELOGI PENELITIAN	16
III.1 Kerangka Pikir	16
III.2 Tahap Penelitan.....	17
III.3 Alat Bantu Penelitian	18
III.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
III.5 Tahapan Kegiatan.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
IV.1 Gambaran Umum.....	20
IV.2 Struktur Organisasi	21
IV.3 Analisis Prosedur Berjalan	22
IV.4 Analisis Dokumen.....	24
IV.5 Analisis Diagram UML Berjalan.....	25

IV.6 Analisa Permasalahan	33
IV.7 Analisa Kebutuhan Informasi	34
IV.8 Rancangan Umum Sistem Usulan	34
IV.9 Sitem Usulan.....	34
IV.10 Rancangan UML Diagram Usulan.....	36
IV.11 Rancangan Diagram UML Datang Langsung	53
IV.12 Rancangan Database	58
IV.13 Rancangan Fisik.....	62
BAB V PENUTUP	63
V.1 Kesimpulan	63
V.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahap Kegiatan	19
Tabel 2 Dokumen Masukan	24
Tabel 3 Dokumen Keluaran	24
Tabel 4 Spesifikasi Naratif Use Case Sistem Berjalan	25
Tabel 5 Naratif Use Case Sistem Usulan Login	37
Tabel 6 Naratif Use Case Sistem Usulan Pemesanan	37
Tabel 7 Naratif Use Case Sistem Usulan Pembayaran	38
Tabel 8 Naratif Use Case Sistem Usulan Pembatalan	39
Tabel 9 Naratif Use Case Sistem Usulan Check in	40
Tabel 10 Naratif Use Case Sistem Usulan Check out	40
Tabel 11 Naratif Use Case Sistem Usulan Laporan	41
Tabel 12 Naratif Use Case Sistem Pemesanan Kamar	53
Tabel 13 Naratif Use Case Sistem Pembayaran	54
Tabel 14 Naratif Use Case Sistem Pembatalan	54
Tabel 15 Rancangan Database Tabel Admin	58
Tabel 16 Rancangan Database Tabel Tamu	59
Table 17 Rancangan Tabel Kamar	59
Table 18 Rancangan Tabel Type Kamar.....	60
Table 19 Rancangan Tabel Pesan Kamar.....	60
Table 20 Rancangan Tabel Pembatalan	61
Tabel 21 Rancangan Tabel Pembayaran.....	61
Tabel 22 Rancangan Tabel Check in	61
Tabel 23 Rancangan Tabel CheckOut	62
Tabel 24 Rancangan Tabel Spesifikasi Lokasi.....	67
Tabel 25 Rancangan Tabel Perangkat Lunak.....	68
Tabel 26 Rancangan Tabel Perangkat Keras.....	68

DAFTAR GAMBAR

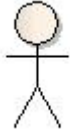
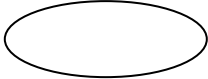
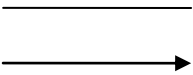

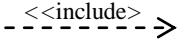
Gambar 1 Metode Waterfall.....	6
Gambar 2 Kerangka Pikir.....	16
Gambar 3 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4 Use Case Diagram Berjalan.....	25
Gambar 5 Activity Diagram Pemesanan.....	27
Gambar 6 Activity Diagram Pembayaran.....	28
Gambar 7 Activity Diagram Pembatalan.....	29
Gambar 8 Activity Diagram Check in.....	30
Gambar 9 Activity Diagram Check Out.....	31
Gambar 10 Activity Diagram Laporan.....	32
Gambar 11 Use Case Diagram Usulan Sistem Login.....	36
Gambar 12 UseCase Diagram Sistem Usulan User.....	37
Gambar 13 Activity Diagram Usulan Login.....	42
Gambar 14 Activity Diagram Pemesanan Kamar.....	43
Gambar 15 Activity Diagram Pembayaran.....	44
Gambar 16 Activity Diagram Pembatalan.....	45
Gambar 17 Activity Diagram Check In.....	46
Gambar 18 Activity Diagram Check Out.....	47
Gambar 19 Activity Diagram Laporan.....	48
Gambar 20 Sequence Diagram Usulan Sistem Login.....	49
Gambar 21 Sequence Diagram Usulan Sistem Tamu.....	50
Gambar 22 Sequence Diagram Usulan Sistem Admin.....	50
Gambar 23 Sequence Diagram Usulan Sistem Manager.....	51
Gambar 24 Class Diagram Sistem Usulan.....	52
Gambar 25 Use Case Diagram Datang Langsung.....	53
Gambar 26 Activity Diagram Sistem Pemesanan Datang Langsung.....	56
Gambar 27 Activity Diagram Sistem Pembayaran Datang Langsung.....	57
Gambar 28 Activity Diagram Sistem Pembatalan Datang Langsung.....	58
Gambar 29 Bagan Struktur Halaman Utama.....	62
Gambar 30 Bagan Struktur Menu.....	62
Gambar 31 Rancangan Interface Form Tamu.....	64
Gambar 32 Rancangan Interface Form Pesan Kamar.....	65
Gambar 33 Rancangan Interface Form Pembayaran.....	65
Gambar 34 Rancangan Interface Form Pembatalan.....	66
Gambar 35 Rancangan Interface Form Kamar.....	66
Gambar 36 Infrastruktur Jaringan.....	67

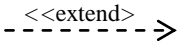
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Tamu
- Lampiran 2 Room Reservation
- Lampiran 3 Room Reservation
- Lampiran 4 Bill Room
- Lampiran 5 Laporan Harian
- Lampiran 6 Home Page
- Lampiran 7 Pendaftaran
- Tampilan 8 Login
- Lampiran 9 Tampilan Kamar
- Lampiran 10 Tampilan Detail Kamar Deluxe
- Lampiran 11 Tampilan Detail Kamar Standard
- Lampiran 12 Tampilan Detail Kamar Superior
- Lampiran 13 Tampilan Pesan Kamar
- Lampiran 14 Tampilan Konfirmasi Pembayaran
- Lampiran 15 Tampilan Laporan Cetak Pemesanan
- Lampiran 16 Tampilan Laporan Pengunjung
- Lampiran 17 Tampilan Laporan Kamar
- Lampiran 18 Tampilan Laporan pemesanan Kamar
- Lampiran 19 Tampilan Laporan Type Kamar




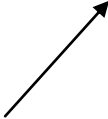
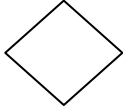
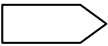
DAFTAR SIMBOL

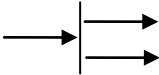
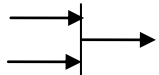
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

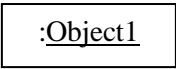
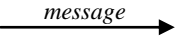


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

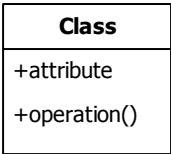

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (<i>Send</i>)		Tanda pengiriman.

7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu
4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi

4. Daftar Simbol *Class Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan prosesproses sebelumnya (<i>diagram sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>