



**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA
MELALUI E-KATALOG BERBASIS WEB**

SKRIPSI

ENDRIK BEATRIK

121 0513 017

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**



**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA
MELALUI E-KATALOG BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

ENDRIK BEATRIK

1210513017

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Endrik Beatrik

NRP : 121.0513.017

Tanggal : 7 Agustus 2015

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 7 Agustus 2015



menyatakan,

(Endrik Beatrik)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Endrik Beatrik
NRP : 121.0513.017
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA MELALUI E-
KATALOG BERBASIS WEB

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 data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir 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 : 07 Agustus 2015

Yang Menyatakan,



(Endrik Beatrik)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Endrik Beatrik
NRP : 121.0513.017
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan sistem pemesanan kamar via renata melalui e-katalog berbasis web

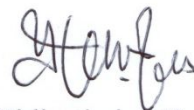
Telah Berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Erly Krisnanik, S.Kom, MM
Ketua Penguji



Tri Rahayu, S.Kom, MM
Penguji I



Yuni Widiastiwi, S.Kom, M.Si
Pembimbing



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan Fakultas



Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI
Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 29 Juli 2015

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA MELALUI E-KATALOG BERBASIS WEB

Endrik Beatrik

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sistem pemesanan kamar secara online, serta pengolahan informasi data dan pembuatan laporan pemesanan menjadi lebih terstruktur. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang berbasis web. Sistem informasi reservasi berbasis web ini dikembangkan di Via Renata, sistem tersebut mengolah data pemesanan kamar secara online serta pengolahan informasi data dan pembuatan laporan pemesanan yang ditujukan untuk atasan. Aplikasi ini menggunakan metode waterfall yaitu suatu proses pembuatan situs web secara terstruktur dan berurutan di mulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji coba sistem, dan penempatan situs web dan pemeliharaan. Hasil dari perancangan tersebut yaitu sebuah aplikasi pemesanan kamar melalui e-katalog berbasis web yang terintegrasi dengan baik. Kesimpulan dari perancangan sistem ini adalah membantu memberikan kemudahan bagi pengelola atau perusahaan dalam proses pemesanan kamar, pengolahan data dan juga pembuatan laporan, dan memudahkan tamu dalam melakukan proses pemesanan kamar, sehingga pemesanan bisa di lakukan secara cepat, efektif dan efisien.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Reservasi, Waterfall Model.*

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN KAMAR VIA RENATA MELALUI E-KATALOG BERBASIS WEB

Endrik Beatrik

Abstract

This research was conducted to develop the online room booking system, as well as information processing data and preparing reports to be more structured reservations . One way is to use a web-based application. Web-based reservation information system was developed in Via Renata, the system is processing data online room reservations and information processing data and preparing reports devoted to the boss bookings. This application uses waterfall method is a process of making a website is structured and sequentially at the start of the determination of the issues, needs analysis, design implementation, untegrasi, system testing, and web site placement and maintenance. The design is the result of a reservation application via web-based e-catalogs are integrated. Conclusion of the design of this system is to help make it easy for managers or companies in the process of booking a room, data processing and report generation, and allows guests to make the process of booking a room, so reservations can be done quickly, effectively and efficiently.

Keywords: *Information Systems, Reservations, Waterfall Model.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak bulan April 2015 ini adalah Perancangan Sistem Pemesanan Kamar Via Renata Melalui E-Katalog Berbasis Web. Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Yuni Widiastiwi, S.Kom, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada kedua orang tua dan kekasih saya Nor Pratiwi Endah S.Kep, serta seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan penulis semangat dan doa. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini

Jakarta, 07 Agustus 2015

Penulis

(Endrik Beatrik)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINILITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Maksud dan Tujuan.....	2
I.4 Ruang Lingkup.....	2
I.5 Manfaat	2
I.6 Luaran yang diharapkan	3
I.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 Sistem Informasi Manajemen	5
II.2 Basis Data.....	11
II.3 Pengertian Hotel.....	13
II.4 Reservasi Kamar.....	14
II.5 Pengertian Villa.....	14
II.6 Unified Modeling Language(UML).....	15
II.7 MySql.....	17
II.8 Bahasa Pemrograman.....	17
II.9 Aplikasi.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
III.1 Kerangka Berpikir.....	20
III.2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	24
III.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
III.4 Kebutuhan Alat dan Bahan.....	25
III.5 Objek Penelitian.....	26

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....	27
IV.1 Profil dan Organisasi.....	27
IV.2 Spesifikasi Bentuk Dokumen.....	32
IV.3 Analisa Prosedur Sistem Berjalan	34
IV.4 Kamus Data	36
IV.5 Identifikasi Objek.....	37
IV.6 Identifikasi Masalah (Fieces)	42
IV.7 Rancangan Sistem Usulan	44
IV.8 Sistem Usulan.....	45
IV.9 Rancangan Logika.....	46
IV.10 Kamus Data.....	57
IV.11 Class Diagram	60
IV.12 Rancangan Fisik Sistem Usulan	61
IV.13 Rancangan Kode	66
IV.14 Rancangan Data	68
 BAB V PENUTUP.....	 72
V.1 Kesimpulan.....	72
V.2 Saran.....	73
 DAFTAR PUSTAKA.....	 74
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	24
Tabel 2	Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	33
Tabel 3	Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	33
Tabel 4	Deskrip Aktor Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	38
Tabel 5	Deskrip Use Case Login Sistem Usulan.....	47
Tabel 6	Deskrip Use Case Informasi Katalog Sistem Usulan.....	48
Tabel 7	Deskrip Use Case Registrasi Sistem Usulan.....	49
Tabel 8	Deskrip Use Case Pemesanan Kamar Sistem Usulan.....	49
Tabel 9	Deskrip Use Case Pembatalan Sistem Usulan.....	50
Tabel 10	Deskrip Use Case Pembayaran Sistem Usulan.....	50
Tabel 11	Deskrip Use Case Laporan Sistem Usulan.....	51
Tabel 12	Deskrip Use Case Update Data Sistem Usulan.....	51
Tabel 13	Rancangan Data User.....	68
Tabel 14	Rancangan Data Member.....	68
Tabel 15	Rancangan Data Villa.....	69
Tabel 16	Rancangan Data Hotel.....	69
Tabel 17	Rancangan Data Booking.....	70
Tabel 18	Rancangan Data Pembayaran.....	70
Tabel 19	Rancangan Data Cancel.....	71
Tabel 20	Tabel Rancangan Masukan.....	71
Tabel 21	Tabel Rancangan Keluaran.....	72

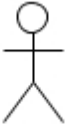


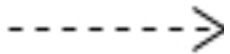

DAFTAR GAMBAR


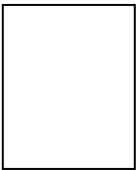



Gambar 1	Metode Waterfall.....	8
Gambar 2	Flowchart Metodologi Penelitian.....	20
Gambar 3	Struktur Organisasi Via Renata Resort.....	29
Gambar 4	Use Case Pemesanan Kamar Sistem Berjalan.....	38
Gambar 5	Diagram Activity Info Katalog Dan Pemesanan Sistem Berjalan.....	39
Gambar 6	Diagram Activity Pembayaran Sistem Berjalan.....	40
Gambar 7	Diagram Activity Pembatalan Sistem Berjalan.....	41
Gambar 8	Diagram Activity Laporan Sistem Berjalan.....	41
Gambar 9	Usecase Diagram Login Sistem Usulan.....	47
Gambar 10	Usecase Diagram Sistem Usulan.....	48
Gambar 11	Diagram Activity Informasi Katalog Sistem Usulan.....	52
Gambar 12	Diagram Activity Registrasi Sistem Usulan.....	52
Gambar 13	Diagram Activity Login Sistem Usulan.....	53
Gambar 14	Diagram Activity Pemesanan Sistem Usulan.....	54
Gambar 15	Diagram Activity Pembatalan Sistem Usulan.....	55
Gambar 16	Diagram Activity Pembayaran Sistem Usulan.....	55
Gambar 17	Diagram Activity Laporan Sistem Usulan.....	56
Gambar 18	Diagram Activity Update Data Sistem Usulan.....	56
Gambar 19	Class Diagram.....	60
Gambar 20	Bagan Pengolahan Terstruktur.....	61
Gambar 21	Pembagian Modul Pengolahan.....	62
Gambar 22	Menu Tamu.....	63
Gambar 23	Menu Member.....	64
Gambar 24	Menu Admin.....	65

DAFTAR SIMBOL

1. Unified Modeling Language

a. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber

			pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi




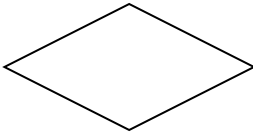

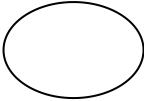
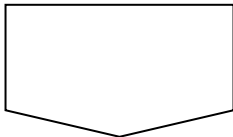
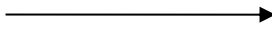
b. Class Diagram

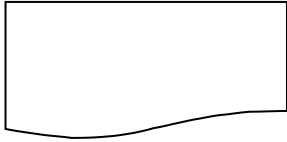


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan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

c. Activity Diagram

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

2. Flowchart

No.	Simbol	Penjelasan / Arti
1.		Untuk Memulai atau mengakhiri suatu program
2.		Symbol yang menunjukkan setiap pengolahan data.
3.		Untuk memasukkan data atau menunjukkan hasil dari suatu Proses
4.		Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
5.		Symbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam storage
6.		Suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui symbol ini dalam lembar yang sama
7.		Symbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain
8.		Prosedur yang dapat dilakukan dari atas kebawah, bawah

		keatas, dari kekanan, atau dari kanan kekiri
9.		Symbol untuk data yang berbentuk informasi
10.		Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur
11.		Symbol untuk output yang ditunjukkan suatu device, seperti printer, plotter

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Info Katalog
- Lampiran 2 Form Pesanan
- Lampiran 3 Struk Pembayaran Transfer
- Lampiran 4 Ktp
- Lampiran 5 Kwitansi
- Lampiran 6 Faktur Pembayaran
- Lampiran 7 Laporan Pemesanan
- Lampiran 8 Tampilan Layar Home
- Lampiran 9 Tampilan Layar View Galery
- Lampiran 10 Tampilan Layar Katalog Hotel
- Lampiran 11 Tampilan Layar Booking Villa
- Lampiran 12 Tampilan Layar Pencarian Kamar Kosong
- Lampiran 13 Tampilan Layar Login
- Lampiran 14 Tampilan Layar Registrasi
- Lampiran 15 Tampilan Layar Faktur Pemesanan
- Lampiran 16 Tampilan Layar Input Data Pembatalan
- Lampiran 17 Tampilan Layar Input Data Pembayaran
- Lampiran 18 Tampilan Layar Daftar Booking Costumer
- Lampiran 19 Tampilan Layar Laporan Pemesanan
- Lampiran 20 Tampilan Layar Laporan Pembatalan
- Lampiran 21 Tampilan Layar Laoporan Pembayaran