

PENERAPAN E-BISNIS DALAM SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR HOTEL

MINDA MORA PURBA

ABSTRACT

Hotel room booking information system is one of the implementation of the Business to Customer which includes information on booking a room available , the cost of the bill upon check -out which includes room rental charges , restoration , laundry and other costs . With the application of information systems is expected to improve service and provide information about booking a room completely and quickly to guests , especially during holidays , when weekday or during the weekend , avoid going double booking and also can provide accurate information about the number of empty rooms and can provide information if there is a change of data or costs.

Keywords : information systems, reservation, e - business, internet

PENDAHULUAN

Sistem informasi berbasis komputer merupakan suatu alat yang dapat menunjang tingkat kelancaran dalam melaksanakan suatu kegiatan. Penerapan sistem informasi di berbagai bidang merupakan suatu keharusan. Dengan penerapan sistem informasi ini diharapkan segala masalah dapat diatasi dengan mudah. Kian berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju menuntut para pelaku bisnis pintar memanfaatkan teknologi tersebut dan mencari langkah mudah dalam pemasaran produknya dengan tidak harus mengeluarkan banyak biaya operasional, salah satunya dengan menerapkan kegiatan *Business to Customer* (B2C) dimana dalam penerapannya diperlukan peran *internet*. *Bussiness to Customer* (B2C) yaitu penjualan produk atau jasa antara *company* dengan konsumen, yang merupakan bagian dari *E-commerce*.

Hotel adalah salah satu contoh *company* yang dapat menerapkan kegiatan bisnisnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini. Dalam masa-masa liburan seringkali, *receptionist* hotel

kewalahan untuk melayani pemesanan kamar yang dilakukan oleh tamu. Dengan memanfaatkan internet, hotel dapat melayani para tamu dengan lebih cepat dan baik mulai dari pemesanan kamar, fasilitas hotel yang tersedia, tarif, potongan harga dan informasi lain yang diperlukan oleh para tamu.

Sistem informasi pemesanan kamar hotel ini adalah salah satu penerapan dari kegiatan *Business to Customer* yang meliputi informasi mengenai pemesanan kamar yang tersedia, biaya tagihan pada saat check out yang meliputi tagihan sewa kamar, restorasi, laundry dan biaya lain-lain. Dengan penerapan sistem informasi diharapkan dapat meningkatkan pelayanan dan memberikan informasi pemesanan kamar dengan lengkap dan cepat terhadap tamu khususnya pada saat hari libur, pada saat *weekday* maupun saat *weekend*, menghindari terjadi *double booking* dan juga dapat memberikan informasi yang akurat tentang jumlah kamar yang kosong serta dapat memberikan informasi apabila terjadi perubahan data atau biaya.

A. Definisi Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

Definisi sistem dijelaskan oleh Jogiyanto dalam bukunya : “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”. (Jogiyanto, 2005, 2).

Sistem juga dapat dikatakan sebagai sekumpulan elemen yang berinteraksi satu sama lain, untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem juga dapat didefinisikan oleh para ahli dalam berbagai cara yang berbeda. Perbedaan tersebut terjadi karena perbedaan cara pandang dan lingkup sistem yang dituju. Adapun model umum suatu sistem adalah terdiri dari masukan (*input*), proses (*process*) dan keluaran (*output*) sebagaimana ditunjukkan oleh gambar dibawah ini:



Gambar 1. Model umum sistem

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal yaitu:

1. Akurat (*accurate*)
Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak boleh menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat waktu (*timelines*)
Informasi yang sampai pada penerima tidak boleh tertunda. Infor-

masi yang sudah usang nilainya akan berkurang. Karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan suatu keputusan.

3. Relevan (*relevance*)
Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk penggunaanya. Relevansi informasi untuk setiap orang, satu dan lainnya pasti berbeda.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Manfaat adanya sistem informasi dalam suatu instansi yaitu:

1. Menyajikan informasi guna mendukung pengambilan suatu keputusan.
2. Menyajikan informasi guna mendukung operasi harian.
3. Menyajikan informasi yang berkenaan dengan kepengurusan.

B. Pengertian Reservasi

Reservasi atau pemesanan berasal dari kata pesan yang artinya adalah setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis, yang dikirimkan dari satu orang ke orang lain. Pesan menjadi inti dari setiap proses komunikasi yang terjalin.

C. Pengertian Kamar

Kamar adalah ruang yg bersekat (tertutup) dinding yg menjadi bagian rumah atau bangunan (biasanya disekat atau dibatasi empat dinding); bilik; (nomina)

D. Pengertian Hotel

Definisi hotel berdasarkan Keputusan Menteri Parpostel no KM 94/HK103/

MPPT 1987 adalah sebagai berikut: “**Hotel** adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan didalam keputusan pemerintah”.

Dari pengertian diatas, maka hotel juga dapat definisi seperti di bawah ini :

1. Salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau keseluruhan bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersial (Keputusan Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987)
2. Sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran (Lawson, 1976:27)
3. Bangunan yang dikelola secara komersil dengan memberikan fasilitas penginapan untuk masyarakat umum dengan fasilitas sebagai berikut :
 - Jasa penginapan
 - Pelayanan makanan dan minuman
 - Pelayanan barang bawaan
 - Pencucian pakaian

E. Basis Data

Basis data adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi adalah sesuatu yang kita gunakan sehari-hari untuk berbagai alasan. Dengan basis data, pengguna dapat menyimpan data secara terorganisasi. Setelah data disimpan, informasi harus mudah diambil. Kriteria dapat digunakan untuk mengambil informasi. Cara data disimpan dalam *basisdata* menentukan sebe-

rapa mudah mencari informasi berdasarkan banyak kriteria. Data pun harus mudah ditambahkan kedalam *basisdata*, dimodifikasi, dan dihapus”.

Basis data sebagai kumpulan data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan. System manajemen *basisdata* (DBMS) adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan kumpulan program untuk mengakses data. Tujuan utama sistem manajemen *basisdata* adalah menyediakan cara menyimpan dan mengambil informasi basisdata secara mudah dan efisien”.

1. Komponen Dasar Database

Terdapat 4 komponen pokok database yaitu:

1. Data

- a. Data terintegrasi (*integrated*)

Yaitu database merupakan kumpulan dari berbagai macam file dari aplikasi-aplikasi yang berbeda yang disusun dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang rangkap (*redundant*)

- b. Data dapat dipakai secara bersama-sama (*shared*)

Shared yaitu masing-masing bagian dari *database* dapat diakses oleh pemakai dalam waktu yang bersamaan, untuk aplikasi yang berbeda.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Terdiri dari peralatan perangkat keras komputer yang digunakan untuk pengelolaan sistem database berupa :

- a. Peralatan untuk penyimpanan seperti *disk, drum, tape*.
- b. Peralatan input dan *output*.
- c. Peralatan komunikasi data, dll

3. Perangkat Lunak (*Software*)
Berfungsi sebagai perantara (*interface*) antara pemakai dengan data fisik pada database, dapat berupa :
 - a. Database Management System (DBMS)
 - b. Program-program aplikasi & prosedur-prosedur

4. Pemakai (*User*)
Pemakai (*User*) terbagi menjadi 3 klasifikasi :
 - a. *Database Administrator* (DBA), orang / tim yang bertugas mengelola system database secara keseluruhan
 - b. Programmer, orang / tim membuat program aplikasi yang mengakses database dengan menggunakan bahasa pemrograman
 - c. End user, orang yang mengakses database melalui terminal dengan menggunakan query language atau program aplikasi yang dibuat oleh programmer.

2. MySQL

MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa structured query language (SQL). MySQL dalam operasi client-server melibatkan server daemon MySQL disisi server dan berbagai macam program serta library yang berjalan disisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL mengaku mampu menyimpan data lebih dari database 10.000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 gigabyte data. SQL adalah bahasa standart yang digunakan untuk mengakses database server, bahasa ini pada awalnya di-

kembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi dan digunakan sebagai standart industri. Dengan menggunakan SQL, proses akses database menjadi, lebih user friendly dibandingkan dengan menggunakan dbase atau cliper yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman.

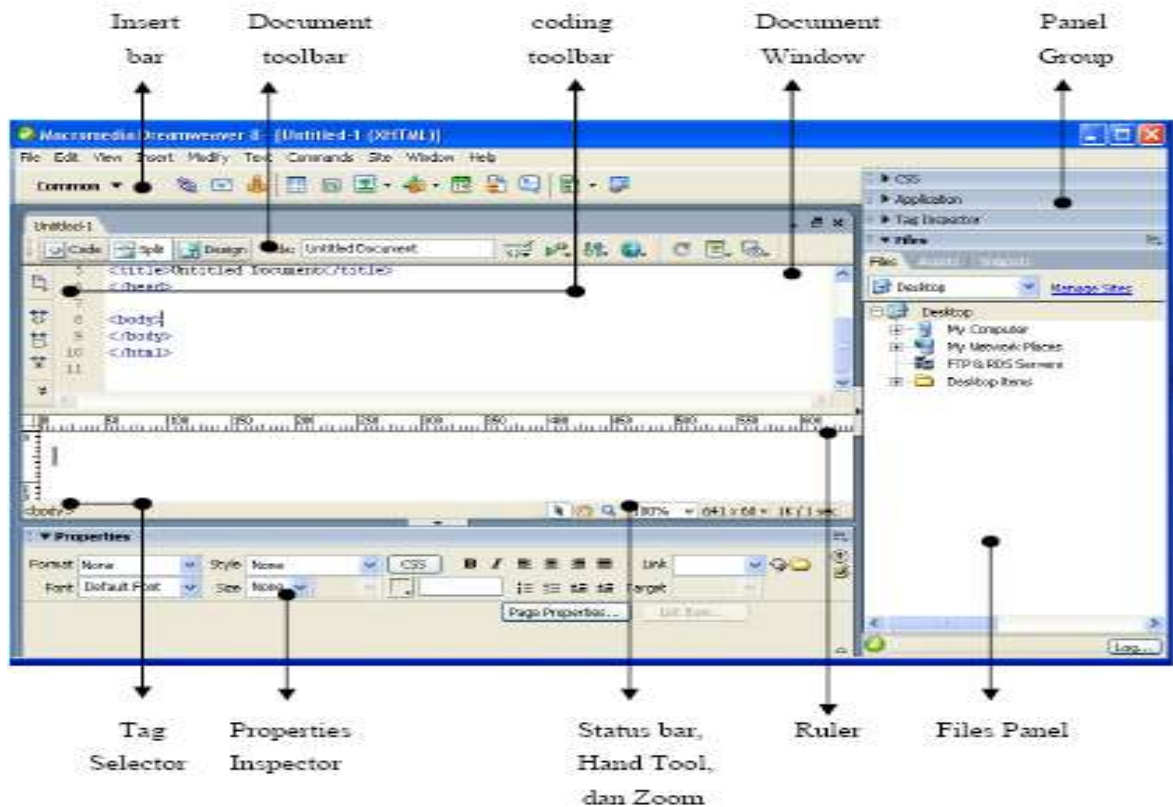
F. Adobe Dreamweaver CS3

1. Pengertian

Adobe Dreamweaver CS3 merupakan salah satu software dari kelompok Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain situs Web. Adapun Adobe Dreamweaver CS3 itu sendiri adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelolah situs atau halaman Web.

2. Ruang Kerja

Perhatikan ruang kerja Adobe Dreamweaver CS3 pada gambar dibawah ini. Ruang kerja pada Dreamweaver CS3 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja. Sebelum memulai untuk merancang sebuah web, pemakai harus mengenal tampilan layar dari Adobe Dreamweaver CS3 Tampilan layer Adobe Dreamweaver CS3 terbagi menjadi enam area utama, yaitu Insert Bar, Document Toolbar, Document Window, Panel Groups, Tag Selector, dan Property Inspector dimana area ini digunakan sebagai workspace untuk mendesain, membuat layout membuat script dan lain-lain. Setiap tool-tool yang ada pada toolbox dapat dipergunakan untuk membangun dan merancang suatu website mulai dari dasar.



Gambar 1. Layout Dreamweaver CS3

G. Konsep Use Case Diagram

Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan buat melakukan sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.


Syarat penamaan pada Use Case adalah nama diidentifikasi sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu men-


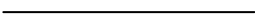
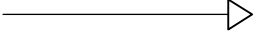

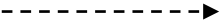
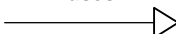
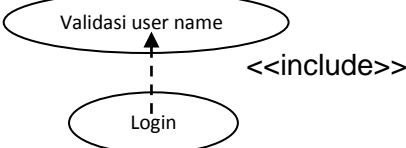
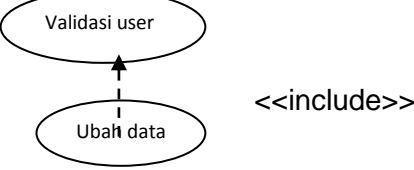
definiskan apa yang disebut aktor dan use case.

- Aktor Merupakan 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.
- Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang paling bertukar pesan antarunit atau aktor.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram Use Case :

Tabel 1. Simbol diagram use case

Simbol	Deskripsi
<p>Use Case</p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan anatar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.</p>

<p>Aktor / Actor</p>  <p>Nama Aktor</p>	<p>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 dari orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama.</p>
<p>Asosiasi / association</p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi / Extend</p> <p>«extends»</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan, misal Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan</p>
<p>Generalisasi / Generalization</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya : Arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum)</p>
<p>Menggunakan/ Include/ uses</p> <p><<include.>></p>  <p>«uses»</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:  <ul style="list-style-type: none"> • Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang akan ditambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :  <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p>

H. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktifitas juga dapat digunakan buat mendefinisikan hal-hal berikut :


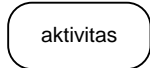



- Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktifitas yang digam-

barkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan

- Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan
- Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel 2. Simbol diagram aktivitas

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

PEMBAHASAN

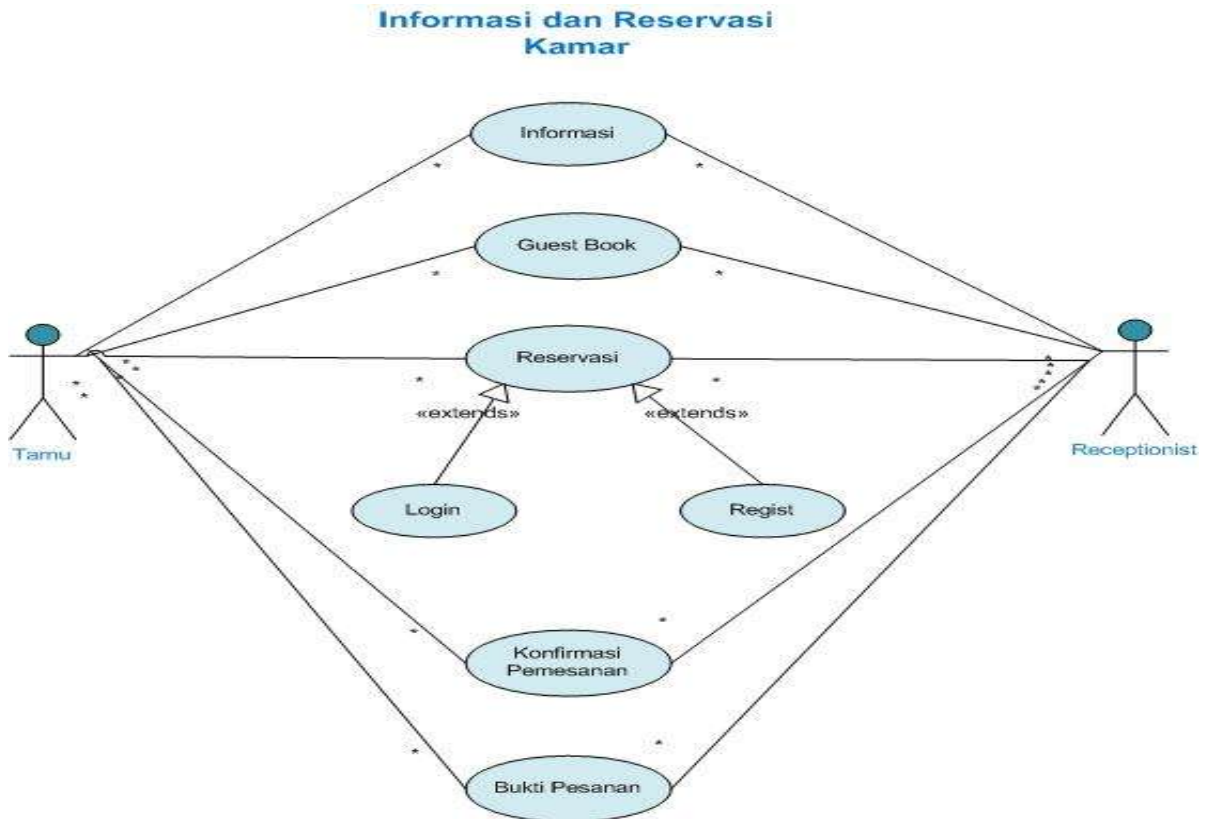
A. Rancangan Sistem Pemesanan Kamar

Sistem Pemesanan yang menggunakan web secara online otomatis mempermudah tamu untuk membooking kamar yang mereka inginkan, dan juga memperluas jaringan sebagai sarana informasi promo dan perubahan tentang biaya tariff serta jenis kamar yang terdapat pada website.

Pemesanan Kamar bisa dilakukan secara online atau dengan datang lang-

sung ke tempat. Sebelum memesan kamar tamu mengisi form data tamu terlebih dahulu, kemudian apabila sudah pernah registrasi sebelumnya langsung login sebagai pelanggan hotel dan apabila belum pernah registrasi sebelumnya diharap melakukan registrasi terlebih dahulu. Kemudian mengisi form pemesanan kamar yang telah di sediakan. Setelah itu calon tamu wajib mengkonfirmasi kepada receptionist hotel via email ataupun telepon. Dan calon tamu wajib mencetak tanda bukti pemesanan kamar

buat menjadi tanda bukti bahwa calon tersebut.
 tamu benar telah memesan kamar



Gambar 2. Use Case Reservasi Kamar

Berdasarkan gambar diatas terdapat 5 Use Case, dengan Keterangan sebagai berikut :

1. Use Case : Informasi
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu Mendapatkan Informasi dari website dan receptionist membantu apabila dibutuhkan
2. Use Case : Guest Book
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu Mengisi Form tamu dan Receptionist mengecek data ta-

mu yang masuk ke dalam database

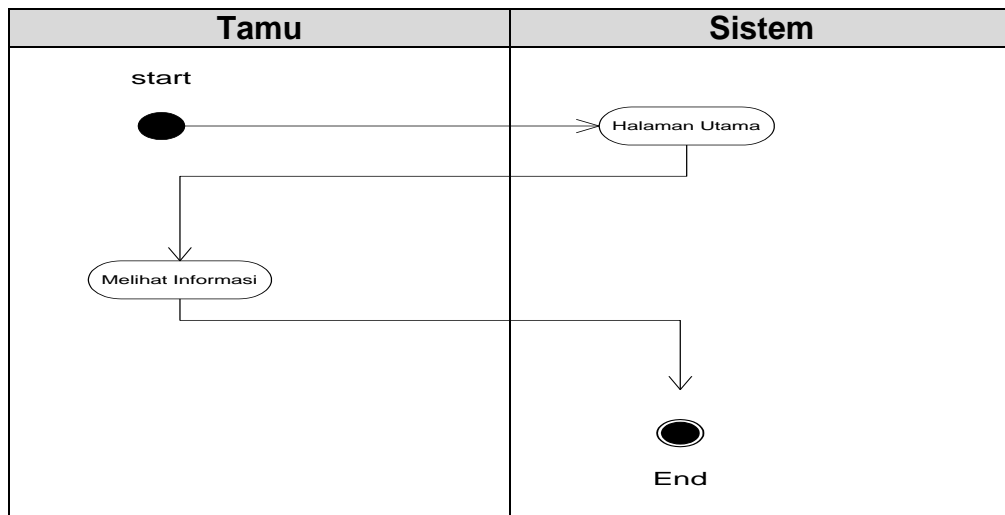
3. Use Case : Reservasi
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu Mengisi Form Pemesanan diwajibkan buat tamu untuk login terlebih dahulu, apabila tamu baru pertama kali melakukan reservasi di harapkan buat registrasi terlebih dahulu dan Receptionist mengecek kebenaran data calon tamu.

4. Use Case : Konfirmasi Pemesanan
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu harus mengkonfirmasi kepada receptionist apakah data sudah tersimpan atau belum, dan receptionist mengecek data ke dalam database.

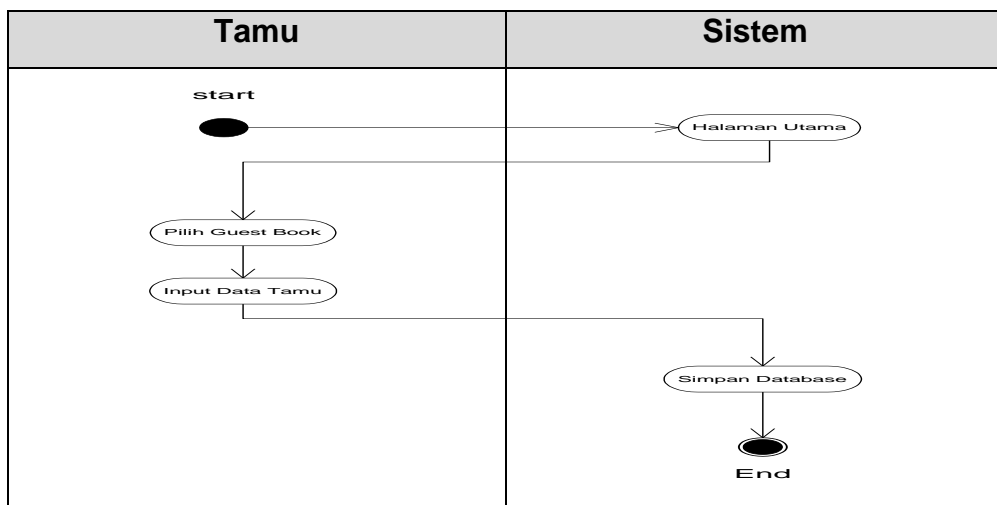
- Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu mencetak bukti pesanan pada website sebagai bukti bahwa benar calon tamu telah memesan kamar pada hotel tersebut dan memberikannya kepada receptionist.

5. Use Case : Bukti Pesanan

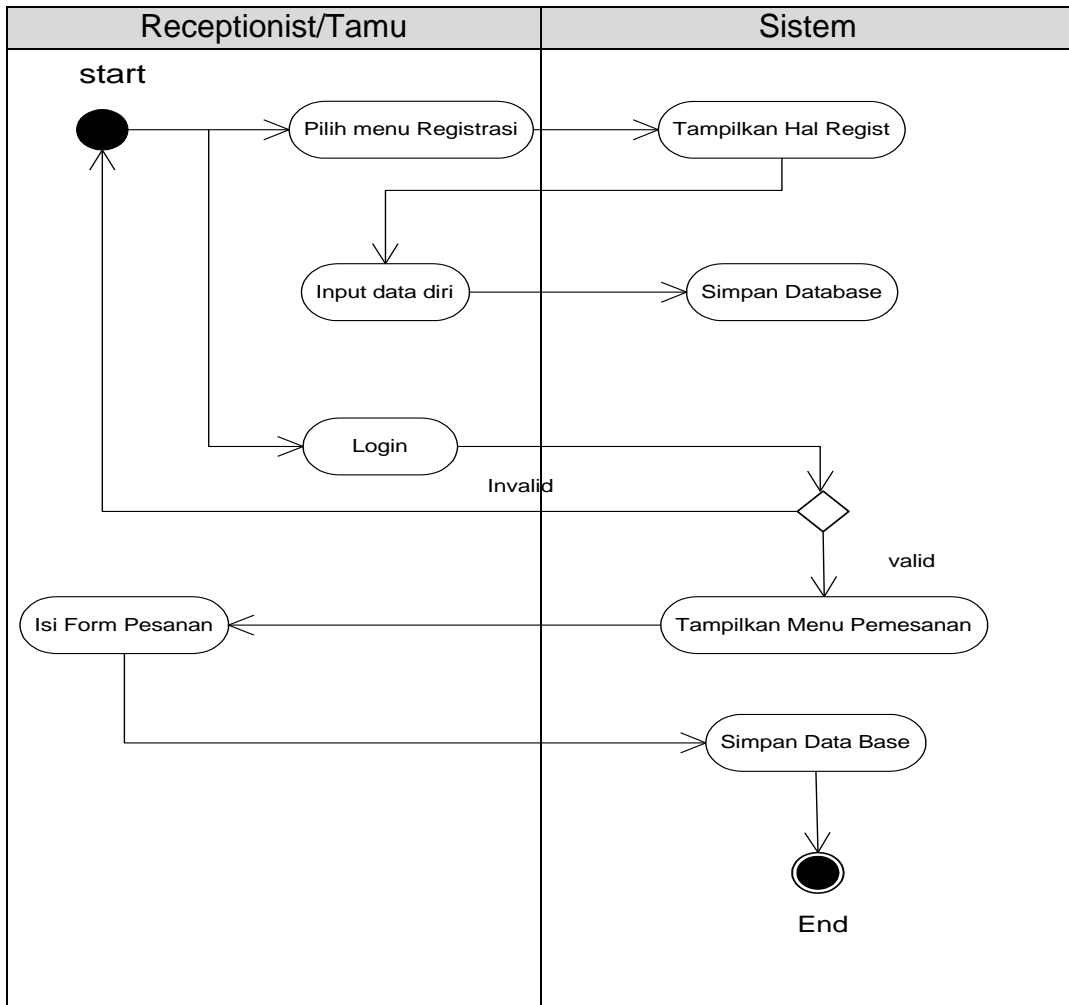
Dan untuk aktifitas atau kegiatan informasi tentang seorang tamu adalah sebagai berikut :



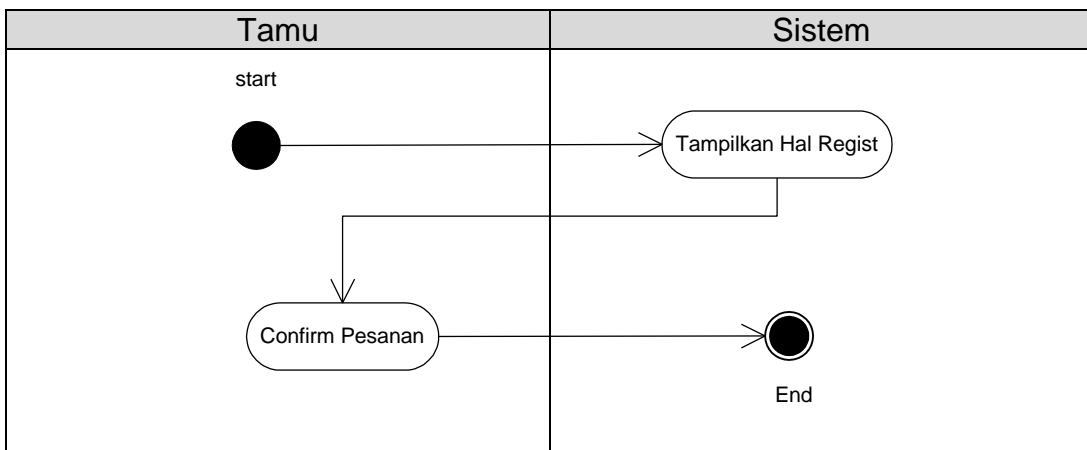
Gambar 3. Activiti Diagram Informasi



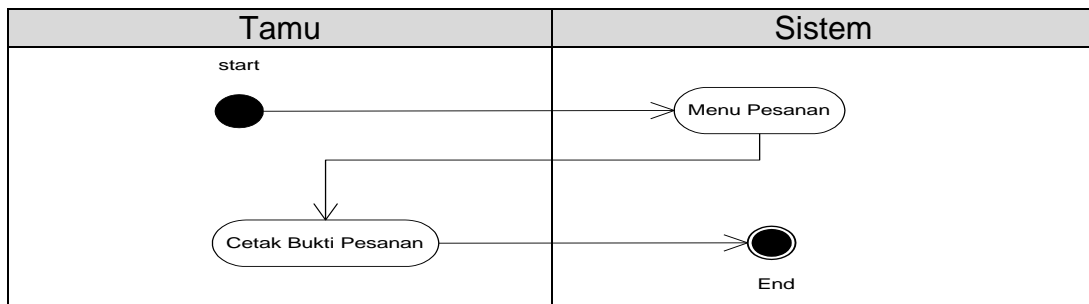
Gambar 4. Activiti Diagram Guest Book



Gambar 5. Aktiviti Diagram Reservasi



Gambar 6. Aktiviti Diagram Konfirmasi Pemesanan



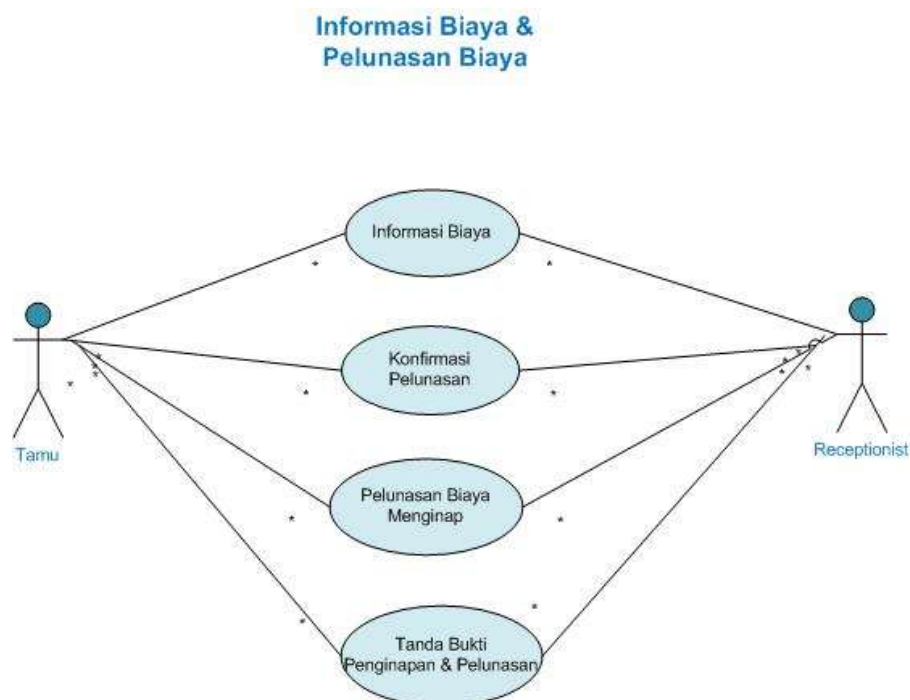
Gambar 7. Aktiviti Diagram Bukti Pesanan

B. Rancangan Pembayaran Biaya & Pelunasan Biaya

Mengenai informasi biaya dapat dilihat melalui website, dan pembiayaan pihak tamu dan receptionist ada kesepakatan terlebih dahulu, apakah tamu ingin melunasi biaya penginapan secara langsung atau tidak. Tetapi tamu wajib membayar biaya muka setengahnya dari harga yang di tentukan, ini menghindari tamu yang kurang bertanggung jawab. Dan sisanya bisa di bayar setelah tamu akan melakukan check out.

Pihak hotel tidak lagi mengumpulkan data-data semua pengeluaran, karena

fasilitas apa saja yang telah di gunakan oleh tamu maka datanya sudah tersimpan di dalam database server. Tamu bisa konfirmasi pelunasan biaya berapa uang yang akan mereka keluarkan dan mereka bisa mendownload rincian biayanya di website resmi hotel, dan mereka bisa membayarnya ketika mereka akan check out dari kamar hotel. Dan bukti penginapan dan total pelunasan biaya penginapan secara otomatis akan tercetak dan receptionist memberikan tanda bukti tersebut kepada pihak tamu.



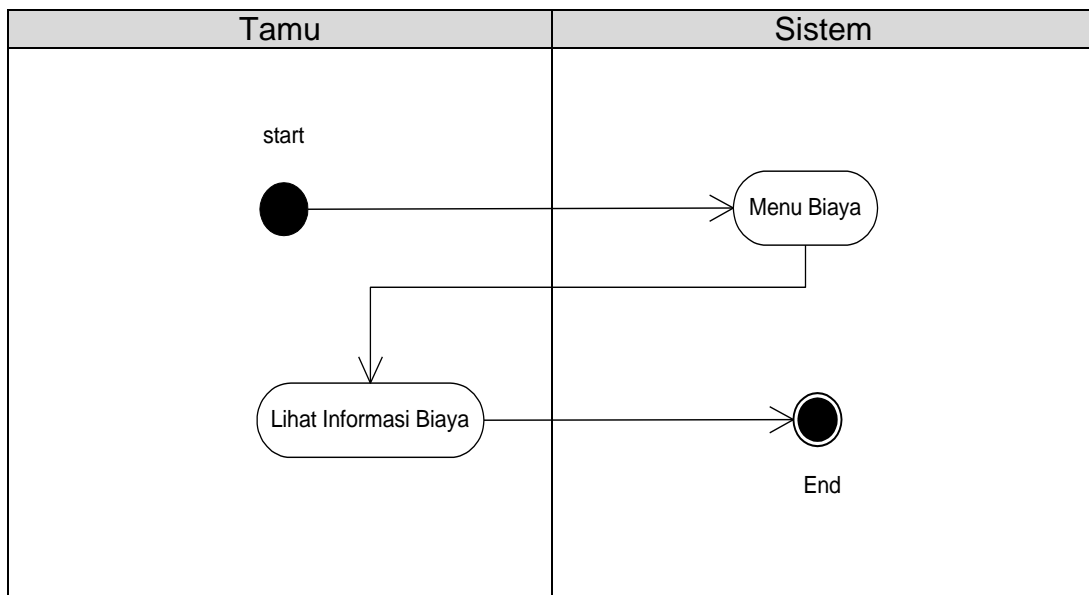
Gambar 8. Use Case Informasi Biaya & Pelunasan Biaya

Berdasarkan gambar diatas terdapat 4 Use Case, dengan Keterangan sebagai berikut :

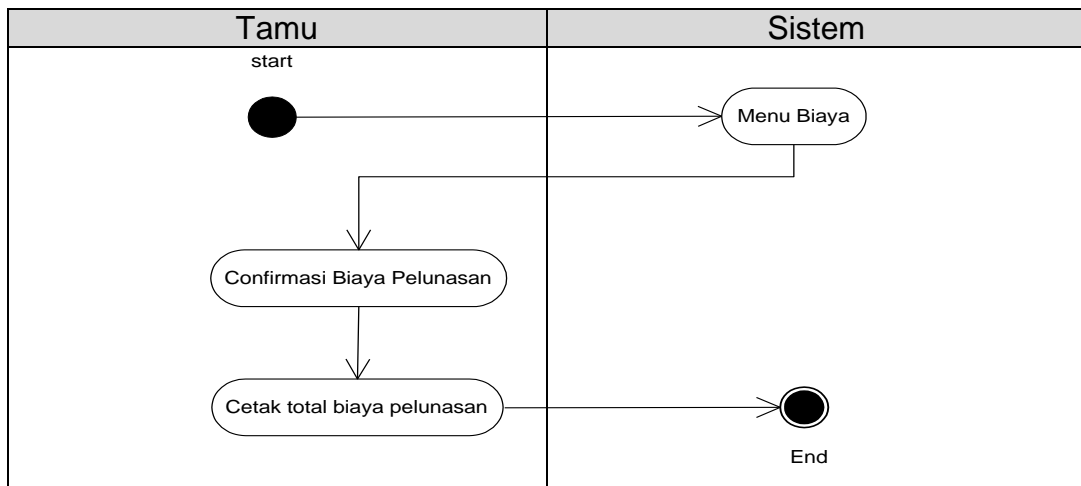
1. Use Case : Informasi Biaya
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Tamu melihat informasi biaya melalui website, receptionist akan membantu apabila informasi kurang jelas, melalui telepon.
2. Use Case : Konfirmasi Pelunasan
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : Receptionist memberikan Informasi konfirmasi pelunasan kepada tamu, dan tamu bisa mendownload rincian biayanya melalui website.

3. Use Case : Pelunasan Biaya Menginap
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : setelah mengetahui biayanya, tamu wajib melunasi biaya selama menginap sebelum tamu melakukan check out.
4. Use Case : Tanda Bukti Penginapan & Pelunasan
 Pelaku : Tamu dan Receptionist
 Keterangan : setelah lunas, maka akan diberi tanda bukti penginapan dan pelunasan biaya.

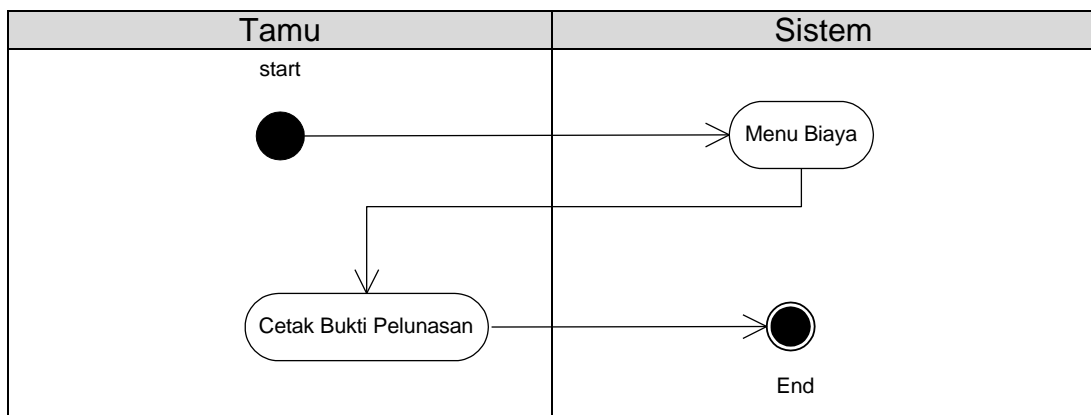
Dan untuk aktifitas atau kegiatan informasi tentang seorang tamu adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Activiti Diagram Informasi biaya



Gambar 10. Aktiviti Diagram Konfirmasi Pelunasan Biaya Menginap



Gambar 11. Aktiviti Diagram Tanda Bukti Biaya Pelunasan

C. Rancangan Basis Data

1. Tabel Tamu

Nama File : Tamu

Kunci File : id_Tamu

Keterangan : Digunakan untuk menyimpan data tamu

Tabel 1. Tamu

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_tamu	Varchar	5	User Id untuk login
2	Nama_pemesan	Varchar	15	Nama user
3	alamat	Varchar	30	alamat User
4	telepon	Int	10	telepon _user

2. Tabel Reservasi

Nama File : Reservasi

Kunci File : id_reservasi

Keterangan : Digunakan untuk mengolah data pemesanan

Tabel 2. Reservasi

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	Id_resevasi	Varchar	5	User Id untuk reservasi
2	email	Varchar	15	Email user
3	Jenis kamar	Varchar	10	Nama jenis kamar
4	Tgl_check_in	Int	15	Tgl masuk user
5	Tgl_check_out	Int	15	Tgl keluar user
6	Jumlah_kamar	Varchar	10	Nomor urut kamar
7	Id_tamu	Varchar	5	User Id untuk login
8	kebangsaan	Varchar	15	Nama Kebangsaan user
9	pekerjaan	Varchar	10	Nama pekerjaan user
10	Total harga	Bigint	-	Jumlah uang

3. Tabel Detail

Nama File :detail

Kunci File : id_reservasi

Keterangan : Digunakan untuk mengolah data detail

Tabel 3. Detail

No	Nama_File	Type	Length	Keterangan
1	Id_resevasi	Varchar	5	User Id untuk reservasi
2	No_kamar	Varchar	10	Nama kamar

4. Tabel Kamar

Nama File : kamar

Kunci File : no_kamar

Keterangan : Digunakan untuk data penjualan kamar

Tabel 4. Kamar

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	Jenis_kamar	Varchar	10	Nama kamar
2	No_kamar	Varchar	10	No urut kamar
3	Harga_weekday	int	10	Jumlah uang
4	Harga_weekend	int	10	Jumlah uang

5	Status_kamar	Varchar	10	Status kamar
6	Harga_high_season	int	15	Jumlah uang

5. Tabel Tipe Kamar

Nama File : Tipe kamar

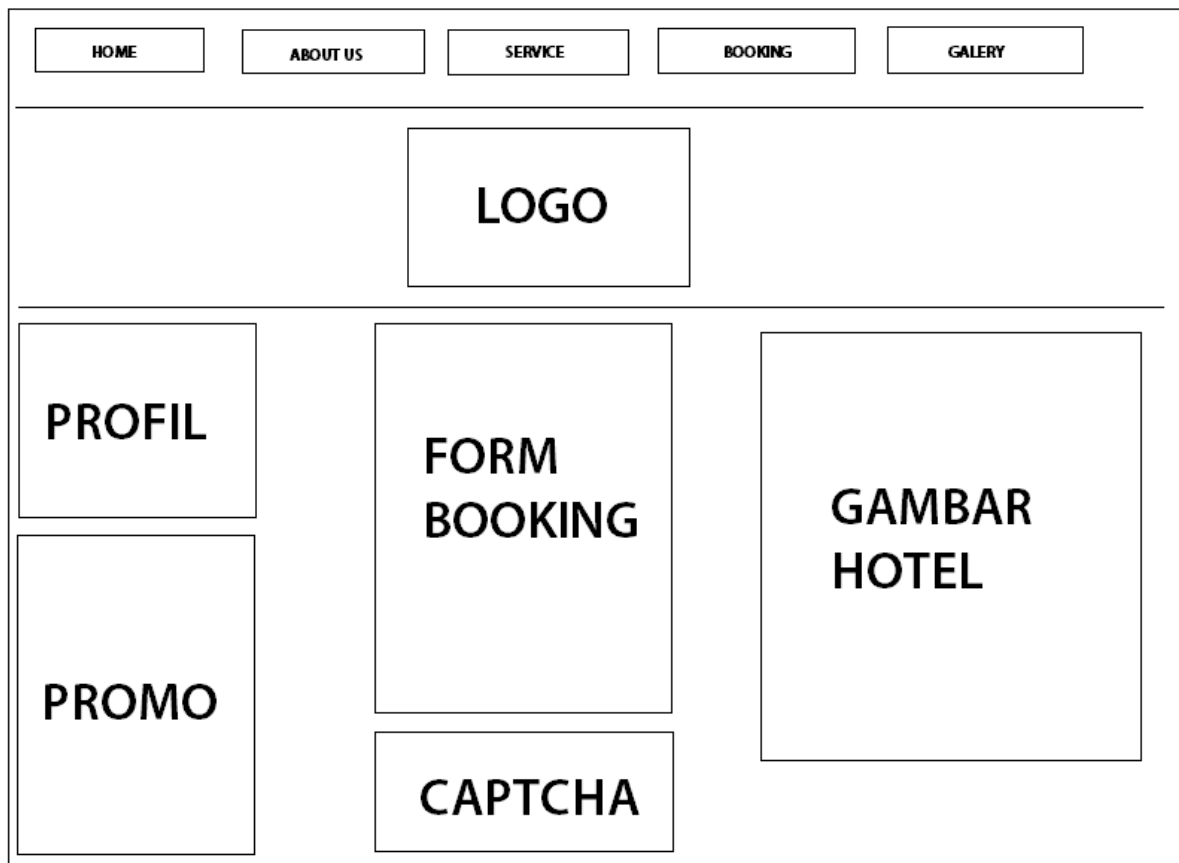
Kunci File : no_Type kamar

Keterangan : Digunakan untuk data penjualan kamar

Tabel 5. Tipe Kamar

Field	Type	Panjang	Ket
Id_type	Int	10	No type kamar
Nama_kamar	Varchar	15	Nama kamar
Harga	Int	8	Jumlah Uang

D. Rancangan Tampilan Sistem Pemesanan Kamar



Gambar 12. Tampilan Sistem Pemesanan Kamar

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel dapat memudahkan receptionist untuk melakukan pengolahan data reservasi hotel yang meliputi kamar yang tersedia, biaya sewa kamar, dan semua fasilitas hotel yang dapat digunakan oleh tamu.
2. Tamu hotel dapat memanfaatkan media internet untuk proses reservasi hotel secara online. Hal ini dapat meningkatkan loyalitas tamu terhadap hotel.
3. Perancangan sistem informasi pemesanan kamar ini dapat dikembangkan lebih lanjut secara terintegrasi dengan sistem lain yang terdapat pada hotel, sehingga menjadi lebih lengkap dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jogiyanto. Analisa dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta : C.V Andi OFFSET, 2005
2. M.Scott, George. Prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001
3. Kumorotomo, Wahyu. Dkk. Sistem Informasi Manajemen dalam Organisasi – organisasi Publik. Yogyakarta, 1994
4. A.S, Rosa. Salahuddin, M. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung, 2011
5. Kurtiswan, Solikin. Dkk. Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web (Studi Kasus: Hotel Surya Pangandaran), Politeknik Telkom Bandung, 2012.
6. Setiawan, Elisabet. Aplikasi Komputer Berbasis Web untuk Menangani Reservasi, Check-In, dan Check-Out Secara Online dengan Studi Kasus “Hotel Cipaku Indah” – Bandung, *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha*.
7. <http://tatagraha.com/pengertian-hotel/>
8. <http://www.kamusbesar.com>
9. <http://nti0402.wordpress.com/2011/11/08/perbedaan-pendekatan-terstruktur-dan-pendekatan-objek/>