

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI
SEWA KAMAR HOTEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS
HOTEL GREN MANDARIN PEKALONGAN)**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat
mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada
Program Studi Teknik Informatika
Jenjang Program Strata-1



Oleh :

Beni Wibowo
09.01.53.0073

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)**

SEMARANG

[2014]

PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR

Saya, Beni Wibowo dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI SEWA
KAMAR HOTEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS HOTEL GREN
MANDARIN PEKALONGAN)**

adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.



(Beni Wibowo)
09.01.53.0073

Disetujui oleh Pembimbing

Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir

Semarang, Juli 2014



(Jati Sasongko Wibowo, S.Kom, M.Cs)
Pembimbing

HALAMAN PENGESAHAN

**"RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI SEWA KAMAR HOTEL
BERBASIS WEB (STUDI KASUS HOTEL GREN MANDARIN PEKALONGAN)"**

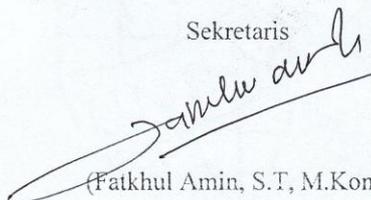
Telah dipertahankan di depan tim dosen penguji Tugas Akhir Fakultas Teknologi Informasi
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dan diterima sebagai salah satu
syarat guna menyelesaikan Jenjang Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika.

Semarang, September 2014

Ketua


(Dewi Handayani UN, S.Kom, M.Kom)

Sekretaris



(Fatkhul Amin, S.T, M.Kom)

Anggota



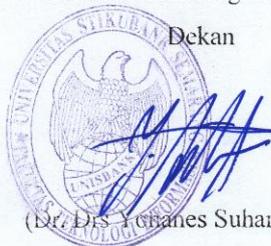
(Herny Februariyanti, ST, M.Cs)

MENGETAHUI :

UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Fakultas Teknologi Informasi

Dekan



(Dr. Des. Teganes Suhari, M.MSI)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tanamkanlah pemikiran
Kamu akan menemui tindakan
Tanamkanlah tindakan
Kamu akan menemui kebiasaan
Tanamkanlah kebiasaan
Kamu akan menunai watak
Tanamkanlah watak
Kamu akan menemui nasibmu

(Bernand Show)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karyaku ini untuk kedua orang tuaku yang kucintai, sayangi dan kasihi sekaligus panutanku yang telah melahirkan, membesarkan dan mendidik dengan doa, kasih sayang dan cinta yang tulus untukku.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI SEWA
KAMAR HOTEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS HOTEL GREN
MANDARIN PEKALONGAN)**

Beni Wibowo (09.01.53.0073)

Abstrak

Hotel Gren Mandarin Pekalongan yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa perhotelan, saat ini membutuhkan suatu media promosi yang dapat diakses secara online oleh masyarakat luas agar mendapatkan informasi tentang fasilitas yang dimiliki oleh Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

Pengembangan sistem informasi dan reservasi pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web dibuat sebagai media informasi dengan spesifikasi yang lebih interaktif bagi Hotel Gren Mandarin Pekalongan dan dapat dikenal oleh masyarakat maupun calon wisatawan dalam negeri maupun luar negeri (mancanegara).

Hadirnya sistem informasi dan reservasi pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan diharapkan dapat memberikan sarana dan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan reservasi kamar secara online.

Kata Kunci :

Sistem informasi, reservasi kamar, online, website

Semarang, Juli 2014

Pembimbing



(Jati Sasongko Wibowo, S.Kom, M.Cs)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat dan karuniaNya akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir guna memenuhi persyaratan dalam menempuh ujian akhir pada Fakultas Teknologi Informasi UNISBANK. Dalam laporan karya ilmiah ini, dibahas mengenai Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Sewa Kamar Hotel Berbasis Web (Studi Kasus Hotel Gren Mandarin Pekalongan). Hasil dari penelitian dianalisa berdasarkan teori yang ada untuk kemudian dibuat kesimpulan. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini banyak sekali bimbingan, saran dan bantuan yang penulis terima dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya terutama kepada :

- A. Bapak DR. H. Hasan Abdul Rozak, S.H.,C.N selaku Rektor UNISBANK.
- B. Bapak Dr. Drs. Yohanes Suhari, M.MSI selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
- C. Bapak Jati Sasongko Wibowo, S.Kom, M.Cs selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
- D. Bapak Jati Sasongko Wibowo, S.Kom, M.Cs selaku Pembimbing.
- E. Semua pihak yang membantu atas selesainya laporan ini.

Akhirnya penulis hanya bisa berharap semoga tugas ini dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya kepada semua pihak.

Semarang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto/Persembahan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	5
1.5.1. Obyek Penelitian	5
1.5.2. Jenis Data.....	5
1.5.3. Sumber Data	6
1.5.4. Metode Pengumpulan Data	6

1.5.5. Metodologi Pengembangan Sistem	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian.....	11
2.2. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu	20
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1. Sistem Infomasi.....	22
3.1.1. Konsep Dasar Sistem.....	22
3.1.2. Karakteristik Sistem	23
3.1.3. Klasifikasi Sistem.....	25
3.1.4. Sistem Informasi.....	26
3.1.5. Kegiatan Sistem Informasi	27
3.2. Reservasi Hotel	28
3.3. Internet dan <i>World Wide Web</i>	29
3.3.1. Pengertian Internet.....	29
3.3.2. <i>Internet Service Provider (ISP)</i>	31
3.3.3. IP Address	32
3.3.4. <i>E-mail</i>	37
3.3.5. <i>World Wide Web (WWW)</i>	38
3.3.6. Perbedaan WWW dengan Internet	39
3.3.7. <i>Browser</i> atau <i>Web Browser</i>	39
3.3.8. Perbedaan antara Intranet, Extranet, dan Internet	41

3.3.9. Perangkat Lunak <i>Web Server</i>	42
3.3.10. Perangkat Keras <i>Web Server</i>	43
3.3.11. <i>Web Hosting</i>	44
3.4. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	44

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perencanaan Kebutuhan Sistem	53
4.1.1. Perencanaan Kebutuhan Pemakai	53
4.1.2. Perencanaan Kebutuhan Data.....	55
4.1.3. Perencanaan Kebutuhan Perangkat Lunak.....	60
4.2. Perancangan Sistem.....	61
4.2.1. Use case Diagram.....	61
4.2.2. Class Diagram	62
4.2.3. Activity Diagram.....	63
4.2.4. Perancangan Tabel	82
4.3. Struktur Menu.....	84
4.4. Perancangan Halaman Website	85
4.4.1. Halaman Utama.....	85
4.4.2. Halaman Profil	86
4.4.3. Halaman Kontak.....	87
4.4.4. Halaman Login Tamu.....	88
4.4.5. Halaman Reservasi.....	89
4.4.6. Halaman Info Kamar	90
4.4.7. Halaman Info Bayar	91

4.4.8. Halaman <i>Feedback</i>	92
4.4.9. Halaman <i>Login Admin</i>	93
4.4.10. Halaman Utama Administrator	94
4.4.11. Halaman Laporan Reservasi.....	95
4.4.12. Halaman Laporan <i>Feedback</i>	96
4.4.13. Halaman Konfirmasi Pembayaran	97
4.4.14. Halaman Laporan Tagihan Reservasi	98
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM	
5.1. Implementasi <i>Software</i>	99
5.2. Implementasi <i>Hardware</i>	101
5.3. Pemilihan <i>Brainware</i>	101
5.4. Implementasi Program.....	102
5.4.1. Halaman Utama User Umum	102
5.4.2. Halaman <i>About Us</i>	103
5.4.3. Halaman <i>Contact Us</i>	104
5.4.4. Halaman Reservasi Kamar	105
5.4.5. Halaman Informasi Kamar	107
5.4.6. Halaman Konfirmasi Pembayaran	108
5.4.7. Halaman <i>Feedback</i>	109
5.4.8. Halaman Login Admin.....	110
5.4.9. Halaman Laporan Data Reservasi	111
5.4.10. Halaman Laporan Data Pembayaran.....	112
5.4.11. Halaman Laporan <i>Feedback</i>	113

6.1. Kesimpulan.....	114
6.2. Saran-saran	115

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Klasifikasi Diagram UML	45
Gambar 4.1. Denah Kamar Hotel Gren Mandarin Pekalongan	58
Gambar 4.2. Detail Kamar Hotel Gren Mandarin Pekalongan.....	59
Gambar 4.3. Fasilitas Hotel Gren Mandarin Pekalongan	59
Gambar 4.4. Foto Hotel Gren Mandarin Pekalongan	60
Gambar 4.5. Use Case Diagram.....	61
Gambar 4.6. Class Diagram	62
Gambar 4.7. Activity Diagram User Non-Member	63
Gambar 4.8. Activity Diagram Admin	64
Gambar 4.9. Activity Diagram User Member	65
Gambar 4.10. Struktur Menu Sistem Informasi Reservasi Kamar Berbasis Web	84
Gambar 4.11. Perancangan Halaman Utama Website	85
Gambar 4.12. Perancangan Halaman Profil Website.....	86
Gambar 4.13. Perancangan Halaman Profil Website.....	87
Gambar 4.14. Perancangan Halaman Login Tamu.....	88
Gambar 4.15. Perancangan Halaman Reservasi	89
Gambar 4.16. Perancangan Halaman Info Kamar	90
Gambar 4.17. Perancangan Halaman Info Bayar.....	91
Gambar 4.18. Perancangan Halaman <i>Feedback</i>	92
Gambar 4.19. Perancangan Halaman <i>Login Admin</i>	93

Gambar 4.20.	Perancangan Halaman Utama Administrator.....	94
Gambar 4.21.	Perancangan Halaman Laporan Reservasi.....	95
Gambar 4.22.	Perancangan Halaman Laporan <i>Feedback</i>	96
Gambar 4.23.	Perancangan Halaman Laporan Konfirmasi Pembayaran	97
Gambar 4.24.	Perancangan Halaman Laporan Tagihan Reservasi.....	98
Gambar 5.1.	Menu Utama User Umum.....	102
Gambar 5.2.	Halaman <i>About Us</i>	103
Gambar 5.3.	Halaman <i>Contact Us</i>	104
Gambar 5.4.	Halaman Awal Reservasi Kamar	105
Gambar 5.5.	Halaman Reservasi Kamar.....	106
Gambar 5.6.	Halaman Data User	106
Gambar 5.7.	Halaman Informasi Kamar.....	107
Gambar 5.8.	Halaman Konfirmasi Pembayaran	108
Gambar 5.9.	Halaman <i>Feedback</i>	109
Gambar 5.10.	Halaman Login Admin	110
Gambar 5.11.	Halaman Data Reservasi	111
Gambar 5.12.	Halaman Laporan Data Pembayaran.....	112
Gambar 5.13.	Halaman Laporan <i>Feedback</i>	113

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1. Notasi Diagram <i>Use Case</i>	47
Tabel 3.2. Notasi Diagram <i>Class</i>	49
Tabel 3.3. Notasi Diagram <i>Activity</i>	50
Tabel 3.4. Notasi Diagram <i>Sequence</i>	52
Tabel 4.1. Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak.....	60
Tabel 4.2. Member	82
Tabel 4.3. Kamar	82
Tabel 4.4. Reservasi	82
Tabel 4.5. Feedback.....	83
Tabel 4.6. Login	83
Tabel 5.1. Spesifikasi minimal <i>hardware</i>	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini dunia teknologi dan informasi perkembangannya sangat pesat, khususnya dunia komputer. Komputer saat ini merupakan kebutuhan manusia di dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin berperan di dalam dunia pekerjaan. Dengan menggunakan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat.

Salah satu piranti teknologi adalah internet, yaitu sebuah jaringan online global tanpa batas yang menyediakan berjuta jenis informasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, banyak hotel-hotel yang menggunakan fasilitas internet dalam sistem pemesanan kamar. Hal ini disebabkan karena metode ini dipandang memiliki beberapa keuntungan lain bila dibandingkan dengan sistem pemesanan kamar secara langsung, yang mana akan mempengaruhi perilaku dari hotel tersebut baik dari segi manajemen maupun pemesanan dan layanan informasi yang diberikan.

Hotel Gren Mandarin sebagai salah satu hotel berbintang di kota Pekalongan merupakan hotel yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas hotel dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Selama ini, sistem sewa

kamar yang ada di Hotel Gren Mandarin masih dilakukan dengan cara melakukan pencatatan buku reservasi sehingga sistem tersebut perlu dibenahi. Beberapa sistem yang dinilai perlu dibenahi adalah sistem pemesanan sewa kamar, sistem check-in, sistem check-out. Sistem tersebut perlu dibenahi dengan sistem baru yang terkomputerisasi berbasis web yang dinilai lebih efisien.

Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah sistem pemesanan kamar hotel baru yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI SEWA KAMAR HOTEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS HOTEL GREN MANDARIN PEKALONGAN)”**. Sistem ini direncanakan akan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana mengembangkan sistem informasi reservasi online yang mudah untuk digunakan (*user friendly*) dalam mengelola data - data pemesanan yang ada.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan sampai pada maksud dan tujuan yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah yang dibahas, sebagai berikut :

1. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan kamar yang ada di Hotel Gren Mandarin Pekalongan.
2. Sistem reservasi kamar dibagi menjadi dua bagian, yaitu :
 - a. Reservasi Tidak Langsung yaitu ketika pelanggan melakukan reservasi melalui website hotel dengan melakukan prosedur reservasi.
 - b. Reservasi Langsung yaitu ketika pelanggan melakukan reservasi di komputer hotel dengan inputan data *receptionist*.
3. Reservasi tidak langsung hanya dapat dilakukan setelah pengguna atau pengunjung web mendaftarkan diri sebagai pelanggan dan melakukan login dengan identitas pelanggan di Hotel Gren Mandarin Pekalongan.
4. Pembayaran reservasi tidak langsung dilakukan melalui transfer Bank, dengan ketentuan minimal uang muka 30% dan akan hangus jika pelanggan tidak membayar dua hari setelah melakukan input data reservasi.
5. Tagihan hanya terbatas pada tagihan sewa kamar saja, tanpa melibatkan tagihan restorasi, *laundry* dan sebagainya.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan dan penulisan tugas akhir ini adalah membuat suatu sistem informasi untuk membantu memudahkan proses pemesanan kamar yang terkomputerisasi, membantu perhitungan pembayaran yang harus dibayar oleh tamu dan mengetahui persediaan kamar yang kosong.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Bagi Hotel Gren Mandarin Pekalongan
 - a. Sebagai media promosi hotel, sehingga dapat lebih dikenal oleh berbagai pihak luar.
 - b. Mempermudah pihak pengelola hotel dalam mengelola data pemesanan (booking) kamar oleh pelanggan.
2. Bagi Akademik

Hasil penulisan ini dapat dijadikan sebagai salah satu tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik maupun mahasiswa didalam pengembangan proses belajar mengajar.
3. Bagi Penulis

Agar dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat selama kuliah di UNIVERSITAS STIKUBANK SEMARANG.

1.5. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan perantara teknik tertentu. Dalam penyusunan skripsi ini, akan menggunakan beberapa metodologi penelitian yaitu :

1.5.1. Obyek Penelitian

Dalam metodologi penelitian penulis mengambil objek penelitian pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

1.5.2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Jenis data kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data tidak dalam bentuk angka, meliputi informasi tentang pemesanan kamar hotel secara online pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

2. Data Kuantitatif

Jenis data kuantitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk angka seperti data jumlah kamar yang kosong dan harga sewa kamar yang ditawarkan oleh Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

1.5.3. Sumber Data

1. Data Primer

Yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber data tersebut yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu data-data yang diperoleh dari observasi dan survey atau pengamatan langsung, yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi diantaranya data-data tentang profil

Hotel Gren Mandarin Pekalongan dan data-data tentang sistem sistem pemesanan kamar pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari data penulis dalam bentuk yang sudah jadi yang bersifat informasi dan kutipan, baik dari internet maupun literatur, pustaka, jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dibuat.

1.5.4. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pimpinan Hotel Gren Mandarin Pekalongan tentang masalah yang sering dihadapi dalam pemesanan kamar pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan serta mengenai sejarah berdirinya Hotel Gren Mandarin Pekalongan.

2. Observasi

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan riset untuk mengamati secara langsung proses pemesanan kamar pada Hotel Gren Mandarin Pekalongan selama 1 bulan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi dalam penelitian.

1.5.5. Metodologi Pengembangan Sistem

Prototyping adalah proses menghasilkan sebuah *prototype*. *Prototype* itu sendiri merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu, *prototype* membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem menggunakan *prototype* adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan pemakai

Pada tahap awal ini pengembang dan pemakai sistem bertemu, kemudian pemakai sistem menjelaskan tentang kebutuhan sistem kepada pengembang.

2. Membangun prototipe

Pengembang mulai membuat prototipe sesuai dengan kebutuhan sistem yang diminta oleh pemakai sistem.

3. Menguji prototipe

Pemakai sistem menguji dan menggunakan prototipe kemudian memberikan masukan apabila pemakai sistem masih menemukan beberapa hal yang kurang sesuai dengan kebutuhan sistem.

4. Memperbaiki prototipe

Pengembang melakukan modifikasi terhadap sistem yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan keinginan dan masukan dari pemakai sistem.

5. Mengembangkan versi produksi

Pengembang merampungkan sistem sesuai dengan keinginan & masukan terakhir dari pemakai sistem, jika prototipe sudah lengkap dan sesuai dengan keinginan pemakai sistem, maka proses iterasi dihentikan.

(Abdul Kadir, 2005 : 417)

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

BAB III LANDASAN TOERI

Bab ini berisi tentang kajian teori yang digunakan untuk mendukung penyusunan tugas akhir, baik teori secara umum maupun teori secara khusus.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini penulis menguraikan tentang gambaran secara umum mengenai Hotel Gren Mandarin Pekalongan yang meliputi sejarah singkat Hotel Gren Mandarin Pekalongan, struktur organisasi, *job discription*, narasi sistem, analisa sistem dan perancangan sistem baru yang digambarkan dengan metode pendekatan berorientasi objek.

BAB V IMPLEMENTASI

Menjelaskan tentang penerapan program atau prosedur-prosedur serta tampilan program secara umum.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dibuat dan menjelaskan cara menggunakan aplikasi yang telah diterapkan secara detail.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian

Penelitian tentang sistem informasi reservasi kamar hotel berbasis web, sebelumnya telah banyak dilakukan diantaranya adalah Suhendri (2009), mengemukakan tentang sistem informasi hotel Karlita International berbasis web di kota Tegal. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk membuat web sebagai media informasi dengan spesifikasi yang lebih interaktif bagi Hotel Karlita International di Tegal. Karena selama ini promosi atau publikasi tentang hotel tersebut hanya dilakukan dengan melalui periklanan yang ada, antara lain media cetak, misalnya surat kabar,

brosur, dan radio. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan agar hotel Karlita akan dikenal oleh sebagian pengguna internet, dengan adanya informasi yang lengkap akan mempengaruhi calon pengunjung dalam memilih hotel yang akan digunakan, adanya tambahan informasi secara cepat yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan kebijakan atau pengambilan keputusan. Metodologi penelitian yang digunakan meliputi metode studi pustaka, metode pengumpulan data, metode wawancara. Web yang dirancang terdiri dari 14 (empat belas) halaman web yaitu halaman *home* (index) yang merupakan halaman utama website, galeri menampilkan foto gedung perusahaan beserta fasilitas-fasilitasnya, profil menampilkan informasi sejarah perusahaan, kontak kami, menampilkan lokasi dan nomor telepon perusahaan, info kamar menampilkan informasi kamar yang terdapat pada Hotel Karlita Tegal, reservasi kamar berfungsi bagi user untuk melakukan reservasi kamar pada Hotel Karlita Tegal, lokasi hotel, menampilkan denah beserta informasi lokasi Hotel Karlita Tegal, info bayar, berfungsi bagi user untuk melakukan konfirmasi pembayaran secara online pada Hotel Karlita Tegal, buku tamu, berfungsi bagi user yang ingin mengirim komentar terhadap Hotel Karlita Tegal, login admin, berfungsi bagi admin untuk melakukan login ke halaman utama administrator, utama admin, berfungsi bagi admin untuk memonitor laporan reservasi dan laporan tamu, laporan reservasi berfungsi bagi admin untuk memonitor reservasi kamar yang dilakukan oleh user, untuk mengupdate data kamar yang tersedia atau jumlah kamar yang kosong, dan memonitor data pembayaran

reservasi user, update laporan reservasi, berfungsi untuk mengupdate data kamar yang tersedia atau jumlah kamar yang kosong, laporan tamu, berfungsi bagi admin untuk memonitor data komentar user yang dikirim ke website hotel, dan 6 (enam) tabel dalam database karlita yaitu tabel reservasi terdiri dari atribut identitas (id) nama, alamat, nomor telepon, jenis kamar. Tabel buku tamu terdiri dari atribut identitas (id) user, nama, alamat, email, komentar. Tabel admin terdiri dari atribut username, password. Tabel kamar terdiri dari atribut id kamar, jenis kamar, harga, jumlah kamar, jumlah kamar kosong. Hasil penelitian menunjukkan sistem informasi reservasi pada hotel Karlita International Tegal yang memberikan informasi letak atau lokasi perusahaan, profil perusahaan, fasilitas hotel, info kamar hotel, tarif kamar hotel dan reservasi kamar secara online melalui internet.

Fauziah Finisiawati (2009), mengemukakan tentang rancang bangun website untuk hotel Kencana Brebes. Aplikasi ini memberikan informasi fasilitas apa saja yang dimiliki oleh hotel Kencana Brebes, informasi letak atau lokasi perusahaan, profil perusahaan, informasi kamar hotel, tarif kamar hotel dan reservasi kamar secara online melalui internet. Informasi yang disajikan melalui aplikasi ini adalah informasi yang global dan informasi dari hotel Kencana Brebes untuk mendapatkan data yang akurat. Dengan menggunakan aplikasi ini, user dapat melihat informasi lokasi, alamat, nomer telepon, dan foto hotel, kamar, denah kamar, dan fasilitas hotel. Web yang dirancang terdiri dari 11 (sebelas) halaman web yaitu halaman *home* (index) yang merupakan halaman utama website, halaman fasilitas

merupakan tampilan halaman fasilitas yang dimiliki oleh hotel Kencana, halaman tujuan wisata menampilkan beberapa tempat wisata yang menjadi andalan Kabupaten Brebes, halaman buku tamu berfungsi bagi pengunjung website untuk memberikan komentar, saran maupun kritikan, halaman login check-in berfungsi bagi user yang ingin melakukan check-in secara online, halaman online check-in memberikan informasi masing-masing kamar yang tersedia di hotel Kencana Brebes, yaitu meliputi jenis kamar, harga kamar, jumlah kamar yang tersedia , jumlah kamar kosong, jumlah kamar terisi, halaman login administrator berfungsi bagi admin untuk menuju ke halaman utama administrator, halaman utama administrator berfungsi bagi admin untuk memonitor data cekin online user, data pesan atau komentar user dan berfungsi untuk mengupdate data jumlah kamar yang terisi dan jumlah kamar yang kosong, halaman pesan check-in berfungsi bagi admin untuk memonitor data check in online yang masuk pada website Hotel Kencana Brebes, halaman update data kamar berfungsi bagi admin untuk mengupdate data kamar hotel, halaman pesan user menampilkan seluruh data pesan atau komentar yang telah dikirim oleh user yang melakukan browsing di website, Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi hotel Kencana Brebes, diantaranya informasi jumlah kamar yang masih kosong, dan reservasi kamar secara online sesuai yang diinginkan pengguna sistem.

Tacizio Jose Dos sanos De Jesus (2010), mengemukakan tentang sistem informasi dan reservasi pada hotel Mahkota Timor Leste berbasis web, karena sistem pemesanan kamar yang dilakukan oleh pengunjung

selama ini yaitu dengan cara datang langsung ke Hotel Timor International, kemudian resepsionis hotel memberikan informasi kamar kosong yang tersedia serta biaya masing-masing kamar untuk dipilih pengunjung. Pengunjung yang ingin melakukan pemesanan atau *booking* kamar harus menunjukkan kartu identitas untuk di data oleh resepsionis hotel. Sebelum diberikan kunci kamar, pengunjung yang telah melakukan *booking* kamar harus membayar biaya sewa kamar yang dipilih. Hal tersebut akan sangat mempengaruhi pendapatan yang diperoleh Hotel Timor International, karena :

1. Masyarakat yang tidak secara langsung datang ke Hotel Timor International tidak bisa melakukan pemesanan kamar atau mendapat informasi hotel secara lengkap.
2. Hotel Timor International kurang dikenal oleh masyarakat luas terutama masyarakat dari luar kota, karena belum memiliki website.
3. Pendataan pemesanan kamar yang dilakukan oleh resepsionis kurang efektif karena masih menggunakan cara manual sehingga untuk membuat laporan pemesanan kamar pada setiap bulan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini berpengaruh terhadap kurang cepatnya pimpinan dalam mengambil keputusan, karena pimpinan tidak bisa mengetahui laporan pemesanan setiap saat sesuai kebutuhannya.

Adapun sistem yang di bangun adalah sistem informasi dan reservasi pada Hotel Timor International. Sistem ini memiliki dua halaman menu utama yaitu untuk tamu dan untuk administrator perusahaan. Menu utama

tamu terdiri dari halaman profil, halaman kontak kami, halaman reservasi kamar, halaman informasi kamar, halaman konfirmasi pembayaran, dan halaman *feedback* atau buku tamu. Sedangkan menu administrator terdiri dari halaman halaman *login* admin, halaman laporan data tamu, halaman laporan data reservasi, dan halaman laporan *feedback* tamu. Aplikasi ini dibuat sebagai media informasi dengan spesifikasi yang lebih interaktif bagi Hotel Mahkota Timor Leste agar dapat dikenal oleh masyarakat maupun calon wisatawan dalam negeri maupun luar negeri (mancanegara). Hadirnya sistem informasi dan reservasi pada hotel Mahkota Timor Leste diharapkan dapat memberikan sarana dan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan reservasi kamar secara online. Metodolologi penelitian yang digunakan meliputi metode studi pustaka, metode pengumpulan data, metode wawancara. Aplikasi ini berisi beberapa menu yaitu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, dan *feedback*. Aplikasi ini di buat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL digunakan dalam pembuatan *database*.

Sari Wahyuningsih (2010), mengemukakan tentang analisis dan perancangan sistem informasi reservasi online berbasis web pada hotel Rumah Palagan Yogyakarta. Bisnis perhotelan di Yogyakarta berkembang sangat pesat, hal ini dikarenakan kota Yogyakarta merupakan kota pariwisata. Setiap tahunnya banyak sekali wisatawan asing maupun lokal yang berlibur di Yogyakarta. Perkembangan ini mengakibatkan meningkatnya persaingan dalam bisnis perhotelan. Para pemilik hotel

semakin berusaha memberikan layanan terbaik dari hotelnya. Layanan dapat berupa pelayanan pada saat pelanggan menginap di hotel tersebut dan layanan reservasi yang baik sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan reservasi. Dengan menggunakan penyebaran informasi melalui internet para pelanggan hotel dapat memenuhi kebutuhan informasi mengenai hotel, bisa berupa fasilitas hotel, harga kamar dan melakukan reservasi secara *online*. Aplikasi berbasis web yang memiliki kemampuan akses dari berbagai tempat merupakan solusi terbaik untuk permasalahan tersebut. Untuk mengetahui kelemahan sistem maka diperlukan analisis yang terdiri dari enam aspek yang biasa dikenal dengan PIECES, yaitu analisis kinerja (*Performance*) adalah kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai, informasi (*Information*) merupakan komoditas yang krusial bagi pemakai akhir, ekonomi (*Economic*) adalah penilaian sistem didalam pengurangan dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang dikembangkan, pengendalian (*Control*) berfungsi untuk menghindari dan dapat mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan atau kesalahan sistem serta untuk menjaga keamanan data dan informasi, efisiensi (*Effeciency*) berhubungan dengan bagaimana sumber daya yang ada digunakan seefisien mungkin dengan pemborosan yang paling minimal, dan pelayanan (*Services*) merupakan peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem. Aplikasi ini di bangun untuk memberikan informasi melalui internet kepada para pelanggan hotel agar dapat memenuhi kebutuhan informasi mengenai

hotel, bisa berupa fasilitas hotel, harga kamar dan melakukan reservasi secara *online*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, metode wawancara, metode kepustakaan, dan metode kearsipan. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu : dengan adanya sistem reservasi atau pemesanan secara *online*, maka diharapkan para pelanggan dapat melakukan pemesanan kamar kapan-pun dan dimana-pun selama terdapat jaringan internet, penerapan sistem ini diharapkan dapat memudahkan konsumen maupun calon konsumen untuk memperoleh informasi maupun layanan, program ini ditujukan sebagai sistem pendukung dalam hal pemesanan, pembuatan sistem sebagian mengacu pada sistem lama yang telah berjalan, acuan itu diperoleh dari proses wawancara langsung dengan pihak perusahaan dan analisis terhadap dokumen-dokumen yang sudah ada, sistem yang dibuat berfungsi sebagai perluasan dari sistem manual yang sudah berjalan dalam hal promosi dan pemberian layanan kepada pelanggan.

Windy Krismata Sari¹⁾, Sri Rahmawati, S.Kom, M.Kom²⁾, Eko Amri Jaya, S.Kom, M.Kom³⁾ (2012), mengemukakan tentang desain sistem informasi reservasi pada hotel Mangkuto Payakumbuh berbasis web. Penelitian ini dilakukan pada Hotel Mangkuto Payakumbuh, untuk mengetahui jumlah *customer* yang memesan kamar pada Hotel Mangkuto. Metode yang digunakan adalah metode lapangan, metode perpustakaan dan metode laboratorium. Didalam penelitian terdapat beberapa masalah, seperti belum adanya laporan perhari, perminggu, perbulan dan hasil laporan belum memanfaatkan komputer secara maksimal. Untuk itu perlu dilakukan

perancangan sistem dengan mengaplikasikan bahasa pemrograman PHP dengan *database* MySQL, dimana diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi. Dengan menerapkan sistem informasi reservasi hotel hasil lebih akurat dan dapat dengan cepat membuat keputusan dalam penyelesaian masalah. Sistem administrasi hotel yang ada pada Hotel Mangkuto masih memerlukan banyak perubahan, terutama untuk pendataan yang memusat pada *server* serta pengorganisasian komputer-komputer yang terhubung pada suatu jaringan. Laporan-laporan yang harus menunggu lama masih perlu diperbaiki sehingga diharapkan dapat setiap saat dipantau oleh manager hotel. Pembuatan suatu sistem *server* yang sering disebut dengan *billing* memudahkan pengoperasian yang dilakukan oleh *petugas resepsionis* hotel untuk mengentri data maupun pencarian data. Data yang masuk tidak disimpan pada komputer yang bersangkutan tempat pengentrian data tetapi langsung pada *server* yang dapat dipantau oleh pemiliknya tanpa harus menanyakan pada *petugas resepsionis* hotel. Keefektifan ini memudahkan pemilik hotel untuk mengetahui segala sesuatu yang berhubungan dengan tamu hotel maupun informasi dari tamu hotel. Pada penulisan tugas akhir ini web diimplementasikan menciptakan aplikasi sistem administrasi data pada Hotel Mangkuto , untuk dapat memudahkan pengadministrasian data hotel yang selalu dapat dipantau oleh manajer hotel. Sistem ini memiliki dua belas halaman yaitu halaman *home* merupakan menu yang dapat diakses oleh pengunjung adalah *home page*, *reservation*, *login customer*, dan *login admin*, halaman reservasi diamana pengunjung dapat melihat kamar yang

free dan kamar yang *full*, halaman registrasi dimana pengunjung dapat mengisi identitas diri agar dapat mem-*booking* kamar, halaman login customer dimana setelah pengunjung melakukan registrasi, maka pengunjung dapat melakukan login sebagai *customer* yaitu dengan cara mengisi *username* dan *password*, halaman customer merupakan menu yang dapat diakses oleh customer adalah *booking* kamar, batal *booking*, lihat data *customer*, edit data *customer*, cetak faktur, dan *logout*, halaman login admin dimana hanya dapat diakses oleh admin, halaman *page* admin merupakan menu yang dapat diakses oleh admin adalah update kamar, update data *customer*, laporan, *logout*, tambah kamar, edit kamar, dan hapus kamar, halaman laporan *check-in* berfungsi bagi admin untuk menginputkan tanggal *customer check in*, halaman tambah kamar merupakan penambahan kamar yang dilakukan oleh admin jika terjadi penambahan kamar, halaman bukti *check-in* merupakan bukti pemesanan kamar yang telah dilakukan oleh *customer*. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu : penggunaan komputer sudah digunakan secara optimal dalam pengolahan data tamu pada Hotel Mangkuto, pengolahan data reservasi dapat dilakukan secara tepat dan cepat serta informasi yang dihasilkan berkualitas, penerapan konsep bahasa pemrograman Php dan MySql dapat membantu proses pembuatan laporan pengolahan data reservasi menjadi lebih baik pada hotel Mangkuto.

2.2. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pemaparan dari beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan

dengan judul sistem informasi reservasi kamar hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web yaitu diantaranya pada metode penelitian, analisis masalah, perancangan sistem, dan tempat riset penelitian.

No	Judul Jurnal	Nama Penulis	Metode Pengembangan Sistem	Keluaran
1	Sistem Informasi Hotel Karlita International Berbasis Web Di Kota Tegal	Suhendri	SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi kamar - Reservasi
2	Rancang Bangun Website Untuk Hotel Kencana Brebes	Fauziah Finisiawati	Prototype	<ul style="list-style-type: none"> - Informasi kamar - Reservasi
3	Sistem Informasi Dan Reservasi Pada Hotel Mahkota Timor Leste Berbasis Web	Tacizio Jose Dos sanos De Jesus	SDLC (<i>Systems Development Live Cycle</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Reservasi - Info kamar - Info bayar
4	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Online Berbasis Web Pada Hotel Rumah Palagan Yogyakarta	Sari Wahyuningsih	Prototyping	<ul style="list-style-type: none"> - Info harga kamar - Reservasi secara <i>online</i>
5	Desain Sistem Informasi Reservasi Pada Hotel Mangkuto Payakumbuh Berbasis Web	a. Windy Krismata Sari b. Sri Rahmawati, S.Kom, M.Kom c. Eko Amri Jaya, S.Kom, M.Kom	Waterfall	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah <i>customer</i> yang memesan kamar - <i>Booking</i> kamar
6	Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Gren Mandarin Pekalongan	Beni	Prototyping	<ul style="list-style-type: none"> - Reservasi - Jumlah kamar kosong - Konfirmasi

	Berbasis Web		pembayaran
--	--------------	--	------------

BAB III
LANDASAN TEORI

3.1. Sistem Infomasi

3.1.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen, atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi setiap sistem memiliki subsistem-subsistem, dan subsistem terdiri atas komponen-komponen atau elemen-elemen (Supriyanto, 2005 : 238).

Sebagai contoh sistem komputer memiliki subsistem *software*, *hardware*, dan pengguna (*brainware*). Sedangkan subsistem *hardware* terdiri dari subsistem peranti input, peranti proses, dan peranti *output*. Subsistem peranti input terdiri dari komponen seperti mouse, keyboard, suara, dan sebagainya. Jadi dimungkinkan bahwa di dalam subsistem terdiri dari subsistem lagi. Atau sebuah sistem memiliki sistem yang lebih besar yang dinamakan suprasistem, suprasistem dimungkinkan memiliki sistem yang lebih besar, sehingga dinamakan supra dari suprasistem.

Terdapat 2 kelompok pendekatan yang digunakan dalam mendefinisikan sistem, yaitu :

1. Lebih menekankan pada prosedur yang digunakan dalam sistem dan mendefinisikan sistem sebagai jaringan prosedur, metode, dan cara kerja yang saling berinteraksi dan dilakukan untuk pencapaian suatu tujuan tertentu.

2. Lebih menekankan pada elemen atau komponen penyusun sistem (Supriyanto, 2005 : 238).

3.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran atau tujuan (Ladjamudin, 2005 : 4-5).

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai karakteristik dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lainnya melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berjalan. Sinyal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan.

3.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut. Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang sebagai berikut (Ladjamudin, 2005 : 6) :

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak berupa pemikiran, ide atau konsep yang tidak tampak secara fisik, contohnya sistem teologi (ketuhanan). Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, contohnya sistem komputer.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tanpa ada campur tangan manusia, contohnya sistem perputaran bumi, gravitasi, dan sebagainya. Sedangkan sistem buatan

manusia adalah sistem yang di rancang atau di buat oleh manusia, contohnya sistem informasi manajemen, sistem informasi akuntansi, dan sebagainya.

3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tidak tentu (*probabilistic system*)

Sistem *deterministic* beroperasi dalam cara yang dapat diramalkan atau diprediksi, contoh : sistem program komputer.

Sistem probabolistik adalah sistem yang memiliki perilaku yang mungkin, sehingga sulit untuk diprediksikan. Contohnya sistem persediaan barang.

4. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak dapat berhubungan dengan lingkungan luarnya, contohnya sistem gaji perusahaan.

Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya, contohnya sistem penjualan.

3.1.4. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut (Ladjamudin, 2005 : 13-14) :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

3.1.5. Kegiatan Sistem Informasi

Kegiatan sistem informasi meliputi (Ladjamudin, 2005 : 22) :

1. Input
Menggambarkan suatu kegiatan menyediakan data untuk diproses.
2. Proses
Menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. Output
Suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses diatas tersebut.
4. Penyimpanan
Suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.

5. Control

Suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2. Reservasi Hotel

Reservasi atau pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *reservation* yang berasal dari kata "*to reserve*" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas.

Jadi secara umum *reservation* yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, meal, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, night club, discoteque dan sebagainya (Suartana, 2004 : 14). Kata *reservation* atau pemesanan dalam dunia pariwisata disebut juga *booking*.

Cara untuk membedakan antara *reservation* hotel, travel dan airlines adalah jenis kegiatan dari masing-masing industri pariwisata itu sendiri. Untuk itulah kegiatan dari *reservation* dikatakan tidak bisa dipisahkan-pisahkan dari satu komponen dengan komponen lain yang ada dalam dunia industri pariwisata. Bila dilihat secara rinci, kegiatan *reservation* di hotel, airlines dan travel biro adalah sama namun sedikit perbedaan yaitu pada penerapannya.

Pengertian *reservation* tidak hanya terlepas dari fungsi dan tugas dari *reservation* department itu sendiri yaitu : penyediaan tempat baik

sebelum tamu atau para wisatawan datang. Adapun fungsi dari *reservation* department secara umum adalah :

1. Melayani wisatawan dalam mempersiapkan tempat (kamar hotel, tempat duduk dalam pesawat, tour dan transportasi)
2. Mempersiapkan pramusiwata atau guide yang profesional
3. Melakukan surat menyurat dengan pihak yang terkait dan arsip.

Reservation online berasal dari bahasa Inggris yaitu *reservation* dan *online*, seperti yang dijelaskan di atas bahwa *reservation* berasal dari kata "*to serve*" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan kata *online* berasal dari bahasa Inggris yaitu "*on*" dan "*line*" dimana kata *on* itu sendiri berarti hidup atau terus menerus dan *line* berarti garis atau hubungan, yang dalam pengertian umumnya adalah suatu hubungan yang terus menerus.

3.3. Internet dan World Wide Web

3.3.1. Pengertian Internet

Istilah internet berasal dari bahasa latin, *inter*, yang berarti "antara". Secara kata per kata internet berarti jaringan antara atau penghubung (Sunarto, 2009 : 39). Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain dengan sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi.

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum, dan budaya.

Secara fisik dianalogikan sebagai jaring laba-laba (*The Web*) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (*node*) yang saling berhubungan (Sunarto, 2009 : 40).

Salah satu isu terpenting di internet adalah penerapan standar komputerisasi terbuka (*open computing standard*). Karena *internetworking* dan internet mengintegrasikan semua sistem, jenis dan tipe komputer yang ada di dunia, maka harus ada standar yang menjamin komputer dapat saling berbicara satu sama lain dalam bahasa yang sama. Standar bahasa komputer universal telah dikembangkan sejak tahun 1969, terdiri dari serangkaian protokol komunikasi disebut *Transfer Control Protocol* (TCP) yang bertugas mengendalikan transmisi paket data, koreksi kesalahan dan kompresi data dan *Internet Protocol* (IP) yang bertugas sebagai pengenal (*identifier*) dan pengantar paket data ke alamat yang dituju (Sunarto, 2009 : 41).

Protokol TCP/IP menyatukan bahasa dan kode berbagai komputer di dunia, sehingga menjadi standar utama jaringan komputer. TCP/IP berkembang cepat dan kaya fasilitas karena bersifat terbuka dan bebas digunakan, ditambahkan kemampuan baru oleh siapapun dan gratis karena tidak dimiliki oleh siapapun. Oleh karena itu, hingga saat ini jaringan-jaringan tersebut saling terhubung di seluruh belahan dunia.

Dengan demikian, internet dapat didefinisikan dengan hubungan berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia, yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP. Internet berfungsi sebagai media komunikasi dan informasi modern (Sunarto, 2009 : 42).

3.3.2. *Internet Service Provider (ISP)*

Koneksi langsung ke internet akan memakan biaya yang sangat tinggi yang tidak mungkin ditanggung oleh pengguna perorangan. Solusinya adalah dengan menggunakan *Internet Service Provider (ISP)* sehingga berdirilah perusahaan penyedia jasa yang membangun infrastruktur koneksi ke internet (di luar sistem telepon) dan kemudian membagi kapasitas yang dimilikinya kepada pelanggan. Dengan demikian biaya koneksi akan menjadi ringan karena ditanggung bersama oleh sejumlah pelanggan melalui registrasi dan iuran (biasanya berlangganan per bulan) kecuali biaya pulsa ditanggung sendiri oleh masing-masing pengguna (Sunarto, 2009 : 42).

ISP selain memperoleh keuntungan dari pungutan iuran dari anggota, biasanya juga menjual jasa yang lain seperti layanan *Virtual Private Networking (VPN* – saluran WAN khusus intern perusahaan melalui internet), koneksi *dedicated* (24 jam), pembuatan dan

hosting (penempatan) situs internet, konsultan jaringan komputer bahkan ada yang berjualan komputer. Sebagai organisasi komersial ISP haruslah berbentuk badan usaha yang sah menurut hukum yang berlaku.

ISP juga harus terdaftar dalam lembaga internet internasional serta memiliki alokasi *IP address* (alamat internet) yang diatur oleh *Internet Address Network Authority* (IANA) dan memiliki domain yang terdaftar dan diakui komunitas internet. Di Indonesia, ISP mempunyai wadah yang disebut dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Sunarto, 2009 : 43).

3.3.3. IP Address

IP Address merupakan pengenal yang digunakan untuk memberi alamat host internet. Format IP address adalah bilangan 32 bit yang tiap 8 bitnya dipisahkan oleh tanda titik. Adapun format IP Address dapat berupa bentuk ‘biner’ (xxxxxxxx.xxxxxxxxx.xxxxxxxxx.xxxxxxxxx dengan x merupakan bilangan biner). Atau dengan bentuk empat bilangan desimal yang masing-masing dipisahkan oleh titik bentuk ini dikenal dengan ‘dotted decimal’ (xxx.xxx.xxx.xxx adapun xxx merupakan nilai dari satu oktet atau delapan bit).

IP address (yang berjumlah sekitar 4 milyar) dibagi ke dalam lima kelas yakni :

Kelas A

Format : 0nnnnnnn.hhhhhhhh.hhhhhhhh.hhhhhhhh

Bit pertama : 0

Panjang NetID : 8 bit

Panjang HostID : 24 bit

Byte pertama : 0-127

Jumlah : 126 Kelas A (0 dan 127 dicadangkan)

Range IP : 1.xxx.xxx.xxx sampai 126.xxx.xxx.xxx

Jumlah IP : 16.777.214 IP Address pada setiap Kelas A

Dekripsi : Diberikan untuk jaringan dengan jumlah host yang besar

Kelas B

Format : 10nnnnnn.nnnnnnnn.hhhhhhhh.hhhhhhhh

Bit pertama : 10

Panjang NetID : 16 bit

Panjang HostID : 16 bit

Byte pertama : 128-191

Jumlah : 16.384 Kelas B

Range IP : 128.0.xxx.xxx sampai 191.155.xxx.xxx

Jumlah IP : 65.532 IP Address pada setiap Kelas B

Deskripsi : Dialokasikan untuk jaringan besar dan sedang

Kelas C

Format : 110nnnnn.nnnnnnnn.nnnnnnnn.hhhhhhhh

Bit pertama : 110

Panjang NetID : 24 bit

Panjang HostID : 8 bit

Byte pertama : 192-223

Jumlah : 2.097.152 Kelas C

Range IP : 1.xxx.xxx.xxx sampai 223.255.255.xxx

Jumlah IP : 254 IP Address pada setiap Kelas C

Deskripsi : Digunakan untuk jaringan berukuran kecil

Kelas D

Format : 1110mmmm.mmmmmmm. mmmmmmm.

mmmmmmmm

Bit pertama : 1110

Bit multicast : 28 bit

Byte inisial : 224-247

Deskripsi : Kelas D digunakan untuk keperluan IP

multicasting (RFC 1112)

Kelas E

Format : 1111rrrr.rrrrrrrr. rrrrrrrr. rrrrrrrr

Bit pertama : 1111

Bit cadangan : 28 bit

Byte inisial : 248-255

Deskripsi : Kelas E adalah kelas yang dicadangkan untuk

keperluan eksperimental.

Selain network ID, istilah lain yang digunakan untuk menyebut bagian IP address yang menunjuk jaringan ialah Network Prefix. Biasanya dalam menuliskan network prefix suatu kelas IP Address digunakan tanda garis miring (Slash) “/”, diikuti dengan angka yang menunjukkan panjang network prefix ini dalam bit. Misalnya, ketika menuliskan network kelas A dengan alokasi IP 12.xxx.xxx.xxx, network prefixnya dituliskan sebagai 12/8. Angka delapan menunjukkan jumlah bit yang digunakan oleh network prefix. Untuk menunjukan suatu network kelas B 167.205.xxx.xxx digunakan: 167.205/16. Angka 16 merupakan panjang bit untuk network prefix pada IP address kelas B.

IP Address terdiri atas dua bagian yaitu network ID dan host ID. Network ID menunjukkan nomor network, sedangkan host ID mengidentifikasi host dalam satu network. Pengalokasian IP address pada dasarnya ialah proses memilih network ID dan host ID yang tepat untuk suatu jaringan. Tepat atau tidaknya konfigurasi ini tergantung dari tujuan yang hendak dicapai, yaitu mengalokasikan IP address se-efisien mungkin.

Terdapat beberapa aturan dasar dalam menentukan network ID dan host ID yang hendak digunakan. Aturan tersebut adalah :
Network ID tidak boleh sama dengan 127
Network ID 127 tidak dapat digunakan karena ia secara default digunakan dalam keperluan ‘loop-back’.(‘Loop-Back’ adalah IP

address yang digunakan komputer untuk menunjukkan dirinya sendiri). Network ID dan host ID tidak boleh sama dengan 255 (seluruh bit di set 1).

Network ID dan host ID tidak boleh semua bitnya diset 1, karena akan diartikan sebagai alamat broadcast. ID broadcast merupakan alamat yang mewakili seluruh anggota jaringan. Pengiriman paket ke alamat ini akan menyebabkan paket ini didengarkan oleh seluruh anggota network tersebut. Network ID dan host ID tidak boleh sama dengan 0 (seluruh bit diset 0). Karena IP address dengan host ID 0 diartikan sebagai alamat network. Alamat network adalah alamat yang digunakan untuk menunjuk suatu jaringan, dan tidak menunjukan suatu host. Host ID harus unik dalam suatu network. Dalam satu network, tidak boleh ada dua host dengan host ID yang sama.

Untuk mengefisienkan alokasi IP Address, dilakukan subnetting. Subnetting ialah proses memecah satu kelas IP Address menjadi beberapa subnet dengan jumlah host yang lebih sedikit. Untuk menentukan batas network ID dalam suatu subnet, digunakan subnet mask.

Kegunaan subnetting adalah untuk memecah network ID yang dimiliki oleh suatu organisasi menjadi beberapa network ID lain dengan jumlah anggota jaringan yang lebih kecil. Adapun hal ini

dilakukan karena sebuah organisasi mempunyai lebih dari satu jaringan/LAN, yang masing-masing jumlah hostnya tidak sebesar jumlah maksimal IP host yang disediakan oleh satu kelas IP address dari network ID yang dimiliki organisasi tersebut. Hal ini dapat terjadi karena: teknologi yang berbeda, keterbatasan teknologi, 'kongesti' pada jaringan, dan hubungan 'point-to-point'.

Subnet mask ialah angka biner 32 bit yang digunakan untuk membedakan network ID dan host ID, dan menentukan letak suatu host apakah berada di dalam atau di luar jaringan. Pada subnet mask, seluruh bit yang berhubungan dengan network ID diset 1. Sedangkan bit yang berhubungan dengan host ID diset 0.

3.3.4. E-mail

Sistem *mail* internet bekerja sebagaimana kotak surat biasa, akan tetapi perbedaannya surat dikirim dalam bentuk dokumen dan didistribusikan secara elektronik sehingga disebut *e-mail*. Kelebihan *e-mail* adalah kecepatan jarak ribuan mil yang hanya akan ditempuh selama beberapa detik (hampir seketika) sedangkan dengan jasa pos bisa memakan waktu berminggu-minggu. Setiap kotak surat memiliki pemilik (bisa perorangan, organisasi) serta alamat jelas yang unik dan berbeda satu sama lain sehingga bisa dipakai sebagai penunjuk identitas (Sunarto, 2009 : 47).

Format alamat *e-mail* mengikuti standar, yaitu identitas_pemilik@nama_host misalnya pandji@yahoo.com. Panji

menunjukkan identitas pemilik alamat kotak surat (*mail box*). Identitas pemilik dengan nama *host* atau *provider* dipisahkan oleh karakter simbol @ (at, dibaca et) sedangkan com berarti *top level domain* yang menunjukkan bahwa domain ini terdaftar di luar negeri. Selain com, juga ada *e-mail* yang identitas domainnya co.id or.id dan net.id. (id) menunjukkan identitas *top domain host* yaitu berada di negara Indonesia, (or) menunjukkan identitas domain host yaitu organisasi umum, sedangkan (net) yang merupakan *second level domain*, menunjukkan bahwa domain ini termasuk kategori *networking* (net) (Sunarto, 2009 : 48).

3.3.5. World Wide Web (WWW)

World Wide Web adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen *web* disebut *web page* dan *link* dalam *web* membuat *user* bisa pindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik antar *page* yang disimpan dalam *server* yang sama atau *server* di seluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *web browser* seperti *netscape navigator* atau *internet explorer* (Sunarto, 2009 : 52).

World Wide Web sering disingkat sebagai WWW atau web saja, yaitu sebuah sistem di mana informasi dapat di nikmati dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain serta dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut *browser*. Informasi di *web* pada umumnya ditulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan

dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, Shockwave, Quicktime Movie, 3D World). WWW dijalankan dalam *server* yang disebut HTTPD (Sunarto, 2009 : 52).

3.3.6. Perbedaan WWW dengan Internet

World Wide Web adalah jaringan informasi global sedangkan internet adalah jaringan komputer global. Kedua istilah ini terkadang saling tumpang-tindih disebabkan sifat global yang dimiliki keduanya sehingga pengguna awam internet kadang tidak bisa melihat batas perbedaannya dengan tegas dan jelas (Sunarto, 2009 : 54).

Lebih lanjut analogi perbedaan *web* dengan internet itu mirip dengan analogi perbedaan bus mudik antar kota dan jaringan jalan tol. Internet merujuk kepada jalan tol yang membolehkan lalu lintas mengalir antar komputer. *Web* merujuk kepada layanan bus angkutan pemudik yang menggunakan jalan tol memindahkan pemudik dari satu komputer ke komputer lain (Sunarto, 2009 : 54).

3.3.7. Browser atau Web Browser

Teknologi *world wide web* bekerja atas dasar bantuan *browser* di komputer klien yang menampilkan data, gambar dan suara. *Browser* dikenal sebagai perangkat lunak untuk menjelajah *web*.

Browser adalah perangkat lunak yang memungkinkan untuk mencari dan mengakses beragam komponen *web*. Contoh *browser* yang bisa digunakan antara lain Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla Firefox, Opera, dan Browser Apple Macintosh (Sunarto, 2009 : 55).

Sebelum *browser* terhubung ke sebuah situs *web*, *browser* perlu mengetahui alamat situs atau URL-nya. URL adalah kumpulan karakter yang menunjuk pada potongan informasi khusus di bagian mana saja pada *web*. Dengan kata lain, URL adalah alamat situs *web* yang unik (tidak ada dua situs berbeda yang memiliki alamat sama).

Sebuah URL terdiri dari protocol *web*, nama *domain* atau *server web*, direktori (atau folder) pada *server* tersebut, dan file yang terdapat pada direktori tersebut (biasanya berekstensi html atau htm).

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sekumpulan perintah khusus (disebut "*tag*" atau "*markup*") yang dipakai untuk menentukan struktur bentuk, dan *link* pada dokumen ke dokumen multimedia lain di *web*. *Extensible Hypertext MarkupLanguage* (XHTML) adalah pengganti dan merupakan versi HTML yang sekarang banyak digunakan. Dengan menggunakan *hypertext*, maka pengguna internet dapat berpindah-pindah dari satu halaman ke halaman lain dengan mudah dan cepat ketika meng-klik *hyperlink*. Dengan menggunakan *browser* tertentu pengguna internet dapat

mencari halaman-halaman di internet yang disimpan di *server-server* tertentu (Sunarto, 2009 : 56).

Link Hiperteks (Hyperlink atau Hotlink atau Link) adalah koneksi ke dokumen atau halaman *web* lain yang berisi informasi terkait. Bisa juga diartikan sebuah kata atau frasa pada satu dokumen yang menjadi jembatan penghubung ke dokumen lain di tempat yang berbeda. *Hyperlink* ditampilkan dalam bentuk kata atau frasa yang bergaris bawah dan berwarna (Sunarto, 2009 : 57).

3.3.8. Perbedaan antara Intranet, Extranet, dan Internet

Perbedaan antara intranet, ekstranet dan internet, secara sederhana adalah (Sunarto, 2009 : 65):

1. Intranet adalah jaringan komputer yang hanya diperuntukkan dalam lingkup perusahaan atau institusi. Intranet memungkinkan karyawan perusahaan atau institusi mengakses data atau sumber daya perusahaan lainnya yang tidak bisa diakses oleh publik melalui internet.
2. Extranet adalah jaringan komputer yang digunakan oleh perusahaan dalam rangka menyediakan informasi non-publik kepada pihak-pihak tertentu, seperti rekan bisnis atau konsumen. Extranet barangkali terlihat mirip dengan *web* biasa, namun pengguna harus memasukkan *password* atau menggunakan enkripsi digital untuk menggunakannya. Sebagai contoh, jasa kurir *Federal Express* menggunakan extranet yang

memungkinkan konsumen melacak paket yang dikirim menggunakan nomor pelacakan paket.

3. Internet adalah jaringan komputer dunia yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer regional di seluruh dunia.

3.3.9. Perangkat Lunak *Web Server*

Web server adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML (Sunarto, 2009 : 119).

Program-program yang dibutuhkan untuk website dan internet (Sunarto, 2009 : 120) :

1. Bahasa pemrograman HTML.

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *mark-up* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* dan menampilkan berbagai informasi didalam sebuah *browser* internet. HTML saat ini merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

HTML berupa kode *tag* yang diperintahkan oleh *browser* untuk menghasilkan tampilan sesuai dengann yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan

menggunakan *browser web* seperti *Mozilla Firefox* atau *Microsoft Internet Explorer*.

2. Bahasa pemrograman PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*) yang bentuknya masih berupa sekumpulan *script* yang digunakan mengolah data form dari web.

PHP banyak digunakan untuk membuat situs web yang dimanis, meskipun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk kepentingan lain. PHP biasanya berjalan pada sistem operasi linux (PHP juga bisa dijalankan dengan *hosting windows*).

3.3.10. Perangkat Keras Web Server

Perangkat keras *web server* adalah salah satu unit komputer yang dilengkapi dengan perangkat keras pendukung *web server* (Sunarto, 2009 : 123). Komputer digunakan sebagai sarana untuk mengendalikan bisnis *online*. Melalui komputer, pebisnis di internet akan menjalankan bisnisnya dengan menggunakan *website*. Demikian juga dengan konsumen, mereka akan mencari informasi produk atau jasa menggunakan sarana komputer. Perangkat keras yang lain adalah jaringan lokal untuk menghubungkan komputer-komputer yang akan digunakan sebagai penunjang proses bisnis.

3.3.11. *Web Hosting*

Web hosting merupakan salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet yang memungkinkan seseorang atau organisasi untuk menampilkan layanan jasa atau produknya di situs internet. Salah satunya adalah IndoGlobalWeb, rumahweb.com, idebagus.com, dapurhosting.com, pulauhosting.com dan masih banyak lagi. Bahkan diantaranya ada yang memberikan layanan gratis (Sunarto, 2009 : 129).

Setiap orang atau lembaga dapat menyewa tempat atau memanfaatkan jasa *web hosting* ini. Dengan kemajuan teknologi informasi yang ada saat ini, pengguna internet bisa memanfaatkan jasa *web hosting* yang merupakan alternatif yang sangat handal untuk keperluan promosi, menyebarkan informasi, berjualan dan layanan publik berbasis web (*blog :web blog*).

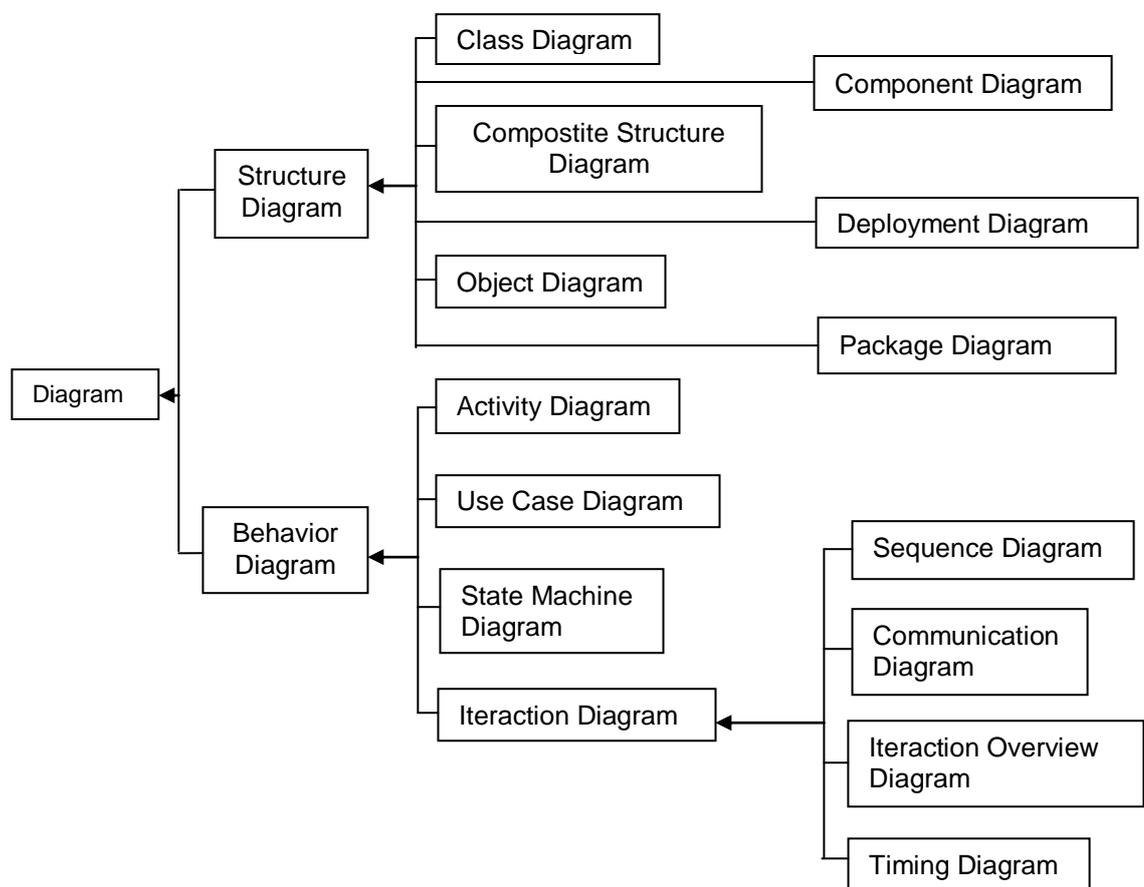
Untuk memilih jasa *web hosting*, sesuaikan dengan kebutuhan. Pertama, harus dapat mengetahui apa kebutuhan pengguna. Pilihlah *space web hosting* yang sesuai dengan kebutuhan dan perhatikan harganya. Kedua, jika target pengunjung web nantinya sebagian besar berada di Indonesia maka pilihlah *web hosting* dengan *server* di Indonesia dan sebaliknya.

3.4. UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan elemen notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian

dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (Suhendar, Hariman Gunadi, 2002).

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.



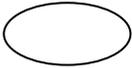
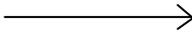
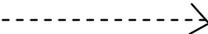
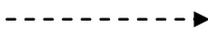
Gambar 3.1 Klasifikasi Diagram UML

Macam-macam diagram UML :

1. Diagram *Use Case*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Use case diagram* dapat sangat membantu bila pengguna sedang menyusun *requirement* sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem. Sebuah *use case* dapat meng-*include* fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-*include* akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-*include* dieksekusi secara normal. Sebuah *use case* dapat di-*include* oleh lebih dari satu *use case* lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang *common*. Sebuah *use case* juga dapat meng-*extend* *use case* lain dengan *behaviour*-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar *use case* menunjukkan bahwa *use case* yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain.

Tabel 3.1 Notasi Diagram *Use Case*

Notasi	Keterangan
	<p>Actor</p> <p>Menggambarkan pengguna perangkat keras, atau sistem informasi lain yang berinteraksi langsung dengan aplikasi perangkat lunak.</p>
	<p>Use Case</p> <p>Memodelkan dan menyatakan unit fungsi / layanan yang disediakan oleh sistem.</p>
	<p>Association</p> <p>Hubungan structural yang menggambarkan mata rantai antar objek.</p>
	<p>Dependency</p> <p>Suatu hubungan semantic antara dua <i>things</i> dimana perubahan pada satu <i>thing</i> (<i>independent</i>) mungkin mempengaruhi semantic <i>thing</i> (<i>independent</i>) lain.</p>
	<p>Generalization</p> <p>Hubungan spesialisasi dimana objek dari elemen khusus (anak) merupakan pengganti untuk objek elemen umum(induk).</p>
	<p>Realization</p> <p>Hubungan antara antarmuka yang tersedia secara umum (<i>interface</i> atau <i>use case</i>) dengan penerapan detail dari antarmuka (<i>class</i>, <i>package</i>, atau <i>realization</i>).</p>

2. Diagram *Class*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* memiliki tiga area pokok : (1) nama (dan *stereotype*), (2) atribut, (3) metoda. Atribut dan metoda dapat memiliki salah satu sifat berikut :

- a. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan
- b. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan anak-anak yang mewarisinya
- c. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja *Class* dapat merupakan implementasi dari sebuah *interface*, yaitu *class* abstrak yang hanya memiliki metoda. *Interface* tidak dapat langsung diinstansiasikan, tetapi harus diimplementasikan dahulu menjadi sebuah *class*. Dengan demikian *interface* mendukung resolusi metoda pada saat *run-time*.

Hubungan antar *Class* :

- a Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau

class yang harus mengetahui eksistensi *class* lain. Panah *navigability* menunjukkan arah *query* antar *class*.

- b Agregasi, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas..”).
- c Pewarisan, yaitu hubungan hirarkis antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metoda *class* asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari *class* yang diwarisinya. Kebalikan dari pewarisan adalah generalisasi.
- d Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) yang di-passing dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang akan dijelaskan kemudian.

Tabel 3.2 Notasi Diagram *Class*

Notasi	Keterangan
	<p><i>Class</i></p> <p>Menunjukkan kumpulan objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama, digunakan untuk mengimplementasikan <i>interface</i> dan mengabstraksikan elemen-elemen dari sistem yang sedang dibangun</p>
	<p><i>Interface</i></p> <p>Merupakan operasi tanpa implementasi dari suatu kelas, implementasi operasi dalam <i>interface</i> dijabarkan oleh operasi dalam kelas</p>
	<p><i>Package</i></p> <p>Mekanisme umum mengorganisasikan elemen-elemen ke dalam kelompok-kelompok</p>

3. Diagram Activity

Activity Diagram memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses. diagram ini sangat mirip dengan sebuah *flowchart* karena kita dapat memodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas kedalam keadaan sesaat (*state*). Seringkali bermanfaat bila kita membuat sebuah activity diagram terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. *Activity diagram* juga sangat berguna ketika ingin menggambarkan perilaku paralel atau menjelaskan bagaimana perilaku dalam berbagai use case berinteraksi .

Tabel 3.3 Notasi Diagram *Activity*

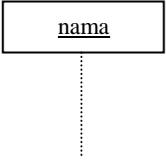
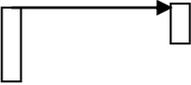
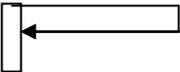
Notasi	Keterangan
	Activity Menyatakan sebuah proses yang dilakukan di dalam sistem
	Start State Menyatakan status awal dari suatu proses diagram activity
	End State Menyatakan status akhir dari suatu proses diagram activity.
	Transition Bagaimana perpindahan dari activity ke activity lain.
	Synchronization Ketika satu awal atau lebih awal workflow

	terjadi bersamaan
	Swimlanes Siapa yang bertanggung jawab terhadap aktivitas
	Note Suatu symbol yang memberikan batasan dan komentar yang dikaitkan pada suatu elemen atau kumpulan elemen

4. Diagram *Sequence*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi atau metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*.

Tabel 3.4 Notasi Diagram *Sequence*

Notasi	Keterangan
	<p><i>Object</i> Mewakili keberadaan sebuah object dalam satu periode waktu</p>
	<p><i>Call</i> Komunikasi antara objek dengan message</p>
	<p><i>Self Call</i> Menggambarkan pesan (<i>message</i>) yang menuju dirinya sendiri</p>

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perencanaan Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan pengguna sistem informasi reservasi kamar hotel berbasis web. Kebutuhan pengguna tersebut yaitu *user* umum dan admin.

4.1.1. Perencanaan Kebutuhan Pemakai

1. End User (Pemakai)

Sistem informasi reservasi kamar hotel berbasis web ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, diharapkan dapat bekerja sesuai yang direncanakan untuk keperluan pemudahan pencarian informasi dan proses transaksi reservasi kamar hotel. Menu search memberikan fasilitas kepada user untuk mengetahui informasi kamar yang mereka cari, dan semua data yang ditampilkan adalah data yang sesuai dengan pilihan-pilihan masukan mereka. Sedangkan untuk menu reservasi dibuat sedemikian sederhana pada tiap langkah pemesanan, sehingga lebih memudahkan proses pemesanan karena informasi apa saja atau pilihan apa saja yang harus ditentukan oleh calon pengunjung hotel telah dituntun oleh program dari sistem informasi reservasi kamar hotel ini. Sehingga kemudahan dalam proses pemesanan ini tidak hanya dapat dirasakan bagi mereka yang sudah paham dengan website, namun bagi mereka calon pengunjung hotel yang baru mendaftar sebagai member pun tidak merasa bingung dengan prosedur pemesanan, meskipun tidak dituntun oleh operator hotel secara langsung.

Sistem baru yang diusulkan merupakan sistem yang telah diperhitungkan untuk dapat mengatasi kendala atau masalah yang terjadi pada sistem berjalan. Adapun sistem tersebut adalah sistem informasi dan reservasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan. Sistem ini memiliki dua halaman menu utama yaitu untuk tamu dan untuk administrator perusahaan. Menu utama tamu terdiri dari halaman profil, halaman kontak kami, halaman reservasi kamar, halaman informasi kamar, halaman konfirmasi pembayaran, dan halaman *feedback* atau buku tamu.

2. Admin

Hak akses seorang *admin* terhadap sistem informasi reservasi kamar hotel berbasis web antara lain; (1) Mempunyai hak akses penuh terhadap keseluruhan *content* yang ada pada sistem; (2) Mempunyai hak untuk mengendalikan serta melakukan pemeliharaan (*maintenance*) secara berkala terhadap sistem informasi reservasi kamar hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web; (3) Dapat melakukan pengaturan dalam perancangan, misalnya menambah data tarif dan jenis kamar hotel; (4) Dapat menghapus data *check in* seperti data *tamu* dan data *kamar* pada sistem; (5) Dapat memeriksa semua laporan yang dihasilkan oleh sistem; (6) Menghapus data laporan melalui sistem.

4.1.2. Perencanaan Kebutuhan Data

Dalam pemenuhan kebutuhan data pada sistem informasi reservasi kamar hotel, terdapat dua jenis data yaitu data primer (berbentuk profil hotel, dan sistem perhotelan Gren Mandarin Pekalongan) dan data sekunder (berbentuk denah kamar dan informasi kamar hotel, fasilitas dan foto hotel). Pemenuhan kebutuhan data dapat dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data diantaranya observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), dan studi pustaka.

1. Data Primer

Data primer dalam perancangan sistem informasi reservasi kamar hotel yaitu berupa data profil hotel, dan hasil wawancara mengenai sistem informasi perhotelan yang ada di hotel Gren Mandarin Pekalongan.

a. Profil hotel

Gren Mandarin Hotel adalah hotel bintang tiga di Pekalongan, terdiri dari 124 kamar. Hotel ini terletak di dekat stasiun bus, pusat museum batik, distrik bisnis, kantor-kantor pemerintahan, dan supermarket.

Semua kamar dilengkapi dengan fasilitas kelas atas seperti saluran TV satelit, IDD telepon, minibar, Ac, dan wi-fi di setiap kamar. Kami juga menawarkan Fasilitas lain berupa Spa dan Sauna Maharani, kolam renang dan Waterpark, pusat Kebugaran & Gym, Arena Anak , biliard (12 meja), Cafe dan

karaoke, Chinese Restaurant, pusat bisnis, Convention Hall (sampai 1500 orang), dan Dua Ruang Rapat (kapasitas 50 sampai 100 orang).

Sementara bisnis dan liburan Anda dikombinasikan, Anda akan tersentuh oleh pelayanan staf kami yang memberi sambutan hangat di Gren Mandarin Hotel Pekalongan.

b. Sistem Perhotelan di Hotel Gren Mandarin Pekalongan

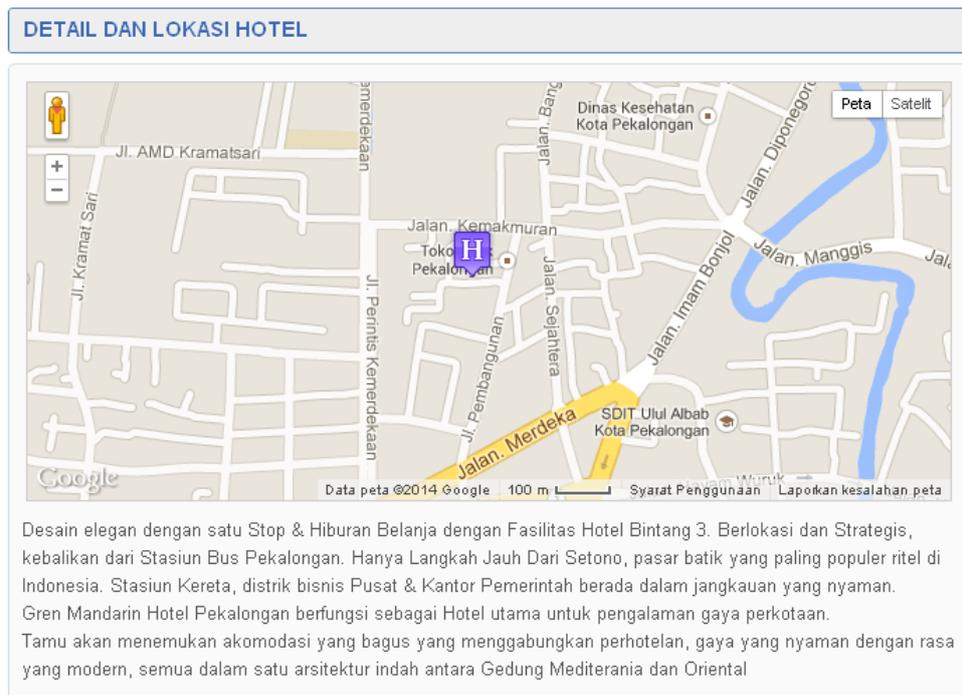
Data yang diperoleh dari hasil wawancara termasuk dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian, juga mengenai sistem informasi perhotelan yang ada di hotel Gren Mandarin Pekalongan mulai dari kegiatan menerima tamu (*check in*), mendata tagihan tamu (*guest folio*), dan pembayaran tamu (*guest payment*). Berdasarkan wawancara dan survei, diperoleh proses bisnis hotel Gren Mandarin Pekalongan sebagai berikut : (1) Menerima pemesanan kamar; Pelanggan menelpon hotel Gren Mandarin Pekalongan dan melakukan *booking* kamar sesuai permintaan pelanggan. Pelanggan menunggu pengecekan ketersediaan kamar. Jika tidak tersedia kamar, pihak hotel akan memberitahukan pelanggan agar melakukan *booking* di hotel lain. Jika kamar tersedia, pelanggan melakukan deposit uang untuk pembayaran kamar dimuka. Resepsionis melakukan konfirmasi atas data pribadi pihak pelanggan; (2) Melakukan perubahan pemesanan kamar;

Pelanggan melakukan perubahan atas reservasi kamar; Resepsionis akan mencatat perubahan pesanan kamar di komputer. Perubahan ini akan dikenakan charge sebesar 2% atas depositnya; (3) Menyiapkan pesanan kamar; Sebelum pelanggan datang, petugas hotel merapihkan kamar yang dipesan sesuai dengan permintaan pelanggan, mengecek peralatan mandi, dan perlengkapan *snack* yang tersedia atau tidak. Jika tidak tersedia, akan di tulis dalam catatan persediaan hotel; (4) Menyerahkan pesanan kamar, setelah itu pelanggan melakukan konfirmasi atas *booking room* yang dipesan lewat telepon. Resepsionis mengecek kembali data pelanggan apakah data tersebut adalah valid. Pelanggan melakukan *check-in* atas kamar yang dipesan. Resepsionis memberikan kunci kamar kepada pelanggan dan memberikan *voucher breakfast* kepada pelanggan; (5) Membayar tagihan. Pelanggan melakukan *check-out* setelah menggunakan kamar sesuai dengan dipesannya. Resepsionis mencetak tagihan pembayaran pelanggan dan memberikannya kepada pelanggan. Pelanggan melakukan pembayaran atas kamar hotel dan menyerahkan kunci kamarnya. Resepsionis mencatat pembayaran pelanggan di komputer hotel; (6) Merekonsiliasi kas. Resepsionis menyerahkan ringkasan pemesanan kamar bagian keuangan. Bagian keuangan memeriksa bukti tagihan

pembayaran yang ada, dan menghitung jumlah nilai uang yang ada di tagihan pembayaran tersebut. Kemudian menghitung kas yang diterima dan membandingkan dengan nominal yang tertera ppada *billing* dan membuat laporan keuangan atas seluruh pendapatan hotel.

2. Data Sekunder

a. Denah Kamar



Gambar 4.1 Denah Kamar Hotel Gren Mandarin Pekalongan

c. Informasi Kamar Hotel

DETAIL KAMAR		
Deluxe Sudah termasuk makan pagi / Daily Breakfast	<ul style="list-style-type: none"> 📘 air conditioning 📘 desk 📘 satellite / cable 	<ul style="list-style-type: none"> 📘 shower 📘 tea/coffee making 📘 tv 📘 wifi
family Sudah termasuk makan pagi / Daily Breakfast	<ul style="list-style-type: none"> 📘 air conditioning 📘 desk 📘 satellite / cable 	<ul style="list-style-type: none"> 📘 shower 📘 tv 📘 wifi
Executive Sudah termasuk makan pagi / Daily Breakfast	<ul style="list-style-type: none"> 📘 air conditioning 📘 desk 📘 satellite / cable 	<ul style="list-style-type: none"> 📘 shower 📘 tv 📘 wifi
Junior Suite Sudah termasuk makan pagi / Daily Breakfast	<ul style="list-style-type: none"> 📘 air conditioning 📘 desk 📘 satellite / cable 	<ul style="list-style-type: none"> 📘 shower 📘 tv 📘 wifi
Executive Suite Sudah termasuk makan pagi / Daily Breakfast	<ul style="list-style-type: none"> 📘 air conditioning 📘 desk 📘 satellite / cable 	<ul style="list-style-type: none"> 📘 shower 📘 tv 📘 wifi

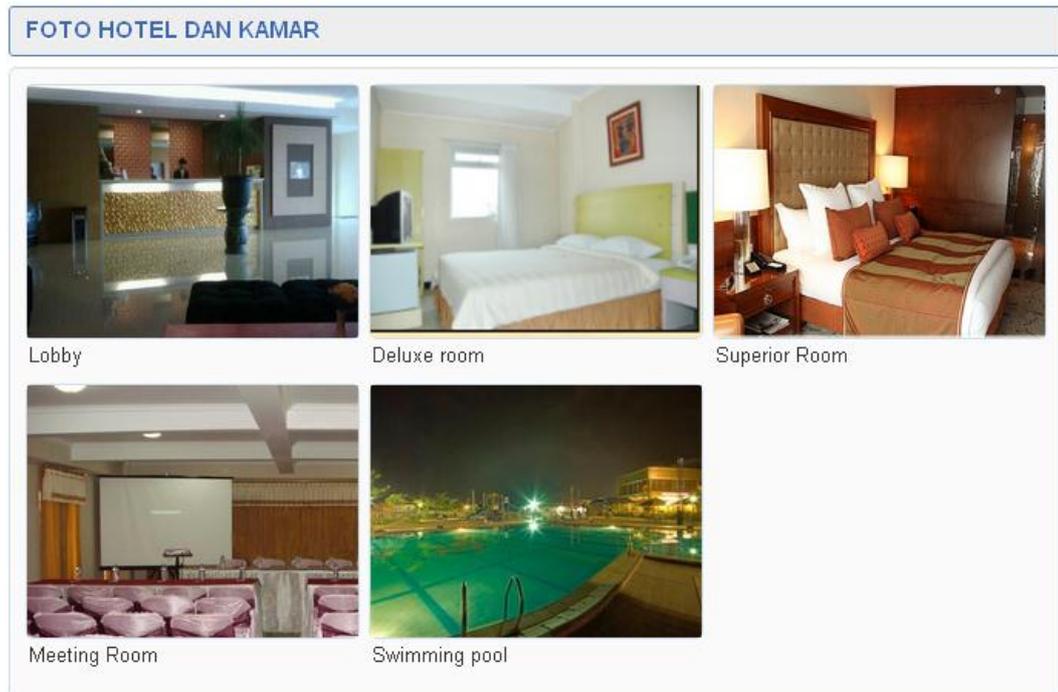
Gambar 4.2 Detail Kamar Hotel Gren Mandarin Pekalongan

d. Fasilitas Hotel

FASILITAS HOTEL			
Fasilitas Hotel	<ul style="list-style-type: none"> ✔ 24 hr room service ✔ meeting room ✘ room service ✘ concierge ✔ bar/pub ✘ money changer 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ airport transfer ✘ elevator ✘ smoking room ✔ restaurant ✘ lobby lounge ✘ kids corner 	<ul style="list-style-type: none"> ✔ business center ✔ laundry/dry clean ✘ wi-fi di area umum ✘ cafe ✘ cctv security ✘ safe deposit box
Olahraga & Rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> ✘ gym/fitness center ✘ lapangan tenis ✘ jogging track ✔ sauna 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ jacuzzi ✘ lapangan futsal ✔ pijat ✔ salon 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ kolam renang ✘ lapangan basket ✔ spa
Internet	<ul style="list-style-type: none"> ✘ akses internet 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ internet kabel gratis 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ internet wireless gratis
Parkir	<ul style="list-style-type: none"> ✔ parkir mobil 	<ul style="list-style-type: none"> ✘ parkir valet 	

Gambar 4.3 Fasilitas Hotel Gren Mandarin Pekalongan

e. Foto Hotel



Gambar 4.4 Foto Hotel Gren Mandarin Pekalongan

4.1.3. Perencanaan Kebutuhan Perangkat Lunak

Selain perangkat keras dibutuhkan perangkat lunak untuk mendukung dalam pembangunan aplikasi pemesanan tiket ini, antara lain dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak

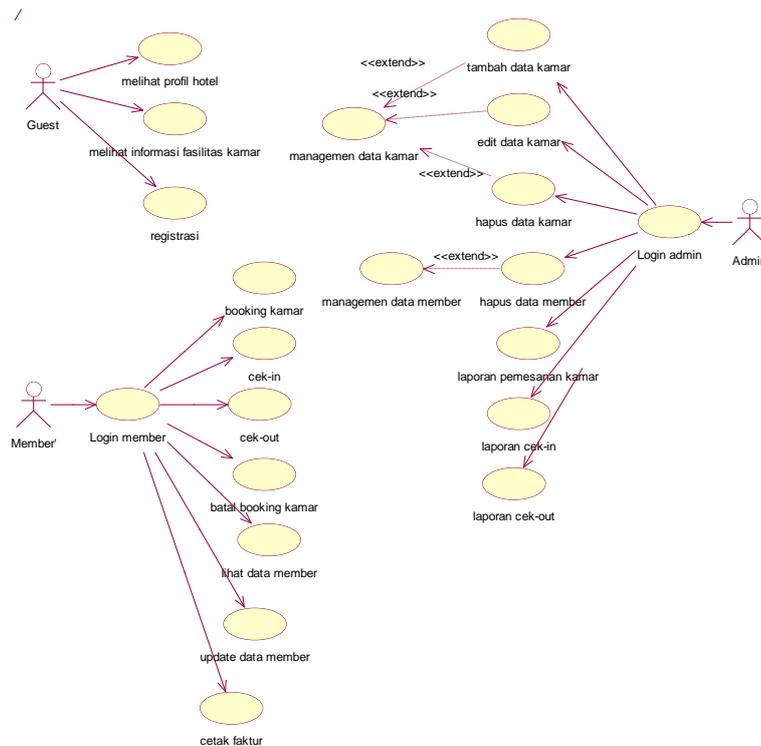
Jenis/ Kegunaan	Perangkat Lunak yang digunakan
Sistem Operasi	Windows XP
DBMS	MySQL 5.0.51
<i>Drawing</i> program	Microsoft Office. Visio 2007
Bahasa Pemograman	HTML, CSS, SQL,PHP
Script Editor	Macromedia Dreamweaver 8
Web Server	XAMPP 1.6.2
Web Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer

4.2. Perancangan Sistem

Setelah tahap perencanaan kebutuhan sistem, maka selanjutnya adalah tahap perancangan sistem. Proses perancangan akan memberikan gambaran tentang sistem yang akan dibuat dan nantinya akan dikembangkan menjadi sistem yang siap untuk dipakai. Pada bagian perancangan ini akan digambarkan use case diagram, sequence diagram, class diagram, activity diagram, perancangan tabel, struktur sistem, serta desain antar muka yang disajikan dalam sistem informasi dan reservasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web.

4.2.1. Use case Diagram

Gambar *use case diagram* dari sistem pemesanan kamar hotel ini dapat di lihat pada gambar 4.5 :

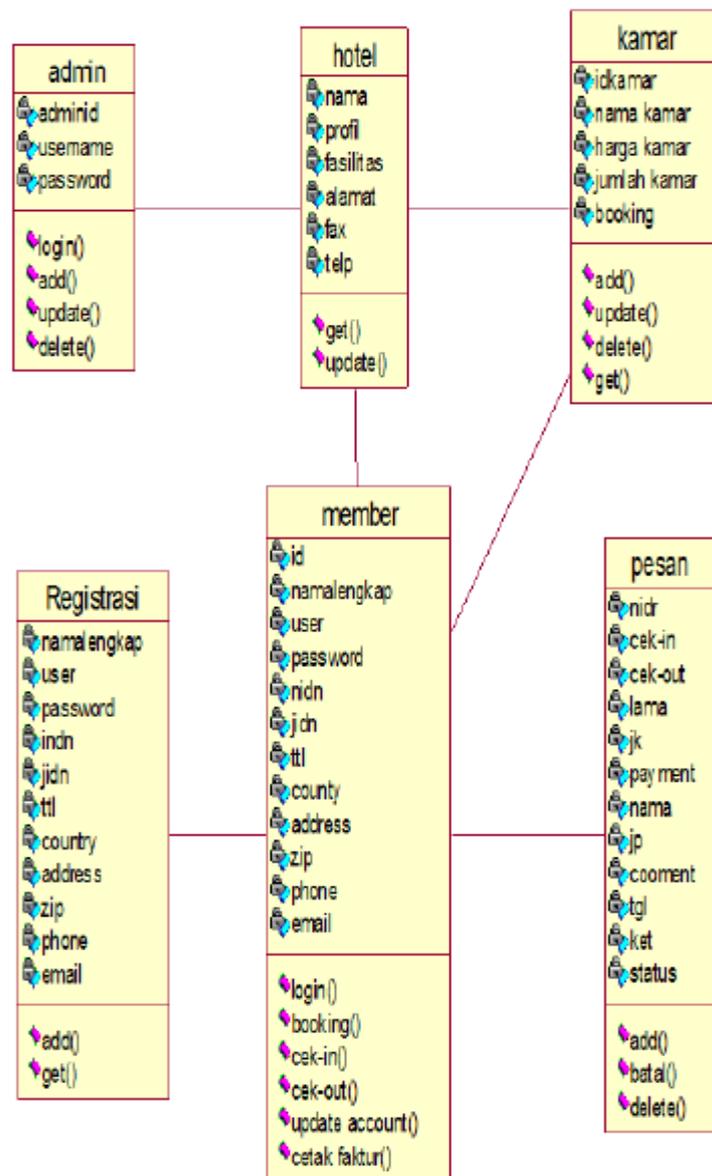


Gambar 4.5 Use Case Diagram

4.2.2. Class Diagram

Class diagram sistem pemesanan fasilitas ini mempunyai 6 kelas, dimana *user* masing-masing *class* saling terkait dengan yang lainnya sesuai dengan sistem yang ada.

Gambar *class diagram* untuk sistem pemesanan fasilitas ini dapat dilihat pada gambar 4.6 :



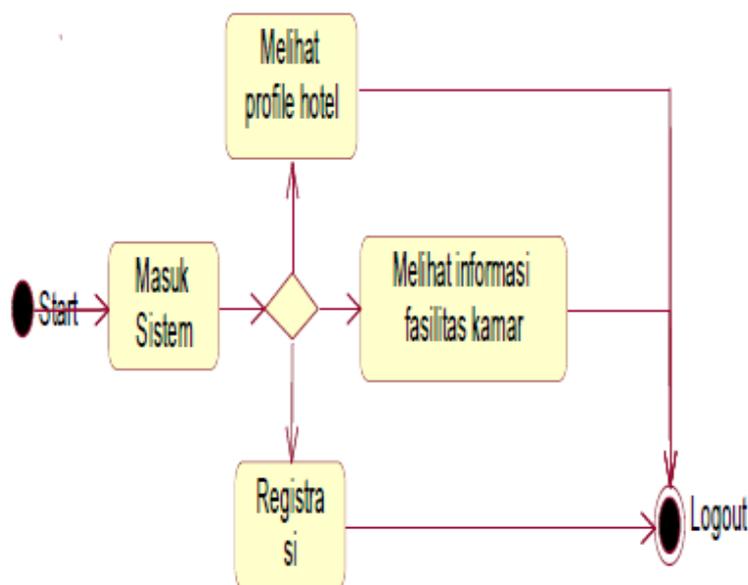
Gambar 4.6 Class Diagram

4.2.3. Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah diagram dimana dalam diagram tersebut terdapat semua aktivitas dalam sistem *pemesanan fasilitas ini*. Dalam *activity diagram* digambarkan aktivitas dari setiap aktor yang ada.

1. Activity diagram user non-member

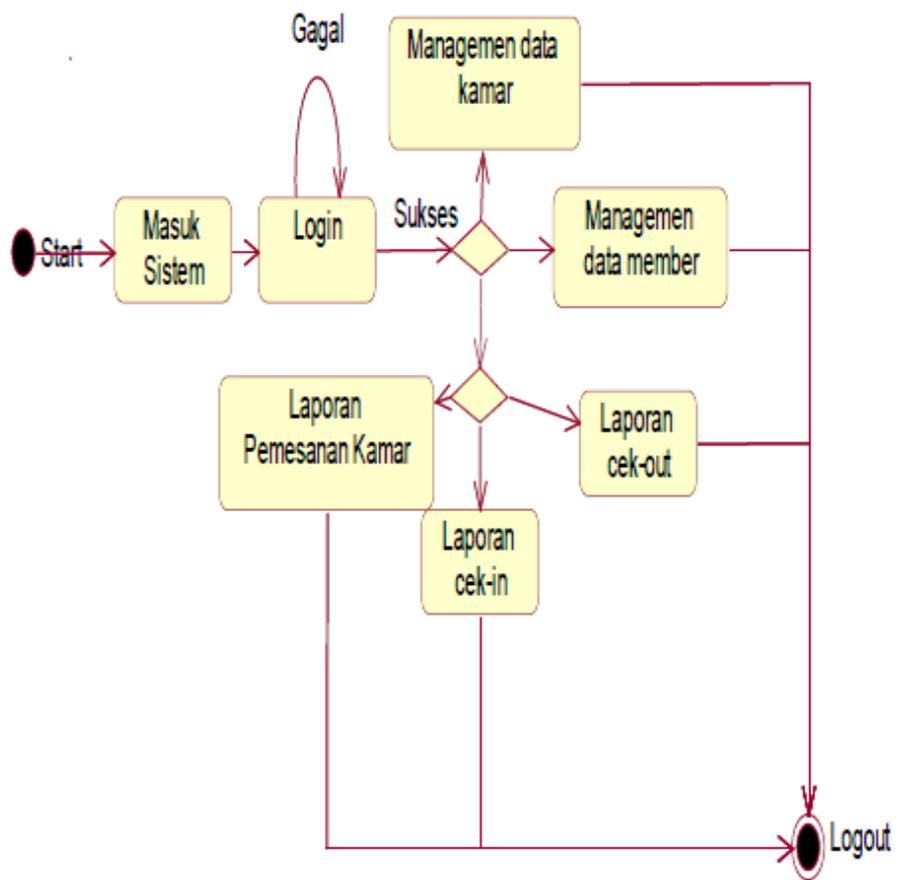
Activity diagram user non-member menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna yang tidak terdaftar di dalam sistem. Pada *activity diagram user non-member* dibawah ini dapat kita lihat aktivitas dari *user non-member* yaitu seorang pengguna yang tidak terdaftar hanya bisa melihat profil, melakukan pendaftaran. Keterangan diatas dapat di lihat pada gambar 4.7 :



Gambar 4.7 Activity Diagram User Non-Member

2. Activity Diagram Admin

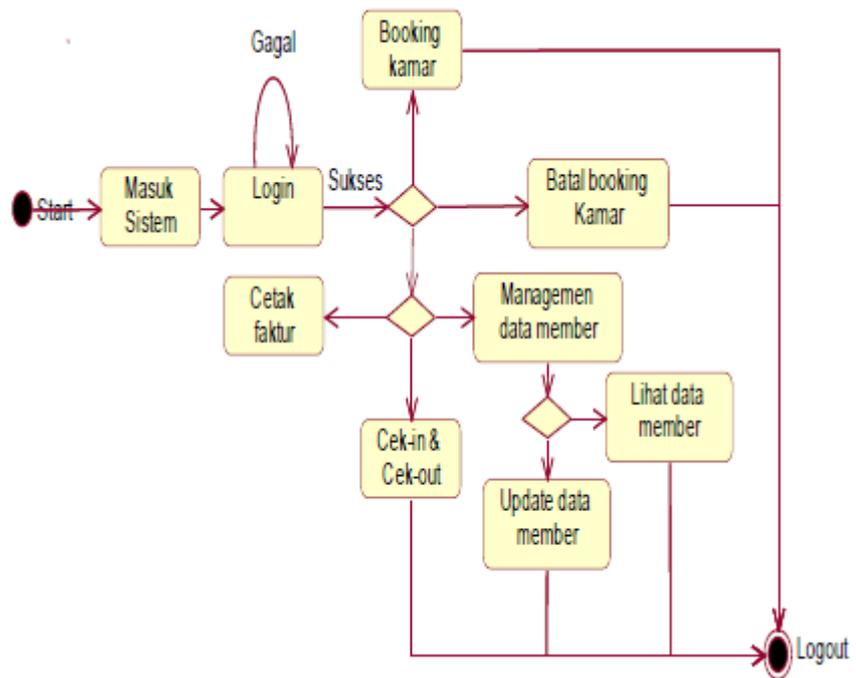
Activity diagram admin menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh admin di dalam sistem *pemesanan fasilitas* ini. Pada *activity diagram* admin dibawah ini dapat kita lihat aktivitas dari admin yaitu admin harus *login* terlebih dahulu untuk dapat menginputkan data profil, jadwal, user dan pemesanan. Keterangan diatas dapat dilihat pada gambar 4.8 :



Gambar 4.8 Activity Diagram Admin

3. Activity Diagram User Member

Activity diagram user member menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh *user member* di dalam sistem pemesanan fasilitas ini. Pada gambar *activity diagram user member* dibawah ini dapat kita lihat aktivitas dari *user member* yaitu *user member* harus *login* terlebih dahulu untuk dapat melakukan pemesanan fasilitas, lihat profil, dan jadwal pemesanan. Keterangan diatas dapat dilihat pada gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Activity Diagram User Member

4.2.4. Perancangan Tabel

1. Member

Field kunci : noktp

Tabel 4.2 Member

Field	Type	Panjang	Keterangan
Noktp	Varchar	15	Nomor KTP
Nama	Varchar	35	Nama tamu
Alamat	Text	-	Alamat tamu

2. Kamar

Field kunci : id_kamar

Tabel 4.3 Kamar

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id_kamar	Varchar	11	Identitas kamar
Jns_kamar	Varchar	20	Jenis kamar
Harga	Varchar	12	Harga kamar
Jml_kamar	Char	2	Jumlah kamar
Jml_kamar_kosong	Char	2	Jumlah kamar kosong
Status	Varchar	10	Status kamar

3. Reservasi

Field kunci : no_reservasi

Tabel 4.4 Reservasi

Field	Type	Panjang	Keterangan
No_reservasi	Varchar	11	Nomor reservasi
No_id	Varchar	11	Nomor id tamu
Jns_id	Varchar	17	Jenis id tamu
Nama	Varchar	35	Nama lengkap tamu
Alamat	Text	-	Alamat lengkap tamu
Notelp	Varchar	12	Nomor telepon tamu
Tgl_pesan	Date	-	Tanggal pemesanan
Tgl_tempat	Date	-	Tanggal penempatan
Bln_tempat	Char	12	Bulan penempatan
Thn_tempat	Char	4	Tahun penempatan
Jam	Varchar	8	Jam penempatan
Lm_inap	Varchar	10	Lama menginap

4. Feedback

Field Kunci : no

Tabel 4.5 Feedback

Field	Type	Panjang	Keterangan
No	Integer	4	Nomor pengiriman pesan
Tgl_post	Date	-	Tanggal pengiriman
Nama	Varchar	35	Nama pengirim pesan
Email	Varchar	25	Alamat email pengirim
Pesan	Text	-	Isi pesan

5. Login

Field Kunci : username

Tabel 4.6 Login

Field	Type	Panjang	Keterangan
Username	Varchar	15	Username admin
Password	Varchar	15	Password admin

6. Pembayaran

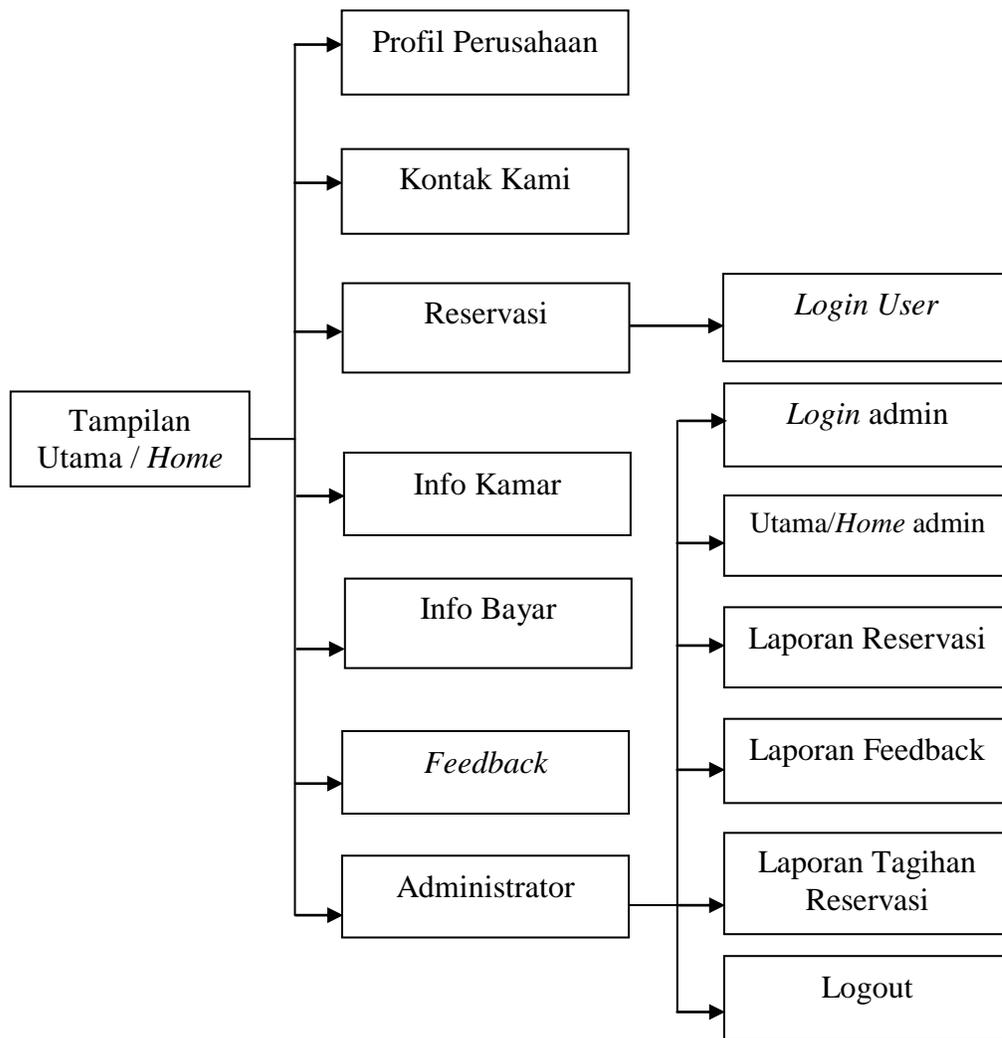
Field Kunci : no_rekening

Tabel 4.7 Pembayaran

Field	Type	Panjang	Keterangan
No_rekening	Varchar	25	Nomor rekening tamu
Nama	Varchar	35	Nama tamu
Email	Varchar	25	Email tamu
Nohp	Varchar	12	Nomor handphone tamu
Tgl_bayar	Date	-	Tanggal bayar
Besar_bayar	Varchar	12	Jumlah pembayaran
Pemby_bank	Varchar	15	Nama bank yang ditentukan
Pemby_bank_lain	Varchar	15	Nama bank selain yang ditentukan
Transfer	Varchar	15	Transfer

Catatan	Text	-	Keterangan transfer
---------	------	---	---------------------

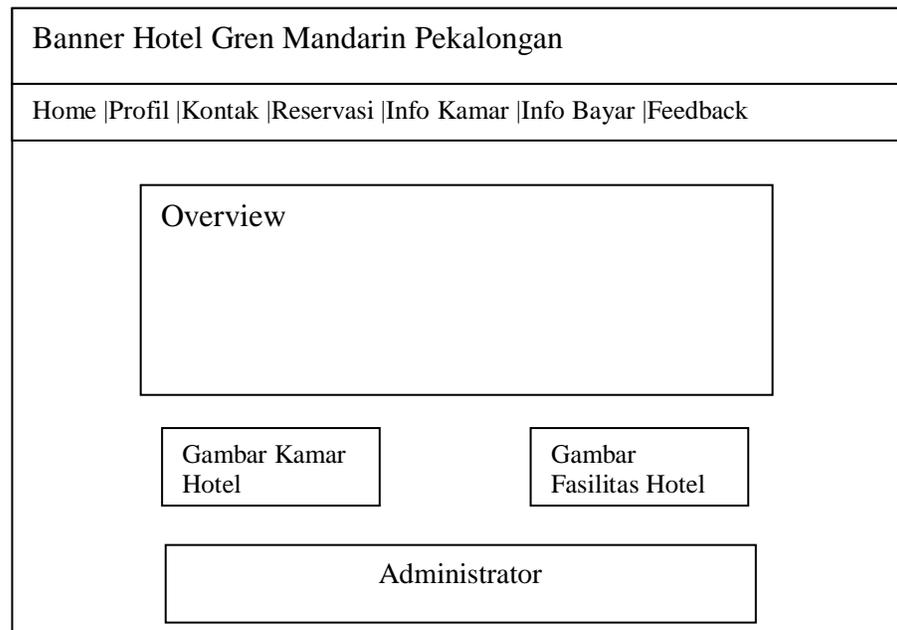
4.3. Struktur Menu



Gambar 4.10 Struktur Menu Sistem Informasi Reservasi Kamar Berbasis Web

4.4. Perancangan Halaman Website

4.4.1. Halaman Utama



Gambar 4.11 Perancangan Halaman Utama Website

Berdasarkan gambar 4.11, dapat dijelaskan bahwa pada halaman utama website Hotel Gren Mandarin Pekalongan terdapat beberapa *link* menu yaitu *home*, *profil*, *kontak*, *reservasi*, *info kamar*, *info bayar*, *feedback*,

dan administrator. Halaman utama sebagai halaman sambutan kepada pengunjung website, menampilkan informasi singkat tentang Hotel Gren Mandarin Pekalongan, gambar kamar hotel, dan fasilitas hotel.

4.4.2. Halaman Profil

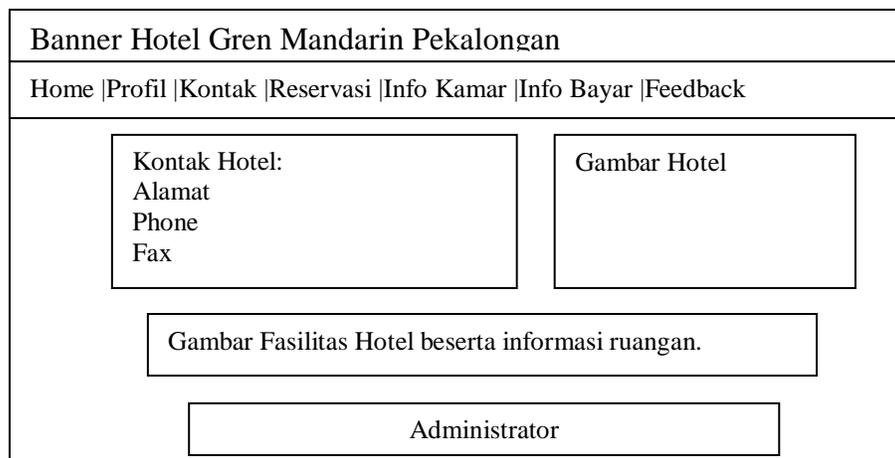


Gambar 4.12 Perancangan Halaman Profil Website

Berdasarkan gambar 4.12, dapat dijelaskan bahwa halaman profil menampilkan informasi profil Hotel Gren Mandarin Pekalongan. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info

kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing link menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.3. Halaman Kontak



Gambar 4.13 Perancangan Halaman Profil Website

Berdasarkan gambar 4.13, dapat dijelaskan bahwa halaman kontak menampilkan informasi lokasi Hotel Gren Mandarin Pekalongan, nomor telepon, dan fax yang dapat dihubungi. Pada halaman ini juga terdapat

link menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.4. Halaman Login Tamu

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan	
Home Profil Kontak Reservasi Info Kamar Info Bayar Feedback	
No Id :	<input type="text"/>
Nama :	<input type="text"/>
Alamat :	<input type="text"/>
	<input type="submit" value="Submit"/>

Gambar 4.14 Perancangan Halaman Login Tamu

Berdasarkan gambar 4.14, dapat dijelaskan bahwa halaman login tamu berfungsi bagi tamu untuk login menuju ke halaman reservasi kamar hotel.

4.4.5. Halaman Reservasi

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan
Home Profil Kontak Reservasi Info Kamar Info Bayar Feedback
Reservasi Kamar

No. ID	:	<input type="text"/>
Nama	:	<input type="text"/>
Alamat	:	<input type="text"/>
No. Telepon	:	<input type="text"/>
Tanggal Reservasi	:	<input type="text"/>
Jam	:	<input type="text"/>
Tanggal Inap	:	Tgl <input type="text"/> Bulan <input type="text"/> Tahun <input type="text"/>
Nama Kamar	:	Executive <input type="text"/>
Nomor Kamar	:	Executive <input type="text"/> Extra Bed <input type="text"/>
		New Executive <input type="text"/> Room Driver <input type="text"/>
		Room Mawar <input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>		

Gambar 4.15 Perancangan Halaman Reservasi

Berdasarkan gambar 4.15, dapat dijelaskan bahwa halaman reservasi berfungsi bagi tamu untuk melakukan reservasi kamar hotel secara *online*. Sebelum masuk halaman reservasi, tamu harus *login* reservasi terlebih dahulu dengan menginput nomor id, nama, dan alamat. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing link menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.6. Halaman Info Kamar

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan	
Home Profil Kontak Reservasi Info Kamar Info Bayar Feedback	
Info Kamar	Daftar Harga Kamar
Fasilitas Hotel	

Jenis Kamar	Harga	Jumlah Kamar	Jumlah Kamar Kosong
-------------	-------	--------------	---------------------

Gambar 4.16 Perancangan Halaman Info Kamar

Berdasarkan gambar 4.16, dapat dijelaskan bahwa halaman info kamar menampilkan informasi daftar harga kamar, fasilitas hotel, fasilitas kamar, dan pencarian kamar. Halaman ini menampilkan informasi daftar kamar hotel. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.7. Halaman Info Bayar

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan

Konfirmasi Pembayaran

Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
No. Handphone	<input type="text"/>
Tgl. Pembayaran	<input type="text"/>
Nama Bank	<input type="text"/>
No. Rekening	<input type="text"/>
Jumlah Pembayaran	<input type="text"/>
Bank Tujuan	BCA 7680274463 <input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="+ Submit"/> <input type="button" value="+ Reset"/>	

Gambar 4.17 Perancangan Halaman Info Bayar

Berdasarkan gambar 4.17, dapat dijelaskan bahwa halaman info bayar berfungsi bagi tamu untuk melakukan konfirmasi pembayaran atas pemesanan kamar yang telah dilakukan. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.8. Halaman *Feedback*

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan

Feedback

Nama :

Email :

Alamat :

Komentar :

Komentar Pengunjung

Nama :

Email :

Komentar/Pesan :

Administrator

Gambar 4.18 Perancangan Halaman *Feedback*

Berdasarkan gambar 4.18, dapat dijelaskan bahwa halaman *feedback* berfungsi bagi tamu untuk mengirim komentar, saran, dan kritik kepada Hotel Gren Mandarin Pekalongan. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

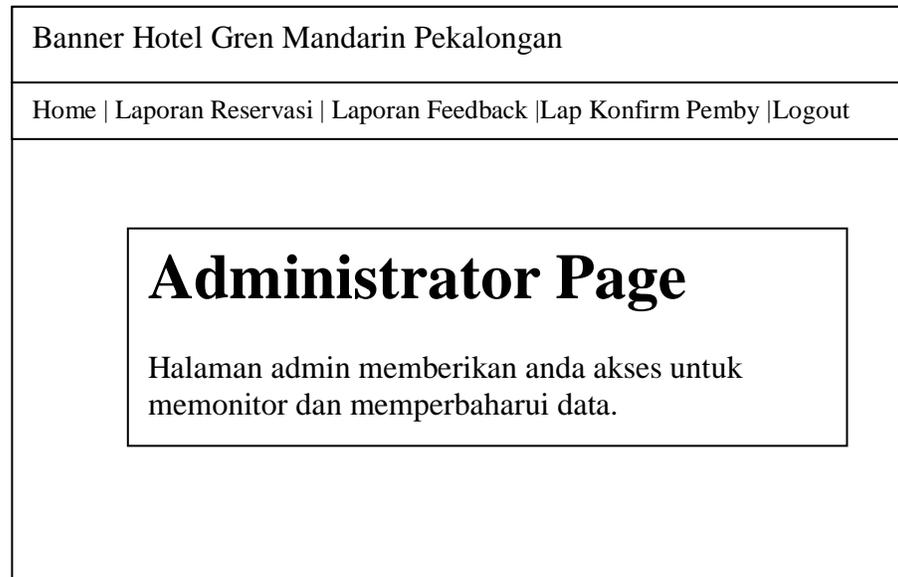
4.4.9. Halaman *Login* Admin

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan
Home Profil Kontak Reservasi Info Kamar Info Bayar Feedback
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"><p>Admin Login</p><p>Username <input type="text"/></p><p>Password <input type="password"/></p><p style="text-align: center;"><input type="submit" value="Submit"/></p></div>

Gambar 4.19 Perancangan Halaman *Login* Admin

Berdasarkan gambar 4.19, dapat dijelaskan bahwa halaman ini berfungsi bagi admin untuk melakukan *login* agar bisa menuju ke halaman utama admin. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, profil, kontak, reservasi, info kamar, info bayar, *feedback*, dan administrator, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.10. Halaman Utama Administrator



Gambar 4.20 Perancangan Halaman Utama Administrator

Berdasarkan gambar 4.20, dapat dijelaskan bahwa halaman utama administrator menampilkan beberapa *link* menu yaitu *home*, laporan reservasi, laporan *feedback*, laporan konfirmasi pembayaran, dan *logout*, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda.

4.4.11. Halaman Laporan Reservasi

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan											
Home Laporan Reservasi Laporan Feedback Lap.Konfirm Pemby Logout											
Laporan Reservasi											
Data Reservasi Kamar											
Jenis Id	No. ID	Nama Pemesan	Alamat Pemesan	Nomor Telepon	Tanggal Pesan	Dipesan untuk Tanggal	Jam Pesan	Jenis Kamar	Nomor Kamar	Lama Inap	Tool
Data Kamar											
Id		Jenis Kamar		Harga	Jumlah Kamar	Jumlah Kamar Kosong	Status	Tool			
Cetak											

Gambar 4.21 Perancangan Halaman Laporan Reservasi

Berdasarkan gambar 4.21, dapat dijelaskan bahwa halaman laporan reservasi menampilkan informasi data reservasi kamar, dan data kamar. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, laporan reservasi, laporan *feedback*, laporan konfirmasi pembayaran, dan *logout*, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda. *Link* cetak berfungsi untuk mencetak laporan.

4.4.12. Halaman Laporan *Feedback*

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan						
Home Laporan Reservasi Laporan Feedback Lap Konfirm Pemby Logout						
Laporan Feedback						
Id	Tgl. Posting	Nama	Alamat	Email	Komentar	Tool
Cetak						

Gambar 4.22 Perancangan Halaman Laporan *Feedback*

Berdasarkan gambar 4.22, dapat dijelaskan bahwa halaman laporan *feedback* menampilkan informasi data komentar tamu yang masuk. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, laporan reservasi, laporan *feedback*, laporan konfirmasi pembayaran, dan *logout*, dimana masing-

masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda. *Link* cetak berfungsi untuk mencetak laporan.

4.4.13. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan										
Home Laporan Reservasi Laporan Feedback Lap Konfirm Pemby Logout										
Laporan Konfirmasi Pembayaran										
Data Pembayaran										
No	Nama	Email	Nomor Hp	Tanggal Bayar	Besar Bayar	Pembayaran Dari Bank	Pembayaran Bank Lain	Nomor Rekening	Transfer/Catatan	Tool
Cetak										

Gambar 4.23 Perancangan Halaman Laporan Konfirmasi Pembayaran

Berdasarkan gambar 4.23, dapat dijelaskan bahwa halaman laporan konfirmasi pembayaran menampilkan informasi data pembayaran tamu

yang masuk. Pada halaman ini juga terdapat *link* menu *home*, laporan reservasi, laporan *feedback*, laporan konfirmasi pembayaran, dan *logout*, dimana masing-masing *link* menu mempunyai fungsi yang berbeda. *Link* cetak berfungsi untuk mencetak laporan.

4.4.14. Halaman Laporan Tagihan Reservasi

Banner Hotel Gren Mandarin Pekalongan						
Home Laporan Reservasi Laporan Feedback Lap Konfirm Pemby Logout						
Laporan Tagihan Reservasi						
No	Tgl Reservasi	Nama Tamu	Alamat	No.Telp	No.Kamar	Biaya Reservasi
Cetak						

Gambar 4.24 Perancangan Halaman Laporan Tagihan Reservasi

Berdasarkan gambar 4.24, dapat dijelaskan bahwa halaman laporan tagihan reservasi berfungsi untuk menampilkan informasi data tagihan reservasi tamu hotel, *link* cetak berfungsi untuk mencetak laporan.

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

Pada tahap ini dihasilkan perangkat lunak yang utuh berdasarkan analisa dan perancangan yang telah dibuat. Pembuatan program sistem informasi dan reservasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Adapun implementasi sistem tersebut meliputi implementasi *software*, *hardware*, *brainware*, dan program yang dapat dilihat pada gambar 5.1 sampai dengan gambar 5.13.

5.1. Implementasi *Software*

Software merupakan perangkat lunak dari sistem komputer yang berupa kumpulan bahasa pemrograman. *Software* yang digunakan dalam implementasi program ini yaitu :

1. Microsoft Windows XP

Alasan pemilihan Windows XP karena :

- a. Tampilan yang *user friendly* atau lebih menarik dibanding dengan Windows sebelumnya.
- b. Kompatibel dengan *software-software* lain.
- c. Lebih mudah mengoperasikannya.

2. PHP

Alasan pemilihan PHP karena :

- a. Gratis (*free*) sehingga efektif biaya.
- b. Berorientasi *web* (*web-oriented*). Keduanya dirancang secara khusus untuk penggunaan *website*.
- c. Keduanya mempunyai sekumpulan fitur yang difokuskan pada pembangunan *website* dinamis.
- d. Mudah digunakan (*easy to use*). Keduanya dirancang untuk membangun *website* dengan cepat.
- e. Cepat. Keduanya dirancang dengan kecepatan sebagai tujuan utama. Mereka bersama-sama menyediakan salah satu cara kecepatan untuk mengirimkan halaman *web* untuk pengguna.
- f. Berkomunikasi baik dengan satu sama lain. PHP mempunyai fitur-fitur yang *built-in* untuk komunikasi dengan MySQL.
- g. Dukungan yang luas tersedia. Keduanya berdasar pada pengguna yang besar. Keduanya sering digunakan bersama-sama.
- h. *Customizable*. Keduanya *open source*, sehingga memungkinkan pemrogram untuk memodifikasi *software* PHP dan MySQL pada lingkungan yang cocok untuk mereka sendiri.

3. MySQL

Alasan pemilihan MySQL karena :

- a. MySQL dapat di dukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun tidak.
- b. Menggunakan bahasa *query* standar yang dimiliki SQL (*Structured Query Language*).
- c. Program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakan dan tidak dicekal.
- d. MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna).

5.2. Implementasi *Hardware*

Hardware merupakan perangkat keras atau peralatan fisik dari sistem komputer yang berupa mesin-mesin serta rangkaian elektronik. Spesifikasi minimal *hardware* yang digunakan dalam rancang bangun sistem informasi dan reservasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web dapat dilihat di tabel 5.1.

Tabel 5.1

Spesifikasi minimal *hardware*

Processor	Intel Pentium Dual Core @ 1.86 GHz
Harddisk	160 GB

Memory	2038 MB
LCD	14 Inchi
Keyboard	Standart
Mouse	Standart

5.3. Pemilihan *Brainware*

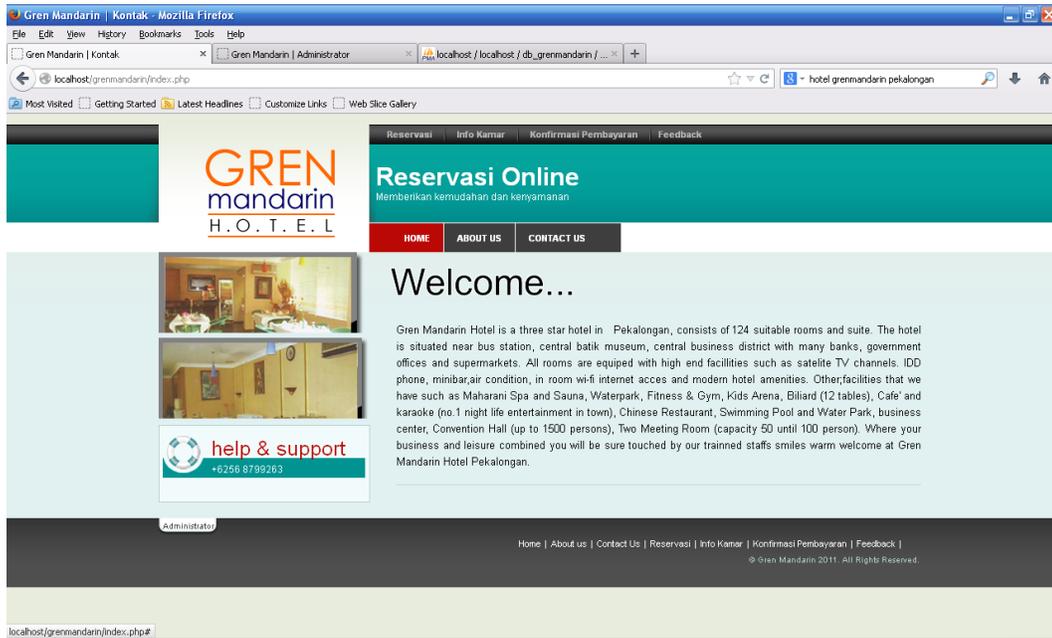
Brainware sering juga disebut pemakai komputer atau orang yang menjalankan peralatan komputer. Agar sistem berjalan dengan baik, *brainware* diharapkan memenuhi syarat sebagai berikut :

1. Orang yang memiliki pengetahuan dan penggunaan komputer yang memadai sehingga dapat menggunakan sistem yang baru dengan baik.
2. Mempunyai tanggung jawab terhadap sistem yang ada.
3. Mampu bertindak professional dalam pengambilan keputusan.

5.4. Implementasi Program

5.4.1. Halaman Utama User Umum

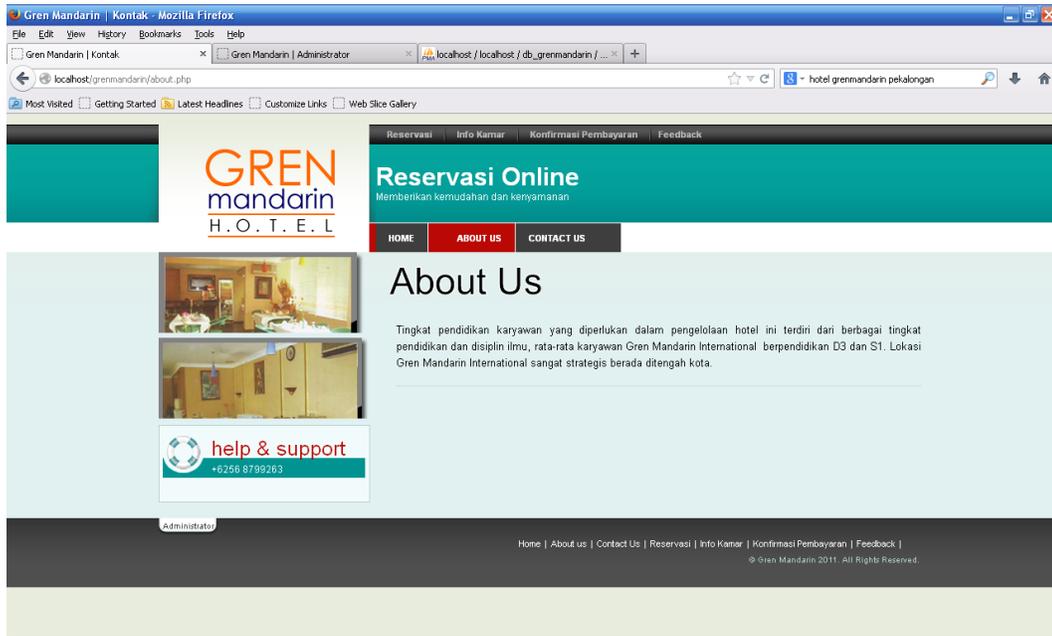
Halaman utama user umum merupakan halaman sambutan dan navigasi bagi *user* umum untuk menuju ke halaman lain. Pada halaman ini terdapat link menu reservasi kamar, informasi kamar, konfirmasi pembayaran, *feedback*, *about us*, *contact us*, dan administrator. Tampilan halaman utama user umum dapat dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 Menu Utama User Umum

5.4.2. Halaman *About Us*

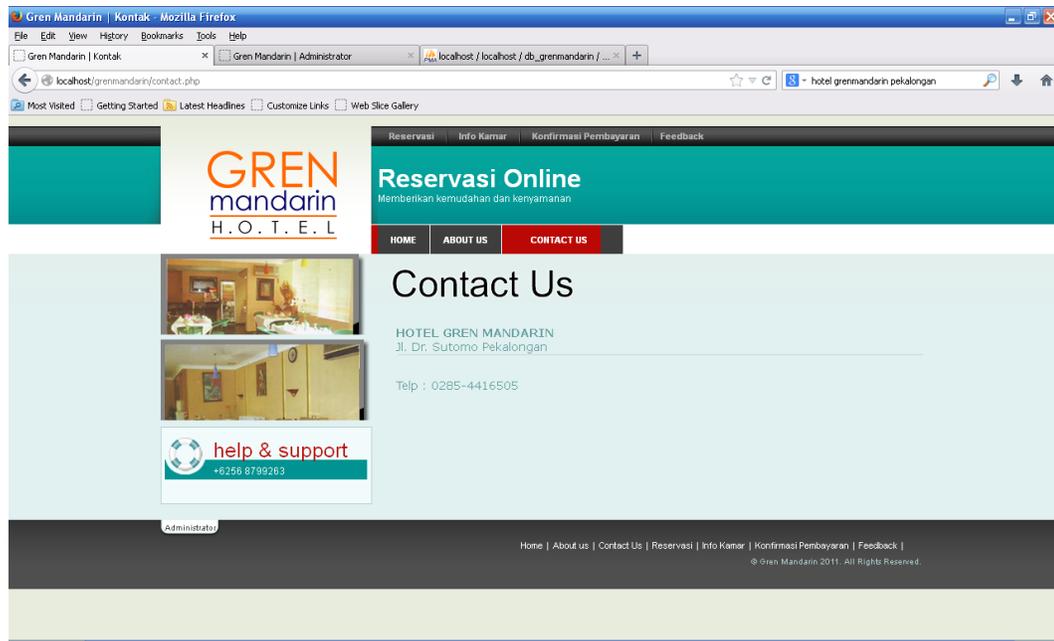
Halaman *about us* menampilkan informasi tentang profil hotel Gren Mandarin Pekalongan. Tampilan halaman *about us* dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman *About Us*

5.4.3. Halaman *Contact Us*

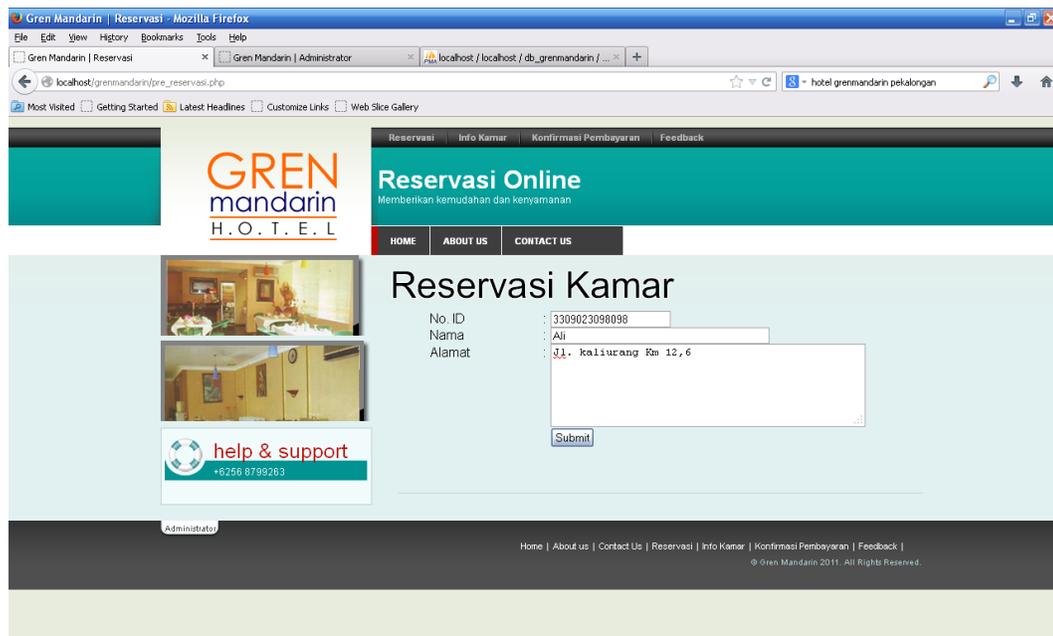
Halaman *contact us* menampilkan informasi tentang alamat dan nomor telepon hotel Gren Mandarin Pekalongan. Tampilan halaman *contact us* dapat dilihat pada gambar 5.3.



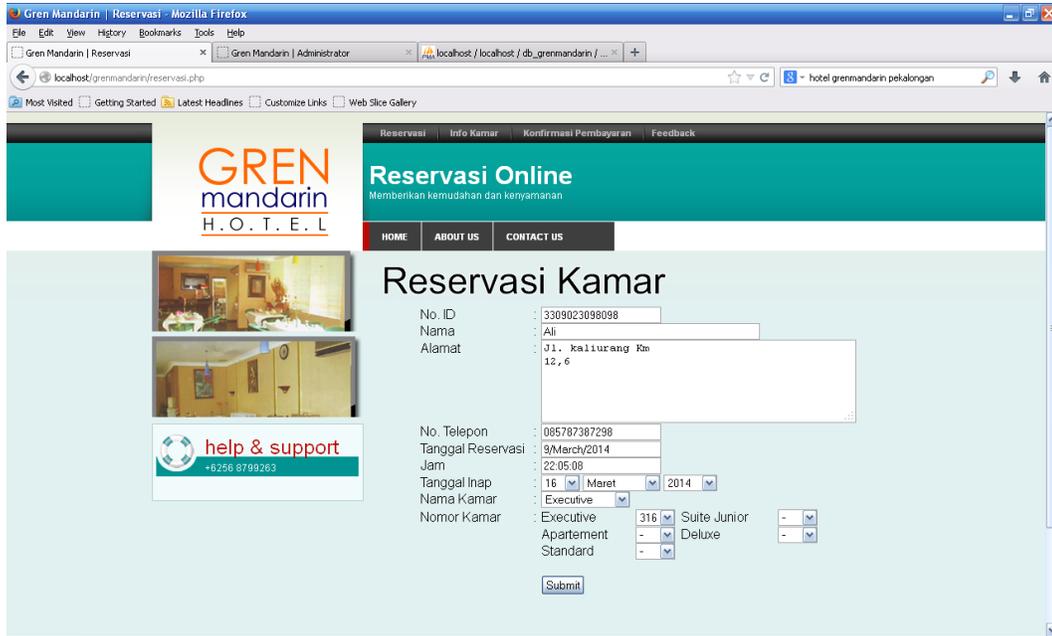
Gambar 5.3 Halaman *Contact Us*

5.4.4. Halaman Reservasi Kamar

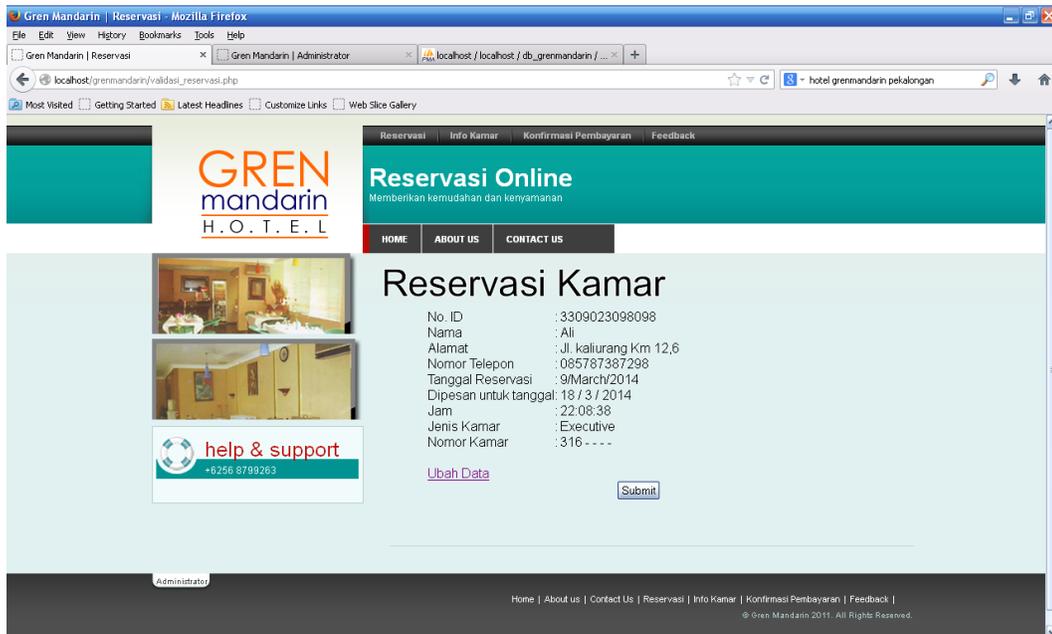
Halaman reservasi kamar berfungsi bagi *user* umum untuk memesan kamar secara *online*. Sebelum melakukan reservasi kamar, *user* harus terlebih dahulu menginput nomor id, nama dan alamat, yang kemudian masuk ke halaman reservasi dimana *user* tinggal menginput nomor telepon, tanggal reservasi, tanggal inap, nama kamar, nomor kamar, dan lama inap. Tombol submit berfungsi untuk menyimpan data user, hal ini bertujuan untuk mengedit data reservasi kamar yang sudah dikirim. Tampilan halaman reservasi kamar dapat dilihat pada gambar 5.4, gambar 5.5 dan gambar 5.6.



Gambar 5.4 Halaman Awal Reservasi Kamar



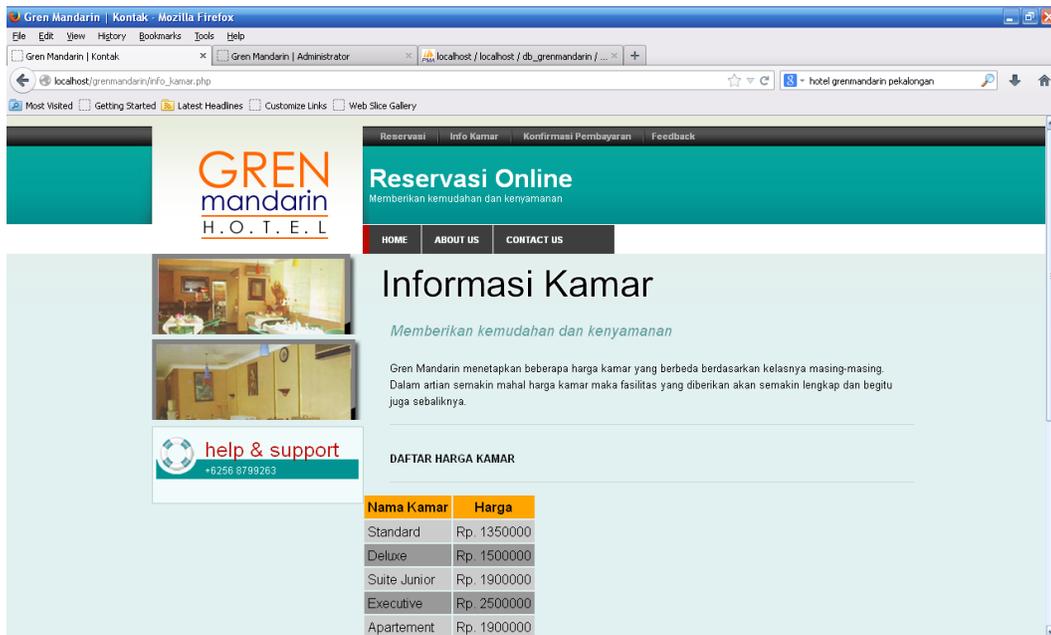
Gambar 5.5 Halaman Reservasi Kamar



Gambar 5.6 Halaman Data User

5.4.5. Halaman Informasi Kamar

Halaman informasi kamar menampilkan informasi daftar harga kamar, dan berfungsi bagi *user* untuk melakukan pencarian kamar yang kosong. Tampilan informasi kamar dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Halaman Informasi Kamar

5.4.6. Halaman Konfirmasi Pembayaran

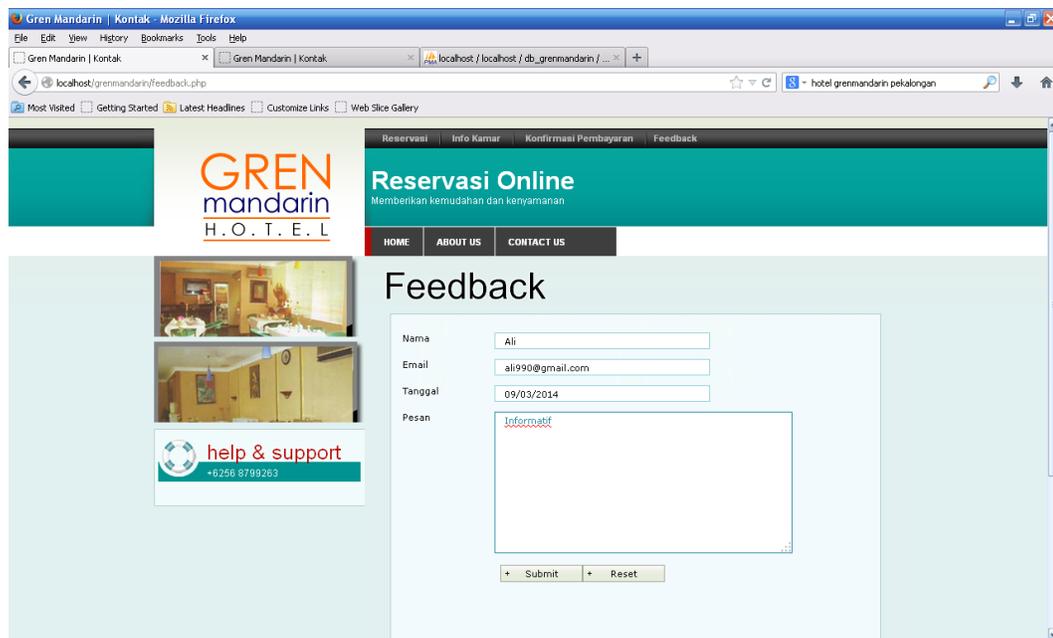
Halaman konfirmasi pembayaran berfungsi bagi *user* untuk melakukan konfirmasi pembayaran atas *booking* kamar yang telah dilakukan secara *online*. Tampilan halaman konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman Konfirmasi Pembayaran

5.4.7. Halaman *Feedback*

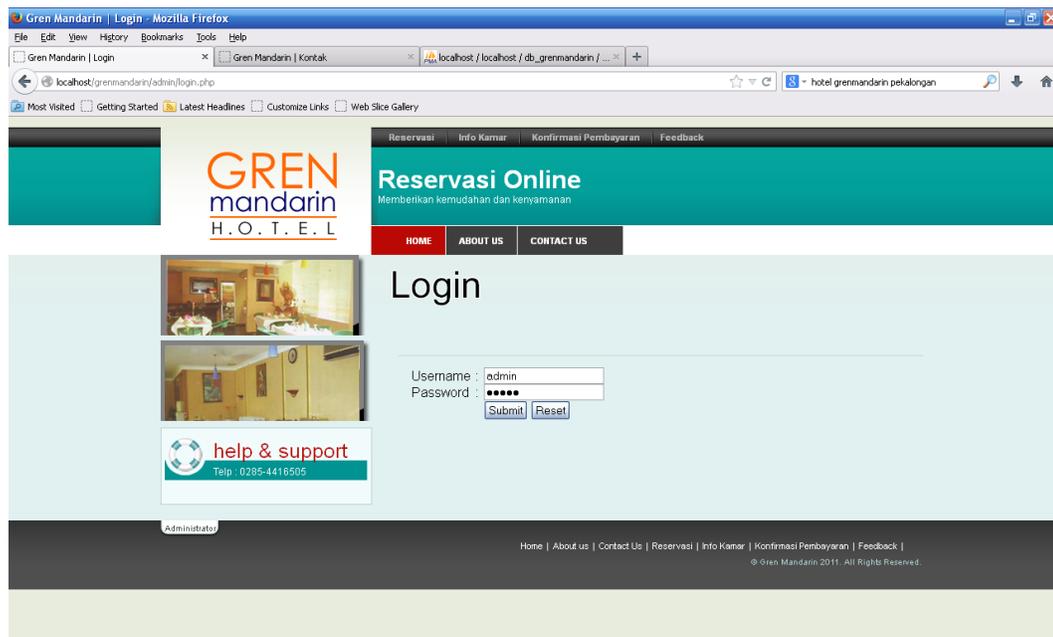
Halaman *feedback* berfungsi bagi *user* untuk mengirim pesan berupa saran, kritik maupun komentar kepada pihak hotel Timor Leste. Tampilan halaman *feedback* dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Halaman *Feedback*

5.4.8. Halaman Login Admin

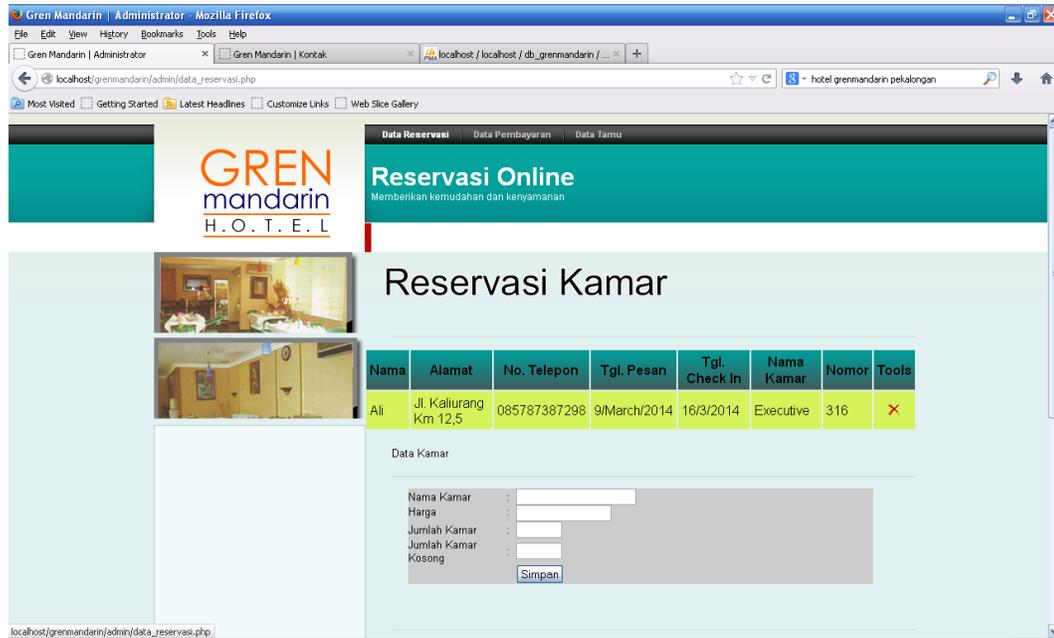
Halaman login admin berfungsi bagi administrator untuk masuk ke halaman utama administrator. Tampilan halaman login admin dapat dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Halaman Login Admin

5.4.9. Halaman Laporan Data Reservasi

Halaman laporan data reservasi menampilkan informasi data reservasi *user*, juga berfungsi bagi admin untuk menginput dan mengupdate data kamar hotel. Tampilan halaman data reservasi dapat dilihat pada gambar 5.11.



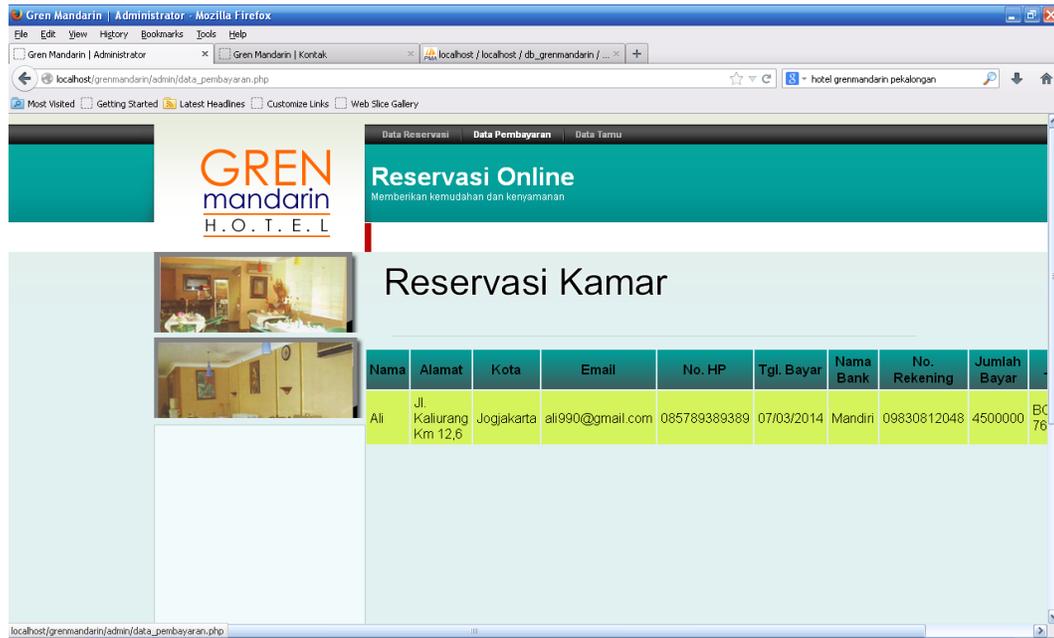
Gambar 5.11 Halaman Data Reservasi

5.4.10. Halaman Laporan Data Pembayaran

Halaman laporan data pembayaran menampilkan informasi data pembayaran *user* yang telah melakukan reservasi secara *online*.

Tampilan halaman laporan data pembayaran dapat dilihat pada gambar

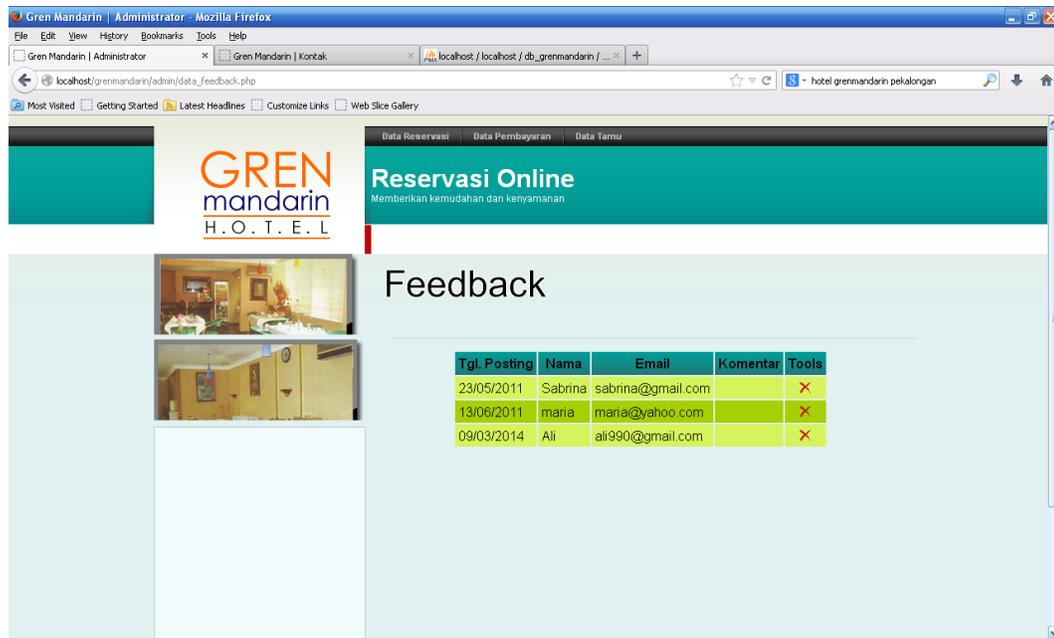
5.12.



Gambar 5.12 Halaman Laporan Data Pembayaran

5.4.11. Halaman Laporan *Feedback*

Halaman laporan *feedback* menampilkan informasi pesan yang telah dikirim oleh *user*. Tampilan halaman laporan *feedback* dapat dilihat pada gambar 5.13.



Gambar 5.13 Halaman Laporan *Feedback*

BAB VI

PENUTUP

Setelah melakukan analisa dan perancangan sistem informasi reservasi kamar pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web, maka dapat diambil suatu kesimpulan dan saran sesuai dengan sistem baru yang telah dibuat.

6.1. Kesimpulan

Setelah merancang suatu sistem informasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan *database* MySQL, maka kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penulisan skripsi ini adalah :

1. Permasalahan sistem informasi yang sedang berjalan saat ini yaitu :
 - a. Pemesanan kamar harus dilakukan dengan cara datang langsung oleh tamu ke hotel Gren Mandarin Pekalongan. Hal ini kurang efektif karena tamu yang berada di luar kota tidak bisa melakukan pemesanan kamar.
 - b. Hotel Gren Mandarin Pekalongan kurang dikenal oleh masyarakat, karena belum memiliki website.
2. Sistem baru yang direncanakan adalah suatu sistem informasi dan reervasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *database* MySQL.

3. Dalam perancangan sistem baru menghasilkan halaman web yang terdiri dari halaman utama user umum, halaman reservasi kamar, halaman informasi kamar, halaman konfirmasi pembayaran, halaman *feedback*, halaman *about us*, halaman *contact us*, dan halaman administrator yang terdiri dari halaman laporan data reservasi, halaman laporan data pembayaran, dan halaman laporan *feedback*.

6.2. Saran-saran

Sesuai dengan permasalahan yang ada dan setelah pembuatan sistem informasi dan reservasi pada hotel Gren Mandarin Pekalongan berbasis web, maka dapat diberikan saran yaitu:

1. Sistem baru dijalankan secara bersama-sama dengan sistem lama, karena sistem baru merupakan pendukung dalam meningkatkan pelayanan kepada tamu hotel dan media alternatif bagi *user* untuk melakukan reservasi kamar. Setiap periode perlu dilakukan evaluasi terhadap sistem baru yang digunakan dan perlu diadakan penyesuaian maupun perbaikan, sehingga sistem dan pengembangan sistem menjadi lebih kompleks.
2. Perlunya peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang diharapkan akan mampu meningkatkan pelayanan kepada *user*. Usaha yang dapat dilakukan dalam rangka peningkatan SDM diantaranya melakukan *training* atau pelatihan terhadap penguasaan program yang dipakai. Melakukan studi

banding keberbagai perusahaan yang berkaitan dengan sistem informasi hotel berbasis web, khususnya yang menyangkut program yang ada.

3. Untuk mengurangi resiko kehilangan data perlu mengadakan *back up* data setiap satu bulan sekali agar data yang sudah ada tidak hilang sehingga mengurangi resiko pembuatan data ulang.
4. Sistem ini dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan bahasa pemrograman lain misalnya JSP (*Java Server Page*).

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Abdul, *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi, Yogyakarta, 2005
- Ladjamudin, Al Bahra Bin. *Rekayasa Perangkat Lunak*”, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2006
- Suartana, *Sistem Informasi Perhotelan*, Andi, Yogyakarta, 2004
- Suhendar, Hariman Gunadi, *Visual Modeling UML dan Rational Rose*, Informatika, Bandung, 2002
- Sunarto, Andi, *Seluk Beluk E-Commerce*, Andi, Yogyakarta, 2009
- Supriyanto, Aji, *Pengantar Teknologi Informasi*, Salemba Infotex, 2005

LISTING PROGRAM

Index

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Kontak</title>
<link href="innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style4 {color: #FF0000}
-->
</style>
</head>
<body>
<!--top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!--topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href="index.php"></a></div>
<!--topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href="pre_reservasi.php">Reservasi</a></li>
<li><a href="info_kamar.php">Info Kamar</a></li>
<li><a href="konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a></li>
<li class="noimg"><a href="feedback.php" class="last">Feedback</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
<li><a href="#" class="hover">home</a></li>
<li><a href="about.php">about us</a></li>
<li class="noBdr"><a href="contact.php">contact us</a></li>
</ul>

</div>
</div>
<!--top end -->
<!--body start -->
<div id="bodyMain">
<div id="body">
<!--left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>
<!--help start -->
<div id="help">
<h2 class="supp">help & support<span>+6256 8799263</span><br class="spacer" />
</h2>
</div>
<!--help end -->
<br class="spacer" />
</div>
```

```

<!--left end -->
<!--right start -->
  <div id="right">
    <!--mem start -->
    <!--mem end -->
    <h2 class="welcome">why newbread ?</h2>
    <p align="justify" class="rightTxt">Gren Mandarin Hotel is a three star hotel in Pekalongan, consists of 124 suitable rooms and suite. The hotel is situated near bus station, central batik museum, central business district with many banks, government offices and supermarkets. All rooms are equipped with high end facilities such as satellite TV channels. IDD phone, minibar, air condition, in room wi-fi internet access and modern hotel amenities. Other facilities that we have such as Maharani Spa and Sauna, Waterpark, Fitness & Gym, Kids Arena, Biliard (12 tables), Cafe' and karaoke (no.1 night life entertainment in town), Chinese Restaurant, Swimming Pool and Water Park, business center, Convention Hall (up to 1500 persons), Two Meeting Room (capacity 50 until 100 person). Where your business and leisure combined you will be sure touched by our trained staffs smiles warm welcome at Gren Mandarin Hotel Pekalongan. </p>
    <!--rightBot start -->
    <!--rightBot end -->
  </div>
<!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
  <div id="footer">
    <ul>
      <li><a href="index.php">Home</a>|</li>
      <li><a href="about.php">About us</a>|</li>
      <li><a href="contact.php">Contact Us</a>|</li>
      <li><a href="pre_reservasi.php">Reservasi</a>|</li>
      <li><a href="info_kamar.php">Info Kamar</a>|</li>
      <li><a href="konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a>|</li>
      <li><a href="feedback.php">Feedback</a>|</li>
    </ul>
    <p class="copyright">© Gren Mandarin 2011. All Rights Reserved.</p>
    <a href="admin/login.php" class="xhtml">Administrator</a></div>
  </div>
<!--footer end -->
</body>
</html>

```

Info Kamar

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Kontak</title>
<link href="innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style39 {font-size: 14; font-weight: bold; }
.style40 {color: #000000}
.style2 {color: #FFFFFF}
.style32 {font-size: small}
.style33 {color: #FFFFFF; font-size: small; }
.style34 {font-size: 9px}
.style37 {color: #FFFFFF; font-size: 9px; }
-->

```

```

</style>
</head>
<body>
<!--top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!--topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href="index.php"></a></div>
<!--topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href="pre_reservasi.php">Reservasi</a></li>
<li><a href="info_kamar.php">Info Kamar</a></li>
<li><a href="konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a></li>
<li class="noBdr"><a href="feedback.php" class="last">Feedback</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
<li><a href="index.php">home</a></li>
<li><a href="about.php">about us</a></li>
<li class="noBdr"><a href="contact.php">contact us</a></li>
</ul>

</div>
</div>
<!--top end -->
<!--body start -->
<div id="bodyMain">
<div id="body">
<!--left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>
<!--help start -->
<div id="help">
<h2 class="supp">help & support<span>+6256 8799263</span>
<!--left end -->
<!--right start -->
</h2>
</div>
</div>
<div id="right">
<!--mem start -->
<!--mem end -->
<h2 class="infokamar">why newbread ?</h2>
<p class="rightTxt"><span class="italic">Memberikan kemudahan dan kenyamanan</span> Gren Mandarin menetapkan
beberapa harga kamar yang berbeda berdasarkan kelasnya masing-masing. Dalam artian semakin mahal harga kamar maka
fasilitas yang diberikan akan semakin lengkap dan begitu juga sebaliknya.</p>
<p class="rightTxt"><strong>DAFTAR HARGA KAMAR </strong><br />
</p>
<?php
$warna1 = "#999999"; // baris genap berwarna hijau tua
$warna2 = "#CCCCC"; // baris ganjil berwarna hijau muda
$warna = $warna1; // warna default

mysql_connect("localhost","root","root");

```

```

mysql_select_db('db_grenmandarin');
$sql = mysql_query("select jns_kamar,harga from kamar");

echo "<table cellpadding=4<tr bgcolor='orange'><th>Nama Kamar</th><th>Harga</th></tr>";

$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($sql)){
if($warna == $warna1){
    $warna = $warna2;
}
else {
    $warna = $warna1;
}
echo "<tr bgcolor=$warna><td>$data[jns_kamar]</td><td>Rp. $data[harga]</td></tr>";
$no++;
}
echo "</table>";
?>
    <p class="rightTxt">
    <!--rightBot start -->
    <!--rightBot end -->
    Harga diatas sudah termasuk pajak, layanan kamar dan sarapan untuk 2 orang. </p>
    <form name="form1" id="form1" method="post" action="info_kamar.php">
    <table width="501" height="104" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
background="images/cari_bg.png">
    <tr>
    <td width="104"><div align="right" class="style40">
    <div align="left">Cari Kamar </div>
    </div></td>
    <td width="10">&nbsp;</td>
    <td width="140">&nbsp;</td>
    <td width="44">&nbsp;</td>
    <td width="4">&nbsp;</td>
    <td width="205">&nbsp;</td>
    </tr>
    <tr align="left">
    <td height="30"><div align="right" class="style40">
    <div align="left">Jenis Kamar </div>
    </div></td>
    <td><span class="style40">:</span></td>
    <td><span class="style40">
    <select name="kamar">
    <option value="0" selected="selected">- Pilih Kamar -</option>
    <?
    mysql_connect("localhost","root","root");
    mysql_select_db("db_grenmandarin");

    $sql=mysql_query("SELECT * FROM `kamar` ORDER BY jns_kamar");
    while ($data=mysql_fetch_array($sql))
    {
        echo "<option
value='$data[jns_kamar]'>$data[jns_kamar]</option>";
    }
    </select>

    </span></td>
    <td><div align="right" class="style40">Status</div></td>
    <td><span class="style40">:</span></td>
    <td><span class="style40">
    <select name="status" id="status">

```

```

        <option>--</option>
        <option value="Kosong">Kosong</option>
        <option value="Penuh">Penuh</option>
    </select>
</span>
<span class="style40">
    <input type="submit" name="Submit" value="Cari" />
</span></td>
</tr>
<tr align="left">
    <td><div align="left"><span class="style40"></span></div></td>
    <td><span class="style40"></span></td>
    <td colspan="4"><span class="style40"></span></td>
</tr>
</table>
</form>
<p align="center">
<?php

mysql_connect("localhost","root","root");
mysql_select_db("db_grenmandarin");

$ssql = mysql_query("select * from kamar where jns_kamar='$_POST[kamar]'");
echo "<table cellpadding=0 border=1 cellspacing=0<tr bgcolor='white'><th>Jenis Kamar</th><th>Harga</th><th>Jumlah
Kamar</th><th>Jumlah Kamar Kosong</th><th>Status</th></tr>";
$si = 0;
while ($data = mysql_fetch_array($ssql)){
    // Tampilkan data ke kolom kanan selama $si >= kolom

    echo "<td align=center>$data[jns_kamar]</td><td align=center>$data[harga]</td><td
align=center>$data[jml_kamar]</td><td align=center>$data[jml_kamar_kosong]</td><td align=center>$data[status]</td>";
}
echo "</tr></table>";
?>
</p>
<p align="center">&nbsp;</p>
<p class="rightTxt"><br />
</p>
</div>
<!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
<div id="footer">
<ul>
<li><a href="index.php">Home</a>|</li>
<li><a href="about.php">About us</a>|</li>
<li><a href="contact.php">Contact Us</a>|</li>
<li><a href="pre_reservasi.php">Reservasi</a>|</li>
<li><a href="info_kamar.php">Info Kamar</a>|</li>
<li><a href="konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a>|</li>
<li><a href="feedback.php">Feedback</a>|</li>
</ul>
<p class="copyright">© Gren Mandarin 2011. All Rights Reserved.</p>

```

```

    <a href="admin/login.php" class="xhtml">Administrator</a></div>
</div>
<!-- footer end -->
</body>
</html>

Reservasi
<?
session_start();
if(!$_SESSION['admin']){
include "login.php";
exit;
}

include "koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Administrator</title>
<link href=" ../innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style5 {font-size: small}
-->
</style>
</head>
<body>
<!-- top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!-- topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href=" ../index.php"></a></div>
<!-- topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href="data_reservasi.php">Data Reservasi</a></li>
<li><a href="data_pembayaran.php">Data Pembayaran</a></li>
<li class="nolmg"><a href="data_feedback.php">Data Tamu</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
</ul>
</div>
</div>
</div>
<!-- top end -->
<!-- body start -->
<div id="bodyMain">
<div id="body">
<!-- left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>
<!-- help start -->

```



```

}
echo "<tr
bgcolor=$warna><td>$data[nama]</td><td>$data[alamat]</td><td>$data[notelp]</td><td>$data[tgl_pesan]</td><td>$data[
tgl_tempat]/$data[bln_tempat]/$data[thn_tempat]</td><td>$data[jns_kamar]</td><td>$data[no_kamar]</td><td>
align=center><a href='hapus_reservasi.php?no_id=$data[no_id]' \"onClick=\"return confirm('Apakah Anda benar-benar akan
menghapus data reservasi $data[nama]?')\"><img src='images/b_drop.png' title='Hapus data reservasi
$data[nama]'></a></th></tr>";
$no++;
}
echo "</table>";
?>
</span></p>
<p class="rightTxt">Data Kamar<br />
</p>
<form name="form1" id="form1" method="post" action="simpankamar.php">
<table width="565" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0" bgcolor="#CCCCCC">

<tr valign="middle">
<td width="83"><span class="style5">Nama Kamar</span></td>
<td width="8"><span class="style5">:</span></td>
<td colspan="2"><input name="nama" type="text" id="nama" size="20" /></td>
</tr>
<tr valign="top">
<td><span class="style5">Harga</span></td>
<td><span class="style5">:</span></td>
<td colspan="2"><input name="harga" type="text" id="harga" size="15" /></td>
</tr>
<tr valign="middle">
<td><span class="style5">Jumlah Kamar</span></td>
<td><span class="style5">:</span></td>
<td colspan="2" valign="top"><input name="jmlkamar" type="text" id="jmlkamar" size="5" /></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style5">Jumlah Kamar Kosong</span></td>
<td><span class="style5">:</span></td>
<td colspan="2"><input name="jmlkosong" type="text" id="jmlkosong" size="5" /></td>
</tr>

<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td width="140"><input name="Submit" type="submit" value="Simpan" /></td>
<td width="159">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
<p> </p>
</form>
<p class="rightTxt"><br />
<span class="text" style="width:1000px;">
<?php
$warna1 = "#A6D000"; // baris genap berwarna hijau tua
$warna2 = "#D5F35B"; // baris ganjil berwarna hijau muda
$warna = $warna1; // warna default

mysql_connect("localhost","root","root");
mysql_select_db('db_grenmandarin');
$sql = mysql_query("select * from kamar");

echo "<table cellpadding=4 align=center><tr background='images/bg_tab.png'><th>No.</th><th>Nama
Kamar</th><th>Harga</th><th>Jumlah Kamar</th><th>Jumlah Kamar Kosong</th><th>Tools</th></tr>";

```

```

$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($sql)){
if($warna == $warna1){
    $warna = $warna2;
}
else {
    $warna = $warna1;
}
echo "<tr bgcolor=$warna><td>$no</td><td>$data[jns_kamar]</td><td>Rp. $data[harga]</td><td
align=center>$data[jml_kamar]</td><td align=center>$data[jml_kamar_kosong]</td><td align=center><a
href='update_kamar.php?id=$data[id]'><img src='images/b_edit.png' title='Update data kamar $data[jns_kamar]'></a><a
href='hapus_kamar.php?id=$data[id]' \>onClic=\>return confirm('Apakah Anda benar-benar akan menghapus data kamar
$data[jns_kamar]?')\"><img src='images/b_drop.png' title='Hapus data kamar $data[jns_kamar]'></a></th></tr>";
$no++;
}
echo "</table>";
?>
    </span></p>
    <!--rightBot start -->
    <!--rightBot end -->
</div>
    <!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
    <div id="footer">
        <ul>
            <li><a href="#">Testimonials</a>|</li>
            <li><a href="#">Services</a>|</li>
            <li><a href="#">What we Says</a>|</li>
            <li><a href="#">Developments</a>|</li>
            <li><a href="#">Blog</a>|</li>
            <li><a href="#">forum</a>|</li>
            <li><a href="#">Marketing</a>|</li>
            <li><a href="#">Contact</a></li>
        </ul>
        <p class="copyright">© Gren Mandarin 2014. All Rights Reserved.</p>
        <a href="logout.php" class="xhtml">Logout</a></div>
    </div>
<!--footer end -->
</body>
</html>
Pembayaran
<?
session_start();
if(!$_SESSION['admin']){
include "login.php";
exit;
}

include "koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

```



```

<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>&nbsp;</p>
</div>
<!--help end -->
<br class="spacer" />
</div>
<!--left end -->
<!--right start -->
<div id="right">
  <!--mem start -->
  <!--mem end -->
  <h2 class="reservasi">why newbread ?</h2>
  <p class="rightTxt"><span class="text" style="width:1000px;">
    <?php
$warna1 = "#A6D000"; // baris genap berwarna hijau tua
$warna2 = "#D5F35B"; // baris ganjil berwarna hijau muda
$warna = $warna1; // warna default

mysql_connect("localhost","root","root");
mysql_select_db('db_grenmandarin');
$sql = mysql_query("select * from pembayaran");

echo "<table cellpadding=4><tr
background='images/bg_tab.png'><th>Nama</th><th>Alamat</th><th>Kota</th><th>Email</th><th>No. HP</th><th>Tgl.
Bayar</th><th>Nama Bank</th><th>No. Rekening</th><th>Jumlah Bayar</th><th>Bank Tujuan</th><th>Tools</th></tr>";

$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($sql)){
if($warna == $warna1){
  $warna = $warna2;
}
else {
  $warna = $warna1;
}
echo "<tr
bgcolor=$warna><td>$data[nama]</td><td>$data[alamat]</td><td>$data[kota]</td><td>$data[email]</td><td>$data[nohp]
</td><td>$data[tgl_bayar]</td><td>$data[nm_bank]</td><td>$data[no_rekening]</td><td>$data[besar_bayar]</td><td>$data
[Pemby_bank]</td><td align=center><a href='hapus_bayar.php?nama=$data[nama]' \"onClick=\"return confirm('Apakah
Anda benar-benar akan menghapus data pembayaran dari $data[nama]?')\"><img src='images/b_drop.png' title='Hapus data
pembayaran $data[nama]'></a></th></tr>";
$no++;
}
echo "</table>";
?>
  </span></p>
  <!--rightBot start -->
  <!--rightBot end -->
</div>
<!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">

```

```

<div id="footer">
  <p class="copyright">© Gren Mandarin 2014. All Rights Reserved.</p>
  <a href="logout.php" class="xhtml">Logout</a></div>
</div>
<!-- footer end -->
</body>
</html>
Feedback
<?
session_start();
if(!$_SESSION['admin']){
include "login.php";
exit;
}

include "koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Administrator</title>
<link href="./innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style4 {color: #FF0000}
-->
</style>
</head>
<body>
<!-- top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!-- topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href="./index.php"></a></div>
<!-- topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href="data_reservasi.php">Data Reservasi</a></li>
<li><a href="data_pembayaran.php">Data Pembayaran</a></li>
<li class="nolmg"><a href="data_feedback.php">Data Tamu</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
</ul>
</div>
</div>
<!-- top end -->
<!-- body start -->
<div id="bodyMain">
<div id="body">
<!-- left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>

```



```

        <!--rightBot start -->
        <!--rightBot end -->
    </div>
    <!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
    <div id="footer">
        <p class="copyright">© Gren Mandarin 2014. All Rights Reserved.</p>
        <a href="logout.php" class="xhtml">Logout</a></div>
    </div>
<!--footer end -->
</body>
</html>
Login
<?
session_start();
session_unregister("admin");
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Login</title>
<link href=" ../innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style4 {color: #FF0000}
-->
</style>
</head>
<body>
<!--top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!--topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href=" ../index.php"></a></div>
<!--topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href=" ../reservasi.php">Reservasi</a></li>
<li><a href=" ../info_kamar.php">Info Kamar</a></li>
<li><a href=" ../konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a></li>
<li class="noBdr"><a href=" ../feedback.php" class="last">Feedback</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
<li><a href="#" class="hover">home</a></li>
<li><a href=" ../about.php">about us</a></li>
<li class="noBdr"><a href=" ../contact.php">contact us</a></li>
</ul>

```

```

</div>
</div>
<!--top end -->
<!--body start -->
<div id="bodyMain">
<div id="body">
<!--left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>
<!--help start -->
<div id="help">
<h2 class="supp">help &amp; support<span>Telp : 0285-4416505</span><br class="spacer" />
</h2>
</div>
<!--help end -->
<br class="spacer" />
</div>
<!--left end -->
<!--right start -->
<div id="right">
<!--mem start -->
<!--mem end -->
<h2 class="login">why newbread ?</h2>
<p class="rightTxt">&nbsp;</p>
<form action="validasi.php" method="post" target="_self" id="form2">
<table width="573" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr align="left" valign="top">
<td width="78">Username</td>
<td width="10">:</td>
<td width="485"><input name="user" type="text" id="user" size="20" /></td>
</tr>
<tr align="left" valign="top">
<td>Password</td>
<td>:</td>
<td><input name="pass" type="password" id="pass" size="20" /></td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td><input name="simpan" type="submit" id="simpan" value="Submit" />
<input type="reset" name="Reset" value="Reset" /></td>
</tr>
</table>
</form>
<!--rightBot start -->
<!--rightBot end -->
</div>
<!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
<div id="footer">
<ul>
<li><a href=" ../index.php">Home</a>|</li>
<li><a href=" ../about.php">About us</a>|</li>

```

```

<li><a href=" ../contact.php">Contact Us</a>|</li>
<li><a href=" ../pre_reservasi.php">Reservasi</a>|</li>
<li><a href=" ../info_kamar.php">Info Kamar</a>|</li>
<li><a href=" ../konfirmasi.php">Konfirmasi Pembayaran</a>|</li>
<li><a href=" ../feedback.php">Feedback</a>|</li>
</ul>
<p class="copyright">© Gren Mandarin 2011. All Rights Reserved.</p>
<a href="login.php" class="xhtml">Administrator</a></div>
</div>
<!-- footer end -->
</body>
</html>
Logout
<?
session_start();
if(!$_SESSION['admin']){
include "login.php";
exit;
}

include "koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Gren Mandarin | Logout</title>
<link href=" ../innerstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
<!--
.style4 {color: #FF0000}
-->
</style>
</head>
<body>
<!-- top start -->
<div id="topMain">
<div id="top">
<!-- topLeft start -->
<div id="topLeft">
<ul class="topLink">
</ul>
<a href=" ../index.php"></a></div>
<!-- topLeft end -->
<ul class="topNav">
<li><a href="data_reservasi.php">Data Reservasi</a></li>
<li><a href="data_pembayaran.php">Data Pembayaran</a></li>
<li class="noImage"><a href="data_feedback.php">Data Tamu</a></li>
</ul>
<h1>Reservasi Online</h1>
<p>Memberikan kemudahan dan kenyamanan</p>
<ul class="nav">
</ul>
</div>
</div>
<!-- top end -->
<!-- body start -->
<div id="bodyMain">

```

```

<div id="body">
<!--left start -->
<div id="left">
<a href="#" class="newFeature"></a>
<a href="#" class="opp"></a>
<!--help start -->
<div id="help">
<h2 class="supp">help &amp; support<span>+6256 8799263</span></h2>
<p class="supp">&nbsp;</p>
<br class="spacer" />
</div>
<!--help end -->
<br class="spacer" />
</div>
<!--left end -->
<!--right start -->
<div id="right">
<!--mem start -->
<!--mem end -->
<h2 class="contact">why newbread ?</h2>
<p class="rightTxt"><a href="logout_fixed.php">Klik disini</a> untuk logout dari halaman administrator<!--rightBot start -->
>
<!--rightBot end -->
</p>
</div>
<!--right end -->
<br class="spacer" />
</div>
<br class="spacer" />
</div>
<!--body end -->
<!--footer start -->
<div id="footerMain">
<div id="footer">
<ul>
<li><a href="#">Testimonials</a>|</li>
<li><a href="#">Services</a>|</li>
<li><a href="#">What we Says</a>|</li>
<li><a href="#">Developments</a>|</li>
<li><a href="#">Blog</a>|</li>
<li><a href="#">forum</a>|</li>
<li><a href="#">Marketing</a>|</li>
<li><a href="#">Contact</a>|</li>
</ul>
<p class="copyright">© Gren Mandarin 2014. All Rights Reserved.</p>
<a href="logout.php" class="xhtml">Logout</a></div>
</div>
<!--footer end -->
</body>
</html>

```

Validasi

```

<?
if (empty($user) or empty($pass))
    {
        function goto($url)
        {
            echo "<html><head><META HTTP-EQUIV=\"Refresh\" content=\"0;URL=$url\"></head></html>"; exit;
        }
        $pesan="Isikan Username dan password anda!";
        echo "\n<script language=\"javascript\">alert('$pesan');</script>";
        goto("login.php?user=$user");
    }
else
    {

$id=$_POST['user'];
$strSQL="select * from admin where username='$user'";
include "../koneksi.php";
$qry=mysql_query($strSQL);
$row=mysql_fetch_array($qry);
if ((!empty($_POST['user'])) && (!empty($_POST['pass'])))
    { // -- cek user dan password -- //
        if($_POST['pass'] == $row["password"])
            { session_start();
              $_SESSION['admin'] = $row["username"];
              header ("location: index.php"); }
        else { header ("location: fail.php"); }}
        else { header ("location: fail.php"); }
    }
?>

```