

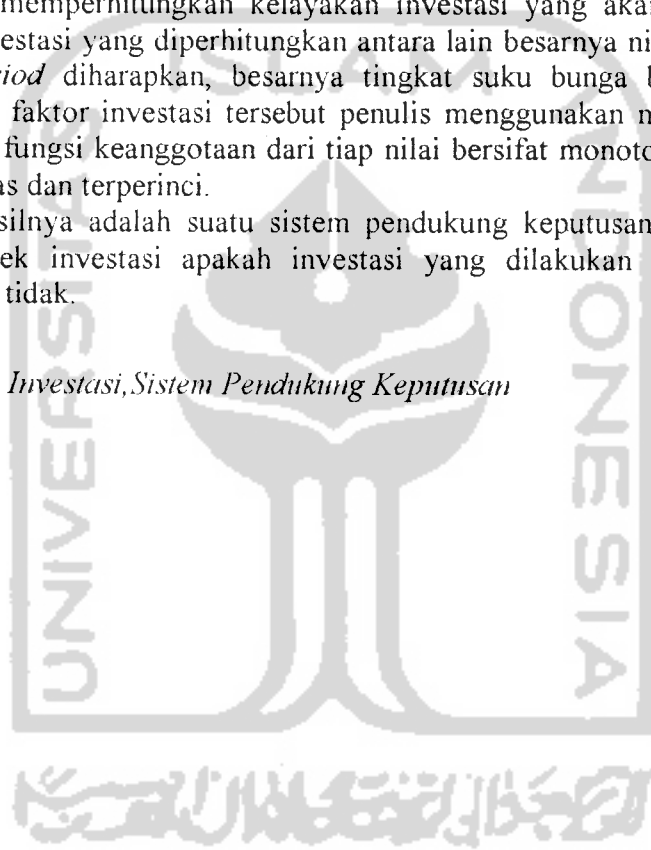
SARI

Dalam bisnis perhotelan. Diperlukan perhitungan atas investasi yang akan dilakukan dengan tujuan agar investasi yang dilakukan dapat dipertanggung jawabkan secara finansial terutama terhadap pihak kreditor. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang dapat melakukan analisis investasi pada bidang perhotelan berdasarkan pada proyek investasi yang akan dilaksanakan.

Pada tugas akhir ini penulis berupaya untuk membuat suatu sistem yang dapat mendukung keputusan manajer dalam melakukan investasi pada bidang perhotelan dengan memperhatikan faktor – faktor proyek investasi yang akan dilaksanakan dan memperhitungkan kelayakan investasi yang akan dilakukan. Faktor – faktor investasi yang diperhitungkan antara lain besarnya nilai investasi, lama *payback period* diharapkan, besarnya tingkat suku bunga bank. Untuk mengolah faktor – faktor investasi tersebut penulis menggunakan metode fuzzy Tsukamoto karena fungsi keanggotaan dari tiap nilai bersifat monoton serta hasil yang diberikan tegas dan terperinci.

Sebagai hasilnya adalah suatu sistem pendukung keputusan yang dapat menganalisis proyek investasi apakah investasi yang dilakukan layak untuk dikerjakan ataupun tidak.

**keyword :Hotel, Investasi,Sistem Pendukung Keputusan*



2.1.5	Fuzzy Inference System	13
2.1.6	Fungsi Keanggotaan	16
2.2	Teori Dasar	23
2.2.1	Studi Kelayakan Usaha	23
2.2.1.1	Proses Dan Tahap Studi Kelayakan	23
2.2.1.2	Analisis Kelayakan Usaha	23
2.2.2	Kriteria Investasi	25
2.2.3	Analisis Investasi	26
2.2.4	Hotel	27
2.2.5	Segmentasi Industri Perhotelan	28
2.2.6	Kriteria Penilaian Hotel Berbintang	29
BAB III METODOLOGI		31
3.1	Metode Analisis	31
3.1.1	Metode Pengumpulan Data	31
3.1.2	Metode Pembuatan Perangkat Lunak	31
3.2	Hasil Analisis Kebutuhan	32
3.2.1	Masukan Data	32
3.2.2	Keluaran Data	33
3.3	Analisis Kebutuhan Antar Muka	33
3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.5	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.6	Metode Perancangan	34
3.7	Hasil Perancangan	35
3.7.1	Perancangan Arsitektural	35
3.7.2	Bagan Alir	36
3.8	Perancangan Basis Data	46
3.8.1	Perancangan Tabel	46
3.9	Perancangan Antarmuka	52
3.9.1	Tampilan Halaman <i>Index</i>	52
3.9.2	Tampilan Halaman Analisis	53
3.9.3	Tampilan Halaman Buku Tamu	54

TAKARIR



<i>browser</i>	mesin pencari
<i>database</i>	basis data
<i>email</i>	surat elektronik
<i>hardware</i>	perangkat keras
<i>interface</i>	antarmuka
<i>internet</i>	jaringan komputer besar
<i>login</i>	masuk ke dalam sistem
<i>logout</i>	keluar dari sistem
<i>net present value</i>	nilai bersih sekarang
<i>password</i>	kata sandi
<i>payback period</i>	periode pembayaran kembali
<i>script</i>	kode bahasa pemrograman
<i>server</i>	penyedia layanan
<i>software</i>	perangkat lunak
<i>user</i>	pengguna
<i>user friendly</i>	mudah dipahami
<i>web</i>	sistem pada internet
<i>web server</i>	pemberi layanan pada web