

SISTEM RESERVASI HOTEL DENGAN VISUALISASI 3D

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Oleh :

Nama : Adityo Rahadi Subandrio

No. Mahasiswa : 04 523 123

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2011

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SISTEM RESERVASI HOTEL DENGAN VISUALISASI 3D

TUGAS AKHIR



Oleh :
Nama : Adityo Rahadi Subandrio
No. Mahasiswa : 04 523 123

Yogyakarta, 10 Agustus 2011

Pembimbing

Ami Fauzijah, ST, MT.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SISTEM RESERVASI HOTEL DENGAN VISUALISASI 3D

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Adityo Rahadi Subandrio

No. Mahasiswa : 04 523 123

Telah Dipertahankan di Depan Didang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 10 Agustus 2011

Tim Penguji

Ami Fauziah, ST., MT.

Ketua

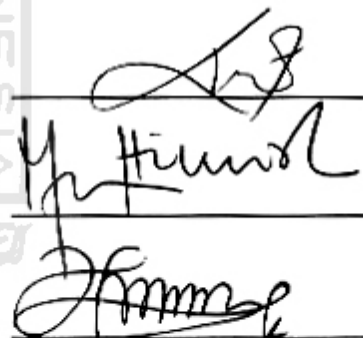
Izzati Muhimmah, ST., M.Sc., Ph.D.

Anggota I

Hendrik, ST., M.Eng.

Anggota II

Tanda Tangan



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Tugas Akhir ini
Dari Lubuk Hati yang Terdalam Kepada:

ALLAH SWT Yang Masih Memberikan Kesempatan dan Kesehatan
Kepada HambaMu ini Untuk Dapat Berkarya dan Berguna Bagi Samanya.

Ayahandaku (Andrey Sri Subandrio,PS.AK) Yang Sampai Detik Ini
Tidak Kenal lelah Untuk Menghidupi Keluarga Ini. “Kamu Panutanku Pak”

Ibundaku (Kusumastuti) Yang Selama 25 Tahun Ini Mendo’akan,
Merawat dan Mendidik Bayi Besar ini Dengan Penuh Kesabaran Serta
Pengorbanan. “I Love You More Than Everything In This World Mom..”

Juga Kupersembahkan Untuk :
Semua Teman-Temanku dan
Almamaterku Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

HALAMAN MOTTO

"Dibalik sebuah cobaan pasti terdapat hikmah yang sangat berharga dan Dibalik sebuah kegagalan akan ada kesuksesan besar yang menunggumu di sana "

"Sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar"

"Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu yang berusaha merubahnya"

"Selalu Berusaha Untuk Yang Terbaik di Dunia Ini, Sebagai Bekal Esok di Akhirat"
(Penulis)

"Manfaatkan kesempatan yang ada sebaik mungkin, karena kamu tidak akan tahu apakah didepan sana ada kesempatan lagi atau tidak"
(Penulis)

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis hanya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagaimana mestinya.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu penerapan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah dan pengalaman yang didapatkan selama mengerjakan berbagai proyek-proyek di luar kuliah yang telah penulis selesaikan selama ini.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas bantuan, bimbingan, dukungan dan do'a dari berbagai pihak yang ikut membantu demi kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT, yang telah memberikan anugerah berupa kesehatan dan kemampuan untuk dapat menjalani pendidikan dan menuntut ilmu sampai saat ini.
2. Nabi Muhammad SAW, junjungan dan teladan hidup yang telah menjadi panutan hidup selama ini.
3. Ayah dan Ibu, yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, do'a dan pengorbanan selama ini dalam membimbingku menjalani hidup.
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Ami Fauziah, ST, MT. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir atas kesabarannya yang tak pernah lelah memberikan motivasi dan bimbingannya.
6. Seluruh dosen dan staff pengajar Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.
7. Kakak, sahabat, teman. Aryo Wiryawan.ST yang telah banyak memberikan pengalaman hidup, berbisnis dan memberikan wawasan yang luas tentang sebuah arti ke ikhlas-an.

8. Teman-teman X-Ploit Informatika'04 terima kasih atas kerja sama, kekompakan, kekeluargaan dan persahabatan yang kalian berikan selama ini.
9. Teman-teman Infinitidea, Saga, Harry, Bebe, Udin, Kiky. Semoga usaha kita dapat berkembang menjadi besar dan dapat bersaing di dunia internasional. Aamiin.
10. Teman-teman PT.PCI, mas Amien, pak John, mbak Ila, mas Andre, Bung Jodie. Terimakasih atas pengalaman dan pengetahuan serta membuka wawasan tentang dunia kerja yang gila ini.
11. Teman-teman bengkel Ennergi, mas Nanung, mas Bobby, Oki, Tyo, Sendy, Dhe-dhe, Fadly, Dade, bung Yodhi dan crew Ennergizer lainnya. Tiada duka diantara kalian semua, hanya kebahagiaan dan ilmu yang melimpah ruah yang telah kalian ajarkan.
12. Sahabat-sahabatku, Finan, Wigig, Adut, Zati. Terimakasih atas saran dan kritik tentang hidupku ini. Kalian telah mengajarkan tentang berbisnis ala kekeluargaan. Semoga amal ibadah dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Tak ada gading yang tak retak, mungkin kalimat itu dapat menggambarkan hasil kerja keras dari penulis selama ini. Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan memberikan manfaat untuk semua orang. Amin.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh.

Yogyakarta, Juni 2011

Penyusun

ABSTRAKSI

Dengan kemajuan teknologi saat ini manusia telah dimanjakan dengan fasilitas yang dapat memudahkan kehidupannya. Seperti halnya sistem reservasi hotel yang dapat memudahkan pengunjung hotel memesan kamar yang akan mereka inapi. Dengan alasan itulah dibangunnya sistem reservasi dengan visualisasi 3D yang dapat memudahkan calon pengunjung untuk memesan dan mengetahui fasilitas yang di tawarkan oleh pihak hotel.

Sistem reservasi hotel dengan visualisasi 3D ini merupakan sebuah sistem yang dirancang dengan berbasisi web yang dipadukan dengan 3D sebagai pendukung visualisasinya. Sistem ini dibangun dengan software utamanya adalah 3D MAX untuk menciptakan visualisasi 3D dari beberapa fasilitas yang disediakan oleh hotel. Adapun sistem ini dibangun dengan metode HIPO dan DFD sebagai alur kerja dari sistem reservasi nya.

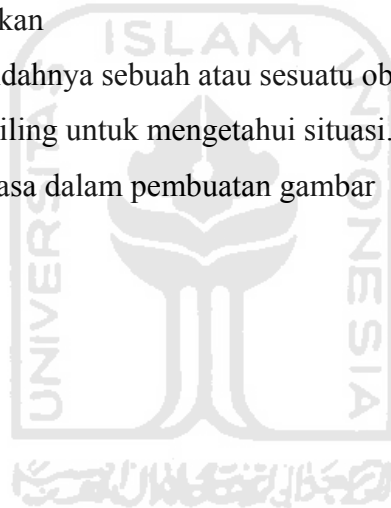
Pada sistem reservasi ini dirancang untuk memudahkan pengujung hotel, calon penginap dihotel dan operator resepsionis. Sistem ini digunakan sebagai alat reservasi interaktif dan media informasi tentang pelayanan dan fasilitas yang ada di hotel tersebut.

Kata kunci : Sistem Reservasi Hotel, Multimedia, 3D



TAKARIR

<i>Hotel</i>	: Tempat menginap berbayar yang memiliki berbagai fasilitas.
<i>Lobby</i>	: Ruang terdapan dari sebuah gedung
<i>Link</i>	: Penghubung antar halaman web
<i>Open-source</i>	: Sumber terbuka dari sebuah sistem
<i>Programming</i>	: Pemrograman sistem
<i>Powerfull</i>	: Kemampuan penuh dalam sistem kerja
<i>Redudancy</i>	: Perulangan sistem kerja
<i>Reservasi`</i>	: Pemesanan sesuatu sebelum digunakan
<i>Sistem</i>	: Aturan yang sudah dirancang sedemikian rupa
<i>Tracking</i>	: Pelacakan
<i>Transfer</i>	: Berpindahnya sebuah atau sesuatu objek.
<i>Tour</i>	: Berkeliling untuk mengetahui situasi.
<i>Visualisasi</i>	: Rekayasa dalam pembuatan gambar



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAKSI	viii
TAKARIR	Ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Visualisasi	5
2.2 Multimedia	5
2.2.1 Objek Multimedia.....	5
2.2.2 Manfaat Multimedia	7
2.3 Hotel	7
2.4 Pemrograman Web	9
2.4.1 HTML (Hypertext Markup Language).....	9
2.5 Basis Data.....	9
2.6 Pengujung Hotel.....	10

2.7 Resepsionis.....	10
 BAB III METODOLOGI	
3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	11
3.1.1 Metode Analisis.....	11
3.1.2 Hasil Analisis.....	11
3.1.3 Kebutuhan Antarmuka.....	13
3.2 Perancangan Perangkat Lunak.....	13
3.2.1 Metode Perancangan.....	13
3.2.2 Hasil Perancangan.....	13
3.2.3 Perancangan Tabel Database	17
3.2.4 Perancangan Antarmuka.....	18
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	22
4.1.1 Batasan Implementasi.....	22
4.1.2 Implementasi Pembuatan Program.....	22
4.2 Hasil.....	23
4.2.1 Tampilan Halaman Utama.....	23
4.2.2 Tampilan Halaman Detail Kamar.....	24
4.2.3 Tampilan Halaman Detail Denah.....	24
4.2.4 Tampilan Halaman Form Pendaftaran.....	25
4.2.5 Tampilah Halaman Tour.....	26
4.3 Pengujian Sistem.....	26
4.4 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	31
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Gambar Diagram HIPO	14
Gambar 3.2	Diagram Konteks (DFD level 0).....	16
Gambar 3.3	DFD Level 1 Manajemen Reservasi	17
Gambar 3.4	DFD Level 1 Manajemen Kamar	17
Gambar 3.5	Halaman Utama Sistem Reservasi Hotel	20
Gambar 3.6	Halaman Pemesanan Deskripsi Kamar	21
Gambar 3.7	Halaman Lokasi kamar	21
Gambar 3.8	Halaman Form Pendaftaran	22
Gambar 3.9	Halaman Visualisasi Tour 3D	22
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Utama	24
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Detail Kamar	25
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Detail Denah	25
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Form Pendaftaran	26
Gambar 4.5	Halaman Tour Single Bed Room	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Admin	18
Tabel 3.2	Tabel Reservation.....	19
Tabel 3.3	Tabel Reservation Detail	19
Tabel 3.4	Tabel Room	19
Tabel 4.1	Tabel Hasil Kuisisioner Operator Resepsionis.....	27
Tabel 4.2	Tabel Hasil Kuisisioner Pengujung Hotel Umum.....	29



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini teknologi sudah tidak asing. Manusia merasa teknologi sudah menjadi bagian dari hidupnya, bahkan teknologi sudah menjadi alat Bantu manusia dalam berbagai aktifitasnya. Untuk itu banyak aplikasi dan perangkat keras yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam segala hal.

Dalam dunia perhotelan ada yang dinamakan dengan reservasi. Reservasi dunia perhotelan adalah dimana seseorang dapat memesan kamar atau ruangan yang berada di hotel tersebut sesuai dengan yang dikehendaki. Untuk memudahkan hal itu dibangunlah aplikasi sistem reservasi hotel yang dapat membantu operator hotel maupun pengunjung untuk pendataan kamar hotel.

Sistem reservasi hotel sangatlah penting dalam dunia perhotelan. Sistem inilah yang membantu mendata mulai dari pemesanan kamar hingga mengetahui jumlah kamar kosong disuatu hotel. Tetapi sistem reservasi belumlah cukup memadai untuk membantu mempermudah pengunjung mengetahui secara transparan berapa banyak kamar kosong dan dimana letak kamar hotel yang akan ditempati.

Dengan adanya aplikasi reservasi hotel menggunakan visualisasi 3D ini diharapkan pengunjung hotel, dapat mengetahui kamar yang akan ditempati secara 3D sekaligus dapat memesan kamar tersebut sebagai kamar yang akan ditempati sementara. Serta mempermudah pihak pengelola hotel untuk memperkenalkan fasilitas apa saja yang ada di dalam hotel tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan yang ada, masalah yang dirumuskan adalah Bagaimana memudahkan reservasi kamar hotel sehingga pengunjung hotel dapat memilih ruangan kamar hotel sesuai dengan keinginan pengunjung itu sendiri?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus, maka diperlukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Ditujukan untuk pengunjung hotel dan resepsionis.
2. Memberikan informasi tentang letak kamar kosong, dan berbagai fasilitas yang ada di dalam hotel, seperti: kolam renang, *lobby*, kamar dengan visualisasi 3D.
3. Pemesanan kamar secara interaktif melalui komputer.
4. Pemesanan kamar hanya dapat dilakukan pada hotel tersebut.
5. Tidak membahas masalah manajemen keuangan dan perlengkapannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem yang dapat digunakan sebagai alat bantu reservasi pemesanan kamar hotel dari pengunjung hotel.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam pemesanan kamar hotel.
2. Meringankan beban resepsionis hotel untuk menjelaskan fasilitas hotel.
3. Mempercepat proses pemesanan kamar hotel.
4. Sebagai media hiburan pengunjung sekaligus memberikan informasi pengunjung.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi studi pustaka, seperti mencari data-data yang dibutuhkan seperti buku, bertanya langsung dengan pakarnya, mencari tulisan pada situs-situs internet maupun media informasi lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

2. Pengembangan Sistem

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam hal ini menentukan perancangan input, proses dan output serta antarmuka yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

b. Perancangan

Pada tahapan ini merupakan tahapan proses perancangan dimana perancangan sistem yang digunakan adalah perancangan DFD dan antarmuka (*interface*) sistem.

c. Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan semua algoritma dan prosedur yang telah disusun dalam langkah perancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah implementasi sistem tersebut selesai dan untuk mengetahui kesesuaian perangkat lunak yang dibuat serta menghasilkan suatu aplikasi yang bermanfaat sesuai dengan target yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam membahas tugas akhir ini maka dalam penyusunannya penulis membagi pokok-pokok permasalahan ke dalam lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Disini dikemukakan teori-teori yang menjadi landasan penelitian dan mendasari penelitian yang dilakukan dalam mendukung pelaksanaan penelitian tugas akhir sesuai dengan judul yang diambil. Teori-teori yang dikemukakan yaitu : teori multimedia, teori hotel dan teori pemrograman Web.

BAB III METODOLOGI

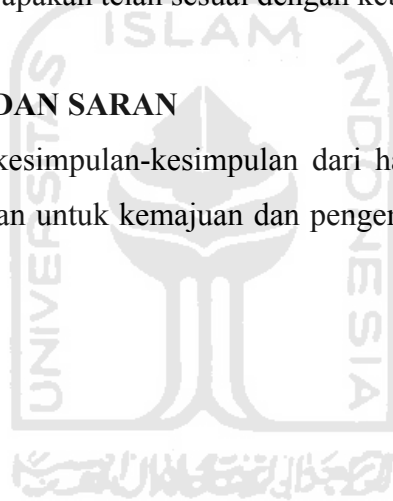
Membahas analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi metode analisis yang dipakai dan hasil analisis. Hasil analisis yang berisi tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang berupa masukan sistem, keluaran sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan antar muka sistem.

BABA IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang batasan implementasi dan asumsi-asumsi yang digunakan, implementasi dan pembahasannya. Dalam bab ini juga dijelaskan bagaimana kinerja sistem, apakah telah sesuai dengan kebutuhan *user*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang diperlukan untuk kemajuan dan pengembangan penelitian ini di masa yang akan datang.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Visualisasi

Visualisasi atau dalam bahasa Inggrisnya *visualization* merupakan rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram maupun animasi untuk menampilkan suatu informasi yang pada umumnya dapat dilihat. Secara umum, visualisasi dapat berbentuk gambar yang bersifat abstrak maupun nyata. Contoh dalam hal ini meliputi gambar lukisan, foto, video, 3D dan sebagainya.

Dalam perkembangannya visualisasi banyak dipakai dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran, dan sebagainya. Dalam memvisualisasikan multimedia pada umumnya manusia menggunakan sistem grafika komputer yang berdasar dari teknik penggabungan garis perspektif.

2.2 Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media, multi berarti beberapa dan media berarti sarana atau alat. Kata multimedia sendiri sebenarnya sudah ada sebelum komputer seperti saat ini, dan lebih banyak dipakai di dunia hiburan [SET11].

Tetapi seiring perkembangan zaman, komputer menjadi semakin fleksibel, yang tadinya hanya sebagai alat komputasi saat ini dapat membantu manusia hampir dalam segala hal.

Multimedia pada komputer lebih mudah dipakai, lebih nyaman, lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi *user*. Sehingga multimedia banyak digunakan dalam berbagai hal yang sifatnya menghibur.

2.2.1 Objek Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek yang sering dikombinasikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Objek-objek multimedia yaitu:

1. Teks

Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan dibandingkan dengan gambar maupun video. Hampir semua

multimedia menggunakan teks karena sangat efektif dalam menyampaikan ide dan memberikan panduan kepada pengguna [LAM11].

2. Gambar

Gambar digunakan dalam presentasi/publikasi multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks, sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata dan mampu menjembatani keanekaragaman bahasa yang ada di dunia ini [LAM11].

3. Animasi

Selain gambar diam, juga ada gambar bergerak yang lebih dikenal dengan istilah animasi. Animasi adalah suatu kumpulan pergerakan yang dilakukan secara berurutan dari suatu rangkaian frame-frame sehingga nampak hidup.

4. 3D

3D atau juga bisa disebut 3Dimensi merupakan gambar modeling dari sebuah wujud yang sebenarnya. Gambar 3Dimensi dapat menampilkan sisi-sisi sebuah objek, sehingga walau pun hanya sebuah gambar tetapi dapat terlihat seperti nyata.

Model 3D mewakili objek 3D menggunakan kumpulan titik dalam ruang 3D, Dihubungkan dengan berbagai entitas geometris seperti segitiga, garis, permukaan lengkung, dan sebagainya. Menjadi kumpulan data (titik dan informasi lainnya). Melihat objek secara tiga dimensi (3D) berarti melihat objek dalam bentuk sesungguhnya. Penggambaran 3D akan lebih memperjelas maksud dan perancangan objek karena bentuk sesungguhnya dari objek yang akan diciptakan divisualisasikan secara nyata.

Ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan bila membangun model obyek, kesemuanya memberi kontribusi pada kualitas hasil akhir. Hal-hal tersebut meliputi metoda untuk mendapatkan atau membuat data yang mendeskripsikan obyek, tujuan dari model, tingkat kerumitan, perhitungan biaya, kesesuaian dan kenyamanan, serta kemudahan manipulasi model.

Proses pemodelan 3D membutuhkan perancangan yang dibagi dengan beberapa tahapan untuk pembentukannya. Seperti obyek apa yang ingin dibentuk sebagai obyek dasar, metoda pemodelan obyek 3D, pencahayaan dan animasi gerakan obyek sesuai dengan urutan proses yang akan dilakukan [ELM09].

2.2.2 Manfaat Multimedia

Manfaat-manfaat yang dimiliki oleh multimedia antara lain :

1. Multimedia menjadikan suatu aplikasi menjadi lebih “hidup” karena pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.
2. Multimedia menjadi aplikasi lebih menarik karena dapat memberikan suatu hiburan.
3. Multimedia dapat mempermudah pemahaman seseorang tentang suatu hal dengan singkat.

2.3 Hotel

Hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyediaan makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi masyarakat umum, baik mereka yang bermalam di hotel tersebut ataupun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu [END96].

Dalam konsep bisnisnya hotel memiliki perbedaan dengan industri lainnya yaitu:

1. Industri hotel tergolong industri yang padat modal serta padat karya yang artinya dalam pengelolaannya memerlukan modal usaha yang besar dengan tenaga pekerja yang banyak pula.
2. Dipengaruhi oleh keadaan dan perubahan yang terjadi pada sektor ekonomi, politik, sosial, budaya, dan keamanan dimana hotel tersebut berada.
3. Menghasilkan dan memasarkan produknya bersamaan dengan tempat dimana jasa pelayanannya dihasilkan.

4. Beroperasi selama 24 jam sehari, tanpa adanya hari libur dalam pelayanan jasa terhadap pelanggan hotel dan masyarakat pada umumnya.
5. Memperlakukan pelanggan seperti raja selain juga memperlakukan pelanggan sebagai partner dalam usaha karena jasa pelayanan hotel sangat tergantung pada banyaknya pelanggan yang menggunakan fasilitas hotel tersebut.

Adapun jenis hotel dapat dilihat dari beberapa segi. Seperti segi lokasi dan jumlah. Dari segi lokasi, ada beberapa jenis yaitu:

1. City Hotel

Hotel yang berlokasi di perkotaan, biasanya diperuntukkan bagi masyarakat yang bermaksud untuk tinggal sementara (dalam jangka waktu pendek). City Hotel disebut juga sebagai transit hotel karena biasanya dihuni oleh para pelaku bisnis yang memanfaatkan fasilitas dan pelayanan bisnis yang disediakan oleh hotel tersebut.

2. Residential Hotel

Hotel yang berlokasi di daerah pinggiran kota besar yang jauh dari keramaian kota, tetapi mudah mencapai tempat-tempat kegiatan usaha. Hotel ini berlokasi di daerah-daerah tenang, terutama karena diperuntukkan bagi masyarakat yang ingin tinggal dalam jangka waktu lama. Dengan sendirinya hotel ini diperlengkapi dengan fasilitas tempat tinggal yang lengkap untuk seluruh anggota keluarga.

3. Resort Hotel

Hotel yang berlokasi di daerah pergunungan (mountain hotel) atau di tepi pantai (beach hotel), di tepi danau atau di tepi aliran sungai. Hotel seperti ini terutama diperuntukkan bagi keluarga yang ingin beristirahat pada hari-hari libur atau bagi mereka yang ingin berekreasi.

4. Motel (Motor Hotel)

Hotel yang berlokasi di pinggiran atau di sepanjang jalan raya yang menghubungkan satu kota dengan kota besar lainnya, atau di pinggiran jalan raya dekat dengan pintu gerbang atau batas kota besar. Hotel ini diperuntukkan sebagai tempat istirahat sementara bagi mereka yang

melakukan perjalanan dengan menggunakan kendaraan umum atau mobil sendiri. Oleh karena itu hotel ini menyediakan fasilitas garasi untuk mobil.

Dan dari segi jumlah hotel memiliki 3 jenis yaitu:

1. Small Hotel
Jumlah kamar yang tersedia maksimal sebanyak 28 kamar.
2. Medium Hotel
Jumlah kamar yang disediakan antara 28- 299 kamar.
3. Large Hotel
Jumlah kamar yang disediakan sebanyak lebih dari 300 kamar.

klasifikasi hotel dibedakan dengan menggunakan simbol bintang antara 1-5. Semakin banyak bintang yang dimiliki suatu hotel, semakin berkualitas hotel tersebut. Penilaian dilakukan selama 3 tahun sekali dengan tatacara serta penetapannya dilakukan oleh Direktorat Jendral Pariwisata [END96].

2.4 Pemrograman Web

Pemrograman web adalah suatu cabang ilmu informatika yang memfokuskan pada teori dan teknik dalam seni membuat sebuah website. Pada perograman web membahas tentang bagaimana membangun sebuah website, mulai dari pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*), CSS (*Cascadingstyle Sheet*), javascript, PHP (*Hypertext Preprocessor*).

2.4.1 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML digunakan untuk mendeskripsikan halaman web. HTML bukanlah bahasa pemrograman melainkan *Markup Language*, sebuah *Markup Language* adalah seperangkat *Markup Tags*. HTML menggunkan *Markup Tags* untuk mendeskripsikan halaman web.

2.5 Basis Data

Basis data dibangun dari dua buah suku kata, yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek yang direkam dalam

bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya [ASI08]. Basis data dapat diartikan ke dalam beberapa sudut pandang, yaitu :

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan dan diorganisasi sedemikian rupa untuk dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan secara bersama tanpa perulangan (*redundancy*), untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file atau arsip atau table yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Basis data merupakan sebuah alat penting yang berguna untuk menyimpan data-data yang berkaitan dengan sebuah sistem atau aplikasi. Sebuah website yang dinamis biasanya memiliki sebuah basis data yang berguna untuk menyimpan data-data yang berkaitan dengan website tersebut. Penggunaan basis data ditujukan untuk melakukan perubahan-perubahan data tertentu yang akan ditampilkan dalam sebuah website [SUN07].

Sebuah basis data mendefinisikan struktur untuk menyimpan informasi. Dalam sebuah basis data ada beberapa tabel dan sebuah tabel berisi kolom dan baris. Sebuah basis data biasanya memiliki lebih dari satu tabel dan mempunyai nama, masing-masing tabel berisi baris dan data [SUN07].

2.6 Pengunjung Hotel

Pengunjung hotel merupakan client dari sebuah hotel yang biasanya memiliki tujuan untuk menetap untuk sementara dalam hitungan hari. Untuk menginap pengunjung hotel mengharapkan sebuah pelayanan atau pun fasilitas satu atau lebih kamar yang berisikan layaknya tempat beristirahat.

2.7 Resepsionis

resepsionis yaitu seorang atau lebih yang memberikan pelayanan berupa informasi tentang segala hal yang bersangkutan dengan hotel kepada pengunjung hotel dan sekaligus membantu pengunjung hotel mendapatkan kamar yang sesuai dengan harapan pengunjung hotel tersebut. Resepsionis tidak memiliki kuasa untuk merubah data yang telah dimasukkan oleh pengunjung hotel

BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

3.1.1 Metode Analisis

Metode analisis yang diperlukan sebagai bahan acuan adalah analisis dengan pendekatan terstruktur yang dilengkapi alat dan teknik yang membutuhkan pengembangan sistem dengan menggunakan metode beraliran data dengan menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*). Pada tahap ini penggunaan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem, dimana akan sangat membantu dalam proses komunikasi dengan *user*.

3.1.2 Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan melalui observasi dan studi pustaka/dokumen maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan sistem, masukan data, keluaran sistem, kebutuhan perangkat keras serta antarmuka sistem yang akan dibuat, sehingga sistem yang dibangun akan sesuai dengan apa yang diharapkan.

A. Analisis Kebutuhan Masukan Sistem

Masukan ini merupakan masukan yang dimasukkan oleh *user* sebagai informasi bagi administrator syarat untuk dapat menginap di hotel tersebut. Berikut masukan yang dibutuhkan :

1. Nama lengkap
2. Alamat
3. Nomer telepon
4. Nomer identitas (KTP)
5. Cara pembayaran (*cash, credit card, transfer*)
6. Lama inap
7. Jenis kamar yang akan disewa

B. Analisis Kebutuhan Data

Sistem reservasi ini merupakan sebuah sistem informasi yang membutuhkan masukan sebagai sumber bahan pengetahuan untuk *user* sehingga sistem dapat bermanfaat dan berjalan sesuai yang diinginkan. Berikut ini adalah kebutuhan data:

1. Data jenis kamar
2. Data harga setiap jenis kamar
3. Data jumlah kamar tersedia
4. Data deskripsi setiap kamar
5. Data lokasi kamar
6. Data visual kamar
7. Data visual lobby
8. Data visual restoran
9. Data visual kolam renang
10. Data peraturan hotel

C. Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses dalam sistem reservasi ini meliputi Pengambilan File animasi 3D, penyimpanan data reservasi pengunjung, pengambilan data jumlah kamar tersedia, pengambilan data fasilitas kamar.

D. Analisis Kebutuhan Output

Output atau keluaran yang diperoleh dari sistem reservasi hotel ini adalah:

1. Informasi jenis kamar
2. Informasi harga setiap jenis kamar
3. Informasi jumlah kamar tersedia
4. Informasi deskripsi setiap kamar
5. Informasi lokasi kamar
6. informasi mengenai sistem reservasi hotel secara manual yang diperoleh dari beberapa referensi hotel.
7. Informasi model lobby
8. Informasi model kamar

9. Informasi model restaurant
10. Informasi model kolam renang

3.1.3 Kebutuhan Antarmuka

Aplikasi Reservasi Hotel ini membutuhkan antarmuka sebagai berikut:

1. Antarmuka halaman utama
2. Antarmuka deskripsi single bad room
3. Antarmuka deskripsi doble bad room
4. Antarmuka deskripsi suite room
5. Antarmuka deskripsi president suite room
6. Antarmuka denah kamar hotel
7. Antarmuka form pemesanan
8. Antarmuka visualisasi 3D
9. Antarmuka visualisasi 3D tour
10. Antarmuka notifikasi pengunjung
11. Antarmuka administrator

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dikembangkan untuk membangun sistem reservasi berbasis *web* ini adalah dengan menggunakan metode perancangan beraliran data dengan menggunakan HIPO (*Herarchy plus Input Proses Output*) dan DFD (*Data Flow Diagram*).

3.2.2 Hasil Perancangan

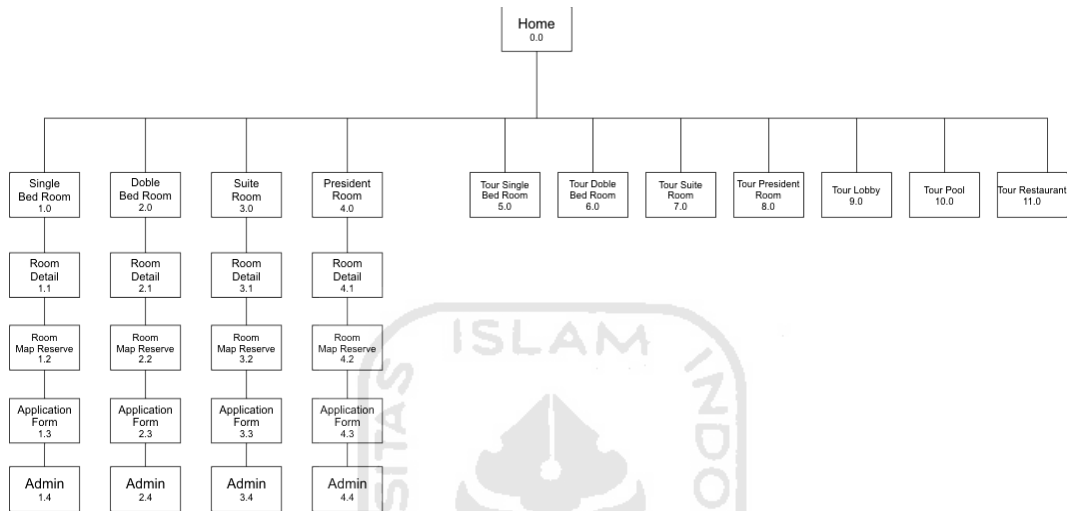
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan sistem, proses yang dilakukan sistem, keluaran sistem, serta antarmuka sistem yang harus dibuat. Sehingga sistem yang dibuat nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perancangan sistem ini akan dibagi dalam beberapa subsistem yaitu :

1. Herarchy plus Input Proses Output
2. Data Flow Diagram.
3. Perancangan Tabel Basisdata.
4. Perancangan Antarmuka.

a. Hasil Perancangan

Hasil perancangan sistem reservasi ini dibagi menjadi beberapa bagian pendukung pada proses perancangan sistem. Berikut penjelasan dengan menggunakan diagram HIPO pada Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Diagram HIPO (*Herarchy plus Input Proses Output*)

Skenario pada HIPO sistem reservasi hotel ini adalah sebagai berikut:

1. Skenario (0.0) terdapat halaman HOME yang menampilkan jenis kamar yang terdapat di hotel tersebut. Dari jenis-jenis kamar yang tersedia itu *user* dapat memilih salah satu jenis kamar yang akan disewa. Selain jenis kamar, pada halaman HOME terdapat pula *link tour* yaitu halaman yang menampilkan fasilitas yang terdapat pada hotel tersebut secara 3D.
2. Skenario (1.0) merupakan *link* jenis kamar SINGLE BAD ROOM yang apabila *user* ingin memilih, dapat menekan tombol DETAIL. Proses ini memiliki kesamaan dengan proses pemilihan jenis kamar yang lain pada DOUBLE BAD ROOM (2.0), SUITE ROOM (3.0) dan PRESIDENT SUITE ROOM (4.0).
3. Skenario (1.1) merupakan detail ruangan dari jenis yang sudah dipilih sebelumnya. Pada halaman ini terdapat detail kamar dengan

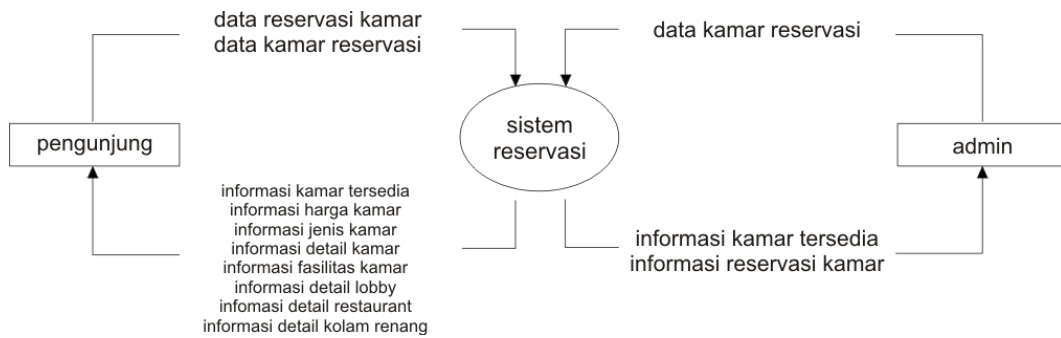
visualisasi 3D beserta informasi fasilitas yang ada didalam kamar. Dan mulai dari halaman ini proses pemesanan kamar dimulai. *User* dapat mengisikan rencana tanggal masuk hotel dan tanggal keluar hotel dan disertai jumlah kamar yang akan dipesan. Proses ini memiliki kesamaan dengan proses pemilihan jenis kamar yang lain pada DOUBLE BAD ROOM (2.1), SUITE ROOM (3.1) dan PRESIDENT SUITE ROOM (4.1).

4. Skenario (1.2) adalah proses lanjutan dari (1.1) yaitu proses pemilihan kamar, dengan cara memilih posisi kamar yang ada di denah sesuai dengan jenis kamar yang dipilih dan kapasitas kamar yang tersedia. Proses ini memiliki kesamaan dengan proses pemilihan jenis kamar yang lain pada DOUBLE BAD ROOM (2.2), SUITE ROOM (3.2) dan PRESIDENT SUITE ROOM (4.2).
5. Skenario (1.3) merupakan proses lanjutan dari (1.2) yaitu proses pengisian data diri seperti nama, alamat, nomer id dan jenis pembayaran, yang nantinya dibutuhkan administrator untuk pendataan hotel. Proses ini memiliki kesamaan dengan proses pemilihan jenis kamar yang lain pada DOUBLE BAD ROOM (2.3), SUITE ROOM (3.3) dan PRESIDENT SUITE ROOM (4.3).
6. Skenario (1.4) adalah proses dimana administrator berperan sebagai resepsionis meneruskan sistem reservasi sampai ke tahap *user* dapat menempati kamar yang dipesan sebelumnya. Proses ini memiliki kesamaan dengan proses pemilihan jenis kamar yang lain pada DOUBLE BAD ROOM (2.4), SUITE ROOM (3.4) dan PRESIDENT SUITE ROOM (4.4).

b. Diagram Konteks Reservasi Hotel

Perancangan ini dimulai dengan tahap perancangan diagram konteks yang sering disebut sebagai DFD level 0. Diagram ini merupakan bentuk paling *global* yang berisi tentang ruang lingkup kerja sistem dengan entitas-entitas luar yang berinteraksi dengan sistem tersebut. Penggunaan diagram arus data bertujuan

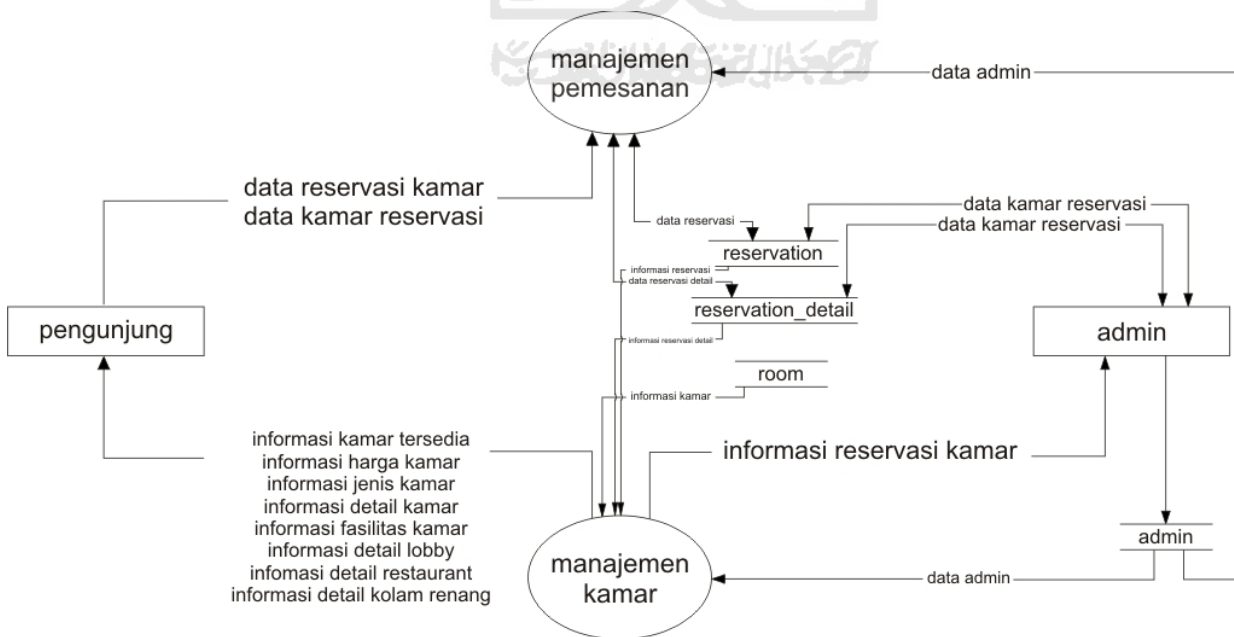
untuk memudahkan dalam melihat arus data dalam sistem seperti yang ditampilkan dalam Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Diagram Konteks (DFD level 0)

c. DFD level 1 Proses Menejemen Resevasi dan Kamar

Pada DFD level 1 ini seperti yang terlihat pada Gambar 3.3 menggambarkan semua proses yang terjadi di dalam sistem. Baik proses yang dilakukan oleh pengunjung maupun proses yang dilakukan oleh admin atau yang nantinya dapat disebut operator resepsionis. Pada DFD level 1 ini terdiri dari 2 proses, yaitu proses Manajemen Pemesanan dan proses Manajemen Kamar. Proses manajemen reservasi dan kamar merupakan proses dimana pengujung dapat memasukkan data diri sebagai syarat untuk dapat menginap di hotel dan mendapatkan informasi tentang fasilitas hotel.



a. Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses Menejemen Resevasi dan Kamar

3.2.3 Perancangan Tabel Database

Pada penelitian ini akan digunakan basisdata relasional dan terdapat 4 tabel yang nantinya digunakan di dalamnya

a. Struktur Tabel

1) Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data-data administrator. Struktur tabel admin dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Tabel Admin

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
admin_id	int (8)	id admin (<i>primary key</i>)
admin_username	varchar (20)	nama admin
admin_password	text	password admin

2) Tabel Reservation

Tabel reservation digunakan untuk menyimpan data-data *user* yang akan menginap. Struktur table reservation dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.2 Tabel Reservation

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
reservation_id	int (8)	Id reservasi <i>user</i> (<i>primary key</i>)
reservation_costumer_name	varchar (255)	data nama user
reservation_costumer_address	varchar (255)	data alamat user
reservation_costumer_phone	varchar (20)	data nomer telepon user
reservation_costumer_idcard	varchar (20)	data nomer identitas user
reservation_costumer_pay	enum (cash, credit card, paypal)	data pembayaran user
reservation_price	int (10)	harga reservasi
reservation_star_date	date	tanggal masuk hotel
reservation_end_date	date	tanggal keluar hotel
Reservation_status	Enum(reserve, checkin, checkout)	status inap user

3) Tabel Reservation Detail

Tabel reservation detail digunakan untuk menyimpan data-data kamar yang dipesan maupun yang sedang ditempati. Struktur table reservasi detail dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Tabel Reservation Detail

Nama kolom	Tipe data	Keterangan
reservation_detail_id	int (8)	id detail reservasi (<i>primary key</i>)
reservation_reservation_id	int (8)	id reservasi
reservation_room_id	int (8)	id kamar yang dipesan
reservation_room_number	int (8)	ruangan kamar yang dipesan

4) Tabel Room

Tabel room digunakan untuk menyimpan data-data jenis kamar. Struktur table room dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Tabel Room

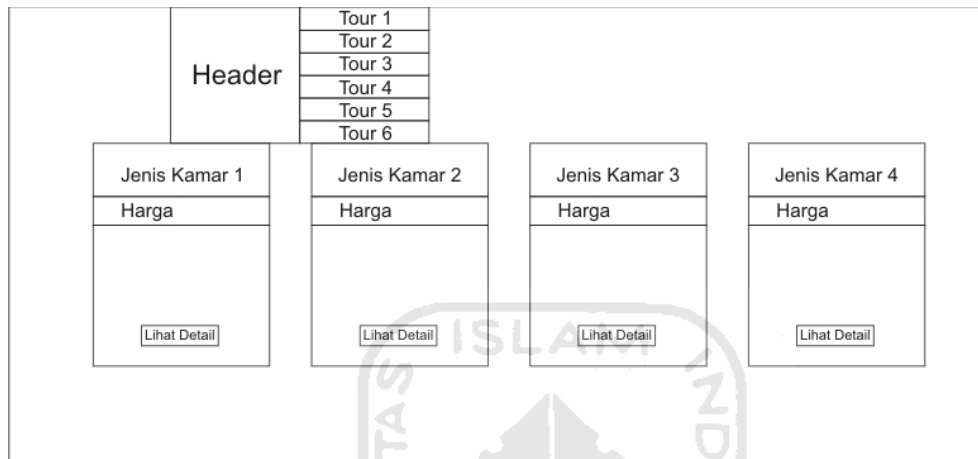
Nama kolom	Tipe data	Keterangan
room_id	int (8)	id kamar (<i>primary key</i>)
room_alias	varchar (255)	nama alias kamar
room_name	varchar (255)	jenis kamar
room_price	int (12)	harga kamar
room_desc	text	deskripsi kamar
room_additional_info	text	informasi tambahan kamar
room_space	int (2)	siswa kamar

3.2.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka ini dibuat sesederhana mungkin untuk memudahkan *user* untuk melakukan reservasi dengan cepat dengan design *clean-sheet* sehingga tidak memberatkan dalam proses memuat halaman. Perancangan antarmuka ini menggunakan *software* Dreamweaver versi 8 sebagai teks editornya.

a. Antarmuka Halaman Utama

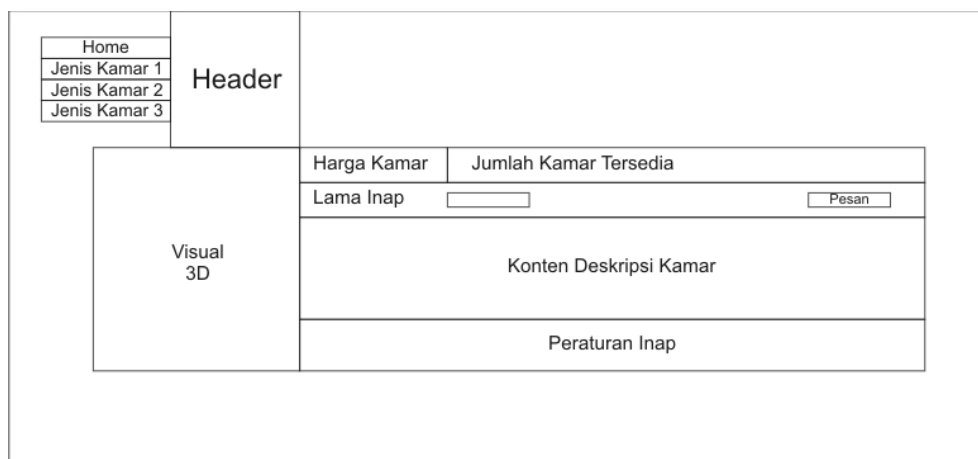
Halaman ini merupakan halaman pertama yang tampak saat user akan melakukan interaksi dengan “Sistem Reservasi Hotel dengan Visualisasi 3D” ini. Akan tampil disana beberapa pilihan kamar beserta menu *Tour* yang akan memberikan informasi tata letak ruangan kamar. Lihat Gambar 3.5



Gambar 3.5 Halaman Utama Sistem Reservasi Hotel

b. Antarmuka Halaman Informasi Detail Kamar

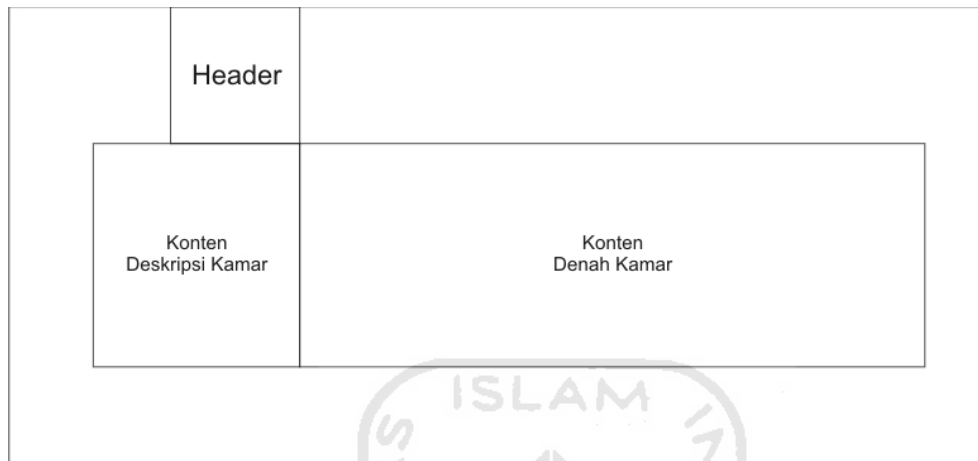
Halaman ini memberikan informasi mulai dari detail tata letak kamar yang dapat di gerakan secara interaktif, deskripsi kamar, harga kamar sampai dengan peraturan pemesanan kamar. Lihat Gambar 3.6



Gambar 3.6 Halaman Pemesanan Deskripsi Kamar

c. Antarmuka Halaman Denah

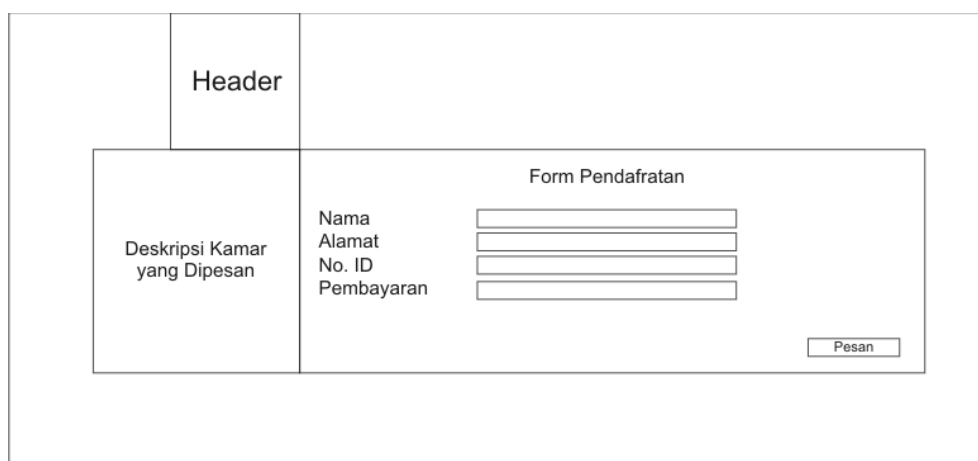
Halaman ini di gunakan saat *user* akan memilih lokasi kamar. Karena halaman ini akan menampilkan denah kamar. Selain itu juga akan ada informasi tentang kamar yang telah di pesan oleh user. Lihat Gambar 3.7



Gambar 3.7 Halaman Lokasi kamar

d. Antarmuka Halaman Pendaftaran

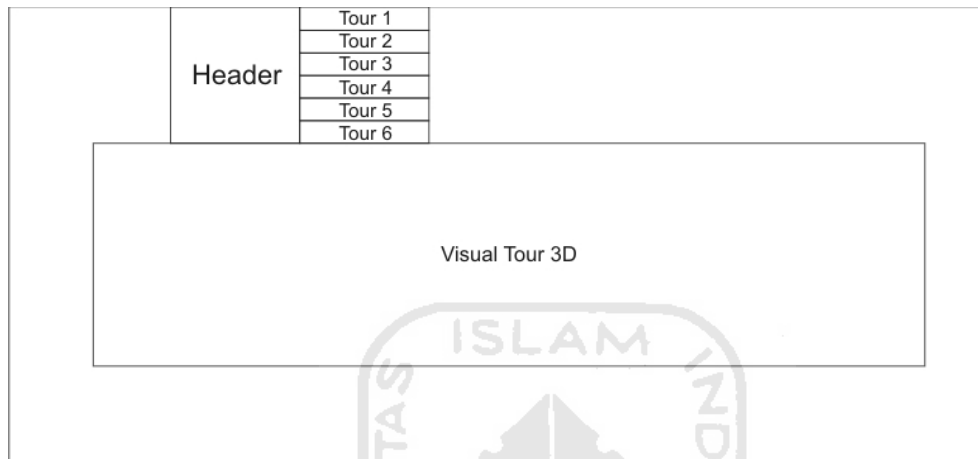
Halaman ini di gunakan sebagai form pendaftaran bagi *user* yang sudah pasti akan menginap di hotel dengan mengisi biodata diri sebagai syarat. Lihat Gambar 3.8



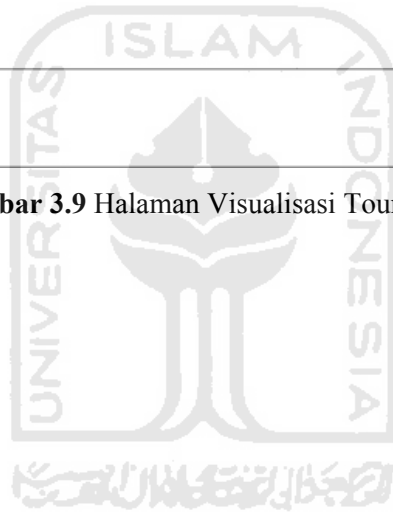
Gambar 3.8 Halaman Form Pendaftaran

e. Antarmuka Halaman Tour

Halaman *Tour* ini di gunakan sebagai halaman informasi bagi *User* untuk mengetahui fasilitas apa saja yang ada di dalam hotel ini. Halaman ini menyajikan 3D interaktif dimana nantinya *user* dapat melihat dengan detail fasilitas yang ada. Lihat Gambar 3.9



Gambar 3.9 Halaman Visualisasi Tour 3D



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi merupakan tahap di mana sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga dapat diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak akan dijelaskan bagaimana sistem bekerja dengan memberikan tampilan dari form-form yang telah dibuat.

4.1.1 Batasan Implementasi

Batasan implementasi merupakan hal-hal yang belum bisa tercapai dalam perancangan sistem ini yang dikarenakan keterbatasan waktu dan materi yang didapat. Beberapa batasan implementasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem tidak dirancang sampai dengan sistem keuangan.
2. Sistem tidak dapat memproses pemesanan 2 (dua) jenis kamar berbeda secara bersamaan.
3. Sistem belum dirancang sampai dengan sistem pelayanan tambahan kamar.

4.1.2 Implementasi Pembuatan Program

Dalam implementasinya, sistem reservasi hotel dengan visualisasi 3D ini memerlukan perangkat keras untuk proses pembuatannya. Perangkat keras tersebut adalah:

1. Komputer dengan prosesor AMD X2 3.1GHz
2. Hard Disk dengan kapasitas 120 GB atau lebih.
3. RAM 4 MB.
4. VGA 512 MB.
5. Monitor dengan resolusi 1024 X 768.
6. Monitor touch screen (optional)
7. Mouse dan keyboard

Selain itu perangkat lunak utama yang dibutuhkan untuk implementasi sistem reservasi hotel ini adalah sebagai berikut:

1. Apache2Triad versi 1.5.2.
2. Macromedia Dreamweaver 8.
3. *Browser Mozilla Firefox (recommended).*
4. Adobe Photoshop CS4.
5. Autodesk Revit Architecture 2010
6. Autodesk 3Ds max 9

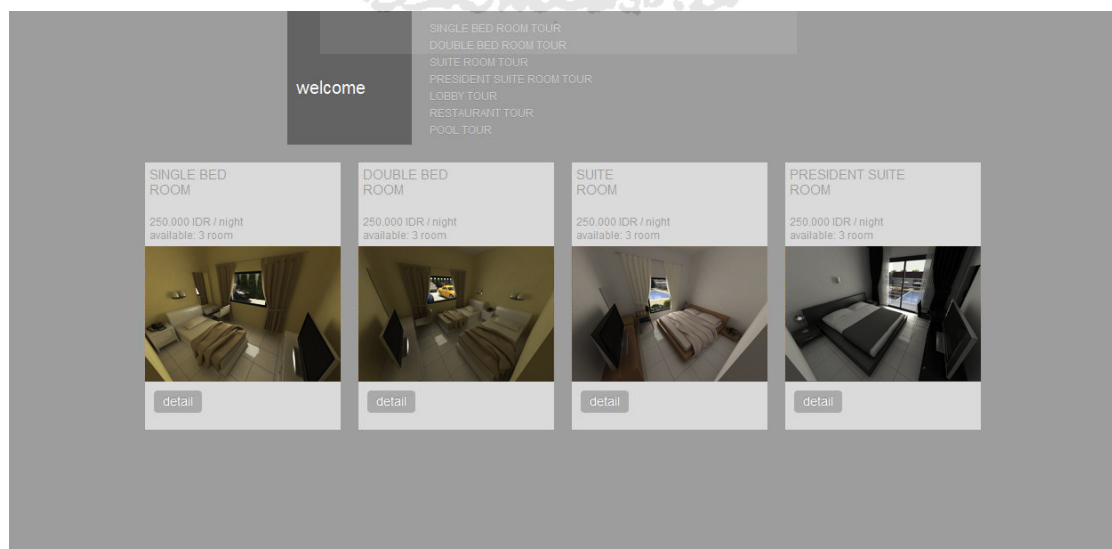
4.2 Hasil

Hasil dari proses pembuatan sistem reservasi hotel ini terdiri dari form yang memiliki beberapa menu utama. Setiap form memiliki deskripsi yang berbeda – berbeda tentang kamar, sesuai dengan jenis kamar yang dipilih oleh *user*.

4.2.1 Tampilan Halaman Utama

Di dalam tampilan halaman utama ini terdapat beberapa menu jenis kamar dan menu *tour* . Menu jenis kamar seperti Single Bed Room, Double Bed Room, Suite Room, President Suite Room. Selain itu terdapat pula menu *tour* seperti Single Bed Room Tour, Double Bed Room Tour, Suite Room Tour, President Suite Room Tour, Lobby Tour, Restaurant Tour dan Pool Tour.

Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.1.

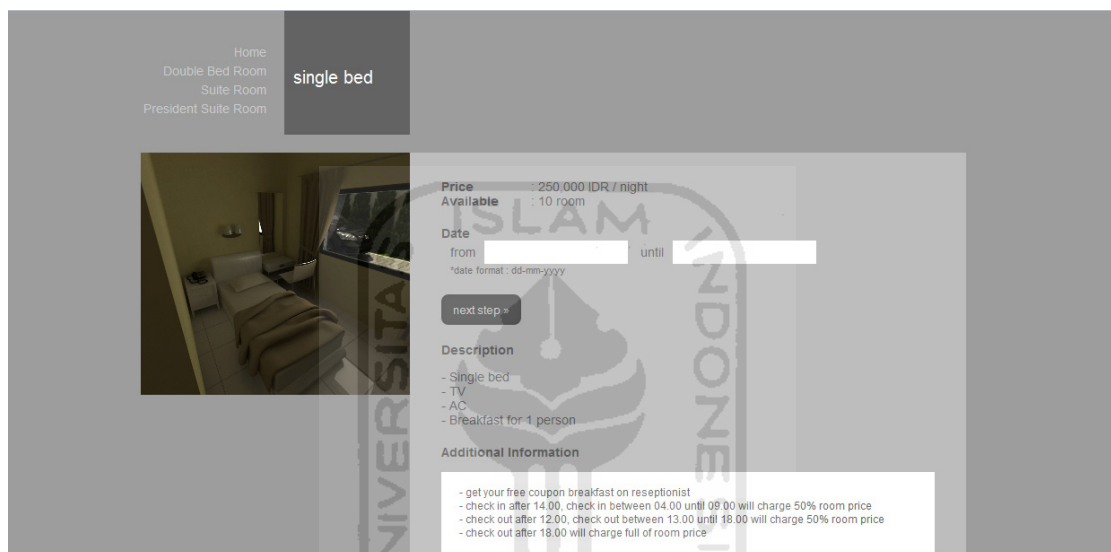


Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama

4.2.2 Tampilan Halaman Detail Kamar

Halaman ini adalah halaman detail kamar dengan visualisasi 3D interaktif dengan cara menggeser *cursor*, selain itu pula terdapat informasi deskripsi kamar. Dan apabila pengunjung tertarik untuk menginap, terdapat form pendaftaran yang diawali dengan memasukkan tanggal masuk (check in) dan tanggal keluar (check out) yang nantinya akan masuk ke dalam data base. Cukup dengan menekan *link* “next step” halaman ini akan berpindah ke halaman selanjutnya.

Tampilan halaman detail kamar dapat dilihat pada Gambar 4.2.

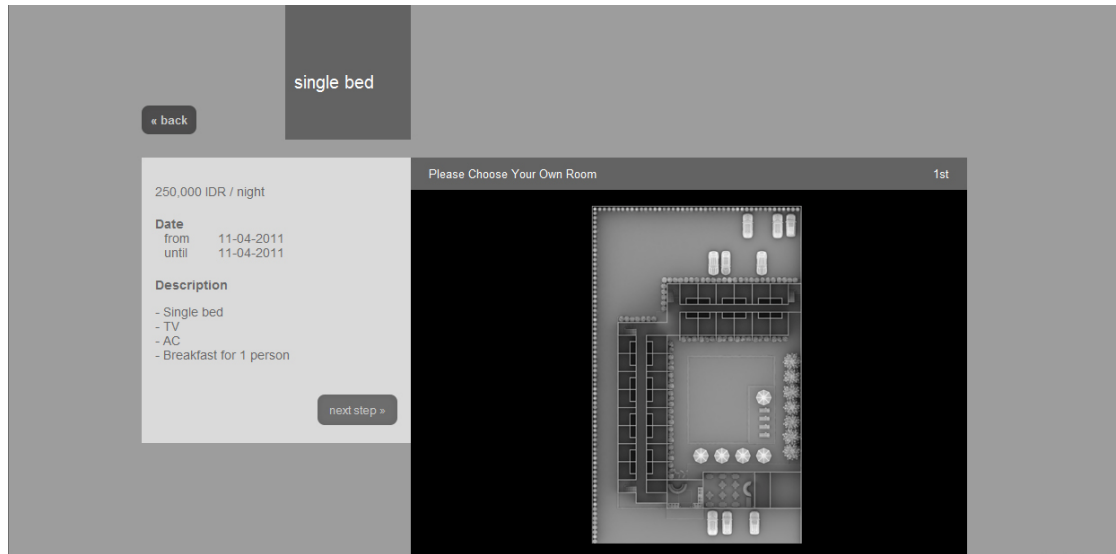


Gambar 4.2 Tampilan Halaman Detail Kamar

4.2.3 Tampilan Halaman Detail Denah

Halaman ini adalah kelanjutan dari halaman Detail Kamar. Pada halaman ini *user* dapat memilih lebih dari 1 kamar (sesuai kuota) sesuai dengan yang dikehendaki dan jenis kamar yang sudah dipilih. Kamar yang sudah dipesan maupun tidak dapat dipilih akan berwarna gelap, sehingga *user* dengan mudah mengetahui kamar mana yang masih dapat ditempati. Apabila sudah selesai, *user* dapat menekan *link* “next step” untuk melanjutkan ke halaman Form Pendaftaran.

Tampilan halaman detail denah dapat dilihat pada Gambar 4.3.

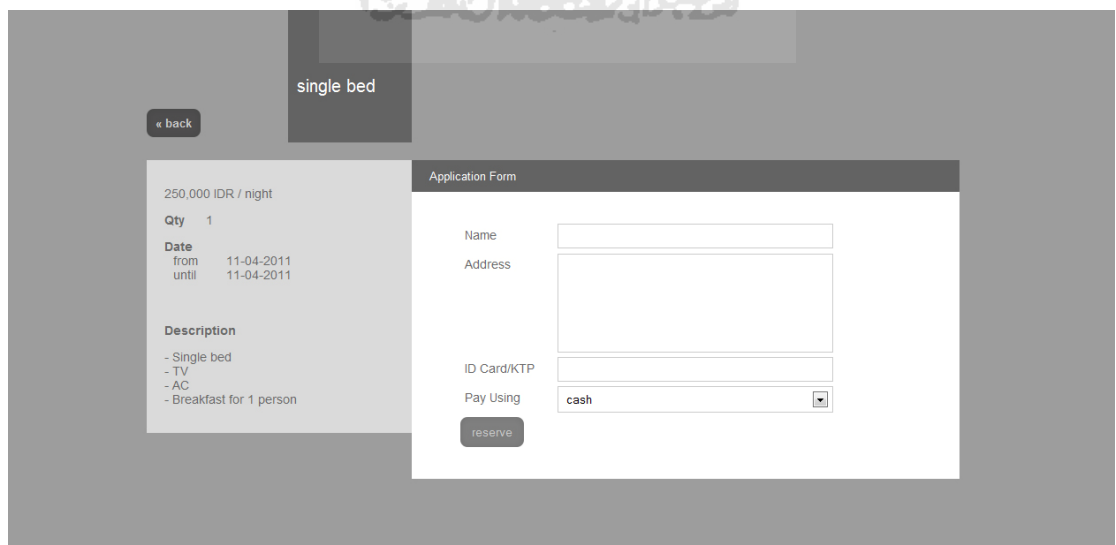


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Detail Denah

4.2.4 Tampilan Halaman Form Pendaftaran

Ini merupakan halaman terakhir dari proses reservasi hotel ini yang berisi tentang deskripsi pemesanan kamar. Mulai dari jenis kamar yang di pesan, harga kamar, jumlah kamar yang dipesan, lama menginap dan fasilitas apa saja yang didapat. Di halaman ini pula *user* diwajibkan untuk mengisi form yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan sebenarnya, yang nantinya akan masuk kedalam data base sehingga dapat dilihat oleh admin.

Tampilan halaman form pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Form Pendaftaran

4.2.5 Tampilan Halaman Tour

Halaman *tour* merupakan halaman yang memberikan informasi tentang fasilitas yang ada di hotel. *Link* halaman ini terletak di halaman utama dari sistem reservasi ini. Halaman ini hanya berisikan visualisasi 3D yang dapat digerakkan secara interaktif oleh *user* sehingga dapat mengetahui dengan jelas apa saja yang ditawarkan di hotel yang bersangkutan.

Tampilan halaman *tour* salah satunya dapat dilihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Halaman Tour Single Bed Room

4.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dalam hal ini menggunakan analisis hasil kuisioner yaitu dengan mendemonstrasikan sistem reservasi ini kepada responden-responden. Kuisioner dibagiakan pada 2 jenis responden, yaitu operator resepsionis dan pengunjung hotel.

a. Responden Operator Resepsionis

Dalam tahap ini, digunakan kuisioner yang berisi empat pertanyaan seputar aplikasi tersebut. Responden yang dipilih dari beberapa operator resepsionis sebuah hotel. Operator diminta untuk mencoba menjalankan halaman admin dari sistem tanpa ada batasan waktu. Dengan seperti itu diharapkan resepsionis dapat memberi jawaban kuisioner yang objektif.

Untuk memudahkan proses perhitungan hasil kuisioner maka setiap jawaban yang diberikan memiliki range nilai sebagai berikut:

Nilai 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju

Nilai 2 untuk jawaban Tidak Setuju

Nilai 3 untuk jawaban Netral

Nilai 4 untuk jawaban Setuju

Nilai 5 untuk jawaban Sangat Setuju

Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata-rata tersebut adalah:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Pada tabel 4.1 yang menunjukkan hasil perhitungan dari kuisioner yang diberikan kepada lima orang responden operator resepsionis yang telah mencoba menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuisioner Operator Resepsionis

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)	Rata-Rata
1.	Tampilah halaman admin sudah baik				4	1	4.2
2.	Administartor mudah memahami sistem				5		4

3.	Administrator Mudah Melakukan Pendataan		1	3	1		3.2
4.	Aplikasi ini memberikan informasi yang jelas untuk administrator		1		4		3.6

Dari hasil kuisisioner diatas, dapat dilakukan analisis terhadap admin sistem reservasi hotel dengan visualisasi 3D ini dengan uraian:

a. Tampilan

Dengan menilai tampilan, resepsionis telah menilai tentang kemudahan menterjemahkan tata letak yang berhubungan dengan waktu. Waktu saat berpengaruh dengan kualitas pelayanan reservasi yang cepat. Dan untuk tampilan mendapat nilai rata-rata 4.2.

b. Kemudahan dalam pemakaian

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada lima orang responden untuk operator resepsionis didapat hasil yaitu bahwa aplikasi ini dapat dikatakan mudah dijalankan dan dioperasikan. Nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 4.

c. Kemudahan pendataan

Dengan menilai kemudahan pendataan, resepsionis telah menilai tentang kelengkapan informasi. Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka didapat sistem ini dapat dikatakan cukup lengkap dalam informasinya, yaitu dengan nilai rata-rata 3.2.

d. kejelasan informasi

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada lima orang responden operator resepsionis maka didapat hasil yaitu bahwa kejelasan dalam

menyampaikan informasi ke resepsionis dapat disampaikan dengan cukup baik. Nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3.6.

b. Responden Pengunjung Hotel

Dalam tahap ini, digunakan kuisisioner yang berisi lima pertanyaan seputar sistem tersebut. Responden yang dipilih dari sepuluh pengunjung hotel. Pengunjung diminta untuk mencoba menjalankan sistem reservasi dengan menggunakan perhitungan waktu. Dengan seperti itu diharapkan responden dapat memberi jawaban kuisisioner yang objektif.

Pada tabel 4.2 yang menunjukkan hasil perhitungan dari kuisisioner yang diberikan kepada sepuluh orang responden pengunjung hotel yang telah mencoba menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner Pengunjung Hotel Umum

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (1)	Tidak Setuju (2)	Netral (3)	Setuju (4)	Sangat Setuju (5)	Rata-Rata
1.	Tampilah aplikasi sudah baik		1	5	4		3.3
2.	Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam reservasi		1	4	4	1	3.5
3.	Aplikasi ini mudah dipahami		2	6	2		3
4.	Sistem reservasi ini sekaligus media hiburan		1	3	4	2	3.7
5	Aplikasi ini memberikan informasi yang jelas untuk calon penginap			2	8		3.8

Dari hasil kuisisioner diatas, dapat dilakukan analisis terhadap sistem reservasi hotel dengan visualisasi 3D ini dengan uraian:

a. Tampilan

Dengan penilaian terhadap tampilan diharapkan pengunjung dapat terhibur dan dapat dengan mudah menerima informasi yang diharapkan. Hasil kuisisioner yang didapat bahwa aplikasi ini memiliki tampilan cukup dengan nilai rata 3.3

b. Kemudahan dalam pemesanan

Dari hasil kuisisioner yang dilakukan kepada sepuluh orang responden untuk pengujung hotel didapat hasil yaitu bahwa aplikasi ini dapat memudahkan pemesanan. Nilai rata-rata untuk pertanyaan ini adalah 3.5.

c. Kemudahan untuk dipahami

Dengan menilai kemudahan untuk dipahami, sistem ini diharapkan mudah dijalankan oleh semua golongan pengunjung hotel. Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka didapat sistem ini dapat dikatakan cukup mudah dipahami oleh rata pengunjung hotel, yaitu dengan nilai rata-rata 3.

d. Unsur hiburan

Penilaian unsur hiburan ini berhubungan dengan multimedia berupa 3D yang ada didalam sistem ini. Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka didapat sistem ini dapat dikatakan memiliki unsur hiburan yang baik dengan nilai rata-rata 3.7 hasil koresponden pengujung hotel.

e. Kejelasan informasi

Penilaian kejelasan informasi berkaitan dengan penyampaian pelayanan dan fasilitas yang ada didalam hotel bagi pengunjung hotel. Dari hasil kuisisioner yang dilakukan maka didapat sistem ini dapat dikatakan memiliki unsur kejelasan informasi yang baik dengan nilai rata-rata 3.8 hasil koresponden pengujung hotel.

Saat menjalankan sistem, koresponden pengujung hotel juga dihitung lama pengoprasian sistem dengan menggunakan *timer* yang tujuannya untuk mendapatkan informasi lama waktu yang digunakan untuk sebuah pemesanan

kamar. Dari hasil ke sepuluh koresponden yang telah menjalankan sistem, rata-rata waktu yang didapat adalah 11.5 menit untuk setiap satu kali pemesanan kamar.

c. Pemantauan Responden

Pemantauan responden merupakan cara pengamatan secara langsung terhadap responden saat sedang melakukan proses pemesanan dengan menggunakan sistem reservasi hotel dengan visualisasi 3D ini. Dan hal yang didapat dari cara ini adalah.

1. Banyak pengunjung yang tidak siap dengan kewajiban yang harus dilakukannya. Dan hal itu adalah faktor utama lamanya pengkasesan sistem ini. Misal: pengisian form id/KTP.
2. Beberapa pengunjung memiliki pengetahuan yang minim tentang teknologi komputerisasi. Sehingga saat berhadapan dengan sistem ini, pengunjung mengalami beberapa kendala dalam pengoperasiannya.

4.4 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai keunggulan serta kelemahan dari sistem reservasi yang dibuat.

a. Kelebihan

Adapun kelebihan dari sistem reservasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini memudahkan resepsionis memahami informasi pengunjung dan kamar kosong.
2. Meringankan tugas resepsionis untuk mendata pengunjung.
3. Pengunjung mudah melakukan pemesanan dengan menggunakan sistem ini.
4. Pengunjung mendapat hiburan tersendiri karena terdapat visualisasi 3D interaktif.
5. Pengunjung mendapatkan informasi secara detail tanpa harus bertanya kepada resepsionis.

b. Kekurangan

Kekurangan pada sistem reservasi ini adalah:

1. Tampilan sistem bagi pengunjung masih dinilai kurang baik.
2. Sistem ini masih cukup sulit dipahami bagi beberapa pengunjung hotel.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahapan pembuatan sistem ini, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem reservasi ini dapat memberikan kemudahan bagi resepsionis dalam hal pendataan dan pemberian informasi bagi calon pengunjung.
2. Dengan adanya sistem ini pihak hotel dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan kamar dan informasi bagi calon pengunjung hotel.
3. Sistem ini merupakan media hiburan bagi calon pengunjung hotel dengan visualisasi 3D yang diciptakannya.

5.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka saran yang perlu disampaikan, antara lain :

1. Sebaiknya sistem maupun interface disesuaikan dengan kemampuan masyarakat pada umumnya.
2. Sebaiknya di hotel yang bersangkutan mempersiapkan seseorang yang dapat mendampingi calon pengunjung hotel untuk membantu proses pemesanan kamar.

DAFTAR PUSTAKA

- [ARB09] Arbie, 2009, *Manajemen Database dengan MySQL*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [ASI08] Asihwinantu. 2008. *Pengenalan Basis Data* (online) available at <http://asihwinantu.wordpress.com/2008/11/03/pengenalan-basisdata/>.
- [BAT10] <http://battlemyworm.wordpress.com/hotel/>
- [ELM09] Elm, 2009, *Pemodelan Karakter 3D*,
<http://www.ilmiaji.com/2009/12/31/pemodelan-karakter-3d/>
- [END96] Endar, Sri, 1996, Surat Keputusan Menteri Perhubungan R.I No. PM 10/PW – 301/Phb. 77, 12 Desember 1977, Jakarta.
- [END96] Endar, Sri, 1996, keputusan direktorat Jendral Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi no 22/U/VI/1978 tanggal 12 Juni 1978, Jakarta.
- [LAM11] Lamsani.Missa, 2011, *Multimedia*,
<http://missa.staff.gunadarma.ac.id/downloads/files/Multimedia02.pdf>.
- [SET11] Setyanto, Arief, S.Si., MT, 2011, *Multimedia*,
<http://dosen.amikom.ac.id/downloads/artikel/Sistem%20Informasi%20Berbasis%20Multimedia.doc>.
- [SUN07] Sunyoto, Andi. 2007. *Membangun Web dengan Teknologi Asynchronous Javascript & XML*. Yogyakarta: Penerbit Andi.