

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Balai Diklat Industri Yogyakarta merupakan salah satu dari beberapa balai diklat milik pemerintah di Indonesia. Balai Diklat Industri digunakan oleh pemerintah sebagai tempat untuk melakukan pelatihan kepada para peserta pelatihan, khususnya pelatihan yang terkait dengan Industri. Disamping sebagai tempat pelatihan, Balai Diklat Industri Yogyakarta juga menyediakan tempat untuk peristirahatan yang dapat disewa, baik dari para peserta pelatihan maupun pihak di luar pelatihan.

Pemanfaatan teknologi khususnya Teknologi Informasi sudah diterapkan di dalam Balai Diklat Industri Yogyakarta, bahkan Balai Diklat telah memiliki sebuah web yang di kelola oleh Balai Diklat dan telah saling terintegrasi dengan beberapa Balai Diklat lainnya yang berada di beberapa tempat yang tersebar di Indonesia. *Web* tersebut terdapat proses-proses dari Balai Diklat khususnya proses yang berhubungan dengan pelatihan. Akan tetapi *web* tersebut tidak mendukung layanan peristirahatan yang dimiliki oleh Balai Diklat Industri Yogyakarta.

Layanan peristirahatan Balai Diklat Industri Yogyakarta masih belum memaksimalkan teknologi yang dimiliki oleh Balai Diklat. Untuk memaksimalkan layanan peristirahatan tersebut maka dibutuhkanlah suatu sistem

yang dapat mengatur dan memudahkan dalam proses persewaan kamar yang disediakan Balai Diklat Industri Yogyakarta.

Dengan adanya sistem yang membantu layanan peristirahatan maka diharapkan dapat memaksimalkan fungsionalitas dari Balai Diklat Industri dan dapat mempercepat dalam pemrosesan layanan peristirahatan Balai Diklat Industri Yogyakarta. Manfaat dari Sistem tersebut yaitu dapat melakukan pengolahan data-data yang terkait dengan sewa kamar, dan laporan keuangan yang berhubungan dengan sewa kamar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam kerja praktek yang dilaksanakan di Balai Diklat Industri Yogyakarta adalah:

1. Pembuatan sistem reservasi kamar Balai Diklat berbasis *desktop*.
2. Sistem reservasi yang memiliki fungsionalitas dalam pengolahan data yang terkait dengan client yang menyewa kamar, *booking* kamar, informasi kamar, dan laporan.

1.3 Batas Masalah

1. Pengelolaan data hanya meliputi data *client*, data sewa, dan data kamar.
2. Proses yang diambil meliputi proses sewa kamar atau *checkin*, *booking* kamar, *checkout* kamar, informasi kamar per tanggal.
3. Laporan yang dihasilkan sesuai dengan permintaan pihak Balai Diklat Industri Yogyakarta.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek adalah:

1. Membantu proses layanan peristirahatan Balai Diklat Industri Yogyakarta.
2. Mengetahui informasi setiap kamar yang dibutuhkan pihak Balai Diklat.
3. Membuat laporan terkait layanan peristirahatan Balai Diklat Industri.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktek bagi Balai Diklat adalah:

1. Mempercepat proses sewa kamar.
2. Mengetahui informasi sewa kamar dan laporan tentang sewa kamar.
3. Memaksimalkan fungsionalitas Balai Diklat Industri Yogyakarta sebagai tempat pelatihan yang dimiliki oleh pemerintah.

BAB II

TEMPAT KERJA PRAKTEK

2.1 Gambaran Umum Balai Diklat Industri Yogyakarta

Balai Diklat Industri Regional IV Yogyakarta pada awalnya bernama Balai Latihan Industri (BLI) didirikan pada tahun 1981 melalui SK Menteri Perindustrian Nomor 674/M/11/1981 tanggal 30 November 1981. Struktur organisasi Balai Latihan Industri berdasarkan Keputusan Menteri tersebut terdiri dari seorang kepala Balai (Eselon III-a) , Seorang Kepala Sub Bagian Tata Usaha (Eselon IV-a), dua orang Kepala Urusan (Eselon V-a), dan staf pengajar. Pada awal berdirinya Balai Diklat Industri Regional IV Yogyakarta berlokasi di Sekolah Teknologi Menengah Atas (sekarang SMTI Yogyakarta), Jalan Kusumanegara 2 Yogyakarta. Pada bulan Mei 1985 kantor Balai Latihan Industri Yogyakarta pindah ke gedung baru yang berlokasi di Jalan Gedongkuning 140-B, Yogyakarta.

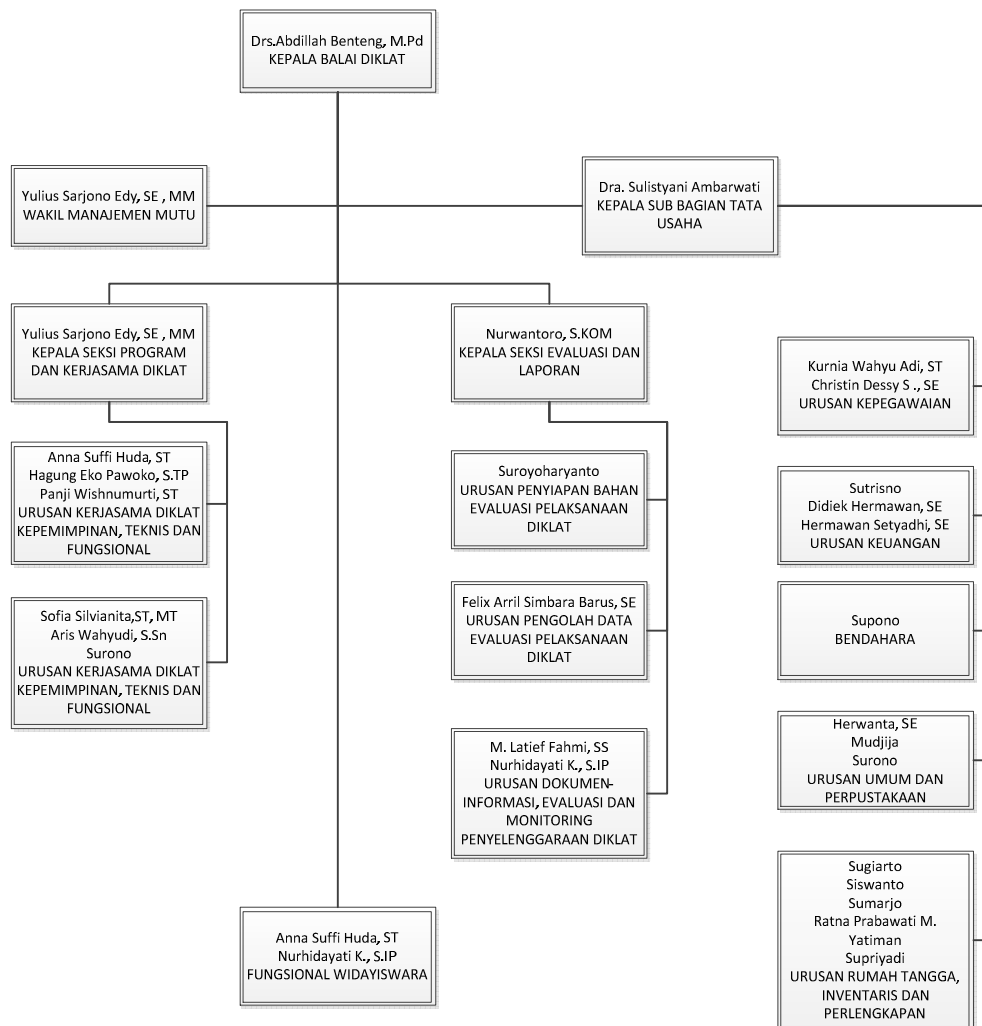
Dengan adanya penggabungan antara Departemen Perindustrian dan Perdagangan, maka pada tahun 2001 melalui SK Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 368/MPP/KEP/12/2001 tanggal 14 Desember 2001, Balai Latihan Industri berubah nama menjadi Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri dan Perdagangan (Balai Diklat Indag) dengan susunan Organisasi terdiri dari : Kepala Balai (Eselon III-a), Kepala Sub Bagian Tata Usaha (IV-a), Kepala Seksi Evaluasi dan Pelaporan (Eselon IV-a), dan kelompok jabatan fungsional.

Departemen Perindustrian dan Perdagangan kembali dipisah pada tahun 2006. Oleh karena itu, melalui Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 50/M-IND/PER/6/2006 tanggal 29 Juni 2006, Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri dan Perdagangan berubah menjadi Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri (Balai Diklat Industri) dengan susunan organisasi sama dengan Balai Pendidikan dan Pelatihan Industri dan Perdagangan (Balai Diklat Indag).

2.2 Tugas Pokok dan Fungsi

1. Penyusunan rencana dan program pendidikan dan pelatihan kepemimpinan, fungsional, teknis dan dunia usaha
2. Pelaksanaan pendidikan dan pelatihan kepemimpinan, fungsional, teknis dan dunia usaha
3. Pelaksanaan pengembangan dan kerjasama diklat
4. Evaluasi dan pelaporan kegiatan pendidikan dan pelatihan
5. Pelaksanaan urusan tata usaha balai diklat industri

2.3 Struktur Organisasi dan Personalia



Gambar 2.1 Struktur Organisasi dan Personalia

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi atau berelasi satu sama lain, secara teratur, baik, dan rapi sehingga sistem dapat memberikan informasi yang bermanfaat yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mengambil keputusan pada masa saat ini atau pun untuk masa mendatang (Supriyanto, 2005).

Sistem informasi didefinisikan sebagai sekumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan yang menggabungkan data, memproses, menyimpan, dan mendistribusikannya sehingga dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan dan dapat mengendalikannya (Putranta, 2004).

Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat pada tabel 3.1. (Rifki, 2009)

Tabel 3.1 Komponen Pembentuk Sistem Informasi

No	Komponen	Keterangan
1	Blok Masukan	Metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang biasanya berupa dokumen-dokumen dasar.
2	Blok Model	Kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu
3	Blok Output	Data-data keluaran misalnya informasi atau laporan-laporan tertentu
4	Blok Teknologi	Teknologi yang digunakan untuk menerima <i>input</i> , menjalankan

		model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan <i>output</i> serta membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Blok teknologi ini merupakan komponen yang membantu memperlancar proses pengolahan data di dalam sistem.
5	Blok Basis Data	Kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di perangkat keras dan perangkat lunak komputer
6	Blok Kendali	Mekanisme yang berfungsi untuk mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan dalam sistem.

3.2 Basis Data dan DBMS (Database Management System)

Database menurut Abdul Kadir (2004) dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah dan cepat. Pengertian akses meliputi pemerolehan data maupun manipulasi data. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

Database diimplementasikan dalam sebuah perangkat lunak untuk manajemen *database* tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk manajemen *database* adalah DBMS (*Database Management System*). DBMS meliputi:

1. Sebuah *modeling language* untuk mendefinisikan skema (*relational model*) dari setiap database yang berada di DBMS sesuai dengan data modelnya. Pemilihan struktur yang paling cocok tergantung aplikasi, kecepatan transaksi dan banyak model.

2. Struktur data (*field*, *record* dan *file*) dioptimalkan dan disesuaikan dengan kebutuhan penyimpanan data di sebuah media penyimpanan yang permanen (yang berpengaruh pada sangat lambatnya akses jika dibandingkan dengan memori utamanya)
3. Mekanisme transaksi yang idealnya tetap menjaga integritas data walaupun akses dilakukan oleh banyak pemakai secara bersamaan.

Basis data dalam perancangannya mempunyai beberapa komponen yang perlu dibuat. Komponen-komponen tersebut dapat dilihat dalam tabel 3.2 . (Rifki, 2009)

Tabel 3.2 Komponen dalam DBMS

No	Komponen	Keterangan
1	Tabel/ Entitas	Inti dari sebuah basis data, untuk menyimpan data yang dikelompokkan dalam bentuk baris dan kolom, setiap baris mewakili <i>record</i> dan setiap kolom mewakili field (<i>atribut</i>).
2	View	Tabel maya yang isinya ditentukan oleh query ke dalam basis data.
3	Index	File jenis khusus yang bekerja sama dengan tabel, bertujuan mempercepat proses pengaksesan <i>record</i> atau sekelompok record tertentu.
4	Trigger	Prosedur tersimpan yang secara otomatis dijalankan apabila data data di dalam tabel berubah karena eksekusi perintah SQL (<i>Structured Query Language</i>) yang meliputi <i>insert</i> , <i>update</i> atau <i>delete</i> .
5	Prosedur	Pengaksesan data di dalam basis data melalui eksekusi

		perintah SQL.
--	--	---------------

3.3 MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta mampu menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language). MySQL selain sebagai database server, dapat juga berperan sebagai client sehingga sering disebut database server-client yang open source dengan kemampuan dapat berjalan dengan baik di OS (Operating System), baik dengan platform windows maupun LINUX (Nugroho 2004).

Beberapa kelebihan dari MySQL dibanding dengan DBMS lainnya adalah (Fikri, 2010):

- a. MySQL sebagai sebuah DBMS dan juga sebagai *Relation Database Management System* (RDBMS)
- b. MySQL merupakan *software* yang *open source*.
- c. MySQL merupakan *database-server* yang dapat dihubungkan dengan media internet sehingga dapat diakses dari jarak jauh.
- d. MySQL merupakan *databaseclient* karena mampu melakukan *query* yang mengakses pada *databaseserver*.
- e. MySQL mampu menerima *query* yang bertumpuk dalam satu permintaan atau disebut *multithreading* dan mampu menyimpan data yang sangat besar hingga yang berukuran *Gigabyte*.




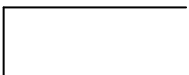
f. MySQL didukung oleh sebuah komponen C sehingga dapat diakses melalui sebuah program aplikasi yang di bawah *protocol* internet berupa web. Aplikasi yang sering digunakan adalah PHP dan Perl.

3.4 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Pressman (2002), diagram aliran data/*data flow diagram (DFD)* adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari *input* menjadi *output*. DFD memuat proses yang mentransformasikan data, aliran data yang menggerakkan data objek yang memproduksi serta mengkonsumsi data, serta *data source* yang menjadi tempat penyimpanan data.

DFD mempunyai beberapa notasi untuk merepresentasikan proses, aliran data serta entitas – entitas yang berhubungan dengan sistem. Notasi tersebut digambarkan dalam tabel 3.3:

Tabel 3.3. Notasi DFD

No	Nama	Notasi	Keterangan
1	Notasi Proses		Menggambarkan proses yang terdapat di dalam sebuah sistem yang dihubungkan dengan notasi aliran data. Notasi ini dapat berhubungan dengan dirinya sendiri, notasi entitas dan notasi data storage.
2	Notasi Aliran Data		Berfungsi menghubungkan antar notasi dan data yang mengalir antara dua notasi atau lebih.
3	Notasi Entitas		berfungsi menggambarkan entitas apa saja yang berhubungan dengan sistem. Notasi Entitas dalam sebuah sistem tidak dapat berhubungan langsung dengan notasi data storage.
4	Notasi Data		Berfungsi menggambarkan tabel atau <i>database</i> tempat penyimpanan data. Notasi

	<i>Storage</i>		ini tidak dapat berhubungan langsung dengan dirinya sendiri dan notasi entitas harus terdapat notasi proses diantara keduanya.
--	----------------	--	--

3.5 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD adalah sebuah model konseptual dari data yang menggambarkan keadaan sebenarnya dari entitas dan *relationship*. Dengan adanya ERD pengorganisasian data yang digunakan pada sistem dapat berlangsung secara disiplin. Selain itu, ERD juga dapat memastikan kelengkapan (*completeness*), stabilitas (*stability*) data, dan kemampuan adaptasi (*adaptability*).

a. Atribut (*Attributes*)

Atribut digunakan untuk mengekspresikan karakteristik entitas, misalnya: sebuah entitas pegawai mempunyai atribut nama, alamat, email, dll. Atribut diklasifikasikan sebagai *entity key* atau *entity descriptor*, yang digunakan untuk mengidentifikasi berbagai hal secara unik dalam entitas, sedangkan atribut yang mempunyai nilai yang unik disebut *candidate key* yang salah satunya nanti akan digunakan sebagai *primary key*.

b. Entitas (*Entity*)

Entitas merupakan representasi dari kumpulan objek atau benda dalam dunia nyata yang bersifat unik, memiliki peran dalam sistem serta dapat di deskripsikan oleh satu atau lebih atribut.

c. *Relationship*

Relationship menggambarkan hubungan antar entitas. Dalam menggambarkan hubungan entitas, ada berbagai tipe hubungan antar entitas, diantaranya dapat dilihat pada tabel 3.4 :

Tabel 3.4 Hubungan Antar Entitas

No	Nama	Keterangan
1	<i>One to one relationship</i>	Hubungan di mana satu elemen di entitas (A) tepat berasosiasi dengan satu elemen di entitas (B).
2	<i>One to many relationship</i>	Hubungan di mana satu elemen di entitas (A) berasosiasi dengan nol, satu atau lebih elemen di entitas (B), tapi untuk satu elemen di entitas B hanya berelasi dengan satu elemen di entitas (A).
3	<i>Many to many relationship</i>	Hubungan dimana satu elemen di entitas (A) berasosiasi dengan nol, satu atau lebih elemen di entitas (B) dan satu elemen di entitas (B) berasosiasi dengan nol, satu atau lebih elemen di entitas (A).

3.6 Borland Delphi 7

Delphi adalah sebuah IDE Compiler untuk bahasa pemrograman Pascal dan lingkungan pengembangan perangkat lunak. Produk ini dikembangkan oleh CodeGear sebagai divisi pengembangan perangkat lunak milik Embarcadero, divisi tersebut sebelumnya adalah milik Borland. Bahasa Delphi, atau dikenal pula sebagai *object pascal*. (Panuntun, 2011)

Dalam lingkungan pemrograman visual, dikenal dua situasi selama pembuatan program, yaitu :

a. Design-Time

Design-Time merupakan waktu dimana programmer merancang tampilan dari program dengan cara menempelkan komponen-komponen tampilan yang diperlukan ke dalam sebuah *form*. Semua atribut atau nilai-nilai yang menentukan

bagaimana komponen tersebut bereaksi terhadap lingkungannya dapat di-set pada saat perancangan. Sehingga programmer dapat melihat langsung hasil programnya tanpa harus menunggu program dijalankan. Dengan demikian programmer dapat menghemat waktu pemrograman.

Pada saat *design time* tidak semua komponen dapat di-set atributnya dan langsung terlihat hasilnya. Hanya komponen yang bersifat visual saja yang dapat langsung memperlihatkan hasil perubahan tersebut. Komponen yang tidak bersifat visual hanya dapat di-set pada saat *run-time*.

b. Run-Time

Pada saat program dijalankan programmer dapat mengubah atribut-atribut dari setiap komponen non visual maupun visual. Waktu program dijalankan dinamakan *run-time*.

Selain itu pada saat *run-time*, program juga dapat membuat objek-objek baru. Biasanya objek-objek tersebut bersifat sementara, di mana setelah program atau sebuah *procedure* selesai dijalankan maka objek tersebut akan dihapus.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Kebutuhan Sistem

Agar Sistem Reservasi ini dapat dijalankan dengan baik, maka komputer yang digunakan harus memenuhi syarat minimal baik dari sisi *hardware* maupun *software*.

4.1.1 Perangkat Keras

Agar dapat berjalan dengan baik, komputer yang menjalankan sistem ini harus memenuhi sistem *requirements* tersebut adalah:

1. *Processor Pentium IV*
2. *Memori(RAM)* dengan *kapasitas* 1GB
3. *Hardisk* kosong sebesar 1GB
4. *Monitor* yang *kompatible*

4.1.2 Perangkat Lunak

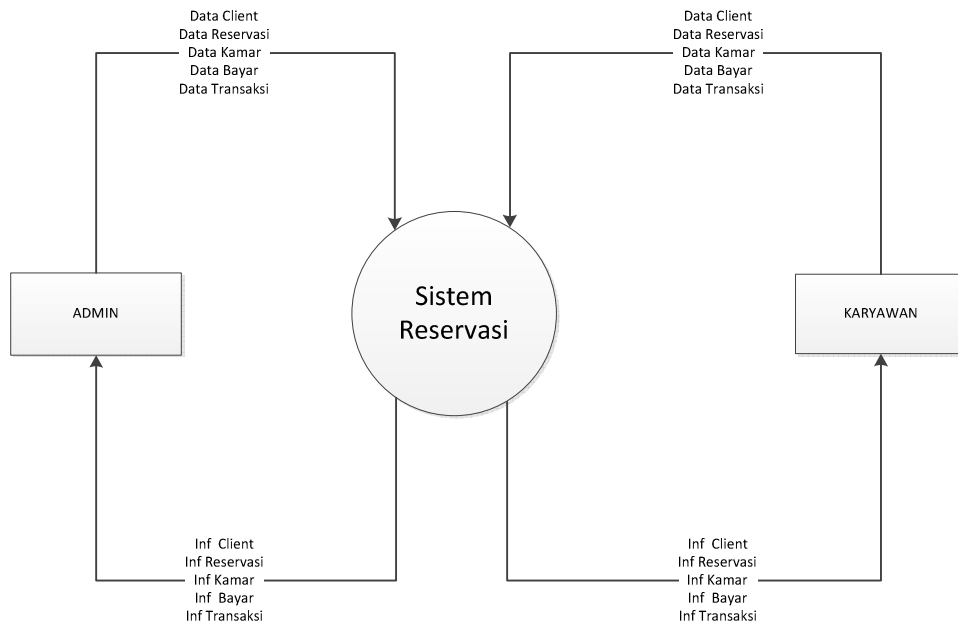
Ada beberapa perangkat lunak yang harus terinstal dalam sistem operasi komputer untuk menjalankan sistem reservasi ini ,yaitu:

1. Sistem Operasi *Windows*
2. *XAMPP*

4.2 Desain DFD

4.2.1 DFD Level 0

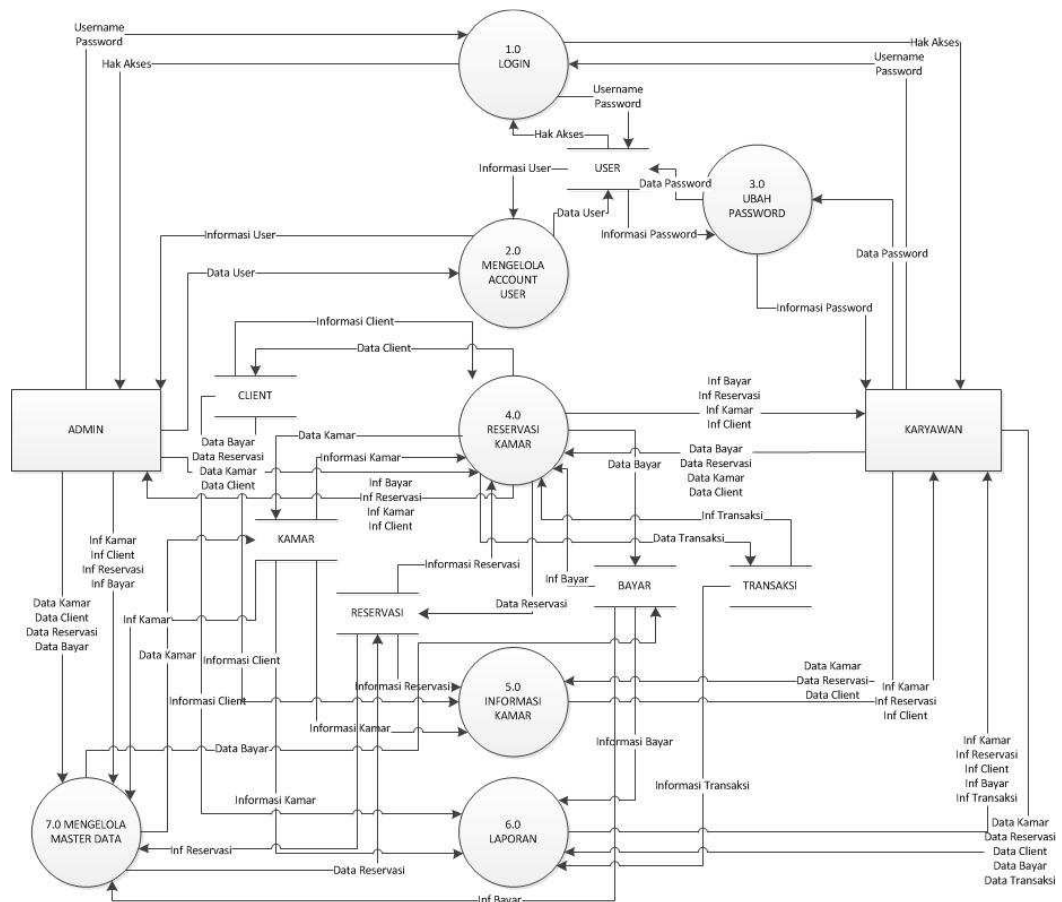
DFD Level 0 seperti pada Gambar 4.1 merupakan gambaran interaksi yang terjadi antara user yaitu admin dan karyawan dengan Sistem Reservasi.



Gambar 4.1 DFD Level 0

4.2.2 DFD Level 1

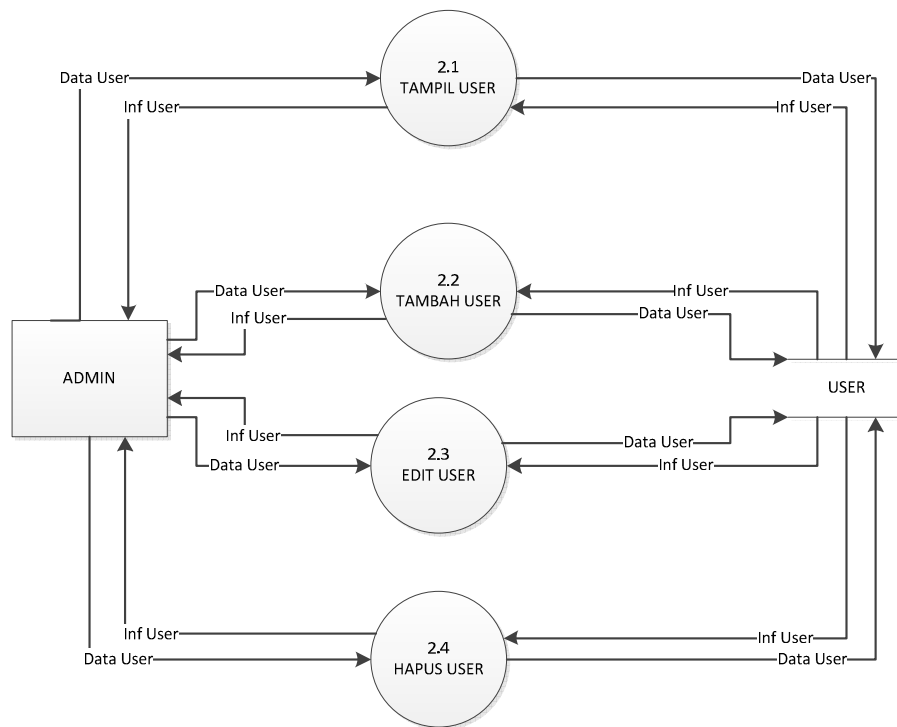
DFD Level 1 seperti pada Gambar 4.2 merupakan proses-proses yang terjadi dalam sistem meliputi proses *Login*, *Mengelola Account User*, *Reservasi Kamar*, *Informasi Kamar*, *Laporan*, *Mengelola Master Data*.



Gambar 4.2 DFD Level 1

4.2.3 DFD Level 2 Mengelola Account User

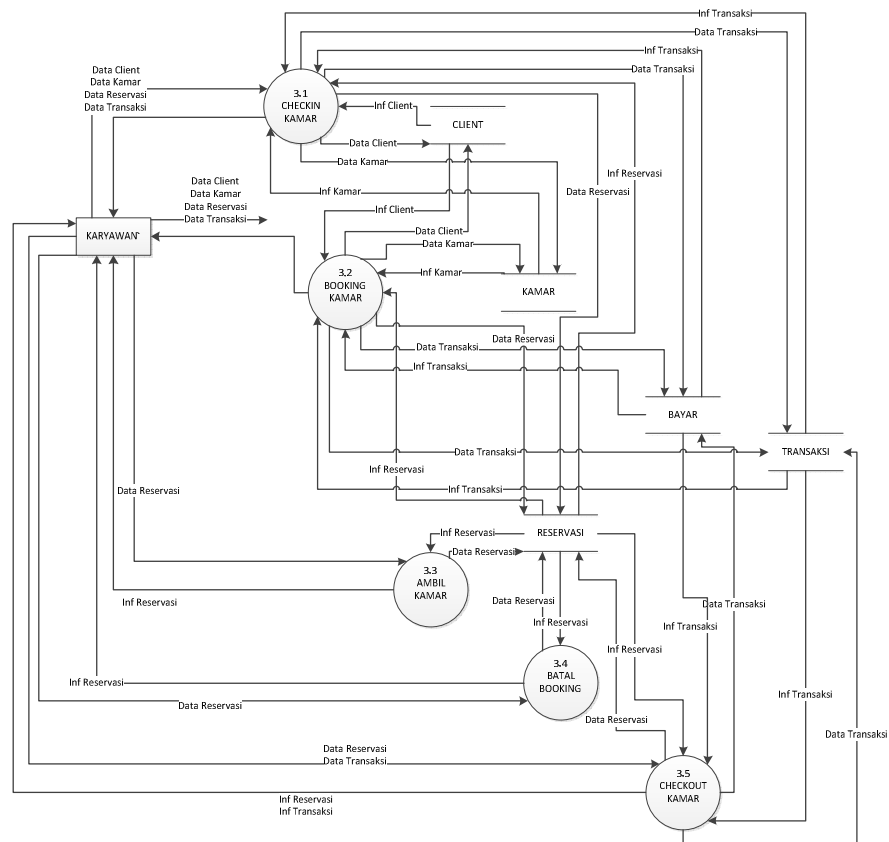
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.3 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 1 proses Mengelola *Account*. Proses ini hanya dapat diakses oleh seorang *admin*, dalam DFD ini terdapat beberapa proses yaitu proses Tampil User, Tambah User, Edit User dan Hapus User.



Gambar 4.3 DFD Level 2 Mengelola *Account User*

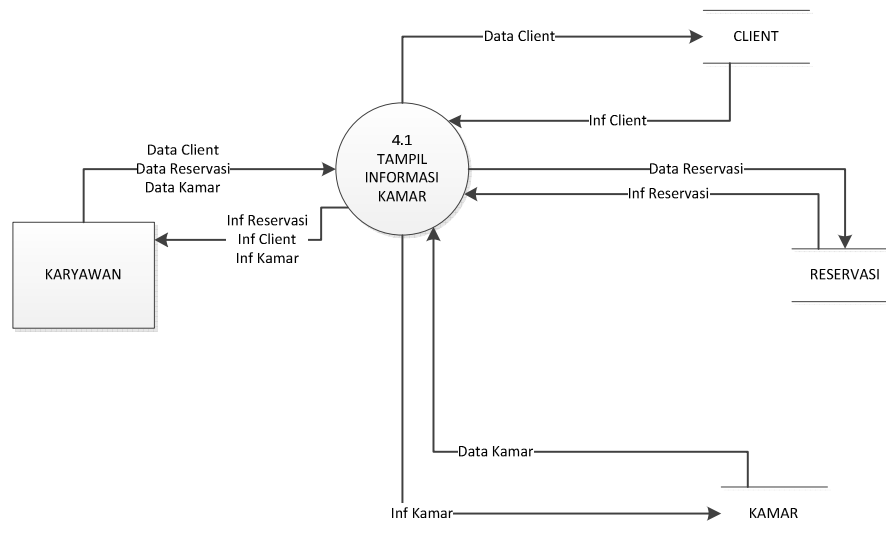
4.2.4 DFD Level 2 Reservasi Kamar

DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.4 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 1 proses Reservasi Kamar. Proses ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang karyawan dalam melayani seorang *client* dalam menyewa kamar. Dalam DFD ini ada beberapa proses yaitu proses *Checkin* Kamar, *Booking* Kamar, *Ambil* Kamar, *Batal* Kamar, *Checkout* Kamar.



4.2.5 DFD Level 2 Informasi Kamar

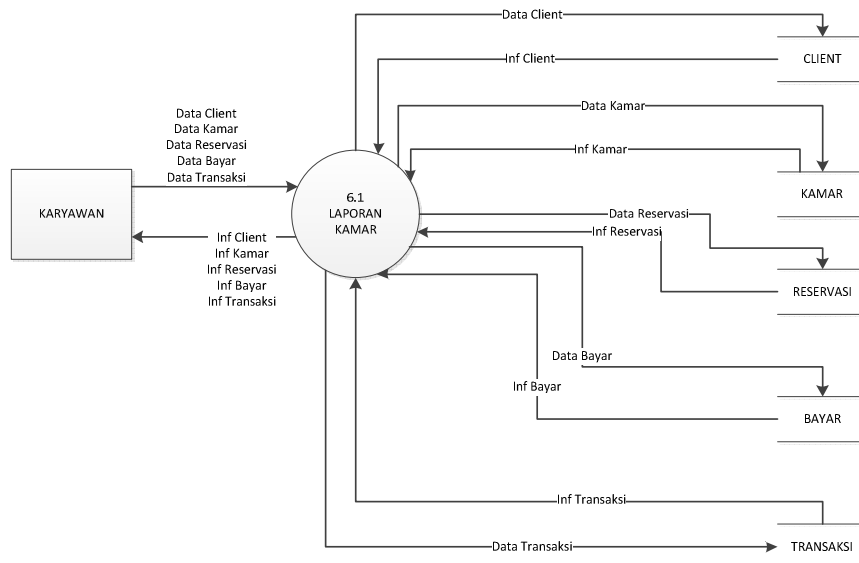
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.5 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 1 proses Informasi Kamar. Dalam proses ini dapat menampilkan informasi tentang kamar dalam suatu bulan. Dalam proses ini ada proses Tampil Informasi Kamar.



Gambar 4.5 DFD Level 2 Informasi Kamar

4.2.6 DFD Level 2 Laporan

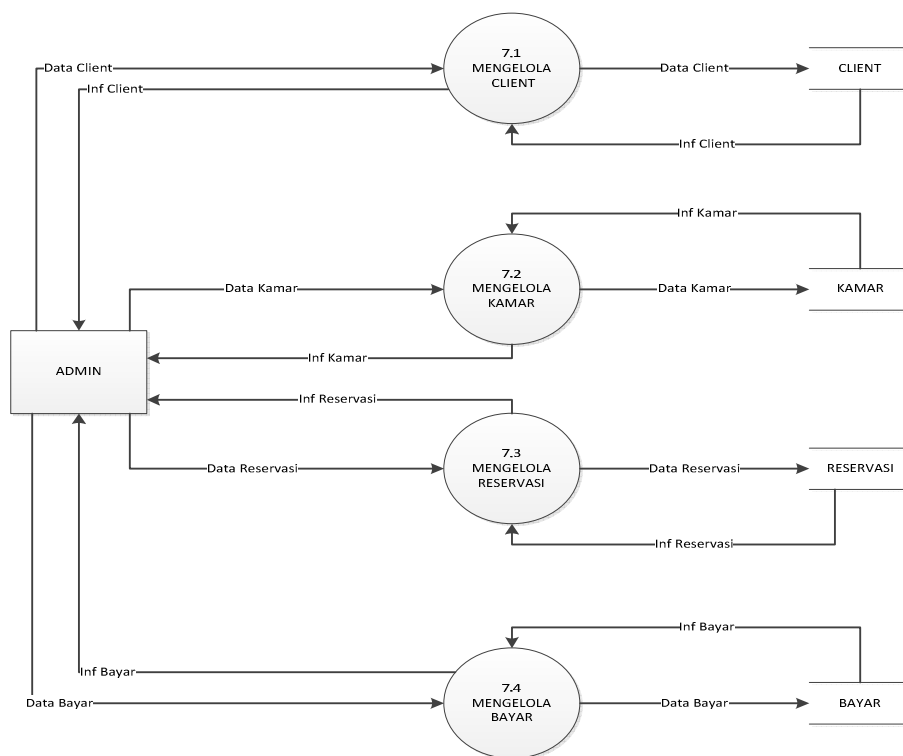
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.6 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 1 proses Laporan. Dalam proses ini dapat menampilkan laporan kamardan laporan transaksi. Proses dari DFD ini adalah Laporan Kamar



Gambar 4.6 DFD Level 2 Laporan

4.2.7 DFD Level 2 Mengelola Data

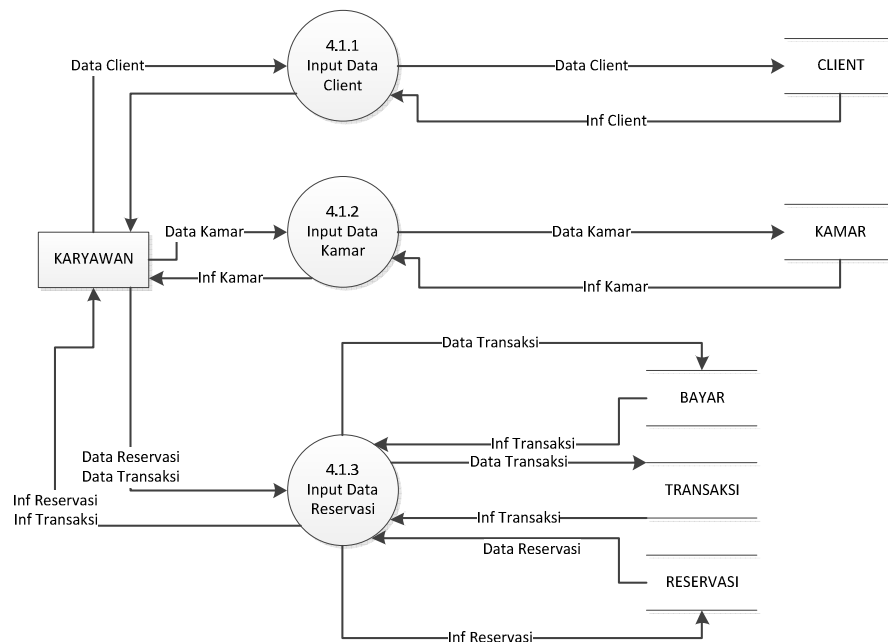
DFD Level 2 seperti pada Gambar 4.7 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 1 proses Mengelola Data. Proses ini hanya dapat dilakukan oleh seorang admin. Beberapa proses dari DFD ini adalah Mengelola Client, Mengelola Kamar, Mengelola Reservasi, Mengelola Bayar



Gambar 4.7 DFD Level 2 Mengelola Data

4.2.8 DFD Level 3 *Checkin* Kamar

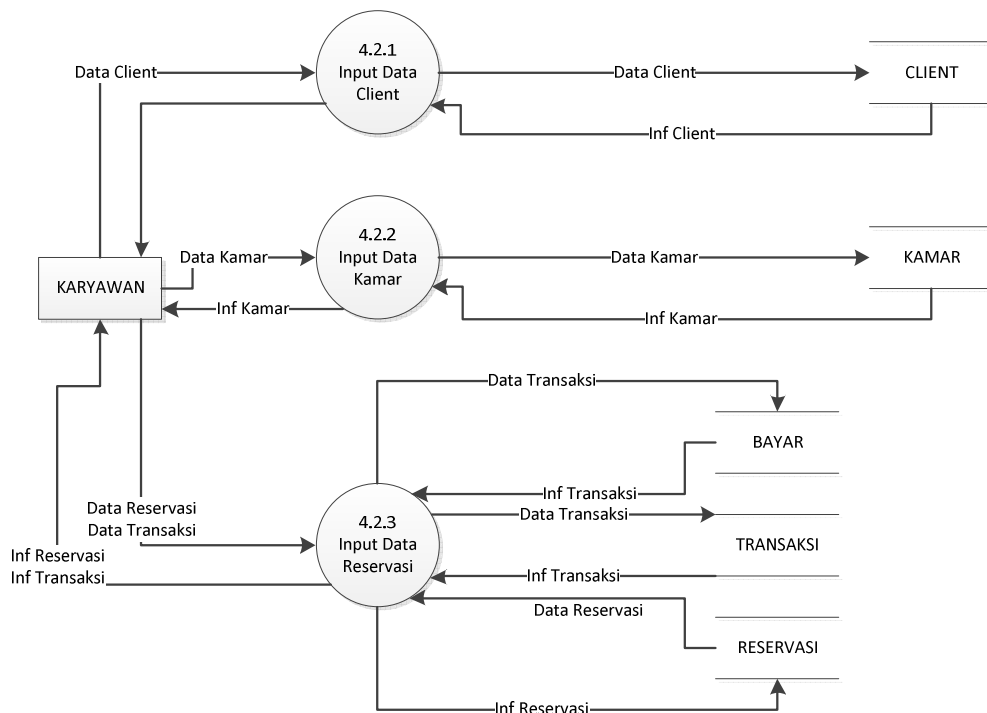
DFD Level 3 seperti pada gambar 4.8 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Reservasi Kamar. Dalam proses ini dapat dilakukan *checkin* kamar dengan memasukkan beberapa data. Beberapa proses dari DFD ini adalah Input Data *Client*, Input Data Kamar, dan Input Data Reservasi.



Gambar 4.8 DFD Level 3 *Checkin Kamar*

4.2.9 DFD Level 3 Booking Kamar

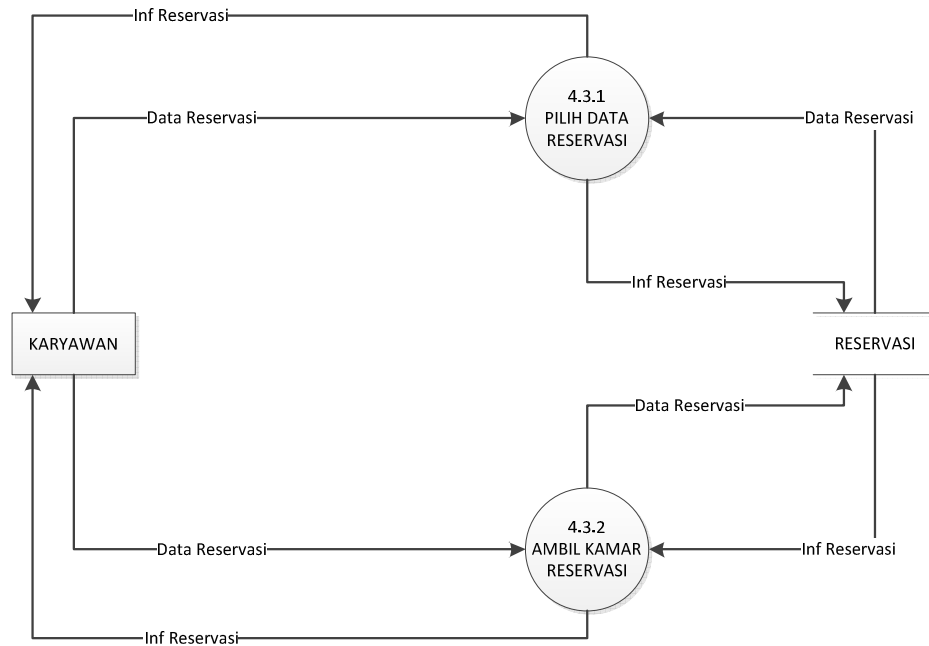
DFD Level 3 seperti pada gambar 4.9 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Reservasi Kamar. Dalam proses ini dapat dilakukan *booking* kamar dengan memasukkan beberapa data. Beberapa proses dari DFD ini adalah *Input Data Client*, *Input Data Kamar*, dan *Input Data Reservasi*.



Gambar 4.9 DFD Level 3 *Booking Kamar*

4.2.10 DFD Level 3 Ambil Kamar

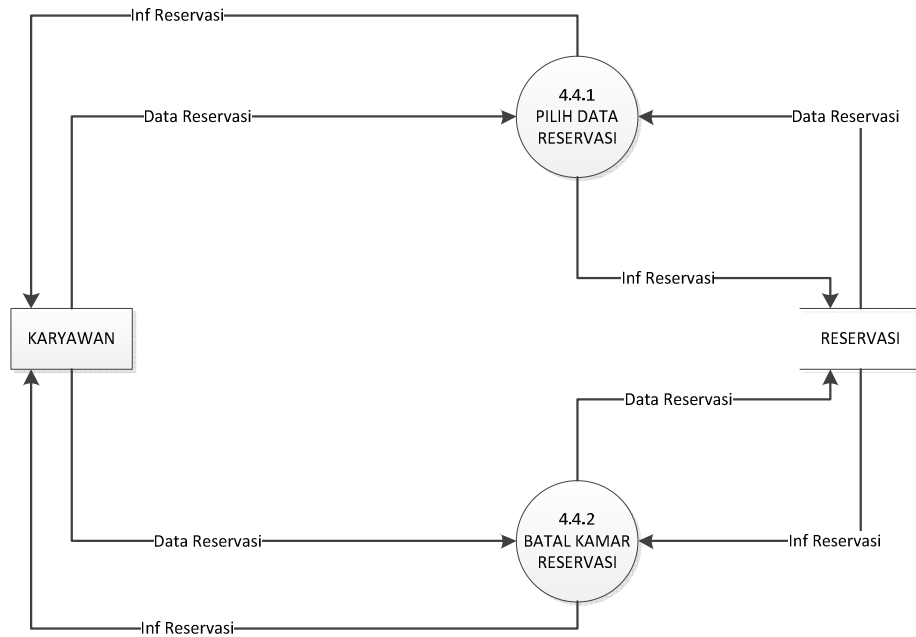
DFD Level 3 seperti pada gambar 4.10 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Reservasi Kamar. Dalam proses ini dapat dilakukan pengambilan kamar sesuai dengan data *booking* yang telah dimasukan. Beberapa proses dari DFD ini adalah Pilih Data Reservasi dan Ambil Data Reservasi.



Gambar 4.10 DFD Level 3 Ambil Kamar

4.2.11 DFD Level 3 Batal Booking

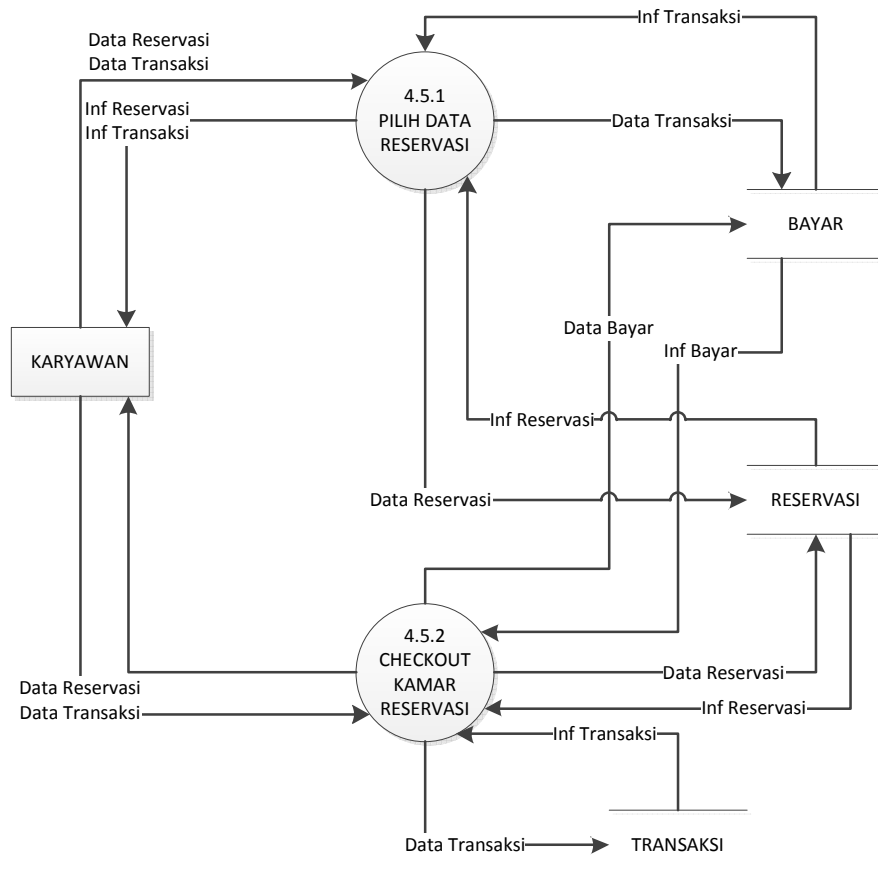
DFD Level 3 seperti pada gambar 4.11 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Reservasi Kamar. Dalam proses ini dapat dilakukan pembatalan kamar sesuai dengan data *booking* yang telah dimasukan. Beberapa proses dari DFD ini adalah Pilih Data Reservasi dan Batal Kamar Reservasi



Gambar 4.11 DFD Level 3 Batal *Booking*

4.2.12 DFD Level 3 Checkout Kamar

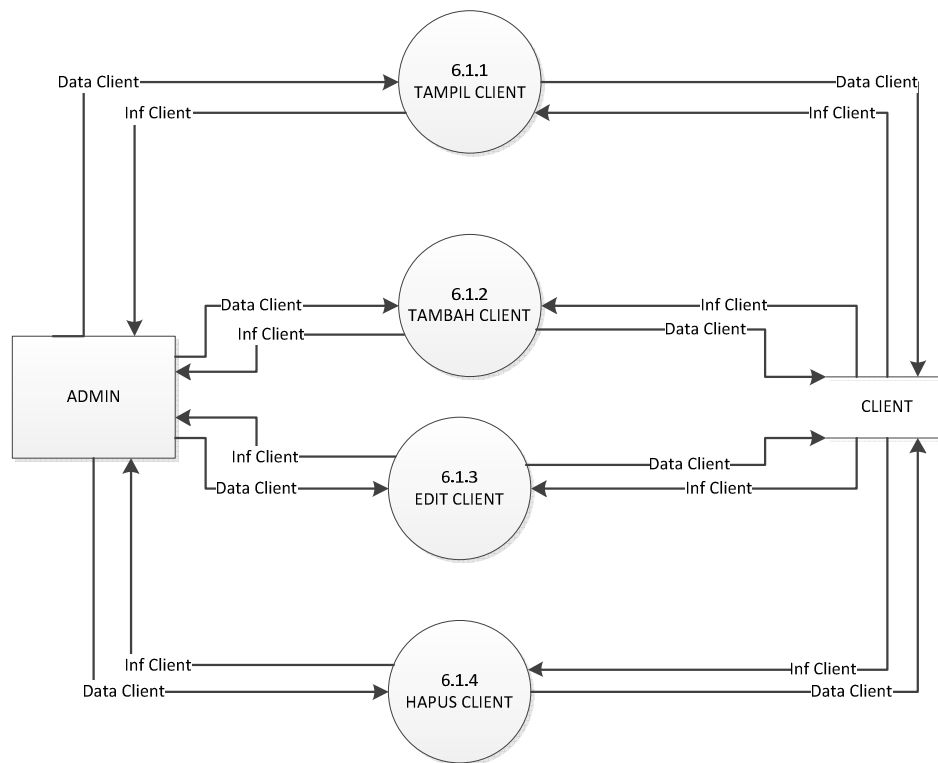
DFD Level 3 seperti pada gambar 4.12 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Reservasi Kamar. Dalam proses ini dapat dilakukan *checkout* kamar sesuai dengan data kamar yang checkin. Beberapa proses dari DFD ini adalah Pilih Data Reservasi dan Checkout Kamar Reservasi.



Gambar 4.12 DFD Level 3 *Checkout Kamar*

4.2.13 DFD Level 3 Kelola Client

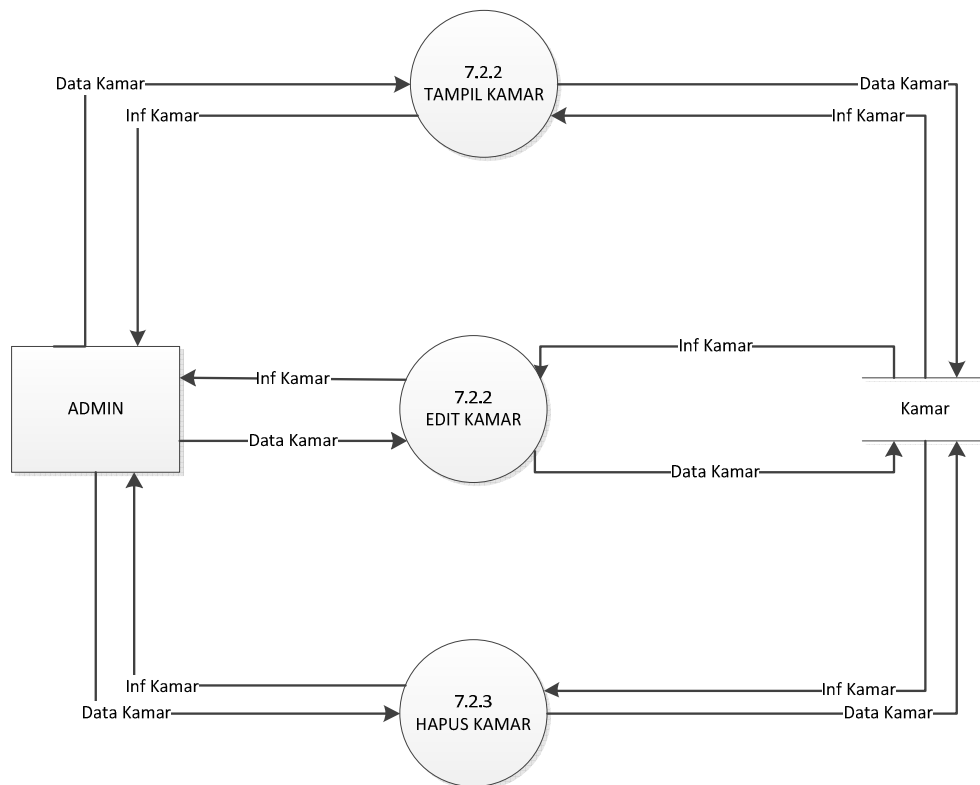
DFD Level 3 seperti pada Gambar 4.13 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Mengelola Data. Proses ini adalah proses yang meliputi manipulasi data pada data Client. Beberapa proses dalam DFD ini adalah Tampil *Client*, Tambah *Client*, Edit *Client*, dan Hapus *Client*.



Gambar 4.13 DFD Level 3 Kelola *Client*

4.2.14 DFD Level 3 Kelola Kamar

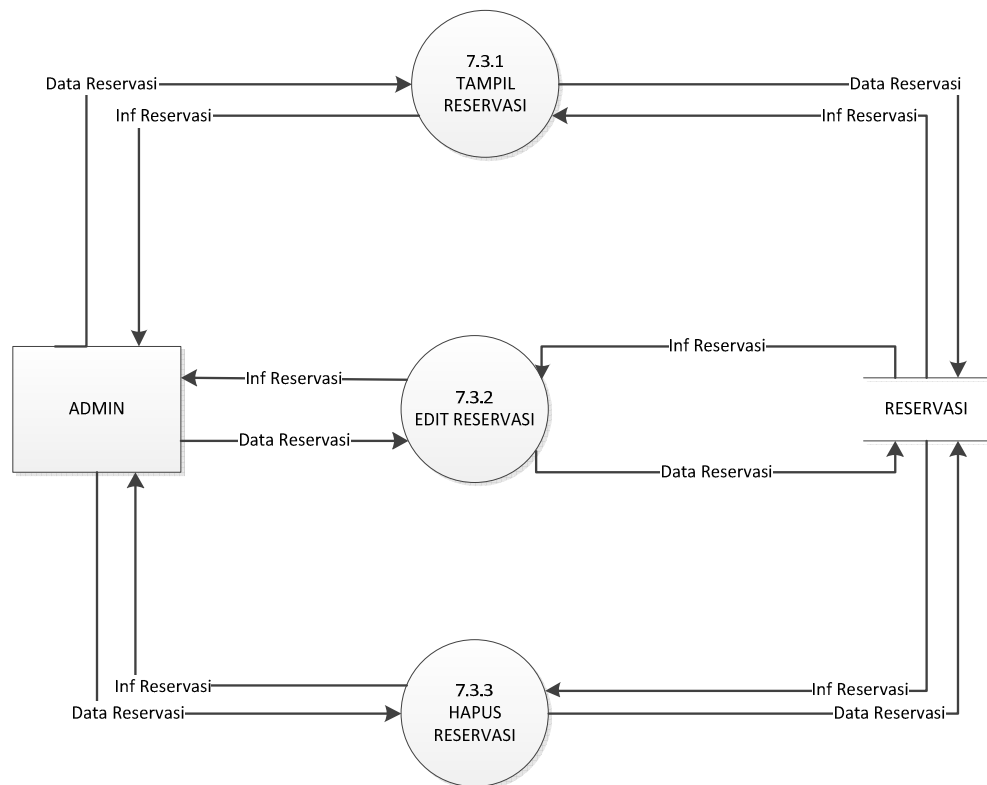
DFD Level 3 seperti pada Gambar 4.14. merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Mengelola Data. Proses ini adalah proses yang meliputi manipulasi data pada Kamar. Beberapa proses dalam DFD ini adalah Tampil Kamar, Edit Kamar, dan Hapus Kamar.



Gambar 4.14. DFD Level 3 Kelola Kamar

4.2.15 DFD Level 3 Kelola Reservasi

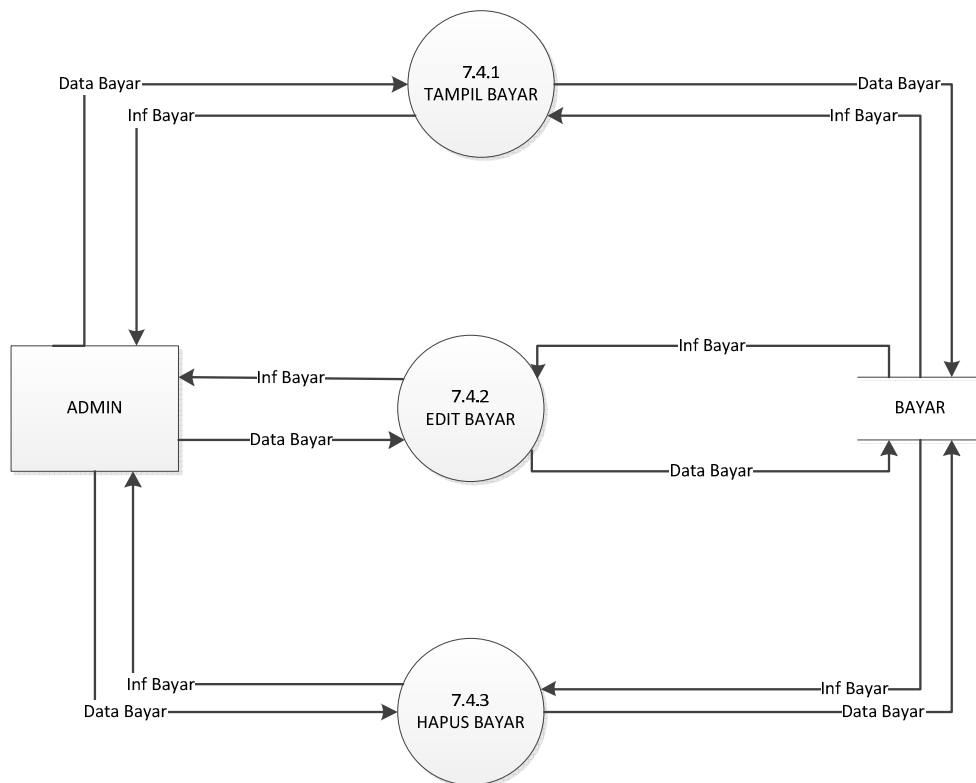
DFD Level 3 seperti pada Gambar 4.15 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Mengelola Data. Proses ini adalah proses yang meliputi manipulasi data pada Reservasi. Beberapa proses dalam DFD ini adalah Tampil Reservasi, Edit Reservasi, dan Hapus Reservasi.



Gambar 4.15 DFD Level 3 Kelola Reservasi

4.2.16 DFD Level 3 Kelola Bayar

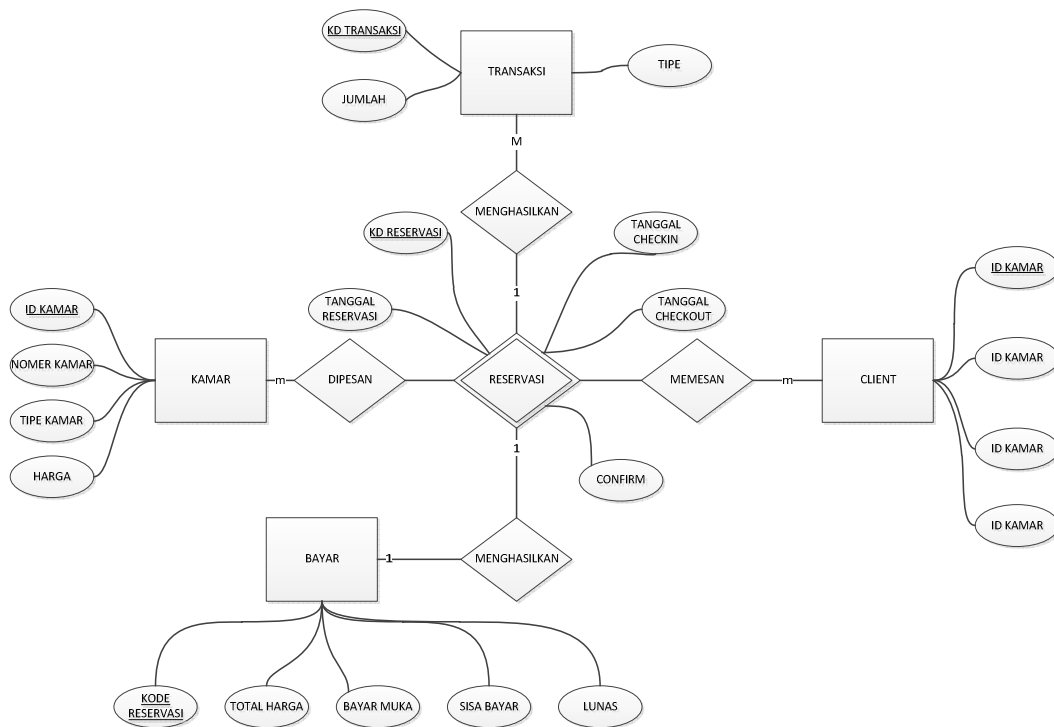
DFD Level 3 seperti pada Gambar 4.16 merupakan diagram yang diturunkan dari DFD Level 2 proses Mengelola Data. Proses ini adalah proses yang meliputi manipulasi data pada Bayar. Beberapa proses dalam DFD ini adalah Tampil Bayar, Edit Bayar, Hapus Bayar.



Gambar 4.16 DFD Level 3 Kelola Bayar

4.3 Desain ERD

Gambaran umum dari Database yang ada dan hubungan antar tabel dapat dilihat dari Desain ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada Gambar 4.17 berikut ini:



Gambar 4.17 Desain ERD

4.4 Desain Tabel Basis Data

a. Tabel *User*

Tabel *User* pada tabel Tabel 4.1 ini menyimpan data *user* yang dapat mengakses sistem dan menyimpan data *status* yang berguna dalam membagi hak *user* dalam sistem.

Tabel 4.1 Tabel *User*

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Id_user	Varchar(25)	Primary Key
Password_user	Varchar(15)	
Status	Varchar(10)	

b. TabelClient

Tabel *Client* pada Tabel 4.2 ini menyimpan semua data *client* yang memesan kamar.

Tabel 4.2 TabelClient

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Id_client	Integer	Primary Key
Nama_client	Varchar(25)	
Alamat	Varchar(50)	
Instansi	Varchar(30)	
No_Telp	Varchar(20)	

c. TabelKamar

Tabel Kamar pada Tabel 4.3 merupakan tabel yang berisi semua data kamar yang ada pada Balai Diklat Industri.

Tabel 4.3 Tabel Kamar

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Id_kamar	Varchar(20)	Primary Key
Nomer	Integer	
Tipe_Kamar	Varchar(15)	
Harga	Double	

d. TabelReservasi

Tabel Reservasi pada Tabel 4.4 merupakan tabel yang berisi data sewa kamar yang dilakukan oleh seorang *client*.

Tabel 4.4 Tabel Reservasi

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Kd_reservation	Integer	Primary Key
Id_kamar	Varchar(20)	Foreign Key(Tabel_kamar)
Id_client	Integer	Foreign Key(Tabel_client)
Tanggal_reservation	Date	
Tanggal_checkin	Datetime	

Tanggal_checkout	Datetime	
Confirm	Varchar(10)	

e. TabelBayar

Tabel Bayar seperti pada Tabel 4.5 adalah tabel yang berisi data pembayaran yang berhubungan dengan tabel reservasi.

Tabel 4.5 Tabel Bayar

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Kd_reservation	Integer	Foreign Key(Tabel_reservasi)
Total_harga	Double	
Uang_muka	Double	
Sisa	Double	
Lunas	Varchar(10)	

f. TabelTransaksi

Tabel Transaksi seperti pada Tabel 4.6 adalah tabel yang mencatat seluruh proses transaksi yang ada.

Tabel 4.6 Tabel Transaksi

Nama Kolom	Tipe	Constraint
Kd_transaksi	Integer	Primary Key
Id_client	Integer	Foreign Key(Tabel_client)
Kd_reservation	Integer	Foreign Key(Tabel_reservation)
Id_kamar	Varchar(20)	Foreign Key(Tabel_kamar)
Jumlah	Double	
Tipe	Varchar(20)	

4.5 Implementasi

4.5.1 Gambaran Umum Sistem Reservasi Balai Diklat Industri Yogyakarta

Sistem Reservasi merupakan sebuah sistem yang berbasis *desktop* yang dibangun untuk membantu proses persewaan kamar yang ada di dalam Balai Diklat Industri Yogyakarta. Sistem ini digunakan untuk mengelola proses *checkin* kamar, *booking* kamar, ambil kamar, batal kamar, *checkout* kamar, dan laporan yang disesuaikan dengan pihak Balai Diklat.

Dalam SI Reservasi ini terdapat dua user yaitu *administrator* dan *user* biasa (karyawan). Beberapa kewenangan seorang *administrator* adalah:

1. *Login* ke dalam sistem
2. Menambah melihat mengedit dan menghapus pengguna yang dapat mengakses sistem.
3. Mengubah passwordnya sendiri.
4. Melakukan proses reservasi kamar yaitu *checkin*, *booking*, ambil, batal dan *checkout* kamar.
5. Melihat informasi kamar berdasarkan tipe kamar.
6. Melihat Laporan yang terkait dengan SI Reservasi
7. Mengelola Data yaitu menambah, mengedit, atau menghapus data *client*, kamar, reservasi, bayar, dan kamar.

Beberapa kewenangan *user* biasa (karyawan) dalam sistem ini adalah:

1. *Login* ke dalam Sistem

2. Mengubah passwordnya sendiri
3. Melakukan proses reservasi kamar yaitu *checkin,booking,ambil,batal,dan checkout*.
4. Melihat informasi kamar berdasarkan tipe kamar.
5. Melihat Laporan yang terkait dengan SI Reservasi

4.5.2 User Interface

4.5.2.1 Halaman Admin

a. Form *Login*

Saat *aplikasi* dijalankan, *admin* diharuskan untuk login ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password* seperti yang digambarkan pada Gambar 4.18.

A screenshot of a Windows-style login window titled "LOGIN". The window has a light blue background and a thin blue border. Inside, there are two text input fields: the first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". Below these fields, there are two buttons: "Login" on the left and "Exit" on the right. The window is centered on a white background.

Gambar 4.18 Form *Login*

b. Form Utama

Setelah *login*, maka *admin* akan memasuki halaman utama dari aplikasi yang seperti pada Gambar 4.19. Dalam form ini terdapat beberapa *menu* yaitu menu Ubah *Password*, *Checkin*, *Booking*, *Checkout*, Informasi, Laporan, dan Form *Admin*.

nomer	tanggal_checkout	nama_client
30	2012-05-15 1:36:05	Ahmad Imaduddin
24	2012-05-15 1:39:31	Tuan Siraja
37	2012-05-15 1:45:34	Titi Sutanti
45	2012-05-15 8:52:59	Jaja Miharja

nomer	tanggal_checkin	tanggal_checkout	nama_client
-------	-----------------	------------------	-------------

Gambar 4.19 Form Utama

c. Menu *Checkin*

Ketika masuk ke dalam menu ini maka akan langsung masuk ke Form Pendaftaran yang merupakan suatu form yang diakses dari beberapa menu dengan perlakuan yang berbeda-beda. Dalam form ini seorang admin dapat mengisi form-

form yang disediakan sebagai data untuk melakukan proses reservasi kamar seperti pada Gambar 4.20.

The screenshot shows a software window titled "PENDAFTARAN". It contains several input fields and buttons. The "Data Pelanggan" section includes fields for Nama, Alamat, Instansi, No Telp, and Id Client, with "BARU" and "CARI" buttons below. The "Informasi Kamar" section includes fields for Kamar Nomer, Tipe Kamar, and Harga. The "Informasi Checkin" section includes fields for Tanggal Checkin (with sub-fields for Tahun-Bulan-Hari and Jam:Menit:Detik), Lama Pemakaian, and Tanggal Checkout, with a "cek" button next to Lama Pemakaian. The "Informasi Bayar" section includes fields for Total Harga, Bayar Muka, and Sisa Bayar, with a "cek" button next to Bayar Muka. At the bottom right, there are buttons for "CHECKIN", "BOOKING", and "CANCEL".

Gambar 4.20 Form Pendaftaran

d. Menu *Booking*

Dalam menu ini seorang *admin* dapat melakukan beberapa proses mulai dari *Booking* Baru, Ambil Kamar, Batal Kamar. Ketika *admin* melakukan *Booking* Baru maka akan langsung masuk ke Form Pendaftaran seperti pada Gambar 4.20 dengan perlakuan *booking*. Ketika *admin* melakukan proses Ambil Kamar maka ada cara yang bisa dilakukan yaitu ambil berdasarkan nomer kamar dan ambil berdasarkan id reservasi. Ambil Kamar berdasarkan nomer kamar dapat dilakukan dengan cara seorang *admin* memasukkan nomer kamar dengan masuk ke Form Kamar dan memilih kamar seperti pada Gambar 4.21. Setelah memilih kamar maka user dapat mengambil kamar dengan menekan tombol ambil kamar dan

masuk ke Form Pendaftaran seperti pada gambar 4.20 dengan perlakuan ambil kamar.

Ambil kamar berdasarkan cari id reservasi dapat dilakukan dengan masuk ke Form Cari *Booking* seperti pada Gambar 4.22 dan setelah itu proses nya sama seperti berdasarkan ambil nomer kamar. Dalam menu ini *admin* juga dapat melakukan proses batal kamar dan seperti halnya dengan proses ambil kamar tetapi berbeda hasilnya yaitu booking yang telah dilakukan akan dibatalkan.

The screenshot shows a software interface for managing hotel rooms. At the top, there's a title bar 'KAMAR'. Below it, on the left, is a 'Tanggal' (Date) dropdown menu showing '15-May-2012'. To the right of the date is an 'Info' section with four colored squares and their corresponding labels: a green square for 'Kamar Kosong', a red square for 'Kamar Isi', a yellow square for 'Kamar Dibooking', and a purple square for 'Kamar Kosong Jam'. A 'Cancel' button is positioned to the right of the 'Info' section. The main part of the interface is divided into two sections: 'SELATAN' (South) and 'UTARA' (North). Each section contains a grid of room numbers, each represented by a colored square. In the 'SELATAN' section, rooms 1-13 are shown, with most being green. In the 'UTARA' section, rooms 14-50 are shown; room 43 is red, and rooms 30, 37, 45, and 48 are purple. At the bottom, there is a 'VIP' section with rooms 51-54, all of which are green.

Gambar 4.21 Form Kamar

no	nomer	nama_client
4	49	Titi Sutanti

Gambar 4.22 Form Cari Booking

e. Menu *Checkout*

Dalam menu ini admin dapat melakukan proses *checkout* seperti pada Gambar 4.23. Seperti halnya ambil dan batal kamar, *checkout* memiliki 2 cara dalam melakukan prosesnya yaitu berdasarkan nomer kamar, dan cari id reservasi *checkout*. *Checkout* berdasarkan kamar dapat dilakukan dengan memilih kamar dahulu seperti pada Gambar 4.21 dan setelah itu dapat langsung melakukan *checkout* dengan menekantombol *checkout* pada Menu *Checkout*. Proses yang berdasarkan cari id reservasi *checkout* mirip dengan proses berdasarkan kamar yang berbeda hanyalah proses ini dapat dilakukan dengan mengakses Form Cari *Checkout* seperti pada Gambar 4.24 dan setelah itu dapat dilakukan *checkout*.

CHECKOUT

Checkout Kamar

Kamar Nomer

Tanggal Tahun-Bulan-Hari Jam:Menit:Detik
Tue 2012-05-15 8:25:56

Checkout

Cari Reservation

Id Reservation

Tanggal Tahun-Bulan-Hari Jam:Menit:Detik
Tue 2012-05-15 8:25:56

Checkout

Cancel

Gambar 4.23 Form *Checkout*

CARI CHECKOUT

Cari Checkout

no	id_kamar	id_client
1	selatan_1	8
2	vip_1	6
7	utara_29	7
8	utara_37	4
11	utara_17	10
14	utara_11	8
15	utara_24	13
19	utara_30	11
21	utara_32	7

Cancel

Gambar 4.24 Form *Cari Checkout*

f. Menu Informasi

Dalam menu ini *admin* dapat melihat semua *status* kamar berdasarkan bulan dan tipe kamar seperti pada Gambar 4.25.

The screenshot shows a software window titled 'INFORMASI'. It contains a 'Ganti Bulan' (Change Month) section with a calendar for May 2012, where the 14th is highlighted. To the right is a 'Pilihan Kamar' (Room Selection) section with buttons for 'VIP', 'SELATAN', 'UTARA', 'ALL', and a 'CANCEL' button. Below these is the 'Informasi Kamar' (Room Information) section, which displays a table of room status for the dates 12, 13, 14, 15, and 16.

		TANGGAL				
		12	13	14	15	16
No	utara_1					
	utara_2					
	utara_3					
	utara_4					
	utara_5					
	utara_6					
	utara_7					
	utara_8			MR SUAREZ CHECKIN	MR SUAREZ	MR SUAREZ CHECKOUT
	utara_9	WAHYU WUAYA	WAHYU WUAYA CHECKOUT			
	utara_10		MARIO CHECKIN	MARIO CHECKOUT		
	utara_11		TUAN SIRAJA CHECKIN	TUAN SIRAJA	TUAN SIRAJA CHECKOUT	
	utara_12					
	utara_13					

Gambar 4.25 Form Informasi Kamar

g. Menu Laporan

Dalam menu ini dapat seorang *admin* dapat memilih laporan seperti pada Gambar 4.26 dan setelah itu keluar laporan seperti pada Gambar 4.27

PILIH LAPORAN

Laporan Kamar

Januari

Tampil

Cancel

Gambar 4.26 Form Menu Laporan

Print Preview

LAPORAN BALAI DIKLAT INDUSTRI
BULAN MEI

TANGGAL	KAMAR	JUMLAH	HARGA
2012-05-01	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-02	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-03	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-04	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-05	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-06	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-07	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-08	SELATAN UTARA	0 0	0 0

Page 1 of 3

Gambar 4.27 Laporan

h. Menu Ubah *Password*

Dalam menu ini seorang *admin* dapat mengubah passwordnya dengan masuk ke dalam Form Ubah *Password* seperti pada Gambar 4.28

Gambar 4.28 Form Ubah *Password*

i. *Menu Form Admin*

Menu ini hanyalah menu yang dapat diakses oleh seorang *admin*. Terdapat beberapa *menu* dalam *Form Admin* yang pertama yaitu *Menu Data* seperti pada Gambar 4.29, *menu* ini berfungsi dalam mengelola seluruh data yang disediakan.

id_client	Nama_client	Alamat	Instansi
1	Mr Olele	Pilahan	UIN
4	Gatot Sukoco	Semarang	Pabrik Gula
3	Mr Peter	London Holland	CNN
2	Andi Febriyanto	Minggiran	UIN
5	Mario	Jalan Mentari no 10 Jakarta	Perikanan Jaka
6	Mr Don	Bandung	Pabrik Semen
7	Jaja Miharja	Jalan Kemang no 50 Surabaya	Pabrik Miharja
8	Tuan Siraja	Kalimantan Utara	Perhutanan
9	Wati Sudarni	Jalan Diponegoro no 50 Aceh	Dinas Perburuan
10	Ahmad Imaduddin	Pilahan	UIN
11	Wahyu Wijaya	Bandung	Pabrik Garam
12	Joko Sujoko	Jalan Bersinar Klaten	SMA NEGER 11
13	Titi Sutanti	Jalan Kanankiri Balikpapan	Pabrik Benang
14	Toniman	Yogyakarta	Merapi
15	Mr Suarez	Paris	Paris Factory

Gambar 4.29 Form *Menu Data*

Menu yang kedua dan ketiga dalam Form Admin adalah menu yang sebenarnya sudah ada dalam Form Utama, yang berbeda hanyalah dalam Form Admin ini bentuknya lebih sederhana. Menu kedua dan ketiga itu adalah menu Informasi seperti pada Gambar 4.30 dan menu Laporan seperti pada Gambar 4.31

FORM ADMIN

Menu Admin

DATA

INFORMASI

LAPORAN

CANCEL

Bulan: Mei 2012

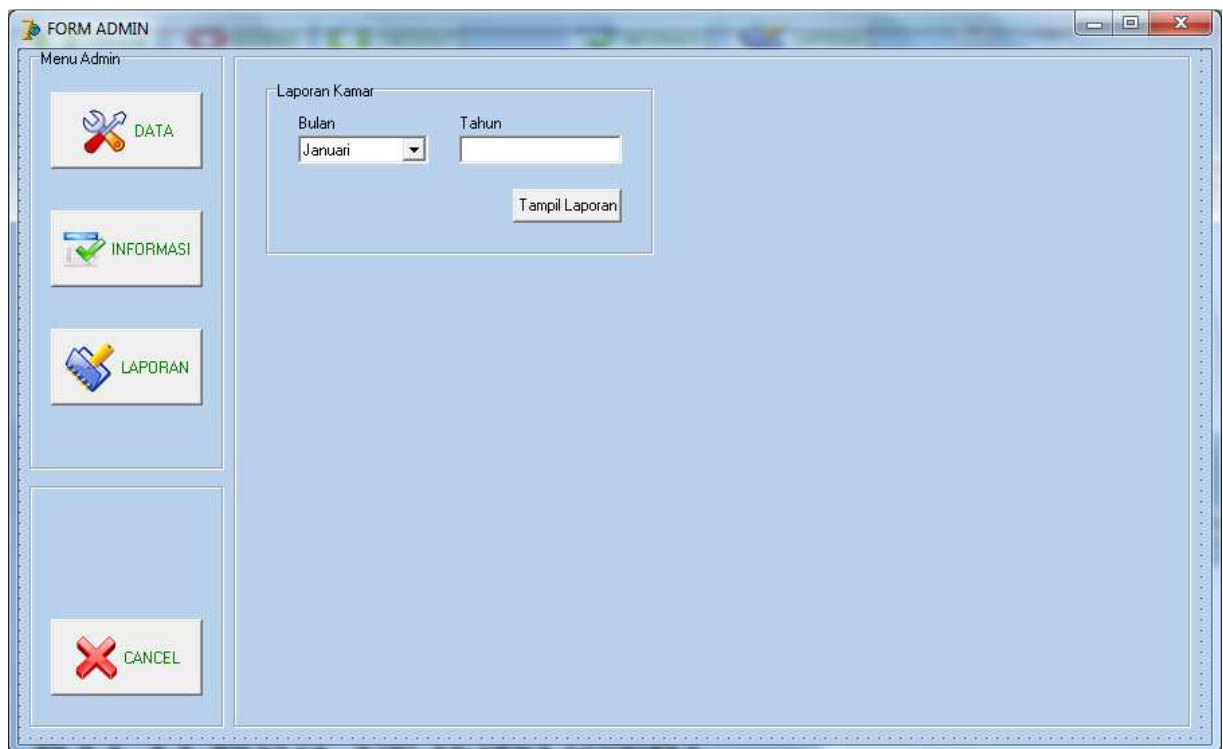
TAMPIL

Pilihan Kamar: VIP, SELATAN, UTARA, ALL

Informasi Kamar

	12	13	14
utara_8			MR SUAREZ CHECKIN
utara_9	WAHYU WUJAYA	WAHYU WUJAYA CHECKOUT	
utara_10		MARIO CHECKIN	MARIO CHECKOUT
utara_11		TUAN SIRAJA CHECKIN	TUAN SIRAJA
utara_12			
utara_13			
utara_14			JOKO SUJOKO CHECKIN
utara_15			JOKO SUJOKO CHECKIN
utara_16			

Gambar 4.30 Form Menu Informasi



Gambar 4.31 Form Menu Laporan

4.5.2.2 Halaman Karyawan

a. Form *Login*

Saat *aplikasi* dijalankan, karyawan diharuskan untuk *login* ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password* seperti yang digambarkan pada Gambar 4.32.

Gambar 4.32 Form Login

b. Form Utama

Setelah *login*, maka karyawan akan memasuki halaman utama dari *aplikasi* yang seperti pada Gambar 4.33 Dalam form ini terdapat beberapa *menu* yaitu menu Ubah *Password*, *Checkin*, *Booking*, *Checkout*, *Informasi*, *Laporan*, dan *Form Admin*.

The screenshot shows the main interface of the 'APLIKASI RESERVATION' system. At the top, there is a menu bar with buttons for 'CHECKIN', 'BOOKING', 'CHECKOUT', 'INFORMASI', and 'LAPORAN'. Below the menu bar, a large logo for 'KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN BALAI DIKLAT INDUSTRI' is displayed. To the right of the logo, there are two data tables. The first table, 'Informasi Checkout', shows a list of checkout records with columns for 'nomer', 'tanggal_checkout', and 'nama_client'. The second table, 'Informasi Booking', shows a list of booking records with columns for 'nomer', 'tanggal_checkin', 'tanggal_checkout', and 'nama_client'. Both tables have a 'Refresh' button next to them. The user is logged in as 'karyawan' on '2012-05-15 8:46:27'.

nomer	tanggal_checkout	nama_client
30	2012-05-15 1:36:05	Ahmad Imaduddin
24	2012-05-15 1:39:31	Tuan Siraja
37	2012-05-15 1:45:34	Titi Sutanti
45	2012-05-15 8:52:59	Jaja Miharja

nomer	tanggal_checkin	tanggal_checkout	nama_client
-------	-----------------	------------------	-------------

Gambar 4.33 Form Utama

c. Menu *Checkin*

Ketika masuk ke dalam *menu* ini maka akan langsung masuk ke Form Pendaftaran yang merupakan suatu form yang diakses dari beberapa menu dengan perlakuan yang berbeda-beda. Dalam form ini seorang karyawan dapat mengisi form-form yang disediakan sebagai data untuk melakukan proses reservasi kamar seperti pada Gambar 4.34

PENDAFTARAN

Data Pelanggan

Nama: Wahyu Wijaya

Alamat: Bandung

Instansi: Pabrik Garam Wijaya

No Telp: 089876468975

Id Client: 11

BARU CARI

Informasi Kamar

Kamar Nomer: 16

Tipe Kamar: biasa

Harga: Rp 50.000,00

Informasi Checkin

Tahun-Bulan-Hari: Tue 2012-05-15

Jam:Menit:Detik: 8:46:49

Tanggal Checkin: Tue 2012-05-15

Lama Pemakaian: 2 cek

Tanggal Checkout: Thu 2012-05-17 08:46:49

Informasi Bayar

Total Harga: Rp 100.000,00

Bayar Muka: Rp 100.000,00 cek

Sisa Bayar: Rp 0,00

CHECKIN BOOKING CANCEL

Gambar 4.34 Form Pendaftaran

d. Menu *Booking*

Dalam *menu* ini seorang karyawan dapat melakukan beberapa proses mulai dari *Booking* Baru, Ambil Kamar, Batal Kamar. Ketika karyawan melakukan *Booking* Baru maka akan langsung masuk ke Form Pendaftaran seperti pada Gambar 4.34 dengan perlakuan *booking*. Ketika karyawan melakukan proses Ambil Kamar maka ada cara yang bisa dilakukan yaitu ambil berdasarkan nomer kamar dan ambil berdasarkan id reservasi. Dalam proses Ambil Kamar berdasarkan nomer kamar seorang karyawan dapat memasukkan nomer kamar dengan masuk ke Form Kamar dan memilih kamar seperti pada Gambar 4.35 Setelah memilih kamar maka user dapat mengambil kamar dengan menekantombol ambil kamar dan masuk ke Form Pendaftaran seperti pada gambar 4.34 dengan perlakuan ambil kamar.

Ambil kamar berdasarkan cari id reservasi dapat dilakukan dengan masuk ke Form Cari *Booking* seperti pada Gambar 4.34 dan setelah itu proses nya sama seperti berdasarkan ambil kamar yaitu menekantombol ambil kamar dan melakukan *checkin* kamar. Dan dalam *menu* ini karyawan juga dapat melakukan proses batal kamar dan proses ini seperti halnya dengan proses ambil kamar tetapi berbeda hasilnya yaitu *booking* yang telah dilakukan akan dibatalkan.

Gambar 4.35 Form Kamar

no	nomer	nama_client
4	49	Titi Sutanti

Gambar 4.36 Form Cari *Booking*

e. Menu *Checkout*

Dalam *menu* ini karyawan dapat melakukan proses *checkout* seperti pada Gambar 4.35. Seperti halnya ambil dan batal kamar, *checkout* memiliki 2 cara dalam melakukan prosesnya yaitu berdasarkan nomer kamar, dan cari id reservasi *checkout*. *Checkout* berdasarkan kamar dapat dilakukan dengan memilih kamar dahulu seperti pada Gambar 4.37 dan setelah itu dapat langsung melakukan *checkout* dengan menekantombol*checkout* pada Menu *Checkout*. Proses yang berdasarkan cari id reservasi *checkout* mirip dengan proses berdasarkan kamar, yang berbeda hanyalah proses ini dapat dilakukan dengan mengakses Form Cari *Checkout* seperti pada Gambar 4.38 dan setelah itu dapat dilakukan *checkout*.

CHECKOUT

Checkout Kamar

Kamar Nomer

Tanggal Tahun-Bulan-Hari Jam:Menit:Detik
Tue 2012-05-15 8:25:56

Checkout

Cari Reservation

Id Reservation

Tanggal Tahun-Bulan-Hari Jam:Menit:Detik
Tue 2012-05-15 8:25:56

Checkout

Cancel

Gambar 4.37 Form *Checkout*

CARi CHECKOUT

Cari Checkout Pilih

no	id_kamar	id_client
1	selatan_1	8
2	vip_1	6
7	utara_29	7
8	utara_37	4
11	utara_17	10
14	utara_11	8
15	utara_24	13
19	utara_30	11
21	utara_32	7

Cancel

Gambar 4.38 Form Cari Checkout

f. Menu Informasi

Dalam menu ini karyawan dapat melihat semua *status* kamar berdasarkan bulan dan tipe kamar seperti pada Gambar 4.39.

INFORMASI

Ganti Bulan: May, 2012

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

Pilihan Kamar: VIP, SELATAN, UTARA, ALL, CANCEL

Informasi Kamar

	12	13	14	15	16
utara_1					
utara_2					
utara_3					
utara_4					
utara_5					
No utara_6					
utara_7					
utara_8			MR SUAREZ CHECKIN	MR SUAREZ	MR SUAREZ CHECKOUT
utara_9	WAHYU WUAYA	WAHYU WUAYA CHECKOUT			
utara_10		MARIO CHECKIN	MARIO CHECKOUT		
utara_11		TUAN SIRAJA CHECKIN	TUAN SIRAJA	TUAN SIRAJA CHECKOUT	
utara_12					
utara_13					

Gambar 4.39 Form Informasi

g. Menu Laporan

Dalam *menu* ini dapat seorang karyawan dapat memilih laporan seperti pada Gambar 4.40 dan setelah itu keluar laporan seperti pada Gambar 4.41

PILIH LAPORAN

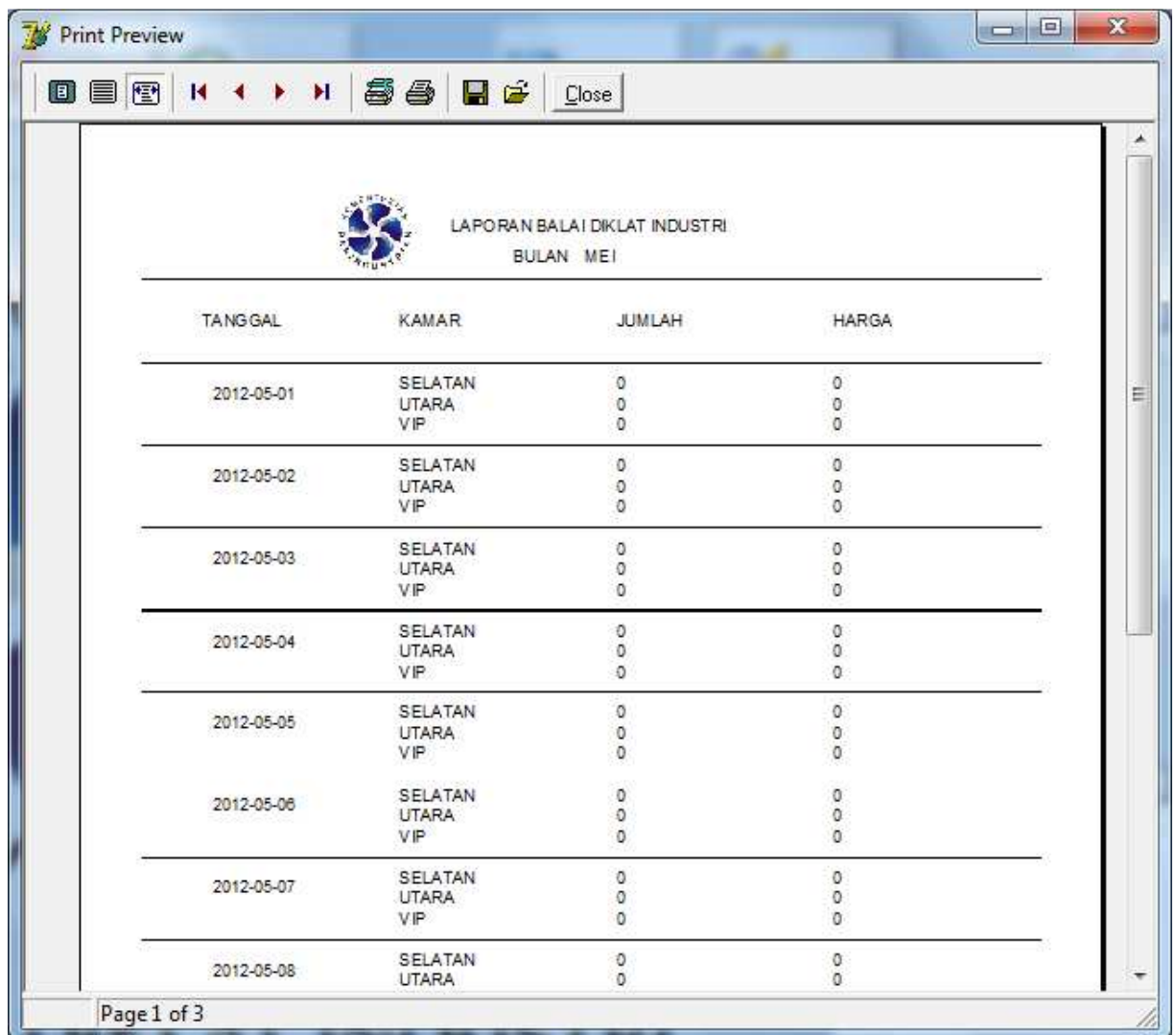
Laporan Kamar


Januari

Tampil

Cancel

Gambar 4.40 Form Menu Laporan




LAPORAN BALAI DIKLAT INDUSTRI
BULAN MEI

TANGGAL	KAMAR	JUMLAH	HARGA
2012-05-01	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-02	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-03	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-04	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-05	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-06	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-07	SELATAN UTARA VIP	0 0 0	0 0 0
2012-05-08	SELATAN UTARA	0 0	0 0

Page 1 of 3

Gambar 4.41 Laporan

h. Menu Ubah *Password*

Dalam *menu* ini seorang karyawan dapat mengubah passwordnya dengan masuk ke dalam Form Ubah Password seperti pada Gambar 4.42



Gambar 4.43 Form Ubah Password

4.6. Pengujian

4.6.1 Pengujian *User*

Pengujian user(pengguna) adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem pada beberapa *point* sesuai kebutuhan sistem dibuat. Pengujian berbentuk kuesioner yang diisikan oleh penguji dengan range penilaian 1-5 dengan keterangan :

1. Tidak
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik / Sesuai
5. Sangat Baik / Sesuai

Pertanyaan yang diajukan bagi penguji adalah :

1. Kesesuaian tampilan antar muka
2. Kemudahan penggunaan / pengoperasian
3. Kenyamanan penggunaan

4. Kesesuaian kebutuhan
5. Kecepatan proses pelaporan

Dari pengujian yang dilakukan oleh satu orang penguji yaitu Yatiman sebagaimana terlampir pada Lampiran didapatkan hasil :

1. Kesesuaian tampilan antar muka

Penguji menyatakan kesesuaian tampilan antar muka 'Cukup' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor tiga.

2. Kemudahan penggunaan / pengoperasian

Penguji menyatakan kemudahan penggunaan 'Cukup' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor tiga.

3. Kenyamanan penggunaan

Penguji menyatakan kenyamanan penggunaan 'Cukup' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor tiga.

4. Kesesuaian kebutuhan

Penguji menyatakan kesesuaian kebutuhan 'Baik' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor empat.

5. Kecepatan proses pelaporan

Penguji menyatakan kecepatan proses pelaporan 'Cukup' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor tiga.

4.6.2 Pengujian TI

Pengujian TI adalah pengujian yang dilakukan oleh orang yang telah terbiasa dengan teknologi terhadap sistem pada beberapa point. Pengujian

berbentuk kuesioner yang diisi oleh penguji dengan range penilaian 1-5 dengan keterangan :

1. Tidak
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik / Sesuai
5. Sangat Baik / Sesuai

Pertanyaan yang diajukan bagi penguji adalah :

1. Kesesuaian tampilan antar muka
2. Kemudahan penggunaan / pengoperasian
3. Kenyamanan penggunaan
4. Kesesuaian kebutuhan
5. Kesesuaian fungsi
6. Penanganan kesalahan

Dari pengujian yang dilakukan oleh satu orang penguji yaitu Yulius Sarjono Eddy sebagaimana terlampir pada Lampiran didapatkan hasil :

1. Kesesuaian tampilan antar muka

Penguji menyatakan kesesuaian tampilan antar muka 'Baik' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor empat.

2. Kemudahan penggunaan / pengoperasian

Penguji menyatakan kemudahan penggunaan 'Baik' ditunjukkan dengan penguji memilih nomor empat.

3. Kenyamanan penggunaan

Penguji menyatakan kenyamanan penggunaan ‘Sangat Baik’ ditunjukkan dengan penguji memilih nomor lima.

4. Kesesuaian kebutuhan

Penguji menyatakan kesesuaian kebutuhan ‘Sangat Baik’ ditunjukkan dengan penguji memilih nomor lima.

5. Kecepatan proses pelaporan

Penguji menyatakan kecepatan proses pelaporan ‘Baik’ ditunjukkan dengan penguji memilih nomor empat.

6. Penanganan kesalahan

Penguji menyatakan penanganan kesalahan ‘Baik’ ditunjukkan dengan penguji memilih nomer empat .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- a. Sistem yang dibuat dalam Kerja Praktek ini telah membantu proses peristirahatan di Balai Diklat Industri Yogyakarta.
- b. Sistem yang dibuat dalam Kerja Praktek ini dapat mengetahui informasi setiap kamar sesuai kebutuhan.
- c. Sistem yang dibuat dalam Kerja Praktek ini dapat membuat laporan yang disesuaikan dengan permintaan Balai Diklat Industri Yogyakarta.

5.2 Saran

Aplikasi Sistem Reservasi ini akan lebih baik jika dapat menangani proses penyewaan kamar secara kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Abdul. 2004. "Dasar Aplikasi Database MySQL Delphi". Yogyakarta: Penerbit Andi
- Nugroho. B. 2004. "Database Relational Dengan MySQL". Yogyakarta: Penerbit Andi
- Pressman, Roger. S. 2002. "Rekayasa Perangkat Lunak, edisi I" (diterjemahkan oleh Harnaningrum, LN.). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Putranta, H.D. 2004. "Pengantar Sistem dan Teknologi Informasi". Yogyakarta: AMUS
- Rifki Ma`arif, Muhammad. 2009. "Sistem Informasi Manajemen Keuangan dengan Arsitektur MVC (*model-view-controler*) di SMK Negeri 2 Temanggung". Yogyakarta : Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga