

Perancangan Sistem Informasi Administrasi Tamu Hotel (Studi Kasus Pada Hotel Ganesha Purworejo)

Nani Purwati, Noor Hasan
Manajemen Informatika AMIK BSI Yogyakarta
nani.npi@bsi.ac.id, noor.nhs@bsi.ac.id

ABSTRACT - In this era of globalization, the rapid advance of information technology. The computer is the equipment created to facilitate human work, while achieving good progress in the manufacture of hardware and software. Bisnis Hire Hotel Rooms in desperate need for technologies that support and provide satisfactory service to its customers. For this reason the author tried to make the final project of the program data storage and processing are still not computerized. Hire Business Hotel Rooms are businesses engaged in the field of tourism. The processing of data is done manually is often the case in this endeavor. At the start of the guest data to other data storage associated with the transaction to preparing reports. Making it possible during the process there was an error in recording, made less accurate reports and delays in the search for the necessary data. Use of the application program is the best solution to solve problems - problems that exist in this effort, as well as with the use of this application program can be achieved some activities are effective and efficient in supporting the activities of the business ini. Maka with computerized data processing can more effective and efficient and practical data processing as compared to manual data processing.

Keywords: *Perancangan Sistem, Information Systems Administration*

ABSTRAK - Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi melaju dengan cepatnya. Adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, saat mencapai kemajuan baik di dalam pembuatan hardware maupun software. Bisnis Penyewaan Kamar Hotel sangat membutuhkan adanya teknologi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para pelanggannya. Untuk itulah penulis mencoba membuat Tugas Akhir mengenai program penyimpanan dan pengolahan data yang masih belum terkomputerisasi. Bisnis Penyewaan Kamar Hotel merupakan usaha yang bergerak dalam bidang pariwisata. Proses pengolahan data yang dilakukan secara manual masih sering terjadi dalam usaha ini. Di mulai dari data tamu sampai penyimpanan data-data lainnya yang berhubungan dengan transaksi hingga pembuatan laporan. Sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data yang diperlukan. Pemakaian program aplikasi merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan - permasalahan yang ada pada usaha ini, serta dengan pemakaian program aplikasi ini dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada usaha ini. Maka dari itu dengan adanya pengolahan data yang telah terkomputerisasi dapat berjalan lebih efektif dan efisien serta proses pengolahan data yang praktis dibandingkan dengan pengolahan data yang manual.

Kata Kunci : *Perancangan Sistem, Sistem Informasi Administrasi*

1.1. Latar Belakang

Perekonomian yang semakin berkembang dan tingginya tingkat persaingan usaha menjadikan teknologi informasi sebagai suatu kebutuhan utama dalam perusahaan. Perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi yang baik dapat menghasilkan informasi dengan cepat karena setiap transaksi yang terjadi dapat diproses secara langsung. Hotel sebagai salah satu perusahaan dibidang jasa membutuhkan teknologi informasi sebagai sarana penunjang dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan.

Dengan demikian pengelolaan informasi yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan, khususnya ditinjau dari salah satu segi pengolahan data tamu dan pembayaran sewa serta penggunaan fasilitas pendukung lainnya.

Hotel Ganesha merupakan salah satu hotel yang ada di Purworejo yang beralamat di Jl. Kolonel Sugiono No. 62 Purworejo. Hotel Ganesha mempunyai jumlah kamar sebanyak 31 (tiga puluh satu) kamar Hotel Ganesha Purworejo pada saat ini didalam proses administrasinya masih menggunakan sistem manual, sehingga dimungkinkan

terjadi kesalahan. Hal ini terjadi karena jenis kamar dan fasilitas tambahan bermacam-macam sehingga petugas kesulitan dalam mengontrol kamar yang masih tersedia dan berapa total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan pada saat keluar hotel.

Pelanggan merupakan salah satu aset yang sangat berperan penting didalam pencapaian tujuan perusahaan, menjaga hubungan baik dengan konsumen dengan memberikan pelayanan prima kepada konsumen merupakan hal mutlak yang harus dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang Sistem Informasi Hotel antara lain

- a. Aplikasi Pemesanan Kamar Serta Pengelolaan Data Kamar Secara *Mobile* pada Hotel Le Beringin, Meliana Christianti, Tania Handoko(2010), Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha, Bandung. Memaparkan bahwa kemajuan perekonomian dan tingginya tingkat persaingan dalam dunia bisnis membuat teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan utama bagi perusahaan agar dapat tetap bersaing dengan perusahaan-perusahaan lainnya. Saat ini telah banyak perusahaan yang menggunakan sistem terkomputerisasi untuk pengoperasian perusahaannya. Dalam perkembangannya, Hotel Le Beringin membutuhkan teknologi yang dapat mendukung proses bisnisnya. Pengelolaan data dan informasi di Hotel Le Beringin ingin diperbaiki dan dikembangkan dengan memanfaatkan sistem yang terkomputerisasi. Pengelolaan data kamar, pemesanan kamar serta transaksi kamar mulai dapat dikelola dengan baik dengan sistem informasi. Namun, pihak hotel masih kesulitan untuk melakukan evaluasi kinerja dan kemajuan hotel karena banyaknya data pemesanan kamar serta transaksi yang dilakukan di Hotel LeBeringin. Untuk mengetahui kemajuan hotel maka dibutuhkan suatu teknologi informasi yang dapat mendukung proses bisnis dalam perusahaan yang berbasis *mobile*.

- b. Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel berbasis Web, Muhamad Firdaus, Joko Nardi

Kuswoyo (2009),Jurusan Teknik Informatika, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dalam jurnal ilmiahnya memaparkan bahwa dalam kegiatan operasional sehari-hari, manajemen hotel pasti memerlukan sistem untuk pengelolaan reservasi, keuangan, akuntansi, administrasi dan sebagainya. Sistem ini mutlak diperlukan agar dapat menunjang manajemen dalam menentukan daftar layanan harian, sikap, serta strategi dalam pengelolaan hotel tersebut. Penelitian yang dilakukan, telah mengembangkan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web, yang mampu menyajikan layanan reservasi hotel secara lengkap, yang dapat diakses baik melalui browser pada komputer, maupun *browser mobile*. Adapun cara akses informasi database pada penelitian ini menggunakan JQuery/JSON, sehingga memungkinkan kecepatan dalam pelayanan data.

Dengan melihat permasalahan diatas, implementasi sistem administrasi tamu hotel yang terkomputerisasi pada Hotel Ganesha diharapkan menjadi solusi atas permasalahan yang ada, sehingga kepuasan pelanggan atau konsumen tercapai yang akhirnya akan menjadi faktor pendukung dalam perkembangan bisnis tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Hotel Ganesha Purworejo adalah salah satu hotel yang berada di kota Purworejo. Berdasarkan analisa penulis, ada beberapa permasalahan administrasi dalam pelayanan tamu hotel. Adapun permasalahan yang dihadapi dan perlu diadakan perbaikan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Adminstrasi Pemesanan Kamar masih manual sehingga petugas harus membuka catatan kamar yang masih tersedia dan dalam penghitungan total biaya sewa yang berdasarkan jenis kamar masih menggunakan kalkulator sehingga proses perhitungan menjadi lambat.
- b. Sering terjadi kesalahan dalam perhitungan total biaya, sehingga data tidak akurat dan perhitungan secara manual tidak dapat dilakukan dengan cepat.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat suatu program yang dapat digunakan untuk membantu petugas dalam pencatatan sewa hotel dan penggunaan fasilitas lainnya, sehingga dalam proses pembayaran tidak terjadi kesalahan dalam perhitungan biaya.
- b. Dengan adanya program ini, proses pengolahan data lebih akurat dan efisien. Sehingga manajemen mendapatkan informasi yang dibutuhkan baik harian, mingguan, bulanan atau tahunan.

2.1. Pengertian Sistem

Menurut Kerz (2008) "Sistem yaitu gabungan dari sekelompok komponen baik itu manusia dan/atau bukan manusia (non-human) yang saling mendukung satu sama lain serta diatur menjadi sebuah kesatuan yang utuh untuk mencapai suatu tujuan, sasaran bersama atau hasil akhir". Pengertian dan definisi sistem pada berbagai bidang berbeda-beda, tetapi meskipun istilah sistem yang digunakan bervariasi, semua sistem pada bidang-bidang tersebut mempunyai beberapa persyaratan umum, yaitu sistem harus mempunyai elemen, lingkungan, interaksi antar elemen, interaksi antara elemen dengan lingkungannya, dan yang terpenting adalah sistem harus mempunyai tujuan yang akan dicapai. Berdasarkan persyaratan ini, sistem dapat didefinisikan sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Kumpulan elemen terdiri dari manusia, mesin, prosedur, dokumen, data atau elemen lain yang terorganisir dari elemen-elemen tersebut. Elemen sistem disamping berhubungan satu sama lain, juga berhubungan dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya

2.2. UML (Unified Modelling Language)

Menurut Fowler (2005) UML (Unified Modeling Language) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh *meta-model* tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek.

UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam

memodelkan *system* yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

1. Bagian-bagian UML

Bagian-bagian utama dari UML adalah *view*, *diagram*, dan *model* elemen.

a. View

View digunakan untuk melihat sistem yang dimodelkan dari beberapa aspek yang berbeda. *View* bukan melihat grafik, tapi merupakan suatu abstraksi yang berisi sejumlah *diagram*.

Beberapa jenis *view* dalam UML antara lain: *use case view*, *logical view*, *component view*, *concurrency view*, dan *deployment view*.

1) Use case view

Mendeskripsikan fungsionalitas sistem yang seharusnya dilakukan sesuai yang diinginkan *external actors*. *Actor* yang berinteraksi dengan sistem dapat berupa user atau sistem lainnya. *View* ini digambarkan dalam *usecase diagrams* dan kadang-kadang dengan *activity diagrams*. *View* ini digunakan terutama untuk pelanggan, perancang (*designer*), pengembang (*developer*), dan penguji sistem (*tester*).

2) Logical view

Mendeskripsikan bagaimana fungsionalitas dari sistem, struktur statis (*class*, *object*, dan *relationship*) dan kolaborasi dinamis yang terjadi ketika *object* mengirim pesan ke *object* lain dalam suatu fungsi tertentu. *View* ini digambarkan dalam *class diagrams* untuk struktur statis dan dalam *state*, *sequence*, *collaboration*, dan *activity diagram* untuk model dinamisnya. *View* ini digunakan untuk perancang (*designer*) dan pengembang (*developer*).

3) Component view

Mendeskripsikan implementasi dan ketergantungan modul. Komponen yang merupakan

tipe lainnya dari *code module* diperlihatkan dengan struktur dan ketergantungannya juga alokasi sumber daya komponen dan informasi *administrative* lainnya. *View* ini digambarkan dalam *component view* dan digunakan untuk pengembang (*developer*).

4) *Concurrency view*

Membagi sistem ke dalam proses dan prosesor. *View* ini digambarkan dalam diagram dinamis (*state, sequence, collaboration*, dan *activity diagrams*) dan diagram implementasi (*component* dan *deployment diagrams*) serta digunakan untuk pengembang (*developer*), pengintegrasian (*integrator*), dan pengujian (*tester*).

5) *Deployment view*

Mendeskripsikan fisik dari sistem seperti komputer dan perangkat (*nodes*) dan bagaimana hubungannya dengan lainnya. *View* ini digambarkan dalam *deployment diagrams* dan digunakan untuk pengembang (*developer*), pengintegrasian (*integrator*), dan pengujian (*tester*).

b. *Diagram*

Diagram berbentuk grafik yang menunjukkan simbol elemen model yang disusun untuk mengilustrasikan bagian atau aspek tertentu dari sistem. Sebuah diagram merupakan bagian dari suatu *view* tertentu dan ketika digambarkan biasanya dialokasikan untuk *view* tertentu. Adapun jenis diagram antara lain :

1) *Use Case Diagram*

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara *system* dan *actor*. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana *system* akan terlihat di mata user. Sedangkan *use case diagram* memfasilitasi

komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan *client*.

2) *Class Diagram*

Class adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah *system*. Hal tersebut tercermin dari *class-class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class diagram*. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu *system*.

3) *Component Diagram*

Component software merupakan bagian fisik dari sebuah *system*, karena menetap di komputer tidak berada di benak para analis. *Component* merupakan implementasi *software* dari sebuah atau lebih *class*. *Component* dapat berupa *source code*, *component biner*, atau *executable component*. Sebuah *component* berisi informasi tentang *logic class* atau *class* yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *logical view* ke *component view*. Sehingga *component diagram* merepresentasikan dunia riil yaitu *component software* yang mengandung *component*, *interface* dan *relationship*.

4) *Deployment Diagram*

Menggambarkan tata letak sebuah *system* secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*, menunjukkan hubungan komputer dengan perangkat (*nodes*) satu sama lain dan jenis hubungannya. Di dalam *nodes*, *executable component* dan *object* yang dialokasikan untuk memperlihatkan unit perangkat lunak yang dieksekusi

oleh node tertentu dan ketergantungan komponen.

5) *State Diagram*

Menggambarkan

semua state (kondisi) yang dimiliki oleh suatu object dari suatu class dan keadaan yang menyebabkan state berubah.

Kejadian dapat berupa object lain yang mengirim pesan. *State class* tidak digambarkan untuk semua *class*, hanya yang mempunyai sejumlah *state* yang terdefinisi dengan baik dan kondisi *class* berubah oleh *state* yang berbeda.

6) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar *object* juga interaksi antar *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

7) *Collaboration Diagram*

Menggambarkan kolaborasi dinamis seperti *sequence diagrams*. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *collaboration diagrams* menggambarkan objek dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekannya pada waktu atau urutan gunakan *sequence diagrams*, tapi jika penekannya pada konteks gunakan *collaboration diagram*.

8) *Activity Diagram*

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

c. *Element Model*.

Konsep-konsep yang digunakan dalam diagram merupakan elemen-elemen model yang menyatakan konsep-konsep berorientasi obyek secara umum, seperti *class*, *object*, dan *message*, serta hubungan antar konsep-konsep tersebut termasuk *association*,

dependency, dan *generalization*.

Sebuah elemen model digunakan dalam beberapa diagram yang berbeda tetapi selalu memiliki simbol dan arti yang sama.

2.3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Connolly dan begg (2005), *Entity Relation Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur *logical database* dalam bentuk diagram ERD, serta menyediakan cara yang sederhana dan mudah untuk memahami bagian berbagai komponen dalam desain *database*. Komponen yang terdapat pada *Entity Relationship Diagram* yaitu :

1. *Entity*

Entiti merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. *Atribut*

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar *atribut* diwakili oleh simbol elips.

3. *Hubungan / Relasi*

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut : Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:

a. *Satu ke satu (One to one)*

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

b. *Satu ke banyak (One to many)*

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. *Banyak ke banyak (Many to many)*

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

3.1. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan pengumpulan data dan informasi penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara pengumpulan data secara langsung dengan mengamati obyek penelitian dari sejumlah individu dalam jangka waktu yang bersamaan. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Pada waktu melakukan observasi, penulis melakukan pengamatan dalam proses administrasi tamu hotel di Hotel Ganesha Purworejo.

b. Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab kepada pegawai Hotel Ganesha dengan tatap muka langsung dilokasi untuk mendapatkan data penelitian.

c. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mendukung data yang telah didapat, dengan mencari dan membaca referensi buku, jurnal, *e-book* yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis ambil.

4.1. Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan administrasi tamu hotel pada Hotel Ganesha Purworejo sebagai berikut :

1. Prosedur Sistem Pemesanan Kamar (*Room Reservation*)

Pemesan datang langsung ke bagian *Front Office* untuk melakukan reservasi. Kemudian bagian *Front Office* akan memberikan daftar ketersediaan kamar. Pemesan bisa memilih kamar yang akan dipesan. Kemudian bagian *front Office* memberikan formulir reservasi untuk diisi oleh pemesan. Pemesan wajib membayar uang muka minimal 50% dari harga. Kemudian bagian *Front Office* akan menyiapkan nota reservasi.

2. Prosedur Sistem *Checkin* tanpa reservasi

Bagi tamu yang akan melakukan *checkin* tanpa reservasi bisa langsung datang ke bagian *Front Office*. Kemudian bagian *Front Office* akan menginformasikan daftar ketersediaan kamar. Setelah tamu menentukan kamar yang akan disewa, kemudian

tamu akan diminta mengisi formulir registrasi dan menyerahkan KTP. Pada saat *checkin* tamu juga wajib melunasi biaya sewa kamar dan kuitansi pembayaran akan diberikan pada saat *checkout*. Akan

tetapi jika tamu sudah langganannya boleh membayar depositnya dahulu.

3. Prosedur Sistem *Checkin* dengan reservasi terlebih dahulu

Bagi tamu yang akan melakukan *checkin* dan sebelumnya sudah melakukan reservasi, akan diminta untuk menyerahkan KTP, dan nota reservasi. Kemudian bagian *Front Office* akan menyerahkan formulir registrasi untuk diisi oleh tamu. Setelah itu tamu bisa menempati kamar yang disewa.

4. Prosedur Sistem *Checkout*

Untuk sistem *checkout*, tamu melakukan konfirmasi ke bagian *Front Office* dan melakukan pelunasan pembayaran dan bagian *Front Office* memberikan *Bill*. Kemudian bagian *Front Office* mengembalikan KTP tamu.

5. Prosedur Reservasi Sewa Gedung

Bagi *customer* yang akan menyewa gedung bisa memesan beberapa hari sebelumnya agar dapat dijadwalkan dan untuk mengecek apakah masih tersedia untuk disewa atau tidak. Kemudian pemesan akan diberikan tansi pesewa gedung setelah membayar uang muka minimal 50% dari harga sewa.

6. Prosedur Sewa Gedung

Setelah selesai menyewa gedung, penyewa wajib melunasi tagihan ke bagian *front office*. Kemudian bagian *Front Office* akan memberikan nota sewa.

7. Prosedur Pesanan menu resto

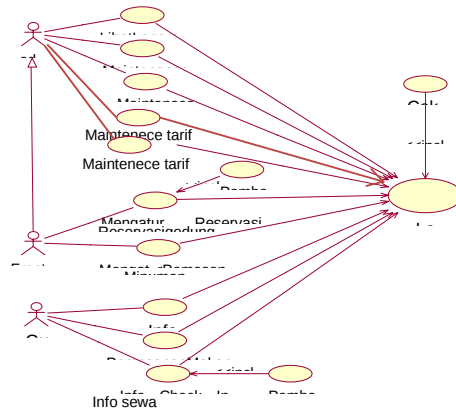
Bagi tamu yang akan memesan menu resto bisa langsung menghubungi bagian resepsionis untuk memesan. Kemudian bagian resepsionis akan memberikan bill resto.

8. Prosedur Jasa *Laundry*

Bagi tamu hotel yang akan menggunakan jasa *laundry* bisa langsung menghubungi bagian resepsionis, kemudian petugas *laundry* akan datang untuk mengambil barang yang akan di *laundry*. Setelah selesai bagian resepsionis akan memberikan *bill laundry*.

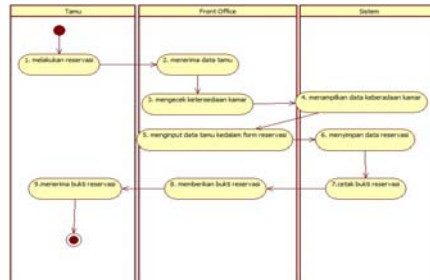
4.2 Desain

1. Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

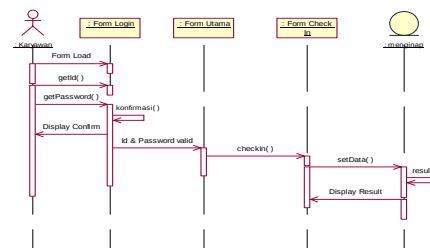
2. Activity Diagram



Gambar 2 Activity Diagram Reservasi

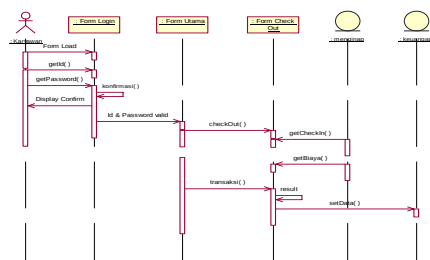
3. Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Check In



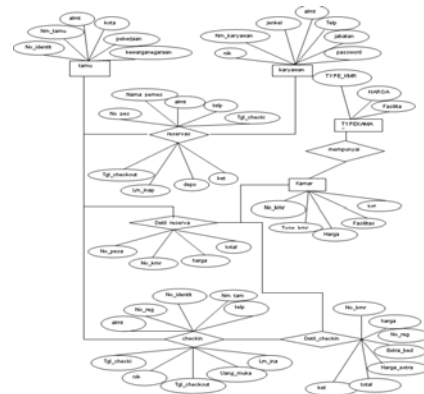
Gambar 3 Sequence Diagram Check In

b. Sequence Diagram Check Out



Gambar 4 Sequence Diagram Check Out

4. Entity Relationship Diagram



Gambar 5 Entity Relationship Diagram

5. User Interface

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 6 Halaman Utama

b. Tampilan Reservasi Hotel



Gambar 7 Reservasi Hotel

3.2. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut :

- Dapat menggunakan program komputer yang baik, terutama dalam aplikasi sistem administrasi kamar hotel yang sedang berjalan.
- Dengan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi, diharapkan terhindar dari kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam proses pengolahan data yang dilakukan.

- c. Pemilik dapat memperoleh informasi atau laporan yang diperlukan dengan tepat dan cepat.

3.3. Saran

Agar program ini dapat selalu berjalan dengan baik maka saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan sarana komputer sebagai berikut :

- Diperlukan kedisiplinan untuk menjalankan sistem yang telah dibuat sehingga sistem dapat berjalan dengan baik.
- Perlu adanya pelatihan bagi user dan spesialis informasi agar tanggap terhadap perkembangan teknologi informasi.
- Secara berkala untuk melakukan pemeliharaan terhadap Hardware dan Software.
- Membuat Back Up File supaya apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, tetap mempunyai cadangan data.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A, Erhans. 2005. *Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.
- [2] Budijanto, Eko. 2007. *Pemrograman Database Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0*. Yogyakarta : Ardana Media.
- [3] Connolly, Thomas M and Begg Carolyn E. 2005 *Database System A Practical Approach to Design, Implementation and Management Fourt Edition* : Addison Wesley.
- [4] Fowler, Martin 2005. *UML Distilled Third Edition A Brief Guide to The Standard Object Modelling Language* : Addison Wesley
- [5] J.Alam,M.Agus. 2006. *Pemrograman Database dengan Visual Basic*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [6] Marlinda S.Kom,Linda. 2004. *Sistem Basis Data*.Yogyakarta : Andi Offset.
- [7] _____. 2004. *Modul Visual Basic*. Jakarta: Bina Sarana Informatika.
- [8] _____. 2005. *Analisa Desain Sistem*. Jakarta: Bina Sarana Informatika.
- [9] _____. 2008. *Buku Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Program Diploma Tiga (D.III)* Akademi BSI. Jakarta: Bina Sarana Informatika.
- [10] H.M, Jogiyanto. 2001. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- [11] Meliana Christiani J., Lukas Wijaya.2011.*Aplikasi Pembelian, Penjualan Obat dan Laporan Keuangan dengan Menerapkan Manajemen Pesediaan*. Bandung: Jurnal Vol.6, No. 2 - 2011
- [12] Muhamad Firdaus, Joko Nardi Kuswoyo.2009. *Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web*. Surabaya:Jurnal Konvergensi Volume 5, No.2, Juli 2009.
- [13] Adelia, Jimmy Setiawan.2011.*Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasisi Website dan Desktop*. Bandung: Jurnal Sistem Informasi, Vol. 6, No.2, September 2011.
- [14] **Bambang Eka Purnama, Sri Hartati (2012)**, *Convenience and Medical Patient Database Benefits and Elasticity for Accessibility Therapy in Different Locations*, IJACSA - International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 3, No. 9, 2012
- [15] **Sudarno, Bambang Eka Purnama (2012)**, *Analysis Tracking Online Payment System*, IJSTR - International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 1, Issue 10, November 2012
- [16] **Lia Kusumawardani, Indah Uly Wardati**, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Hotel Graha Prima Pacitan*, Vol 6, No 3 (2014): Jurnal Speed
- [17] **Atun Yulianto**, *Mengukur Kesehatan Keuangan Jasa Perhotelan Dengan Model Altman, Springate Dan Zmijewski*, Vol 5, No 1 (2014): Jurnal Khasanah Ilmu Maret 2014
- [18] **Ahmad Solikhan, Emmita Devi Hari Putri**, *Upaya Meningkatkan Pelayanan Restoran Dalam Melayani Tamu Di Jogjakarta Plaza Hotel*, Vol 5, No 1 (2014): Jurnal Khasanah Ilmu Maret 2014