

## SISTEM INFORMASI MMANAJEMEN HOTEL ARRAHMAN TEMBILAHAN BERBASIS WEB (ONLINE) PADA HOTEL ARRAHMAN TEMBILAHAN

Dwi Yuli Prasetyo

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Islam Indragiri (UNISI)  
Jl. Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan Riau  
[dwiyuliprasetyo@gmail.com](mailto:dwiyuliprasetyo@gmail.com)

### ABSTRAK

Sistem informasi manajemen berbasis web pada Hotel Arrahman Tembilahan merupakan sistem informasi manajemen yang memungkinkan pihak Hotel Arrahman untuk bisa memberikan suatu informasi kamar, data tamu, data inap tamu yang lebih akurat secara *online*, sehingga bisa memberikan kemudahan bagi pelanggan/ tamu yang memiliki kesibukan yang padat atau berdomisili jauh dari perkotaan dapat mengetahui informasi jasa penginapan hotel jika ada urusan pekerjaan dan lainnya dan memerlukan waktu sehari-hari. Tentu saja hal tersebut diharapkan secara tidak langsung bisa untuk menghemat *budget* pelanggan. Dalam mengembangkan sistem ini penulis menggunakan metode *waterfall* yakni dengan tahapan *Software Engineering*, Analisa, Perancangan, Implementasi, Pengujian dan Pemeliharaan Sistem. Sedangkan untuk metode pengumpulan datanya penulis menggunakan metode wawancara, observasi dan kuesioner. Sistem informasi manajemen Hotel berbasis web ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi manajemen berbasis web ini, bukan hanya manajemen Hotelnya saja yang menjadi lebih mudah akan tetapi juga informasi yang didapatkan menjadi lebih banyak dan akurat.

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Manajemen, Berbasis web, Waterfall, PHP dan MySQL*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jasa penginapan merupakan salah satu jasa yang sering dipakai oleh banyak orang, bahkan hampir semua pegawai ataupun pejabat menggunakan layanan jasa ini ketika melakukan tugas dari kantor ataupun perusahaannya. Jasa Penginapan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi seseorang ataupun sekelompok orang yang hendak istirahat dalam kegiatan berpergian dengan jarak yang sangat jauh ataupun dalam hal kegiatan liburan. Namun sayangnya, banyak orang yang memiliki waktu yang terbatas sehingga mereka cenderung tidak memiliki waktu untuk pergi ke hotel untuk *membooking* tempat istirahat mereka. Apalagi yang ingin *membooking* tempat yang berada di luar daerah, sangatlah tidak mungkin mereka *membooking* setelah berada di daerah tersebut karena waktu mereka sangatlah terbatas. Namun hal ini tidak akan menjadi masalah ketika suatu perusahaan jasa penginapan seperti hotel melakukan suatu promosi ataupun pemasaran melalui media *internet*. Pelanggan dapat melihat kondisi kamar hotel berikut fasilitas dan data inap tanpa harus datang ke hotel tersebut. Kamar seperti apa yang ingin disewa.

Terkadang pemberian *review* sebuah kamar masih belum cukup membuat calon pelanggan yakin untuk menyewa kamar tersebut. Untuk membantu meyakinkan calon pelanggan maka bisa digunakan *factor* orang ketiga, dimana orang ketiga tersebut adalah orang-orang yang pernah menyewa kamar yang sama dengan kamar yang ingin disewa oleh calon pelanggan.

*Internet* merupakan sarana informasi yang sangat berkembang saat ini. Berbagai macam hal dapat dilakukan dengan menggunakan *internet*, seperti pencarian informasi, forum diskusi, sarana pendidikan, transaksi penjualan, dan sebagainya. Transaksi melalui *internet* merupakan salah satu manfaat yang penting dalam penggunaan *internet*, dimana seorang pelanggan bisa melakukan transaksi tanpa harus pergi kesuatu tempat tujuan untuk melihat barang-barang yang akan dibeli atau dipinjam, namun pelanggan tersebut cukup memesan pada *website* perusahaan yang bersangkutan secara *online*, melakukan pemesanan dan penawaran jasa akan dikirimkan ke alamat pelanggan.

Untuk itulah, maka dibuat suatu *website* yang dapat menanggulangi masalah tersebut. *Website* ini akan memberikan kemudahan kepada pelanggan, dan pihak perusahaan dimana pelanggan dapat

membooking dan menyewa sebuah kamar hotel tanpa harus ke tempat hotel itu berada. Dengan ini penulis memberi judul “**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN HOTEL ARRAHMAN TEMBILAHAN BERBASIS WEB (ON-LINE)**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas perumusan masalah yang dapat diambil dalam sistem informasi ini adalah :

1. Sistem yang terdapat di Hotel Arrahman Tembilahan masih dilakukan secara manual. Sehingga banyak terjadi penumpukan berkas seperti data inap tamu yang sangat merumitkan bagi pihak Hotel dalam proses pencarian data pelanggan Hotel.
2. Sulitnya dalam mencari pelanggan disebabkan karena media promosi yang hanya menggunakan brosur, baleho dan media cetak lainnya.
3. Minimnya pengetahuan informasi dari pihak hotel kepada pelanggan yang ingin memesan kamar yang kosong. Sehingga pihak hotel harus menghitung kamar yang telah terisi pada buku tamu terlebih dahulu.

## 1.3 Batasan Penelitian

Sistem informasi yang akan dikembangkan dalam hal ini memuat tentang manajemen Hotel yang hanya dibatasi pada :

1. Pembuatan rancangannya hanya untuk jasa layanan Hotel *on-line* saja yang meliputi *booking* kamar dan data inap tamu. Namun demikian rancangan yang dibuat ini akan bersifat skalabilitas.
2. Metode yang digunakan dalam sistem ini adalah metode *waterfall*.
3. Perancangan program menggunakan PHP dan format *database* menggunakan *MYSQL(Structured Query Language)*.
4. Adapun alamat *website* yang bisa di hubungi melalui jaringan *on-line* yaitu ([arrahmanhotel.zs.mu](http://arrahmanhotel.zs.mu)).
5. Administrasi pembayaran hanya dapat di lakukan pada Bank-bank yang sudah bekerja sama pada pihak Hotel Arrahman saja.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari hasil penelitian sistem informasi manajemen ini adalah :

1. Mempermudah pelanggan melihat informasi kamar dan harga sewa kamar Hotel yang selalu diperbaharui.
2. Mempermudah penulis dalam perancangan sistem yang akan dibuat.
3. Mempermudah penanganan dan pengolahan data inap Hotel Arrahman.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan pemasaran sampai dengan keluar daerah.
2. Mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi pelanggan dan memberikan solusi dari masalah yang dihadapi.
3. Karyawan dan karyawan dapat bekerja maksimal tanpa harus kesulitan dalam pemasukan data penyewa kamar Hotel.
4. Menjadikan Perusahaan merespon keinginan pelanggan lebih cepat.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Sistem

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

### 2.2 Sistem Informasi

Informasi adalah data yang telah di olah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. (Supriyanto, 2005). Dasar dari informasi adalah data, kesalahan dalam mengambil atau memasukan data, dan kesalahan dalam

mengolah data akan menyebabkan kesalahan dalam memberikan informasi. Jadi data yang di dapatkan dan di *inputkan* harus *valid* (benar) hingga bentuk pengolahannya, agar bisa menghasilkan informasi yang dapat di percaya.

## 2.3 Bidang Kajian

### 2.3.1 Pengertian Hotel

Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang di kelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan dan penginapan berikut makan dan minum. (Abdul Rachman Arief, 2005). Jadi jelas bahwa:

- Hotel adalah suatu usaha akomodasi komersial.
- Hotel harus di buka untuk umum.
- Hotel harus memiliki jasa dan sistem pelayanan (*service system*).
- Hotel harus memiliki 3 (tiga) macam fasilitas/ produk, yaitu:  
(kamar, makanan dan minuman, serta pelayanan yang di buka selama 24- jam).

## 3. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

### 3.1 Analisa Sistem

Untuk membangun sistem yang berupa aplikasi mengenai Perhotelan pada Hotel Arrahman Tembilahan penulis terlebih dahulu merencanakan alur kerja berdasarkan kebutuhan dari *admin* yang akan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menganalisa sistem yang berjalan saat ini.

#### 3.1.1 Analisis *PIECES*

Analisis yang digunakan dalam perancangan sistem informasi perhotelan pada Hotel Arrahman Tembilahan ini menggunakan metode *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*.

1. *Performance* (Analisis Kinerja )  
Kelemahan : Hotel Arrahman tidak memiliki bagian yang khusus menangani promosi tentang Hotel sehingga kurang banyak yang mengetahui Hotel Arrahman.
2. *Information* (Analisis Informasi )  
Kelemahan: informasi yang tersedia minim sekali dikarenakan belum menggunakan sistem yang memadai
3. *Economy* (Analisis Ekonomi)  
kelemahan : karena belum adanya sistem yang terkomputerisasi maka sulitnya dalam membuat laporan keuangan bulanan.
4. *Control* ( Analisis Keamanan )  
Kelemahan: Karena laporannya hanya berbentuk buku besar, maka sulit diketahui kerugian apabila terjadi sesuatu yang tidak di inginkan seperti pencurian, kebakaran dan sebagainya.
5. *Efficiency* (Analisis Efisiensi)  
Kelemahan : promosi yang dilakukan selama ini kurang efisien selain karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup besar dan juga jangkauannya tidak begitu luas.
6. *Service* ( Analisis Layanan )  
Kelemahan : layanan yang diberikan kepada tamu dan harga yang diberikan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

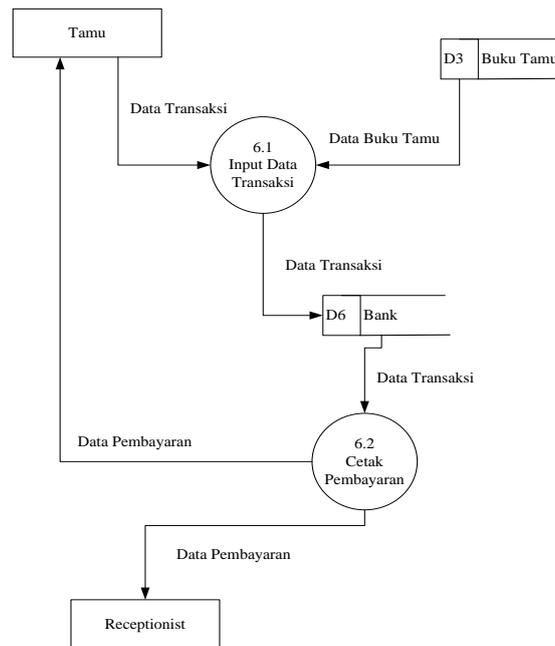
### 3.2 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem memiliki tujuan untuk membentuk sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Hotel Arrahman Tembilahan.

#### 3.2.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks yang merupakan gambaran dari sistem informasi Hotel Arrahman Tembilahan dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.





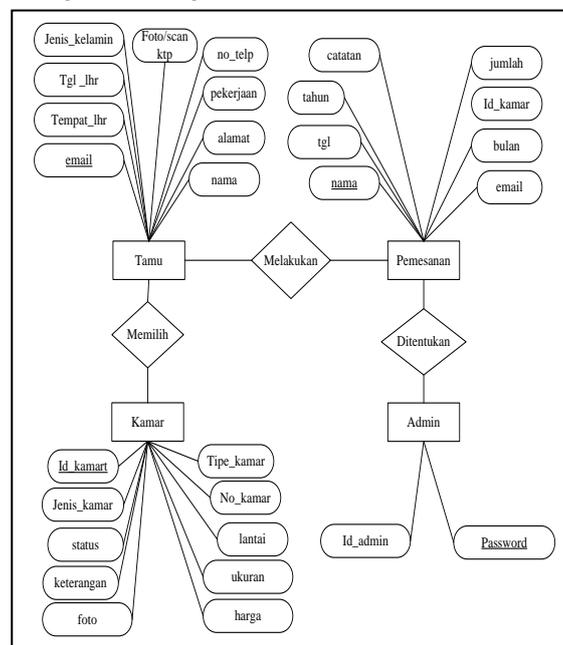
Gambar 3.3 DFD Level 1 dari Proses 7 sistem Hotel Arrahman

### 3.3 Desain Detail

Desain detail merupakan suatu penjabaran dan penjelasan dalam sistem yang akan di buat untuk di gunakan dalam pembuatan program komputer nantinya.

#### 3.3.1 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan atau (*relasi*) antar entitas tersebut. Berikut ini adalah gambar mengenai hubungan-hubungan (*relasi*) antar entitas.



Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram

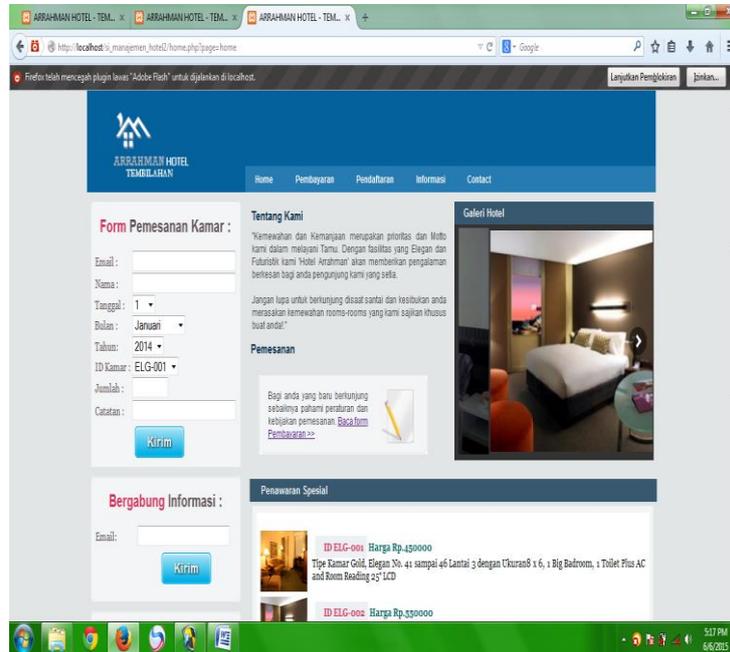
#### 3.3.2 Desain File

Tujuan dari desain *database* adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik.

#### 4. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

##### 4.1 Menu Index

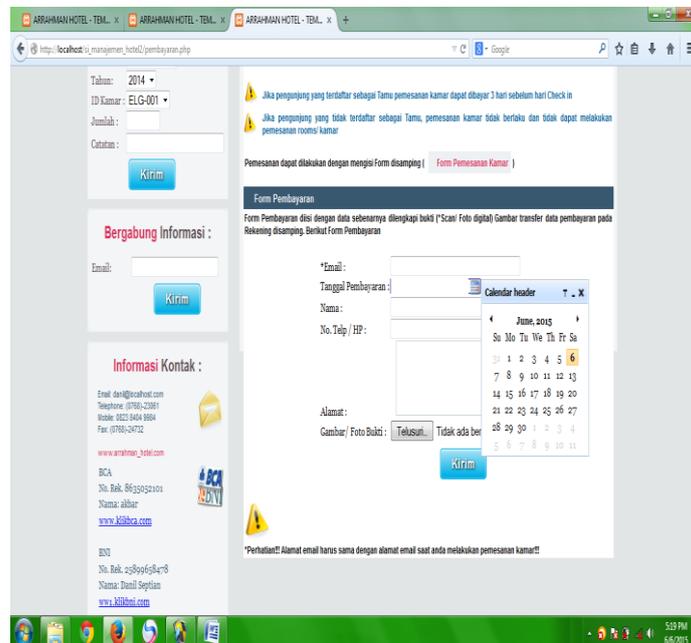
Menu *Index* merupakan proses saat halaman tersebut dituju. Menu *index* disebut juga menu *home* karena merupakan proses awal saat masuk kedalam sistem/ program.



Gambar 4.1 Menu *Index*

##### 4.2 Menu Pembayaran

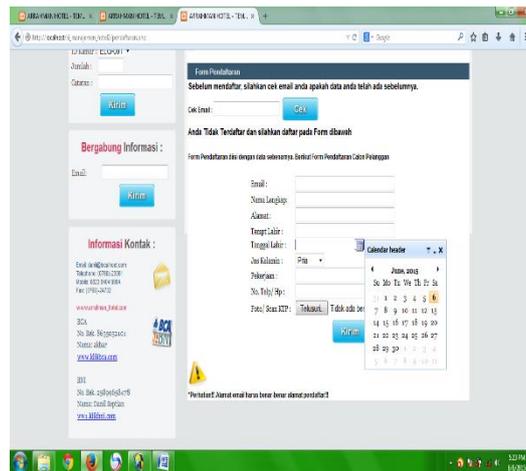
Menu Pembayaran merupakan menu yang digunakan untuk melakukan pembayaran dengan syarat data dan informasi pembayar telah terdaftar. Berikut Menu Pembayaran seperti ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 4.2 Menu Pembayaran

##### 4.3 Menu Pendaftaran

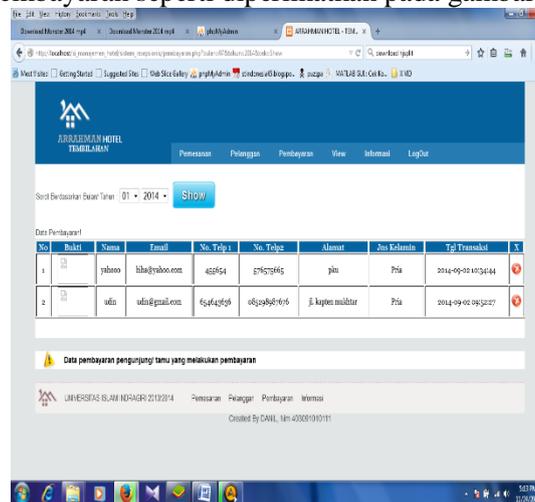
Menu Pendaftaran merupakan menu yang digunakan untuk melakukan pendaftaran pelanggan secara *online*. Pengunjung harus terdaftar sebagai member atau teregistrasi sehingga pemesanan kamar dapat dilakukan. Berikut Menu Pendaftaran seperti ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Menu Pendaftaran

#### 4.4 Menu Output Pembayaran

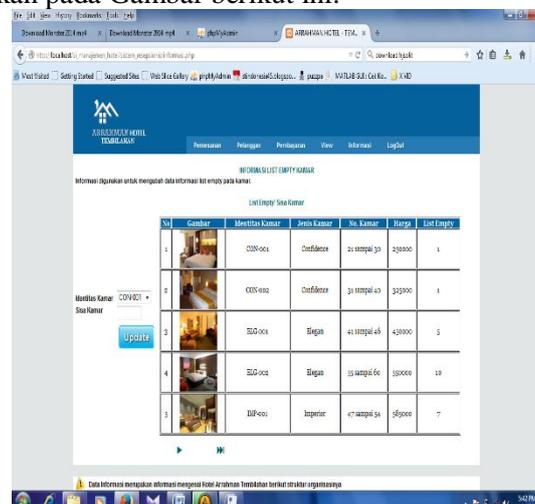
Menu Pembayaran merupakan menu yang digunakan untuk melihat informasi pembayaran oleh pelanggan. Berikut Menu Pembayaran seperti diperlihatkan pada gambar berikut ini..



Gambar 4.4 Menu Output Pembayaran

#### 4.5 Menu Informasi

Menu Informasi merupakan proses untuk menampilkan data informasi kamar. Berikut Menu Informasi seperti diperlihatkan pada Gambar berikut ini.



Gambar 4.5 Menu update Informasi kamar

#### 4.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk memastikan bahwa program sudah bisa berfungsi sesuai dengan yang direncanakan dalam arti tidak terjadi *error* ataupun kesalahan lainnya. Pengujian Sistem terbagi 3, yakni pengujian kuesioner, *Black box* dan *White Box*.

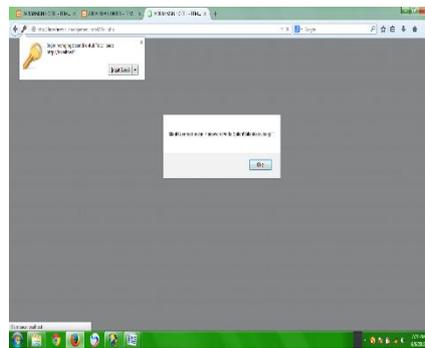
##### 4.6.1 Pengujian Kuesioner

Kuesioner pengujian sistem ini dilakukan secara objektif dimana di uji secara langsung kelokasi hotel dan kepada masyarakat umum lainnya, penguji datang dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan tamu/ pelanggan, pimpinan, manajer, pegawai hotel dengan adanya sistem baru ini. Adapun jumlah penilaian pendapat yang berhasil peneliti rangkum dari berbagai penilaian pendapat ini sebanyak 4 (empat) orang, diantaranya :

1. Salah seorang tamu/ pelanggan hotel.
2. Pimpinan hotel.
3. Manajer hotel.
4. Salah seorang pegawai hotel

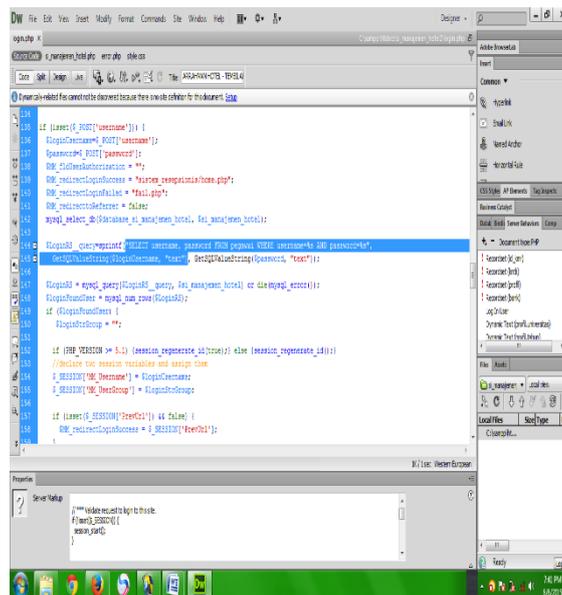
##### 4.6.2 Pengujian *Black box*

Gambar berikut ini menunjukkan salah satu contoh dari Pengujian *Black box* yang muncul pada *login* resepsionis program SIM Hotel Arrahman berbasis *web* (*Online*) ini.



Gambar 4.6 pengujian Black Box

Dari Gambar dapat diketahui bahwa data yang *diinputkan* tidak sesuai dengan yang diminta sehingga menimbulkan pesan terjadinya *error*. Adapun *listing* programnya ditunjukkan pada Gambar berikut ini.



Gambar 4.7 Listing Program yang diuji dengan *Black Box*

### 4.6.3 Pengujian White box

White Box Testing kadang disebut juga *glas box* atau *clear box* testing adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain *procedural*.

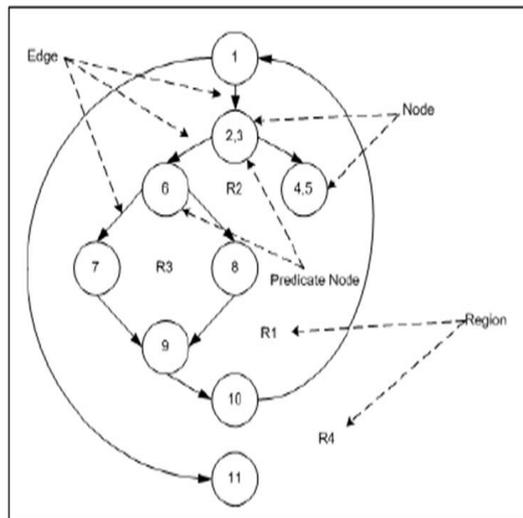
Cakupan pernyataan, cabang dan jalur menggunakan alur logika yang sering disebut *flow graph*.

#### Flow Graph (alur logika)

Pada *flow graph* mempunyai keterangan sebagai berikut :

- Panah disebut *edges*, menggambarkan *flow of control*.
- Lingkaran disebut *nodes*, menggambarkan satu atau lebih aksi.
- Area yang di batasi oleh *edges* (panah) dan *nodes* (lingkaran) disebut *regions*.

Setiap *procedural design* dapat ditranslasikan ke *flow graph* notation. Seperti gambar berikut ini.



Gambar 4.8 Testing White Box menggunakan *flow graph*

Berdasarkan urutan alurnya, didapatkan suatu kelompok basis *flow graph* sebagai berikut :

- Jalur 1 : 1-11
- Jalur 2 : 1-2-3-4-5-10-1-11
- Jalur 3 : 1-2-3-6-7-9-10-1-11
- Jalur 4 : 1-2-3-6-8-9-10-1-11

Kesimpulan :

Probabilitas bahwa sebuah *link* (*edge*) akan dieksekusi.

Waktu proses yang dihabiskan selama mengunjungi sebuah *link*.

*Memory* dan *resource* yang dibutuhkan selama mengunjungi sebuah *link*.

### 4.7 Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilakukan dengan tujuan agar sistem tetap terjaga dan terpelihara dari hal-hal yang bisa mengganggu kelancaran penggunaan program seperti terjadinya *broken link* atau *error* yang lainnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hal-hal yang mengganggu kelancaran dalam penggunaan sistem diharapkan kepada Pihak Hotel Arrahman Tembilahan untuk segera memperbaikinya. Hal itu juga untuk meminimalisir kerugian yang disebabkan olehnya.

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi manajemen hotel berbasis *web* (*online*) ini, dapat diambil kesimpulan yakni sebagai berikut :

1. Sistem *online* ini mampu menampilkan data pelanggan, data pegawai, data kamar beserta data lainnya secara jelas karena tersedianya *database* yang baik dalam bentuk *file-file* computer.
2. Dengan adanya sistem informasi *online* ini memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi hotel dan sistem pemesanan kamar pada hotel tersebut.

3. Sistem baru ini dapat mempermudah pelanggan melakukan administrasi pembayaran pada bank-bank yang telah bekerja sama dengan pihak hotel, sehingga tamu tidak harus datang langsung ke Hotel, karna tersedianya *website* Hotel yang baik untuk di kunjungi melalui media *internet*.
4. System informasi manajemen hotel ini menyajikan pengetahuan informasi dari pihak hotel kepada pelanggan yang ingin memesan kamar. Sehingga pihak hotel tidak perlu lagi menghitung kamar yang telah terisi pada buku tamu.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan untuk sistem informasi manajemen berbasis *web (online)* ini adalah sebagai berikut :

1. Program sistem informasi manajemen hotel ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga masih belum sempurna dalam penggunaannya, untuk itu diharapkan adanya pengembangan yang dilakukan untuk dapat lebih memperbaiki kekurangan terdapat pada program ini.
2. Supaya sistem berfungsi dengan baik maka disarankan kepada pihak hotel arrahman Tembilahan agar selalu melakukan pemeliharaan terhadap sistem dan segera memperbaikinya apabila terjadinya kesalahan atau *error*.
3. Kepada peneliti selanjutnya di harapkan agar dapat mengembangkan sistem yang lebih baik lagi untuk penyempurnaan sistem ini.

## REFERENSI

- Adi Nugroho, Arifin. 2010. Jurnal Skripsi. *Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web*. Program Studi Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Diponegoro. Semarang
- Alfatta, Hanif. 2007. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- H.M. Jogiyanto. 1989. *Analisa dan Desain Sistem Infomasi : pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Kristanto, Andri. 2009. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media
- Ladjamudin, Albahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Paranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : penerbit Andi
- Rahman Arief, Abd. 2005. *Pengantar Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu
- Rakasiwi, Galih dkk. Jurnal Skripsi. *Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Penyakit Umum pada Balita Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web*. Padang
- Supriyanto aji. 2005. *Pengetahuan dasar Komputer*. Yogyakarta : Penerbit Salemba Infotek
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Zoni Febri. Jurnal Skripsi. *Customer Relationship Management (CRM) pada RSI Ibnu Sina Kabupaten Pasaman Barat Berbasis SMS Gateway*. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia. Padang