

---

# Rancang dan Bangun Sistem Informasi Manajemen Pada Wisma Faeyza Syakira Palembang

Jeffry Pranata<sup>1</sup>, M. Haviz Irfani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STMIK dan AMIK GI MDP address, Jalan Rajawali No. 14 Palembang,  
+62 (711) 376400 Kampus STMIK GI MDP

<sup>3</sup>Jurusan Sistem Informasi, STMIK GI MDP, Palembang  
e-mail: [jeffrypranata@gmail.com](mailto:jeffrypranata@gmail.com), [havizirfani@mdp.ac.id](mailto:havizirfani@mdp.ac.id)

## Abstrak

Wisma Faeyza Syakira adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penginapan. Didalam proses bisnisnya, Wisma Faeyza Syakira melalui resepsionis menerima pesanan kamar melalui telepon dan melayani tamu yang akan langsung datang menginap. Dalam menjalankan perusahaannya, Wisma Faeyza Syakira saat ini belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi sehingga ada beberapa kendala yang dihadapi, antara lain manajemen belum dapat mengetahui rincian laporan secara periodik, sulitnya mendapatkan informasi mengenai data tamu yang menginap, masih ada kesalahan pada perhitungan pendapatan. Dikarenakan adanya permasalahan ini penulis terdorong untuk memberikan informasi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam pembangunan sistem ini, penulis akan menggunakan metodologi RUP (Rational Unified Process), dimana metodologi ini mengarah ke arah pengembangan berorientasi objek. Visual Studio.Net adalah perangkat lunak yang penulis gunakan untuk membangun sistem. Microsoft SQL Server adalah perangkat lunak yang penulis gunakan sebagai tempat penyimpanan data dan informasi. Setelah menyelesaikan aplikasi sistem ini, perusahaan dapat dengan mudah melakukan proses perhitungan pendapatan, pembuatan laporan periodik, mengetahui kamar tipe apa yang sering dipesan, mempercepat dan mempermudah mendapatkan informasi ketersediaan kamar, serta mengurangi kesalahan dalam perhitungan pendapatan perusahaan.

**Kata kunci:** RUP, Sistem Informasi Manajemen, Orientasi Objek

## Abstract

Syakira Faeyza homestead is a company engaged in lodging services. in the business process, homestead Faeyza Syakira through the reception room taking orders over the phone and serving guests who will immediately come to stay. in running the company, homestead Faeyza Syakira not currently using a computerized system so that there are several obstacles, among others, the management has not been able to find out the details periodic reports, the difficulty of getting information about the data guests staying, still there is an error in the calculation of income. Due to these problems authors are encouraged to help resolve the problems that exist in the company by building a system that can help resolve problems such as simplifying the process of calculating income, facilitate the periodic reporting process, facilitate knowing what types of rooms are often booked, accelerate and facilitate getting information availability, reduce errors in the calculation of income. In the construction of this system, the author will use the methodology RUP (Rational Unified Process), which this methodology leads to the direction of object-oriented development. Visual Studio.Net is the software that I use to build the system, and Microsoft SQL Server is the software that I use as a storage area.

**Keywords :** RUP, Management Information Systems, Object Orientation.

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan produksi, efektifitas dan efisiensi sehingga menimbulkan daya saing yang tinggi bagi perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan memerlukan manajemen yang tepat dan efektif sesuai dengan kebutuhan.

Wisma Faeyza Syakira adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penginapan. Wisma Faeyza Syakira didirikan oleh Bapak Drs. H. Kemas Zainal Abidin sejak tahun 2011 dan berlokasi di Jl. Pimpong/Sepatu Roda Kampus Blok E 42 Palembang. Wisma Faeyza Syakira memiliki 15 karyawan dan juga memiliki bagian-bagian pada struktur organisasi seperti *general manager*, *manager pemasaran*, *manager room division*, *manager keuangan*, staf pemasaran, *supervisor front office and housekeeping*, staf administrasi, *receptionist*, staf *front office and housekeeping*.

Dalam menjalankan perusahaannya, Wisma Faeyza Syakira saat ini belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi sehingga ada beberapa kendala yang dihadapi, antara lain perhitungan pendapatan wisma masih mengalami hambatan dan kesulitan karena nota pembayaran yang masuk diperiksa terlebih dahulu sesuai data kamar yang dipakai, pengecekan kamar sulit dilakukan karena harus menunggu informasi dari bagian pengurus kamar, sulit diketahui kamar tipe apa yang sering disewa karena harus dicari terlebih dahulu berdasarkan data *check in*, tidak adanya laporan dalam bentuk grafik seperti laporan *check in/check out*, laporan pendapatan per periode, laporan penyewaan kamar per periode, laporan kamar yang sering disewa sehingga membuat pihak manajemen kesulitan dalam memberikan keputusan.

Karena alasan inilah penulis ingin membantu menyelesaikan masalah yang ada dengan cara membangun sistem yang baru dengan judul “**Rancang dan Bangun Sistem Informasi Manajemen pada Wisma Faeyza Syakira Palembang**”. Sistem yang dibangun diharapkan dapat membantu perusahaan dalam proses bisnisnya dan menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan sistem dengan komponen-komponen yang bekerja untuk mengolah data menjadi informasi.[1]

### 2.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen adalah sistem informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi.[2]

### 2.3 Karakteristik Sistem Informasi Manajemen

Karakteristik sistem informasi manajemen (diadaptasi dari Turban, 1995).[2]

- a. Beroperasi pada tugas-tugas yang terstruktur, yakni pada lingkungan yang telah mendefinisikan hal-hal berikut secara tegas dan jelas: prosedur operasi, aturan pengambilan keputusan, dan arus informasi.
  - b. Meningkatkan efisiensi dengan mengurangi biaya.
  - c. Menyediakan laporan dan kemudahan akses yang berguna untuk pengambilan keputusan tetapi tidak secara langsung (manajer menggunakan laporan dan informasi dan membuat kesimpulan-kesimpulan tersendiri untuk melakukan pengambilan keputusan).
-

#### 2.4 Pengertian Hotel

Definisi hotel berdasarkan Keputusan Menteri Parpostel no KM 94/HK103/MPPT 1987, Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan didalam keputusan pemerintah.

#### 2.3 Pendekatan Berorientasi Objek

Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara dalam melihat permasalahan dan system (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya).[3]

#### 2.5 SQL Server

SQL Server adalah perangkat lunak *relation database management system* (RDBMS) yang di desain untuk melakukan proses manipulasi *database* berukuran besar dengan berbagai fasilitas.

#### 2.6 UML (Unified Modeling Language)

UML adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek.[3]

##### 2.6.1 Use Case Diagram

*Use Case* adalah suatu permodelan untuk kelakuan (*Behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.[3]

##### 2.6.2 Class Diagram

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.[3]

##### 2.6.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebah sistem atau proses bisnis.[3]

##### 2.6.4 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *Use Case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *Message* yang dikirimkan dan diterima antarobjek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *Use Case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.[3]

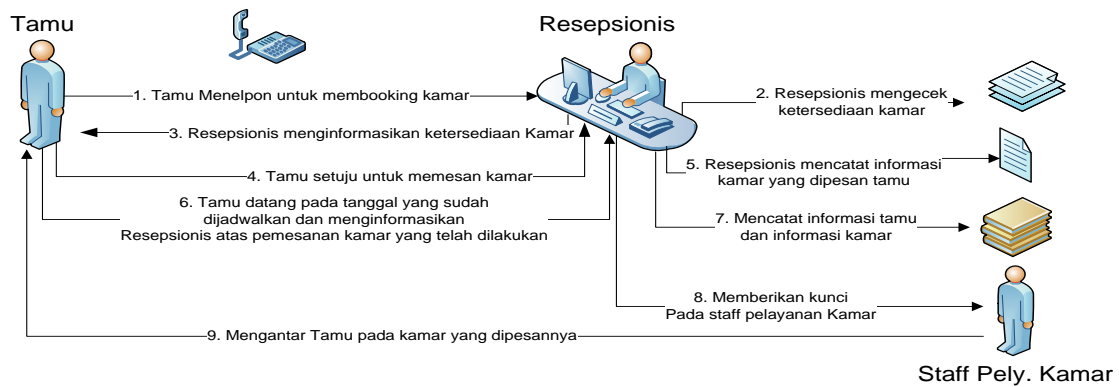
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.3 Prosedur Sistem Berjalan

##### 3.3.1 Prosedur Pemesanan Kamar Dengan Cara Telepon

Tamu akan menelpon wisma dan menanyakan informasi kamar yang akan dipesan kepada resepsionis. Resepsionis akan mengecek ketersediaan kamar yang akan dipesan oleh tamu lalu resepsionis akan menginformasikan hasil pengecekan kepada tamu. Jika tamu setuju untuk melakukan pemesanan kamar maka resepsionis akan mencatat nama tamu dan kapan tamu akan datang. Pada tanggal yang sudah ditetapkan

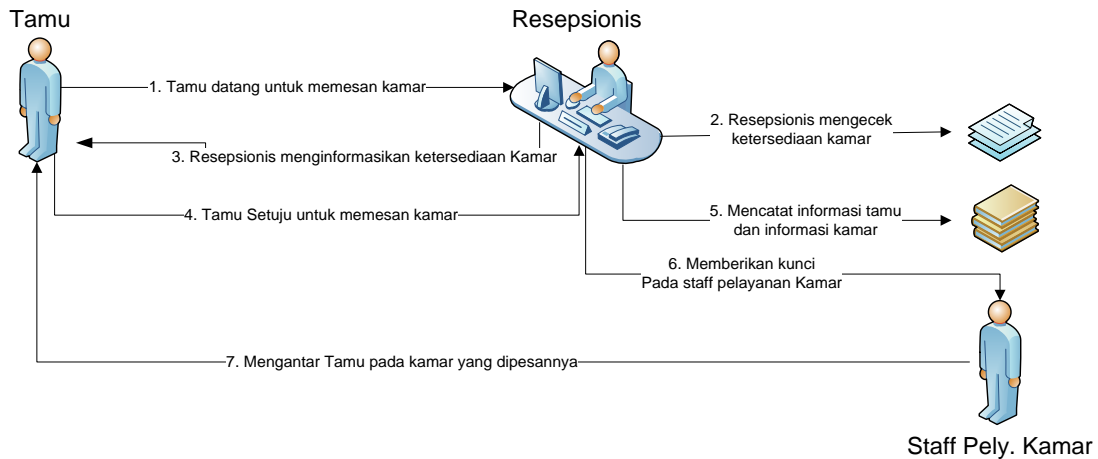
tamu akan datang ke wisma dan memberitahukan kepada resepsionis bahwa sudah dilakukan pemesanan kamar sebelumnya. Resepsionis akan mengecek pemesanan kamar yang dilakukan tamu dan mencatat informasi tamu yang menginap , lalu resepsionis akan memberikan kunci kamar kepada staff pelayanan kamar dan memintanya untuk mengantarkan tamu menuju kamar miliknya.



Gambar 1 Rich Picture Prosedur Pemesanan Kamar Dengan Cara Telepon

### 3.3.2 Prosedur Pemesanan Kamar Dengan Cara Datang Langsung

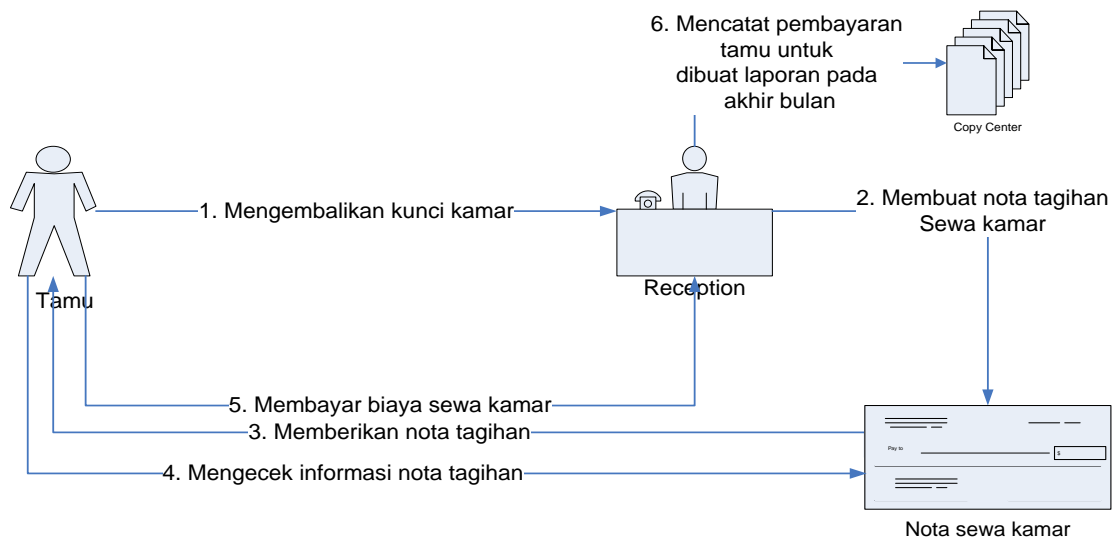
Tamu datang ke wisma dan menanyakan informasi kamar yang akan tersedia kepada resepsionis. Resepsionis akan mengecek ketersediaan kamar lalu resepsionis akan menginformasikan hasil pengecekan kamar kepada tamu. Jika tamu setuju untuk melakukan pemesanan kamar maka resepsionis akan mencatat nama tamu dan kamar tamu yang akan ditematinya. Resepsionis akan memberikan kunci kamar kepada staff pelayanan kamar dan memintanya untuk mengantarkan tamu menuju kamar miliknya.



Gambar 2 Rich Picture Prosedur Pemesanan Kamar Dengan Cara Datang Langsung

### 3.3.3 Prosedur Check Out

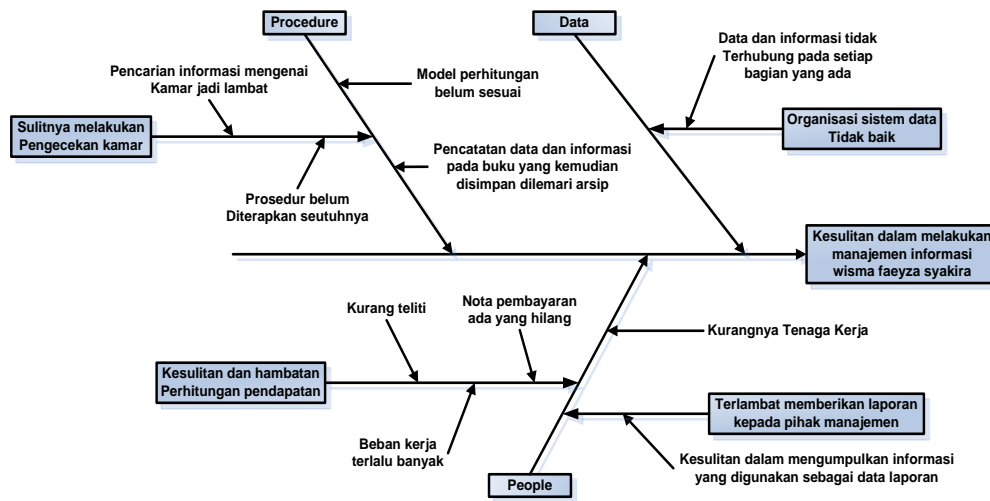
Tamu yang akan melakukan check out harus mengembalikan kunci ke bagian resepsionis. Setelah kunci dikembalikan, bagian resepsionis akan menghitung berapa biaya sewa kamar termasuk *room service* yang dipergunakan tamu. Setelah selesai menghitung, bagian resepsionis akan memberikan hasil perhitungan kepada tamu untuk dicek apakah informasi yang tersedia benar. Apabila benar maka tamu akan membayar tagihan tersebut dan apabila terjadi kesalahan tamu dapat melakukan protes bila terjadi ketidaksesuaian. Hasil pembayaran tamu akan dicatat pada buku pemasukan untuk dibuat laporan pada setiap akhir bulan.



Gambar 3 Rich Picture Prosedur Check Out

3.4 Analisis Sebab Akibat

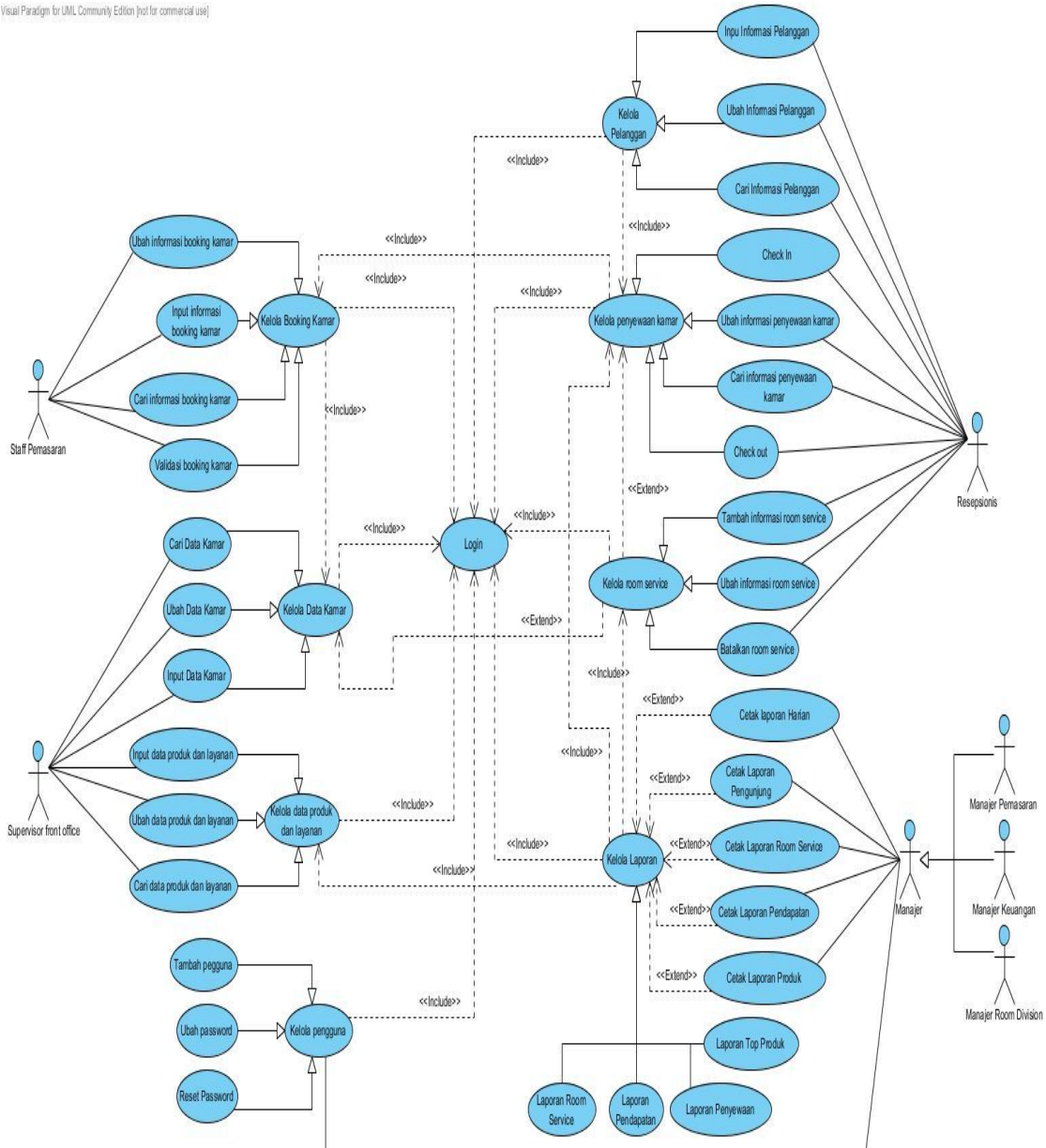
Untuk analisis sebab akibat, penulis menggunakan *Fishbone Diagram* atau *Ishikawa Diagram*. Dibawah ini adalah *Fishbone Diagram* atas masalah utama yang dihadapi perusahaan.



Gambar 4 Fishbone Diagram

3.5 Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan bertujuan mendefinisikan kebutuhan dari sistem yang akan dikembangkan. Dari kebutuhan yang telah kita dapatkan, dibuatlah suatu model *use case* pada gambar 5.



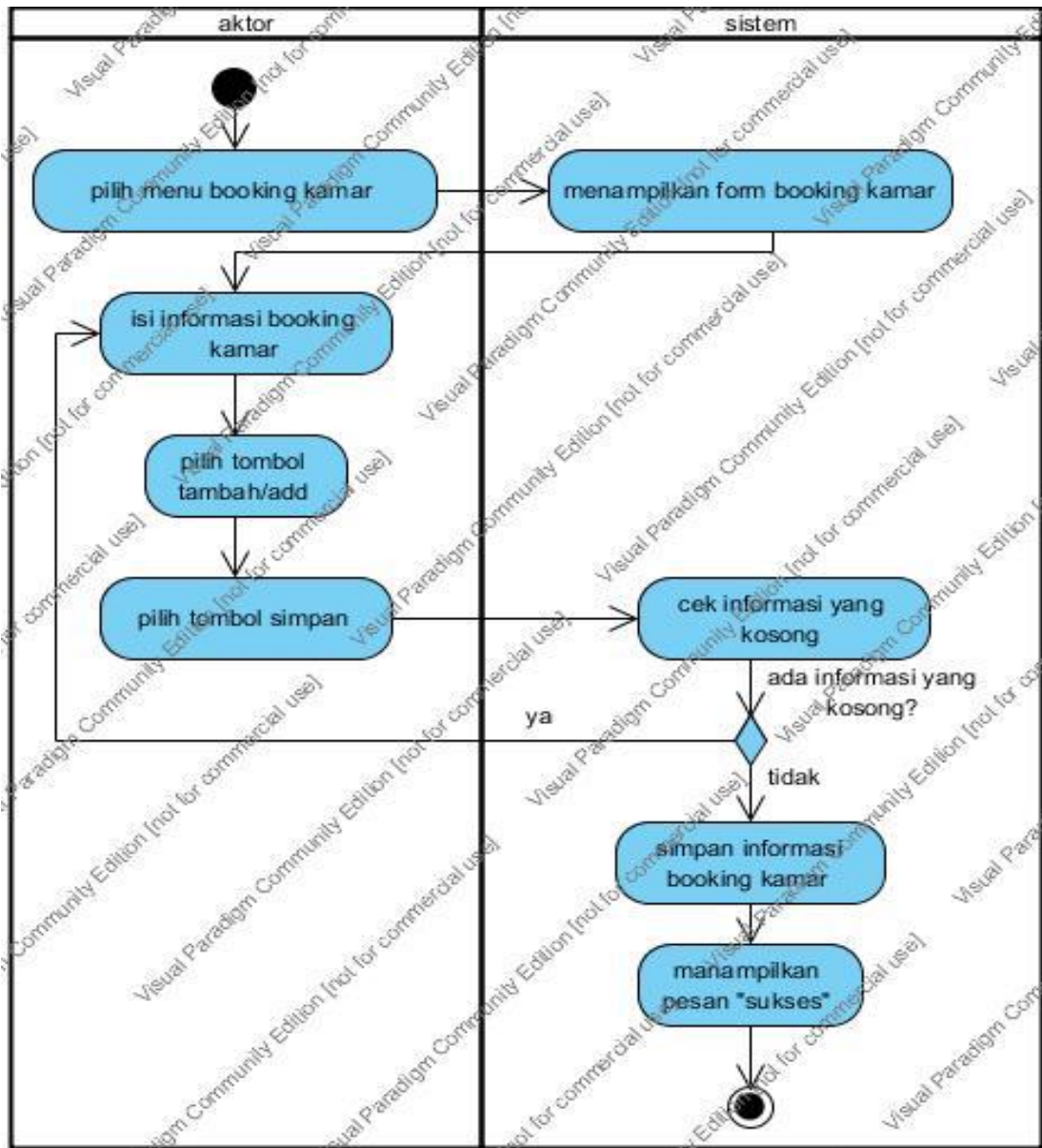
Gambar 5 Use Case Diagram Wisma Faezya Syakira

### 3.6 Beberapa Diagram Activity pada Wisma Faezya Syakira

#### 3.6.1 Activity Diagram Booking Kamar

Booking kamar dengan menggambarkan pelanggan dapat melakukan booking kamar terlebih dahulu sebelum melakukan check in ditunjukkan pada gambar 6.

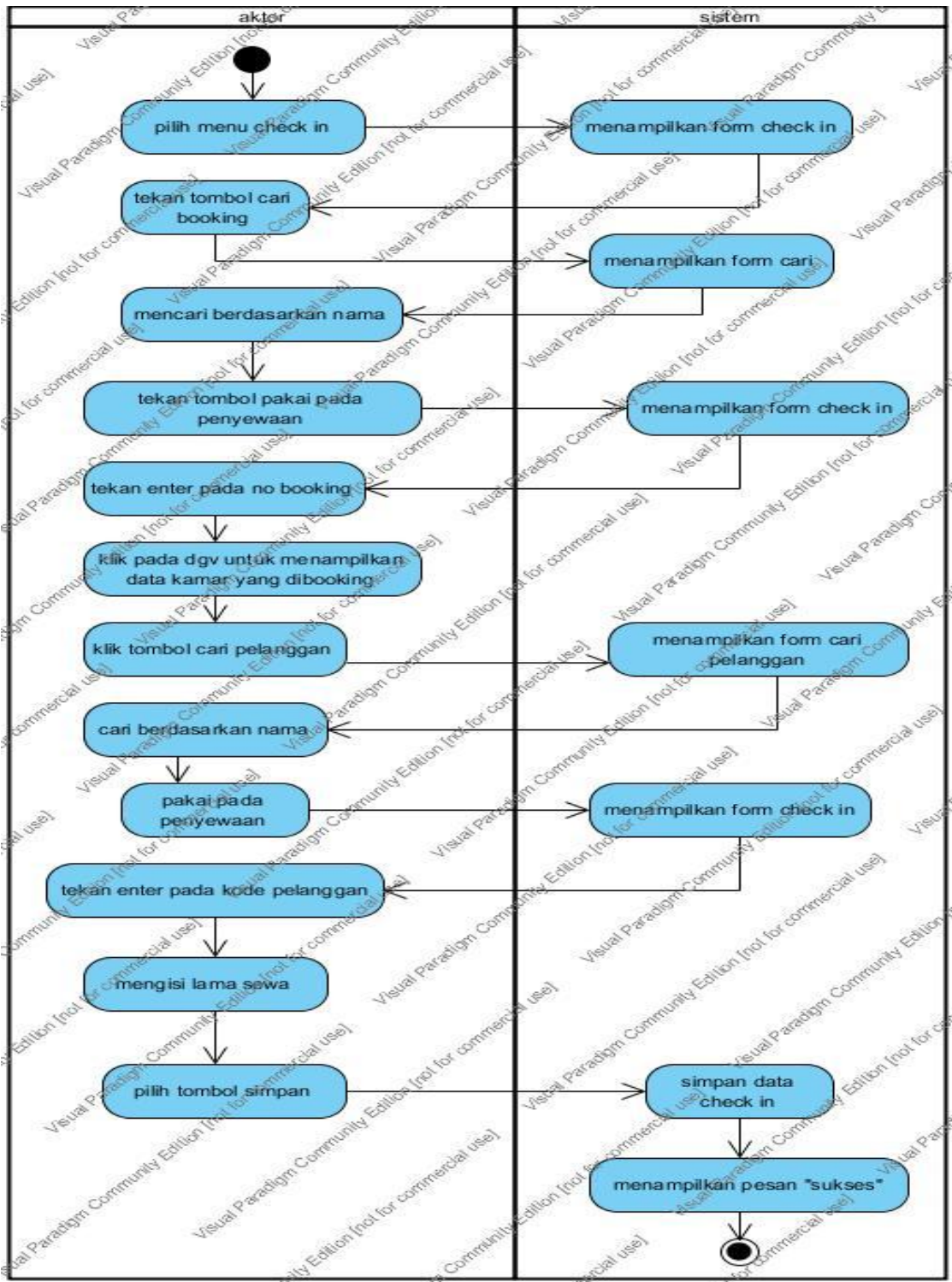




Gambar 6 Activity Diagram Prosedur Input Informasi Booking Kamar

### 3.6.2 Activity Diagram Check In

Check In dengan menggambarkan pelanggan dapat melakukan *check in* secara langsung ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7 Activity Diagram Prosedur Check-In

3.7 Class Diagram Wisma Faeyza Syakira

Menggambarkan rancangan antar class-class objek yang digunakan dalam pengembangan sistem yang dibangun ditunjukkan pada gambar 8.

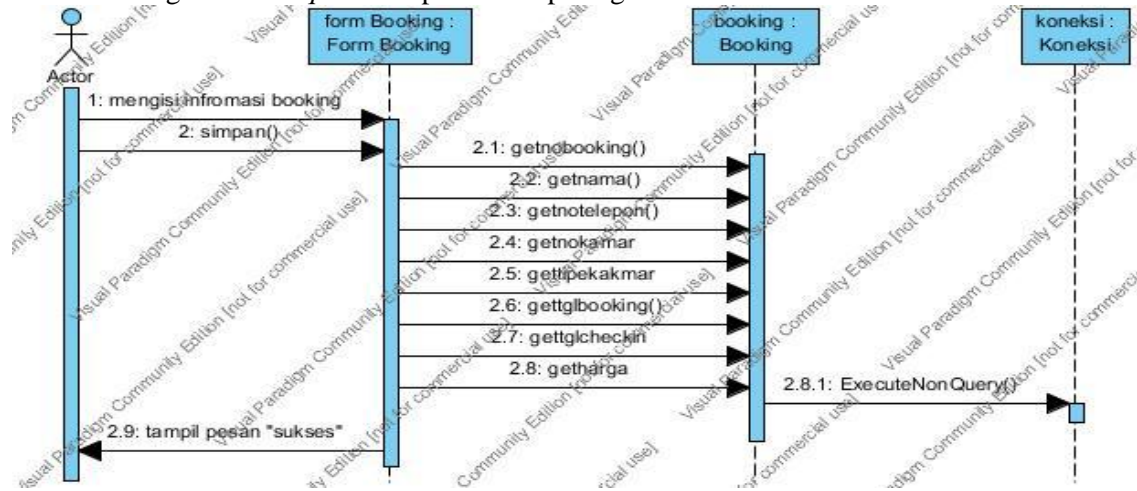




### 3.8 Beberapa Sequence Diagram pada Wisma Faeyza Syakira

#### 3.8.1 Sequence Diagram Booking Kamar

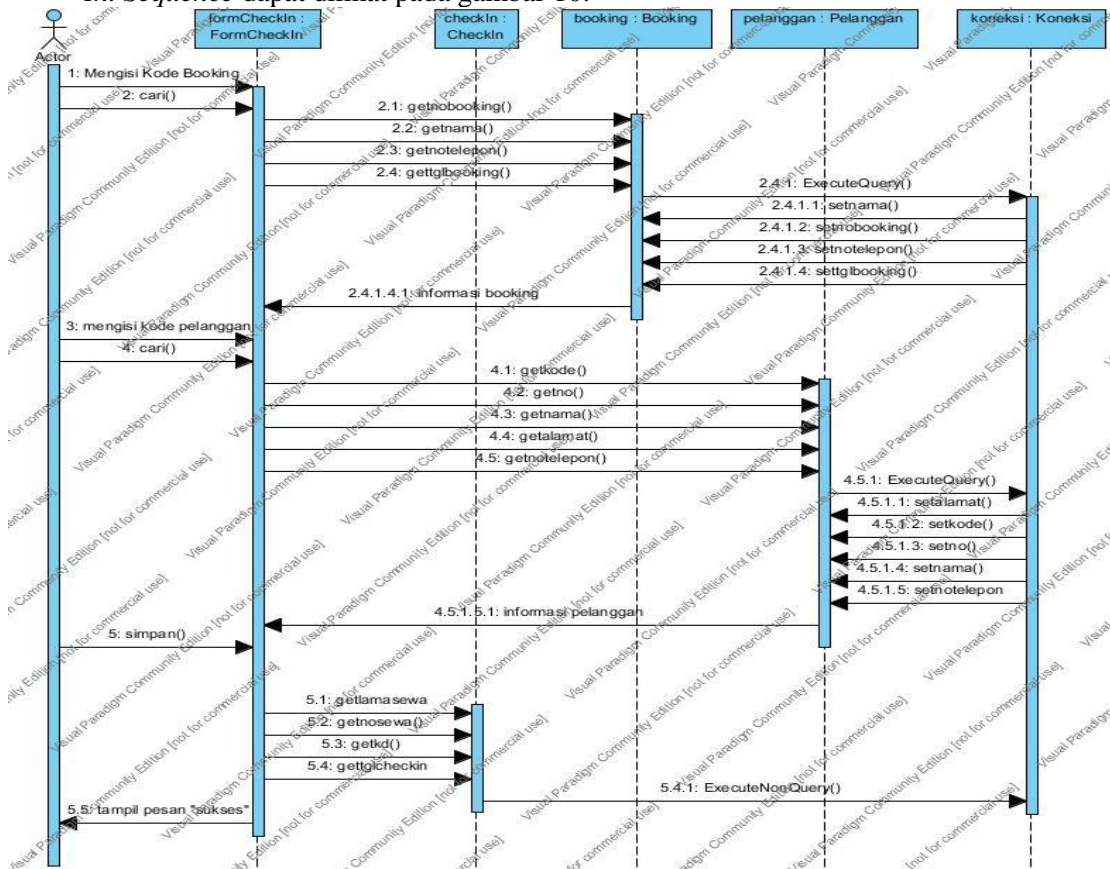
Sequence ini menggambarkan kejadian pada saat pelanggan akan melakukan booking kamar. Sequence dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Sequence Diagram Booking Kamar

#### 3.8.2 Sequence Diagram Check In

Sequence ini menggambarkan kejadian pada saat pelanggan akan melakukan Check In. Sequence dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Sequence Diagram Check In

### 3.9 Beberapa Tampilan Antarmuka

#### 3.9.1 Tampilan Antarmuka Booking Kamar

Pada halaman ini *Admin* dapat menginput data *booking*. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 11.

Gambar 11 Tampilan Antarmuka *Booking Kamar*

#### 3.9.1 Tampilan Antarmuka Check In

Pada halaman ini *Admin* dapat menginput data *Check In*. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 12.

Gambar 12 Tampilan Antarmuka *Check In*

---

#### 4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis setelah diselesaikannya Rancang dan Bangun Sistem Informasi pada Wisma Faeyza Syakira Palembang adalah sebagai berikut :

1. Perhitungan pendapatan wisma tidak lagi mengalami kesulitan karena pendapatan yang di peroleh bisa diketahui melalui pencetakan laporan, dimana informasi laporan berdasarkan transaksi pembayaran yang terjadi.
2. Pencarian informasi kamar tidak lagi mengalami kesulitan karena bisa dilakukan pengecekan melalui sistem yang sudah dibangun secara cepat dan *up to date*.
3. Informasi mengenai tipe kamar yang disewa dapat diketahui dengan mudah dengan melihat pada laporan grafik tipe kamar yang diminati, dimana informasi kamar diperoleh dari informasi penyewaan kamar yang terjadi.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan penulisan laporan Rancang dan Bangun Sistem Informasi pada Wisma Faeyza Syakira Palembang antara lain sebagai berikut ini.

1. Perusahaan sebaiknya melakukan pelatihan kepada para pegawai sebelum menggunakan sistem yang baru.
2. Kedepannya perusahaan dapat mengembangkan sistem secara *online* dengan *website* sehingga pelanggan dapat memesan kamar tanpa harus datang langsung atau via telepon.
3. Melakukan *back-up* data pada partisi lain secara rutin agar data tidak rusak atau hilang dikarenakan hal-hal yang tidak diinginkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan penelitian ini pun tidak akan selesai tanpa dukungan dari mereka yang member bantuan yang begitu besar dan berarti bagi penulis. Untuk itu tiada kata yang dapat terucapselain terima kasih kepada:

1. Wisma Faeyza Syakira yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. STMIK GI MDP Palembang sebagai kampus yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian penelitian ini.

Semoga Tuhan YME membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian selama ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fatta, Al Hanif 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
  - [2] Kadir, Abdul 2003, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, Andi Offset, Yogyakarta
  - [3] A.S, Rosa & M. Shalahuddin 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
-