



PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN RUANG MEETING BEBASIS WEB PADA HOTEL GRAND AISHA SOPPENG

Andi Patappari¹, Ahmad Mursal Syafei², Nurnaningsih³

Sistem Informasi

Universitas Lamappoleonro

e-mail : patappariyiwi@gmail.com¹, hackd2222@gmail.com², nurnaningsih@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penyewaan ruang meeting berbasis web pada Hotel Grand Aisha Soppeng yang saat ini belum menggunakan aplikasi untuk pengolahan data penyewaan ruang meeting, pihak Hotel Grand Aisha Soppeng masih mengolah data konsumen secara manual dan konsumen mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang penyewaan ruang meeting karena konsumen harus datang langsung ke Hotel Grand Aisha. Penelitian ini dilakukan di Hotel Grand Aisha yang beralamat di jalan Kemakmuran, Watansoppeng, Kabupaten Soppeng. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya aplikasi penyewaan ruang meeting berbasis web pada Hotel Grand Aisha dapat memudahkan pihak hotel untuk mengolah data konsumen dan membantu konsumen untuk mendapatkan informasi tentang penyewaan ruang meeting.

Kata kunci : Perancangan, Aplikasi, Penyewaan, Ruang Meeting, Web

Abstract

This study aims to design a web-based meeting room rental application at the Grand Aisha Soppeng Hotel which currently does not use an application for processing meeting room rental data, the Grand Aisha Soppeng Hotel still processes consumer data manually and consumers have difficulty getting information about room rentals. meeting because consumers have to come directly to the Grand Aisha Hotel. This research was conducted at the Grand Aisha Hotel which is located at Jalan Kemakmuran, Watansoppeng, Soppeng Regency. Data collection techniques using the method of observation, interviews, and literature study. The results show that the existence of a web-based meeting room rental application at the Grand Aisha Hotel can make it easier for the hotel to process consumer data and help consumers to get information about meeting room rentals.

Keywords : Design, Application, Rental, Meeting Room, Web

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Hotel Grand Aisha belum menggunakan aplikasi untuk pengolahan data penyewaan ruang meeting, pihak Hotel Grand Aisha Soppeng masih mengelolah data konsumen yang



menyewakan ruang meeting secara manual, dalam hal ini pihak Hotel Grand Aisha Soppeng masih menggunakan proses catatan manual yang digunakan untuk mencatat data-data konsumen yang akan menyewa ruang meeting.

Persaingan bisnis penyewaan ruang meeting ini sangat ketat. Pelayanan konsumen secara baik menjadi keunggulan bagi pemilik ruang meeting. Baik segi pelayanan pemesanan, kondisi ruang meeting yang baik dan juga dari sisi pelayanan setelah melakukan transaksi penyewaan. Pemilik usaha penyewaan ruang meeting yang memiliki konsumen yang banyak tentunya akan menjadi modal untuk bersaing dibisnis penyewaan ruang meeting.

Sebagai salah satu perusahaan yang memiliki konsumen yang cukup banyak di wilayah bisnis penyewaan ruang meeting, pemilik Hotel Grand Aisha kadang kala mengalami kesulitan dalam pengolahan data registrasi atau booking ruang meeting yang dilakukan oleh konsumen. Dari sisi konsumen sendiri mengalami kesulitan untuk menyewa ruang meeting karena konsumen yang akan menyewa ruang meeting harus datang langsung ke tempat penyewaan ruang meeting di Hotel Grand Aisha Soppeng untuk sekedar melihat kondisi ruangan ataupun menanyakan biaya ruangan meeting yang akan di sewa.

2. Tujuan Penelitian

- a. Untuk merancang aplikasi penyewaan ruang meeting dengan layanan web yang dapat membantu pihak Hotel Grand Aisha dalam pengolahan data konsumen.
- b. Untuk mengimplementasikan sebuah aplikasi penyewaan ruang meeting yang dapat membantu pihak konsumen yang akan menyewa ruang meeting di Hotel Grand Aisha agar dapat melihat informasi penyewaan ruang meeting serta melakukan registrasi penyewaan ruang meeting tanpa harus datang langsung di Hotel Grand Aisha.

LANDASAN TEORI

1. Definisi Perancangan

Pengertian perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:39) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, adalah sebagai tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Nafisah, 2003).

2. Definisi Perangkat Lunak

Dalam artikel yang dipublikasi oleh Ahmad (2020) dengan judul Pengertian Perangkat Lunak Menurut Para Ahli”, beberapa definisi perangkat lunak menurut para ahli yaitu Pengertian software menurut gagasan yang disampaikan oleh Roger S. Pressman (2002), Pressman menyebutkan bahwa perangkat lunak atau software merupakan suatu perintah program yang terdapat di dalam sebuah komputer. Selain itu, Melwin menerangkan pengertian software sebagai suatu perangkat yang memiliki fungsi sebagai pengatur aktivitas kerja dalam komputer sekaligus semua intruksi yang mengarah kepada sistem komputer. ITL Education Solutions Limited menyebutkan di dalam bukunya yang berjudul “introduction to computer science”



bahwa perangkat lunak atau software atau perangkat lunak merupakan suatu istilah umum yang berfungsi untuk menunjukkan informasi data dalam komputer serta instruksi yang terorganisir.

3. Teori Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer. Menurut Shelly, Cashman, Vermaat (2009:57) aplikasi adalah seperangkat intruksi khusus dalam komputer yang di rancang agar kita menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Sedangkan Menurut Yuhefizar (2012:3) Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Demikian juga menurut Dhanta (2009:32), menyatakan bahwa aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

4. Pengertian Penyewaan

Sewa menyewa adalah suatu perjanjian atau kesepakatan di mana penyewa harus membayarkan atau memberikan imbalan atau manfaat dari benda atau barang yang dimiliki oleh pemilik barang yang dipinjamkan . Dalam sewa menyewa harus ada barang yang disewakan, penyewa, pemberi sewa, imbalan dan kesepakatan antara pemilik barang dan yang menyewa barang. Penyewa dalam mengembalikan barang atau aset yang disewa harus mengembalikan barang secara utuh seperti pertama kali dipinjam tanpa berkurang maupun bertambah, kecuali ada kesepakatan lain yang disepakati saat sebelum barang berpindah tangan.

Menurut Richard Eddy (2010 : 27), sewa-menyewa adalah Suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak lain selama waktu tertentu, dengan "pembayaran suatu harga yang disanggupi" oleh pihak yang terakhir itu (Pasal 1548 KUH Perdata)".

5. Pengantar Pemrograman Web

Situs adalah kumpulan halaman-halaman web di Internet yang berisi informasi. Homepage adalah ha. laman yang dilihat pertama kali ketika membuka suatu situs tertentu. Jika diamati situs-situs yang ada di Internet, maka terlihat halaman-halaman web yang ditampilkan bukan hanya halaman statis tetapi senantiasa berubah dari waktu ke waktu. Halaman-halaman web yang dinamis ini tidak mungkin dibuat hanya dengan menggunakan tag-tag (perintah) HTML. Untuk membuat situs yang dinamis diperlukan kemampuan pemrograman web. Ciri-ciri situs yang dinamis adalah bisa berinteraksi dengan pengunjung situs, bisa menampilkan informasi-informasi yang berasal dari database. Berdasarkan tempat dijalankannya perintah-perintah program dalam halaman web, pemrograman web dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu Server-Side Programming dan Client-Side Programming. Pada server-side programming perintah-perintah program dijalankan di web server, sedangkan client-side programming menjalankan perintah pada clien, dalam hal ini web browser. Aplikasi web berjalan pada protokol HTTP dan semua protokol yang ada di Internet selalu melibatkan server dan client. Ketika seseorang mengetikkan alamat di web browser, maka browser akan mengirimkan perintah tersebut ke web server. Jika yang diminta adalah file yang mengandung program server-side maka web server akan menjalankan terlebih dahulu program tersebut dan



mengirimkan hasilnya ke browser. Jika yang diminta adalah file HTML maka web server akan langsung mengirimkan ke browser apa adanya.

METODE PENELITIAN

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah dengan mengamati secara langsung sistem informasi penyewaan ruang meeting pada Hotel Grand Aisha Soppeng.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan sistem informasi dan proses pengelolaan penyewaan ruang meeting pada hotel Grand Aisha Soppeng. Adapun selaku narasumber pada kegiatan wawancara tersebut adalah :

- 1) Manajer Hotel Grand Aisha Soppeng
- 2) Karyawan bagian pemasaran hotel
- 3) Karyawan Bagian Admisistrasi hotel
- 4) Karyawan bagian pengolaahn data penyewaan ruang meeting

c. Teknik Studi Kepustakaan

Kajian kepustakaan, yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku studi melalui literatur yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan, selain itu mengumpulkan bahan dengan cara *mendownload* dari internet.

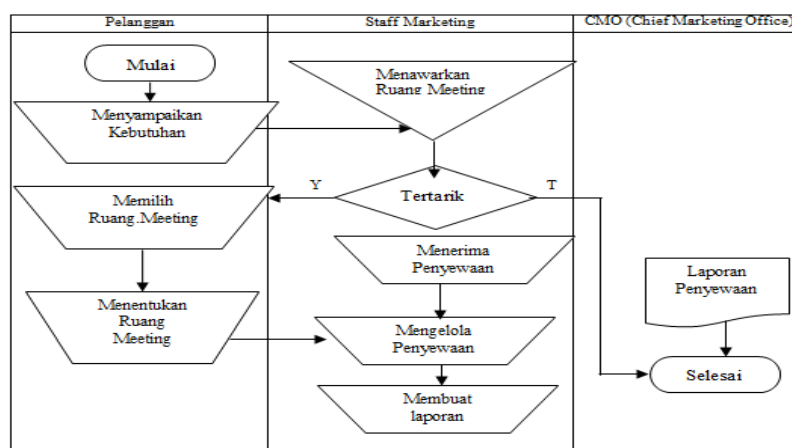
2. Jenis Penelitian

Penelitian Perancangan Aplikasi Penyewaan Ruang Meeting Berbasis Web pada Hotel Grand Aisha Soppeng menggunakan metode analisis dan desain sisten informasi (ANSI) dengan pendekatan System Development Life Cycle (SDLC).

3. Pemodelan Sistem

a. Analisa Kondisi Awal

Hal yang paling penting dalam pengembangan sebuah sistem adalah bagaimana memahami sistem yang sedang berjalan dan menentukan di mana letak titik permasalahan yang terjadi. Pengolahan data penyewaan ruang meeting yang sedang berjalan saat ini di Hotel Grand Aisha yang digambarkan dengan menggunakan dokumen flowchahrt :

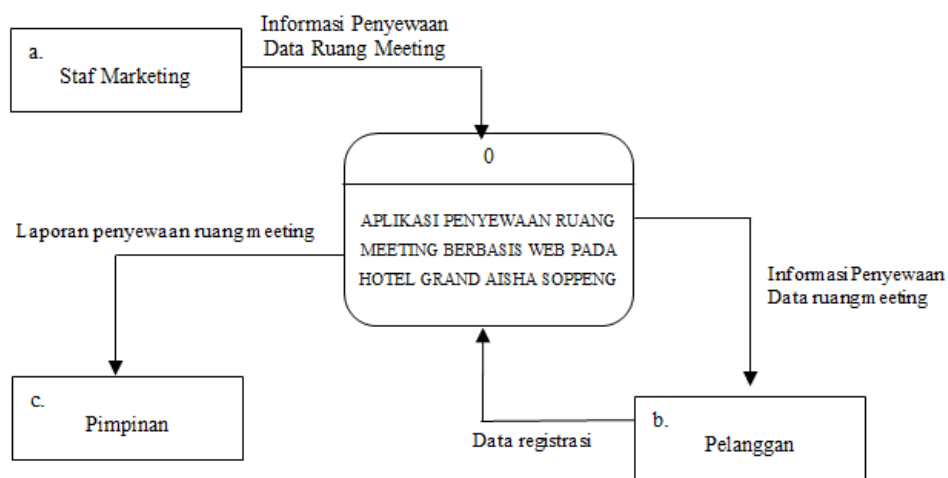




Gambar 1. Diagram Sistem Lama

b. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang memperlihatkan sistem sebagai suatu proses yang berinteraksi dengan lingkungan dimana ada pihak luar atau lingkungan yang memberi masukan dan ada pihak yang menerima keluaran sistem secara garis besar atau sebuah proses global. Diagram konteks aplikasi penyewaan ruang meeting berbasis web pada Hotel Grand Aisha Soppeng sebagai berikut :



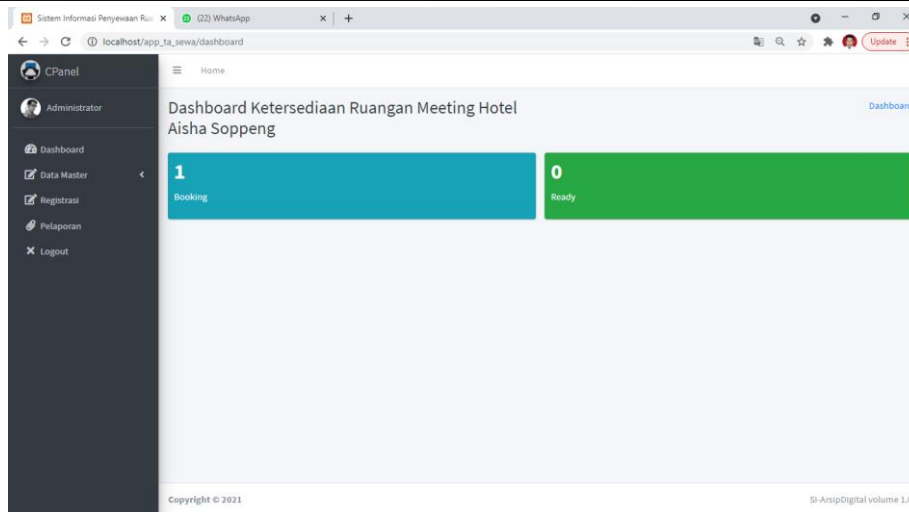
Gambar 2. Diagram Konteks Sistem Baru

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Sistem

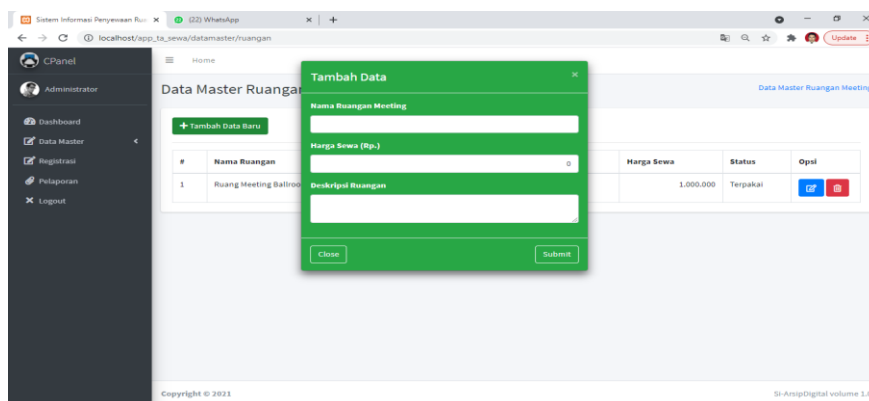
Software sistem informasi penyewaan ruang meeting di Hotel Grand Aisha Soppeng dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan software database MySQL. Berikut tampilan implementasi sistem :

a. Tampilan Utama Sistem Informasi Penyewaan Ruang Meeting



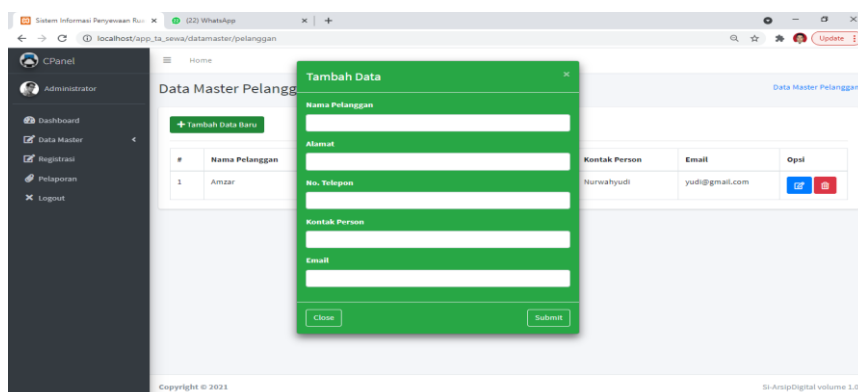
Gambar 3. Tampilan utama atau Home

b. Tampilan Pengolahan Data Ruangan



Gambar 4. Tampilan pengolahan data ruangan

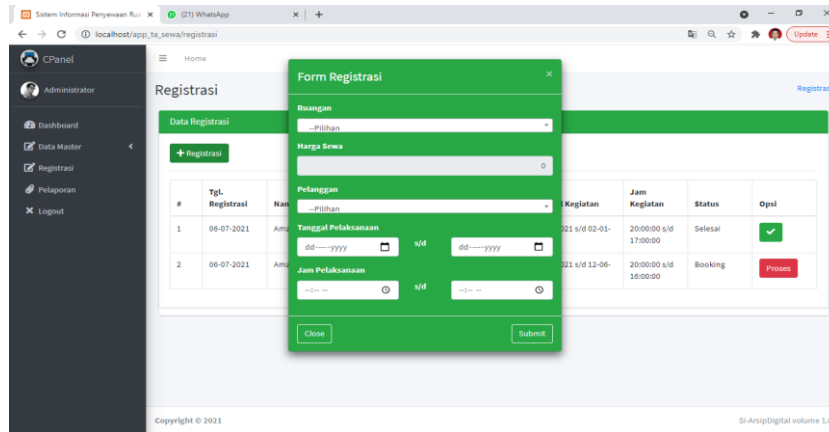
c. Tampilan Pengolahan Data Pelanggan



Gambar 5. Tampilan pengolahan data pelanggan

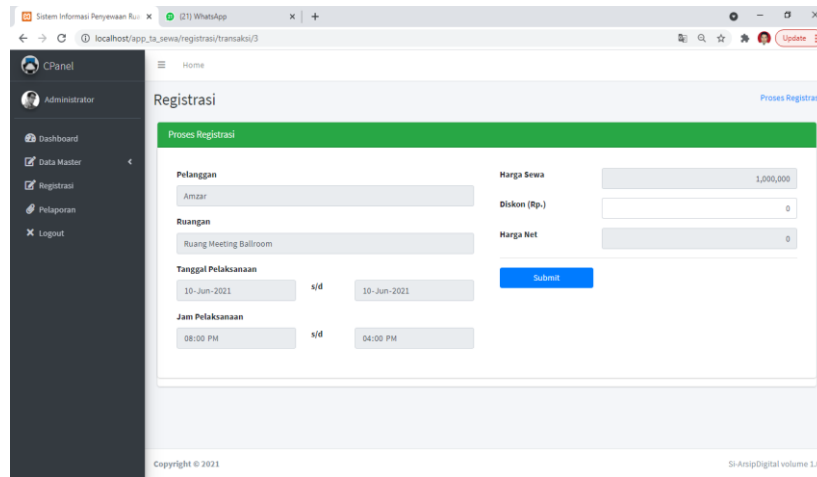


d. Tampilan Form Data Registrasi



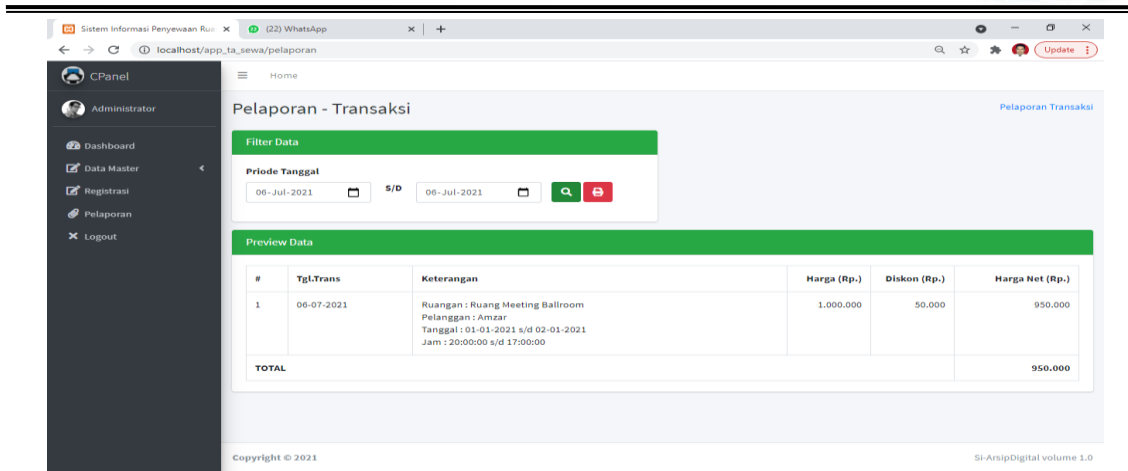
Gambar 6. Tampilan form data registrasi

e. Tampilan Form Pengolahan Data Transaksi



Gambar 7. Tampilan form pengolahan data transaksi

f. Tampilan Form Cetak Laporan Transaksi

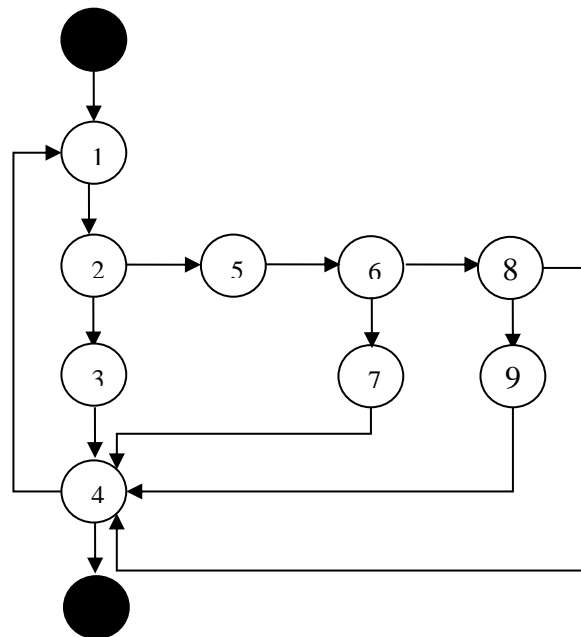


Gambar 8. Tampilan form cetak laporan transaksi



2. Pengujian Sistem

a. Pengujian Pengolahan Data Ruangan



Gambar 9 Flowgraph data kategori

Berdasarkan flowgraph penginputan data ruangan, maka dapat dilakukan proses perhitungan sebagai berikut:

- Flowgraph mempunyai 5 region
- Untuk menghitung cyclometric complexity $V(G)$

Edge(E) = 12, Node (N) = 9, maka:

$$\begin{aligned} V(G) &= E - N + 2 \\ &= 12 - 9 + 2 \\ &= 5 \end{aligned}$$

- Untuk menghitung cyclometric complexity $V(G)$

Predicate Node(P) = 4, maka:

$$\begin{aligned} V(G) &= P + 1 \\ &= 4 + 1 = 5 \end{aligned}$$

- Path – path yang terdapat pada flowgraph input data ruangan yaitu:

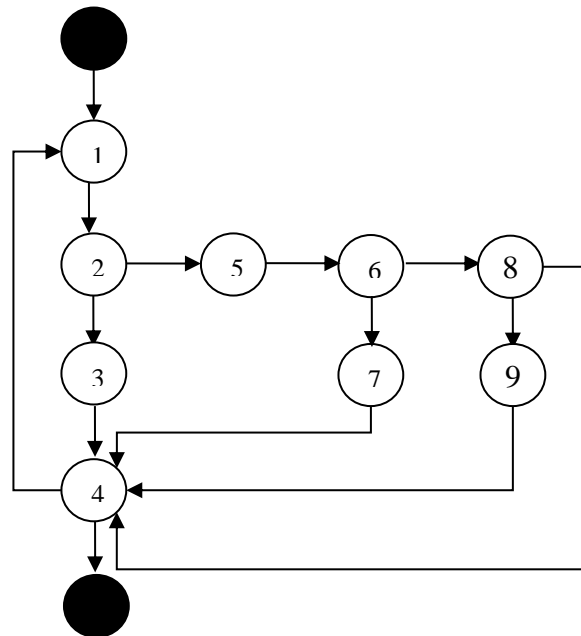
- 1,2,3,4
- 1,2,3,4,1,2,3,4
- 1,2,5,6,7,4
- 1,2,5,6,8,9,4
- 1,2,5,6,8,4

Berdasarkan flowgraph penginputan data ruangan, diperoleh hasil:

- Jumlah region = 5
- Jumlah $V(G)$ berdasarkan edge dan node = 5
- Besarnya *Cyclometric Complexity* berdasarkan predicate node = 5



b. Pengujian Pengolahan Data Pelanggan



Gambar 10. Flowgraph data pelanggan

Berdasarkan flowgraph penguinputan data pelanggan, maka dapat dilakukan proses perhitungan sebagai berikut:

- a. Flowgraph mempunyai 5 region
- b. Untuk menghitung cyclometric complexity $V(G)$
Edge(E) = 12, Node (N) = 9, maka:
 $V(G) = E - N + 2$
 - i. = 12 - 9 + 2
 - ii. = 5
- c. Untuk menghitung cyclometric complexity $V(G)$
Predicate Node(P) = 4, maka:
 $V(G) = P + 1$
 - i. = 4 + 1 = 5
- d. Path – path yang terdapat pada flowgraph input data pelanggan yaitu:
 - 1,2,3,4
 - 1,2,3,4,1,2,3,4
 - 1,2,5,6,7,4
 - 1,2,5,6,8,9,4
 - 1,2,5,6,8,4

Berdasarkan flowgraph penguinputan data pelanggan, diperoleh hasil:

- Jumlah region = 5
- Jumlah $V(G)$ berdasarkan edge dan node = 5
- Besarnya *Cyclometric Complexity* berdasarkan predicate node = 5



KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian di Hotel Grand Aisha, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan sistem penyewaan ruang meeting di Hotel Grand Aisha berbasis web ditujukan untuk mempermudah pengolahan data dan penyajian informasi transaksi penyewaan di Hotel Grand Aisha.
2. Sistem Informasi yang dihasilkan dari perancangan sistem penyewaan ruang meeting berbasis web untuk Hotel Grand Aisha dapat digunakan untuk pengolahan data dan penyajian informasi transaksi penyewaan ruang meeting yang lebih cepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, 26 Januari 2020, *Pengertian Perangkat Lunak Menurut Ahli*, <https://www.yuksinau.id/perangkat-lunak-menurut-ahli>, diunduh pada tanggal 12 April 2020
- Hakim, Rachmad S. dan Sutarto . *Mastering Java*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2009
- Haviluddin, 2009, *Memahami Penggunaan Diagram Arus Data*, Jurnal Informatika Mulawarman, Samarinda
- HM, Jogyanto, Ph.D, 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- HM, Jogyanto, Ph.D, 2018. *Pengenalan Komputer*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul., dan Terra CH. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul , 2002. *Pemrograman Web Mencakup : HTML , CSS , JAVASCRIPT & PHP*, Andi Offset, Yogyakarta
- Ladjamudin, Al-Bahra, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Nafisah, Syifaun.2003. *Grafika Komputer*. Penerbit Graha Ilmu, Jakarta
- Nugroho, Bunafit . *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL Dengan Dreamweaver MX (6, 7, 2004) dan 8*, Gava Media, Yogyakarta, 2008
- Soetam Rizky, 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (software ReEngineering)*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta.
- Sri Widiyanti, S.Kom., 2000, *Basis Data*. Jakarta