SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM C2157201072
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM C2157201072
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rosmiati, M.Kom	Norhayati, M.Pd.
NIK. 197810102005003	NIK. 198805222011004

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Proposal Tugas Akhit ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 07 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

1. Deden Andriawan, M.Kom ..... 
   Ketua
2. Rosmiati, M.Kom .....
   Sekretaris
3. Norhayati, M.Pd. .....
   Anggota

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....**Error! Bookmark not defined.**
PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR..... vii
DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah..... 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 2
1.5 Sistematika Penulisan..... 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Kajian Teori..... 5
2.2 Penelitian yang Relevan 19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 22
3.1 Tinjauan Umum..... 22
3.2 Jenis Penelitian 23
3.3 Desain Penelitian..... 24
3.4 Instrumen Penelitian..... 25
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 27
3.6 Analisis Kebutuhan 30
3.7 Desain Sistem 32
3.9 Jadwal Penelitian..... 64

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 20
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras 30
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna sistem 31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak 31
Tabel 3.4 Tabel *user* 55
Tabel 3.5 Tabel Buku Tamu 56
Tabel 3.6 Tabel Kamar 57
Tabel 3.7 Tabel Layanan 59
Tabel 3.8 Tabel layanan_kategori 60
Tabel 3.9 Tabel transaksi_layanan 61
Tabel 3.10 Tabel kamar_tipe 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Mode *Waterfall* 8
Gambar 2.2 Simbol – simbol *Use Case Diagram* 11
Gambar 2.3 Simbol *Activity Diagram* 13
Gambar 2.4 Simbol – simbol *Squence Diagram* 14
Gambar 2.5 Simbol *Class Diagram* 16
Gambar 2.6 Logo *Balsamiq Mockup* 18
Gambar 2.7 Logo *Notpad++* 18
Gambar 2.8 Logo PHP (*Hypertext Preprocessor*) 19
Gambar 3.1 *Flowchart* Desain Penelitian 24
Gambar 3.2 Desain Halaman *Login* 32
Gambar 3.3 Desain Halaman *Dashboard* 33
Gambar 3.4 Desain Halaman *Check In* 34
Gambar 3.5 Desain Halaman *Check Out* 35
Gambar 3.6 Desain Halaman *Room Services* 35
Gambar 3. 7 Desain Halaman Kamar 36
Gambar 3.8 Desain Halaman Layanan 37
Gambar 3.9 Desain Halaman Buku Tamu 38
Gambar 3.10 Desain Halaman *User* 39
Gambar 3.11 *Use Case Diagram* Wisma Teratai 40
Gambar 3.12 *Activity Diagram Login* 41
Gambar 3.13 *Activity Diagram Check In* 42
Gambar 3.14 *Activity Diagram Check Out* 43
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Lihat Tamu 44
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Tambah Tamu 45
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Pesan Layanan Produk 46
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Pembersihan Kamar 47
Gambar 3.19 *Sequence Diagram Login* 48
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Buku Tamu 49
Gambar 3.21 *Sequence Diagram Check In* 50
Gambar 3.22 *Sequence Diagram Check Out* 51
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Pesan Layanan / Produk 52
Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Pembersihan Kamar 53
Gambar 3.25 *Class Diagram* Wisma Teratai 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Lembar Pengujian
Lampiran 9 Lembar Kuesioner
Lampiran 10 Dokumentasi
Lampiran 11 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 12 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Artinya, bahwa teknologi merupakan keseluruhan yang secara rasional mengarah pada ciri efisiensi dalam setiap kegiatan usaha.

Dengan adanya teknologi di zaman sekarang, membuat peluang usaha penginapan terbuka lebih luas, dan akan mempermudah kinerja para wirausaha tersebut, oleh karena itu pada kasus ini penulis akan memilih penelitian dan mengobservasi penginapan salah satunya di Wisma Teratai.

Saat melakukan wawancara di wisma tersebut penulis menemukan kasus kendala dimana sistem yang sedang berjalan sekarang masih menggunakan sistem manual, saat ingin melakukan transaksi masih menggunakan alat bantu perhitungan, dan saat mengisi data tamu yang ingin menginap masih menggunakan tulis tangan di Wisma Teratai tersebut.

Oleh karena itu penulis berencana akan membuatkan Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop, dimana sistem tersebut akan membantu mengurangi tenaga kerja yang masih menggunakan sistem manual.

Wisma Teratai Merupakan wisma yang berada di Kota Palangka Raya, tempat penginapan ini dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti parkiran, listrik air lancar, *wifi*, kamar mandi dalam, tempat tidur, lemari, *tv*, *ac* dan lainnya. wisma teratai menawarkan kamar dengan harga yang murah dan bagus

sehingga menjadi salah satu rekomendasi wisma dan penginapan yang paling disarankan di Kota Palangka Raya. wisatawan, keluarga, dan pekerja. Kamar wisma ini bisa di pesan harian, mingguan dan bulanan. Wisma Teratai beralamat di Jl. Bakut No.17, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, dimana usaha tersebut dijalankan oleh bapak Grie Lody Sino dan keluarganya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah "Bagaimana cara membuat sistem transaksi pembayaran wisma teratai berbasis desktop ?".

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pelaksanaannya lebih mengarah kepada maksud dan tujuan penulisan, maka dilakukan pembatasan permasalahan :

a. Sistem yang dibuat adalah sistem transaksi pembayaran
b. Sistem ini memiliki transaksi pembayaran, infomasi kamar kosong dan infromasi data tamu yang menginap.
c. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP, dan *Mysql*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari pembuatan "Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop" adalah Membuatkan sistem transaksi untuk mempermudah admin dan mengelola data kamar yang masih kosong.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan "Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop" ini adalah :

a. Bagi Wisma Teratai untuk mepermudah melakukan transaksi dan mengetahui data tamu yang sudah memesan kamar.
b. Bagi Peneliti Sebagai proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan, daya fikir, serta kemampuan untuk menerapkan ilmu yang telah di dapat di bangku perkuliahan.
c. Bagi STMIK Palangkaraya Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan permasalahan masing-masing yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan terdiri dari latar belakang masalah perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan .

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, atau gambaran umum produk serta data yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Selain itu terdapat desain sistem yang digunakan juga dibahas pada bab ini yaitu: desain proses, desain interface/antarmuka, dan desain basis data.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan dan saran bagi siapa saja yang berniat membuat atau mengembangkan aplikasi serupa serta hasil analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan dan saran bagi siapa saja yang berniat membuat atau mengembangkan aplikasi serupa serta hasil analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Sistem Transaksi

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional dengan satuan fungsi dan tugas khusus yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu (Fatansyah, 2015).

Transaksi adalah kegiatan yang terjadi di dunia bisnis yang di dalamnya tidak hanya ada kegiatan jual beli, penerimaan, dan pembayaran, tetapi juga kegiatan lain yang berkaitan dengan kerugian yang berpengaruh terhadap transaksi dan bisa diukur dengan uang (Mursyidi, 2019).

Kesimpulannya adalah sistem transaksi merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mencatat data pembayaran berupa nota dalam berbagai proses operasional bisnis.

b. Pembayaran

Pembayaran merupakan mekanisme penggunaan, penerimaan mata uang sesuai nominal transaksi yang telah di sepakatkan antar pengusaha dan costumer untuk memenuhi kewajiban yang nantinya akan dikumpulkan melalui transaksi pembayaran antar perorangan (Pohan, 2011).

Pembayaran adalah penyerahan uang secara sukarela atau yang setara atau barang berharga oleh satu pihak ke pihak lain sebagai imbalan

atas barang atau jasa yang disediakan oleh mereka, atau untuk memenuhi kewajiban hukum (*Encyclopedia*, Sistem Pembayaran, 2020).

Kesimpulannya adalah pembayaran merupakan kegiatan penyerahan mata uang antar penjual dan pembeli.

c. Wisma

Wisma merupakan perusahaan yang menyewakan ruangan atau kamar untuk menginap dalam jangka waktu tertentu, termasuk dalam pengertian ini adalah Hotel, Motel, Losmen, Wisma Pariwisata (Wahono, 2017).

Wisma merupakan Bangunan untuk tempat tinggal, kantor atau kumpulan rumah, kompleks perumahan, permukiman yang di peruntukkan untuk menunjang urusan atau kegiatan pada bidang tertentu (Kbbi, 2016).

Kesimpulannya adalah wisma merupakan tempat penginapan yang sudah dilengkapi dengan perabotan yang dibutuhkan oleh para tamu.

d. Berbasis Desktop

Desktop *application* atau aplikasi desktop adalah aplikasi berbasis desktop merupakan aplikasi yang dijalankan pada masing-masing komputer atau klien. Aplikasi berbasis desktop harus diinstal terlebih dahulu ke dalam komputer agar dapat digunakan (Dariyanto, 2020).

Desktop *Application* atau Aplikasi Berbasis Desktop merupakan suatu aplikasi atau *software* milik desktop (PC dan laptop) yang mampu beroperasi tanpa terhubung dengan koneksi internet (*offline*). Untuk menggunakannya, *user* harus menginstalnya terlebih dahulu di sistem operasi pada laptop maupun komputer (Markbro, 2020).

Kesimpulannya adalah Desktop merupakan aplikasi atau sistem berupa *offline* yang hanya bisa di gunakan di perangkat setempat.

2.1.2 Teori Penelitian yang Digunakan

a. *Research and Development*

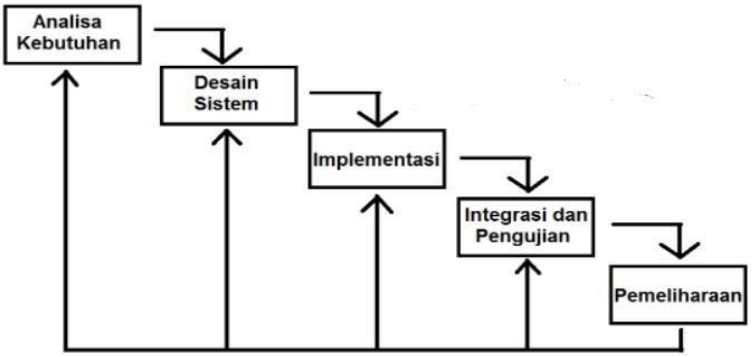
Research and development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dari hasil produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk perangkat keras dan perangkat lunak melalui metode dan dilakukan melalui analisis kebutuhan. Setelah proses analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan proses pengembangan lalu diakhiri dengan proses evaluasi (*Encyclopedia*, *Research and Development*, 2022).

Untuk mengembangkan sebuah sistem aplikasi dibutuhkan sebuah model pengembangan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak yaitu model pengembangan sekuensial linier atau model *Waterfall*.

2.1.3 Teori Pemodelan yang Digunakan

a. *Waterfall*

Model air terjun (*waterfall*) adalah model sekuensial linier (*sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuential atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Oktaviani, 2018). Berikut adalah gambar model air terjun dapat di lihat pada gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Tahapan Mode *Waterfall*

Sumber: Oktaviani, (2018)

b. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Layanan sistem, kendala dan tujuan di tetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Dalam analisis sistem metode yang digunakan adalah metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency,* dan *Service*). Fungsi analisis sendiri digunakan untuk sebagai suatu pemahaman tentang kebutuhan perangkat lunak, fungsi-fungsi untuk kerja, dan antar muka yang diperlukan. Analisis sering digunakan pada sistem informasi yang lama, karena dari analisis ini akan di dapatkan beberapa masalah utamanya.

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian PIECES Berikut langkah-langkah analisis yang ada pada PIECES :

1) Analisa Kinerja (*Performance*)

Dalam tahap analisa ini diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap.

2) Analisa Informasi (*Information*)

Analisa terhadap kemampuan dari sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang sangat bermanfaat untuk menghasilkan solusi atas masalah yang sedang terjadi.

3) Analisa Ekonomi (*Economy*)

Dalam proses analisa ini selalu berkaitan mengenai persoalan ekonomi yang berkaitan dengan masalah biaya.

4) Analisa Keamanan (*Control*)

Analisa ini dilakukan untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah atau mendeteksi kesalahan dari sistem, menjamin keamanan dan kerahasiaan data.

5) Analisa Efisiensi (*Eficiency*)

Dalam langkah analisis ini bagaimana menghasilkan output atau luaran yang sebanyak-banyaknya dengan input yang seminimal mungkin. Karena jika input dilakukan secara berlebihan akan membuat sistem tidak berjalan dengan efisien.

6) Analisa Pelayanan (*Services*)

Tahapan analisa ini untuk menilai suatu sistem mengenai layanan yang disediakan atau diberikan oleh sistem.

c. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan. perangkat lunak Dari tahap

analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan . Untuk pemodelan sistemnya penulis menggunakan UML (*Unifed Modelling Language*).

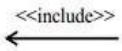
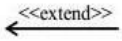
UML merupakan kesatuan dari bahasa permodelan yang dikembangkan *oleh Booch, Object Modeling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Enginnering* (OOSE).

Simbol yang terdapat dalam metode UML antara lain sebagai berikut :

1) *Use Case Diagram*

Diagram *Use case* adalah teknik untuk merekam persyaratan tungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri,dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use case* diagram menampilkan *actor* mana yang menggunakan *use case*, *use case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara *actor* dan *use case*.

Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, meng-*create* sebuah daftar pengeluaran, dan sebagainya. *Use case* diagram membantu dalam menyusun *requirement* sebuah sistem mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem. Simbol *Use case* dapat dilihat pada gambar 2.2

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*
	*Use case* : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	*Association* : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 2.2 Simbol – simbol *Use Case Diagram*

Sumber: Nugroho, (2010)

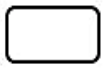
2) *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika *procedural*, proses bisnis. dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, *activity* diagram memainkan peran mirip diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara notasi diagram alir adalah *activity* diagram mendukung *behavior paralel*. *Node* pada sebuah *activity* diagram disebut sebagai *action*. sehingga diagram tersebut menampilkan sebuah *activity* yang tersusun dari *action*.

Activity diagram merupakan *state* diagram khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di

trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Sebuah *activity* dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. *Activity* menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use cas*e menggambarkan bagaimana *actor* menggunakan sistem untuk melakukan *activity*. *Activity* diagram juga banyak digunakan mendefinisikan hal hal sebagai berikut :

a) Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan *activity* yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
b) Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap *activity* dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
c) Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
d) Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

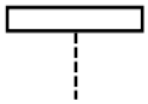
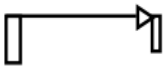
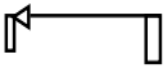
Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem,aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Gambar 2.3 Simbol *Activity Diagram*

Sumber: *Satzinger Jackson & Burd* (2012)

3) Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu uniuk menggambarkan *sequence* diagram maka harus diketahui objek - objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode metode yang dimiliki kelas yang di instanisasi menjadi objek itu. Membuat *sequence* diagram juga dibutuhkan untuk melihat *scenario* yang ada pada *use case* diagram.

Simbol	Nama	Keterangan
	*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

Gambar 2.4 Simbol – simbol *Squence Diagram*

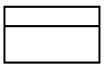
Sumber: Bayu Ardi (2018)

4) Class Diagram

Class Diagram merupakan himpunan dari objek objek yang sejenis. *Class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. *Diagram* kelas dibuat agar pembuat program membuat kelas - kelas sesuai rancangan agar perancangan dan perangkat lunak sinkron. Pembuat program dapat membuat kelas - kelas dalam program perangkat lunak sesuai pada perancangan diagram kelas apabila kelas - kelas yang ada pada struktur sistem melakukan fungsi – fungsi nya sesuai dengan kebutuhan sistem. Didalam suatu

diagram kelas sebaiknya memliki struktur kelas yang baik dengan jenis - jenis kelas sebagai berikut :

a) Kelas main
b) Kelas yang menangani tampilan sistem (*View*) Kelas yang fungsi awalnya dieksekusi ketika sistem dijalankan.
c) Kelas yang diambil dari pendefinisian (*Controller*) Kelas yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak atau disebut juga kelas proses. Kelas ini menangani fungsi-fungsi yang diambil dari pendefinisian *use case*. Kelas yang Diambil dari Pendefinisian Data Kelas yang digunakan untuk merubah data menjadi sebuah kesatuan yang akan diambil ataupun disimpan ke dalam sebuah basis data. Gambar 2.5 menunjukkan simbol - simbol yang terdapat pada *Class diagram*.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk *(ancestor)*.
2		*Nary Accociation*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.
5		*Realzation*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh mana objek.
6		*Dependency*	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

Gambar 2.5 Simbol *Class Diagram*

Sumber: Anita Lasmaria (2020)

d. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

e. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan menggunakan pengujian *Black Box Testing*. *Black-Box testing* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang memungkinkan *engineers* untuk

memperoleh set kondisi input yang sepenuhnya akan melaksanakan persyaratan fungsional untuk sebuah program.

f. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru. elemen data dan *field*.

Misalnya nama, alamat, nomor pegawai dan gaji adalah atribut entitas pegawai. Sebuah atribut atau kombinasi atribut yang mengidentifikasikan satu dan hanya satu instansi suatu entitas disebut kunci utama atau pengenal. Misalnya nomor pegawai adalah kunci utama untuk pegawai.

g. Basis Data

Basis data adalah item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan skema atau struktur terntentu yang dapat di simpan dalam perangkat keras (*hardware*) dan dengan menggunakan perangkat lunak dalam manipulasi untuk kegunaan tertentu (Ginantara, 2020).

2.1.4 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

a. *Balsamiq Mockup*



Gambar 2.6 Logo *Balsamiq Mockup*

Sumber: *Balsamiq* (2020)

Balsamiq Mockup merupakan salah satu jenis model yang lincah yang dapat dugunakan untuk memperesentasikan persyaratan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yaitu pengguna dan pengembang aplikasi (Bambang Hadi Purnomo, 2020).

b. *Notepad* ++



Gambar 2.7 *Logo Notpad*++

Sumber: *Notepad* ++ (2023)

Notepad plus-plus adalah sebuah teks editor yang sangat berguna bagi setiap orang dan khususnya bagi *developer* dalam membuat program (*Madcoms*, 2016).

Perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan pada peningkatan kemampuan sebuah program *text editor*, lebih dari sekedar program

Notepad bawaan *Windows Notepad++* bisa mengenal tag dan kode dalam berbagai bahasa pemrograman. Fitur pencarian tingkat lanjut dan pengeditan teks yang tersedia juga cukup ampuh, sangat membantu tugas seorang programmer atau *developer* dalam menyelesaikan skrip kode programnya.

c. *Php* (*Hypertext Preprocessor*)



Gambar 2.8 Logo PHP (Hypertext Preprocessor)

Sumber: (Blackfire.io, 2022)

Php adalah bahasa *server side* s*cripting* yang menyatu dengan html untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena php merupakan *server side scripting* maka sintaks dan perintah - perintah php akan dieksekusi di*server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format html (Koroh, 2018).

2.2 Penelitian yang Relevan

Peneliti mencoba untuk menguraikan dan menjelaskan dari beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis yang dipaparkan dalam bentuk kajian penelitian yang relevan yang dapat dilihat pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1.	Mifta Sigit Rahmawati , Abdilah Rahmi Purnamasari/ 2018	Perancangan Sistem Informasi Penginapan Berbasis Desktop di Penginapan A2hay Sorong Papua Barat	Penelitian ini telah berhasil membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi Penginapan Berbasis Desktop, sehingga pencatatan data tamu, data layanan, data transaksi lebih rapi dan terjaga dengan baik. Pembuat laporan, baik daftar tamu, laporan kamar kosong, sistem transaksi, dapat di akses dengan rinci dan cepat
2.	Gensa Rachmah Sumesta , Raden Erwin Gunadhi Rahayu/2020	Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Barang dan Reservasi Wisma Yasmin Berbasis Web	Hasil yang diharapkan dari adanya pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolan Barang dan Reservasi ini adalah sebuah sistem terkomputerisasi yang dapat membantu mempermudah dan mempercepat dalam penginputan data tamu, dan data transaksi hingga pembuatan laporan, dimana dengan sistem tersebut dapat mempermudah pengerjaan kasir atau petugas wisma.
3.	Rahma Dwi Cahyani	Implementasi Aplikasi Manajemen Mes (AMM) Berbasis Web	Aplikasi Manajemen Mes memiliki tampilan menarik, sangat mudah digunakan, sangat membantu relokasi

	, Hendrik Setyo Utomo/2021		kamar, sangat sesuai dengan desain diusulkan, sangat terorganisir kamar karyawan, sangat sesuai data yang telah dimasukkan dan password dapat disembunyikan sangat sesuai

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Wisma Teratai adalah sebuah tempat penginapan yang dibangun oleh bapak Grie Lody Sino bersama keluarga beliau pada tanggal 12 januari 2017, wisma teratai beralamat di Jl. Bakut No.17, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya. Wisma teratai dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti parkiran, listrik air lancar, *wifi*, kamar mandi dalam, tempat tidur, lemari, *tv, ac*. wisma teratai menawarkan kamar dengan harga yang murah dan bagus sehingga menjadi salah satu rekomendasi wisma dan penginapan yang paling disarankan di Kota Palangka Raya. Wisma Teratai cocok untuk para wisatawan, keluarga, dan pekerja.

Wisma teratai memiliki delapan kamar, dan tiap kamar ini bisa di pesan harian, dan bulanan. Masing – masing kamar memiliki harga dan fasilitis yang bervariasi, dimulai dari harga yang perhari yaitu Rp 200.000 *Single Bed* dan Rp 250.000 *Double Bed*, lalu ada yang bulanan dengan harga Rp 2.000.000 perbulan dengan fasilitas yang lengkap, seperti *tv*, kamar mandi, *toilet*, *Ac*, meja, kursi, lemari, cermin, *wifi*, kulkas, ranjang tidur dan sudah termasuk sarapan pagi untuk satu orang, dan biasanya kamar ini dipesan oleh para pekerja kontrak dari luar kota, karena mereka membutuhkan ruangan privasi yang nyaman untuk mereka bekerja selama berada di kota Palangka Raya.

Lalu ada yang harga Rp.2.250.000 perbulan dengan fasilitas yang sama untuk dua orang. Lalu ada kamar yang seharga Rp.2.500.000 perbulan dengan fasilitas yang sama untuk 3 - 4 orang, dan kamar ini biasanya digunakan untuk

satu keluarga. Wisma teratai juga menyediakan layanan seperti makanan, minuman, transportasi, dan *laundry*.

3.2 Jenis Penelitian

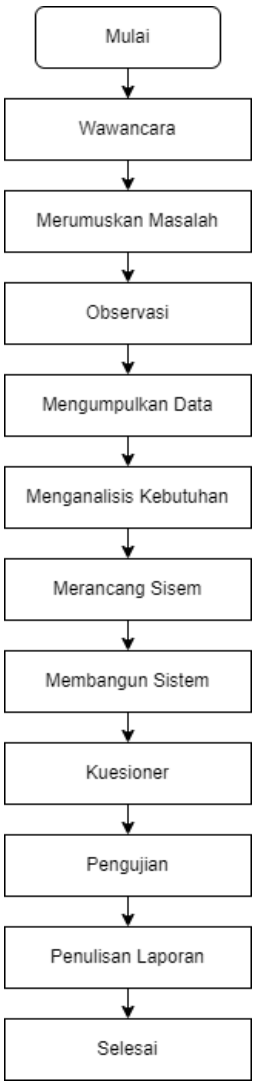
Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah *research and development* yaitu data yang diperoleh dengan mewawancarai kepada pemilik Wisma Teratai mengenai berbagai kendala-kendala yang sering dialami.

Adapaun prosedur pelaksanaan penelitian yang di uraikan sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi Wisma Teratai, serta garis besar tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

a. Merumuskan masalah yang terjadi pada objek penelitian
b. Mengumpulkan data dengan observasi dan dokumentasi
c. Menganalisis data yang sudah di dapatkan oleh penulis
d. Memberikan saran penyelesaian dengan sistem yang baru

3.3 Desain Penelitian

Ada pun Desain penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem transaksi pembayaran dengan cara penulis menemukan hal yang baru seperti hasil penelitian yang dilakukan dari riset dan dikembangkan, menumbuhkan ada perubahan media pengumpulan data tamu dan transaksi, jadi di situ ada perubahan untuk menerapkan media pengumpulan data tamu dan transaksi. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).



Gambar 3.1 *Flowchart* Desain Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen ini merupakan alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan informasi atau data sebagai pencatat informasi yang sudah disampaikan oleh responden dengan menggunakan metode sebagai berikut:

3.4.1 Instrumen Penelitian Wawancara

Dalam melaksanakan wawancara penulis sudah menyiapkan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan seperti :

a. Ceritakan awal mula terbangunya wisma teratai
b. Berapa jumlah kamar yang ada di wisma teratai?
c. Apa saja kendala yang dialami saat mengisi data tamu?
d. Apa saja kendala yang di alami saat pemesanan kamar?
e. Jelaskan kendala yang dialami saat melakukan pembayaran?

3.4.2 Instrumen Penelitian Observasi

Dalam melakukan observasi, penulis dapat mengamati secara langsung objek penelitian agar dapat mencatat data-data yang diperlukan. Penulis akan melakukan beberapa observasi yang ada dibawah ini :

a. Melakukan observasi pada petugas Wisma Teratai
b. Melakukan observasi pada pemesanan kamar
c. Melakukan observasi pada data tamu
d. Melakukan observasi pada sistem pembayaran

3.4.3 Instrumen Dokumentasi

Dalam melakukan dokumentasi bertujuan untuk memperoleh foto langsung data dari tempat penelitian yang diperlukan. Penulis akan melakukan beberapa dokumentasi yang ada dibawah ini:

a. Dokumen fisik foto bersama pemilik wisma
b. Dokumen fisik foto catatan pembayaran
c. Dokemen fisik foto Wisma Teratai

3.4.4 Instrumen Kuesioner

Kuesioner akan digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah dibangun oleh Penulis. Adapun kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna dibawah ini sebagai berikut :

a. Halaman *login*
b. Halaman *Dashboard*
c. Halaman *Check In* / *Out*
d. Halaman *Room Service*
e. Halaman Kamar
f. Halaman Layanan
g. Halaman Buku Tamu
h. Halaman *User*
i. Halaman Laporan
j. Halaman *Export Excell*
k. Halaman Pengaturan

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Analisis kelemahan sistem yang dilakukan penulis bertujuan untuk membandingkan sistem lama dengan sistem yang baru guna menghasilkan Perekapan dan transaksi pada Wisma Teratai. Ada pun metode yang digunakan penulis adalah metode PIECES, dimana dengan menggunakan metode ini akan dilakukan analisis secara detail pada kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economic*), kontrol (*control*), analisis efisien (*efficicncy*), dan pelayanan (*service*) dari sistem, Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya dapat ditemukan masalah utamanya Untuk lebih jelasnya lagi mengenai PIECES, di bawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian dari masing- masing komponen PIECES.

a. Analisis Kinerja Sistem (*Performance*)

   Kinerja adalah Suatu kemampuan sistem dalam menyelesaikan tugas dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu yang digunakan untuk menyesuaikan perpindahan pekerjaan.

b. Analisis Informasi (*Information*)

   Informasi merupakan hal penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen marketing dan *user* dapat melakukan langkah selanjutnya Apabila kemampuan sistem informasi baik, maka *user* akan mendapatkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan sesuai dengan yang diharapkan.

c. Analisis Ekonomi (*Economic*)

Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat saat ini banyak perusahaan dan manajemen mulai menerapkan *paperless system* (meminimalkan penggunaan kertas) dalam rangka penghematan. Oleh karena itu dilihat dari penggunaan bahan kertas yang berlebihan dan biaya iklan di media cetak untuk media publikasi, sistem ini dinilai kurang ekonomis.

d. Analisis Pengendalian (*Control*)

Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisa berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang diproses.

e. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisien atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan.

f. Analisis Pelayanan (*Service*)

Peningkatan pelayanan memperhatikan kategori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen, *user*, dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dan suatu sistem informasi.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan penulis secara bertahap dengan memberikan surat permohonan izin penelitian tugas akhir pada pemilik Wisma Teratai setelah itu turun ke lapangan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem yang diterapkan pada saat ini.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan meminta izin dari sumbernya. Setelah itu wawancara yang dilakukan penulis adalah dengan mewawancarai secara langsung pada pemilik wisma teratai, guna mengumpulkan informasi data.

c. Metode Dokumentasi

Bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

d. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data secara tidak langsung yang berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden sesuai dengan permintaan penulis.

3.6 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kebutuhan Pengguna Sistem

Adapun Analisa kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun pada sistem transaksi pembayaran Wisma Teratai adalah :

1) *Login*
2) Informasi Kamar
3) Informasi Keuangan
4) Sistem Transaksi

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam membuat sistem, perangkat keras yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Windows* 11
2	*Processor*	*Intel Core* i5
3	*RAM*	8 GB
4	*Hardisk*	500 HDD

Sementara itu spesifikasi perangkat keras yang sebaiknya digunakan oleh Wisma Teratai untuk menjalankan sistem adalah sebagai bertikut :

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna sistem

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Windows* 8
2	*Processor*	*Intel Core* i3
3	*RAM*	3 GB
4	*Hardisk*	500 HDD

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan oleh penulis dalam membuat sistem ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	*Windows* 11
2	*Xampp* V3.2.2	Perangkat Lunak yang digunakan sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*)
3	*Mysql* 127.0.0.1	Sebagai tempat penyimpanan atau *database* program
4	*Notepad* ++	Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodingan program *web* yang akan dibuat

5	*Balsamic*	Untuk desain *interface*/ tatap muka
6	*Google Chrome*	Untuk menguji sistem

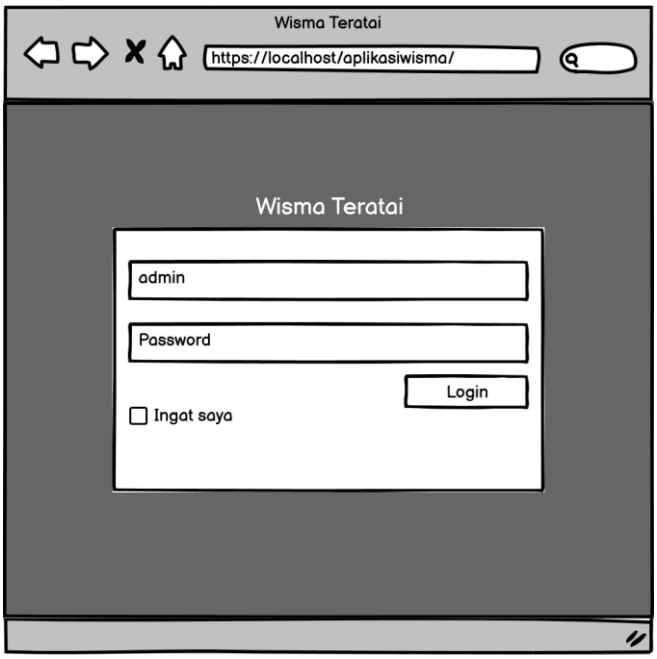
3.7 Desain Sistem

3.7.1 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini penulis akan menerangkan rancangan sistem *interface* pada halaman-halaman didalam sistem transaksi pembayaran Wisma Teratai ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Desain Halaman *Login*

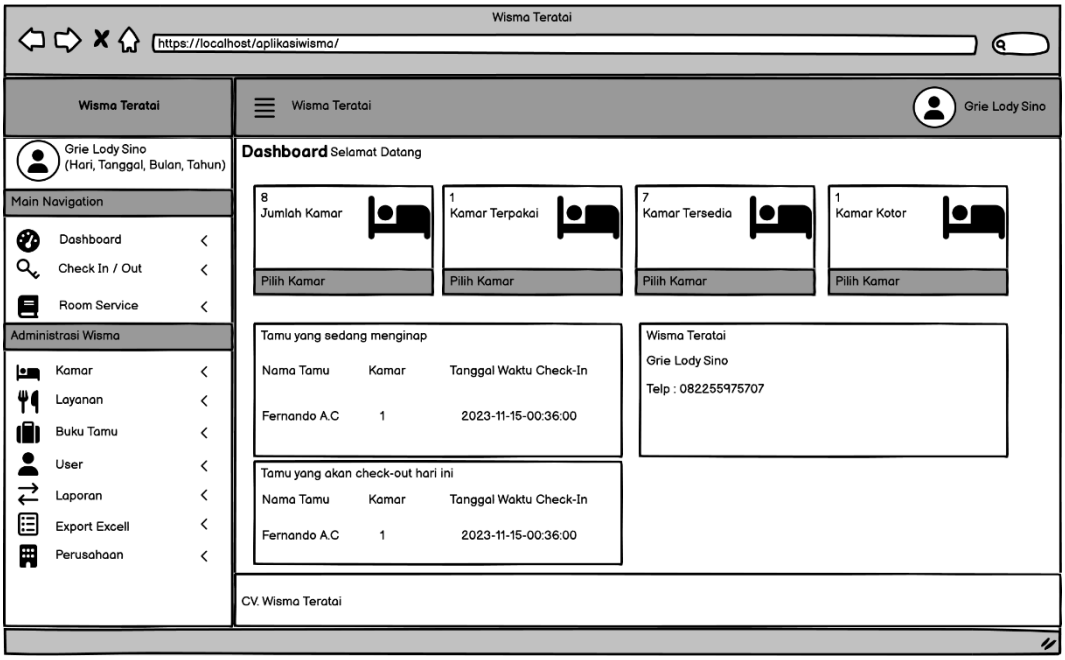
Merupakan halaman awal yang akan di tampilkan saat ingin masuk ke halaman *Dashboard* Wisma Teratai, dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Desain Halaman *Login*

b. Desain Halaman *Dashboard*

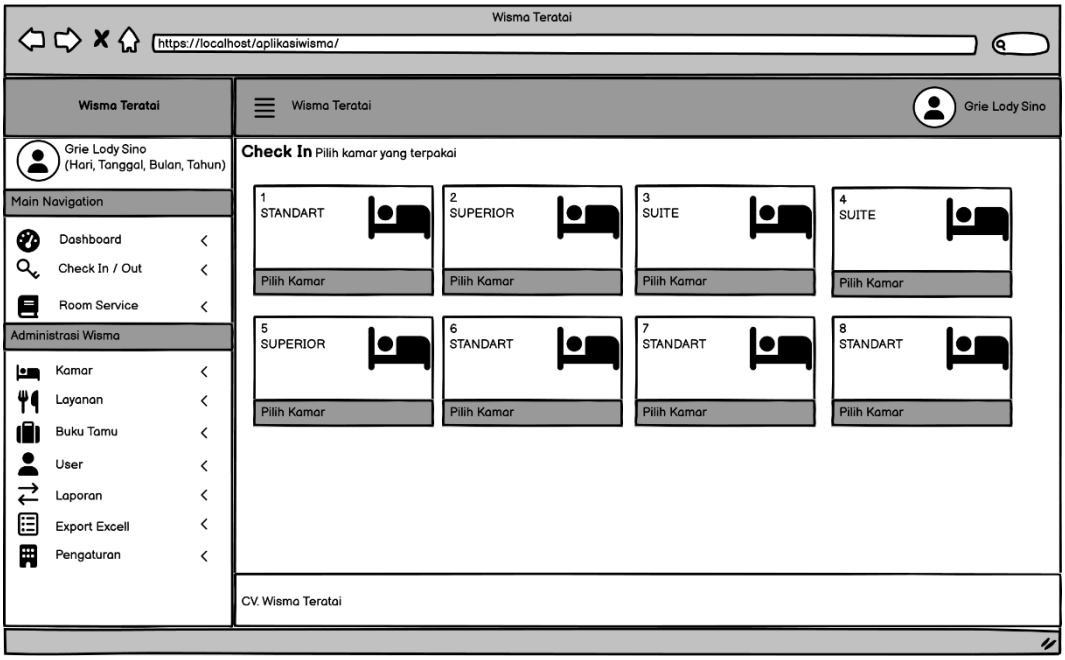
Menampilkan halaman utama, menampilkan informasi kamar, tamu, dan pemilik wisma dapat dilihat pada gambar 3.3



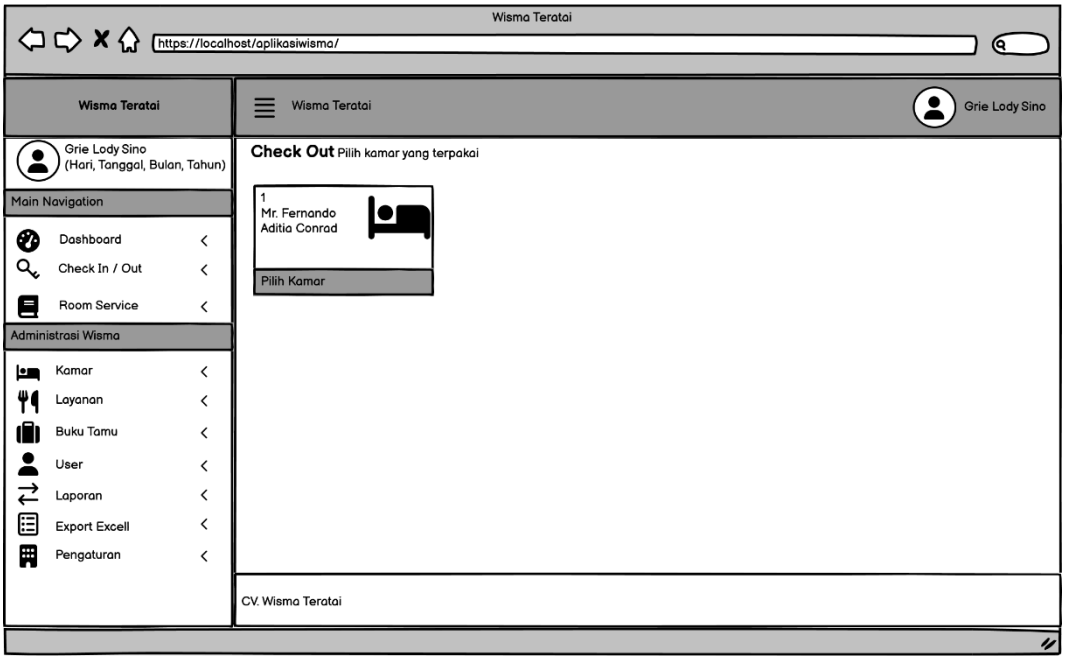
Gambar 3.3 Desain Halaman *Dashboard*

c. Desain Halaman *Check In* / *Check Out*

Menampilkan halaman daftar kamar yang tersedia dan daftar kamar yang akan segera *check out* dapat dilihat pada gambar 3.4 dan gambar 3.5



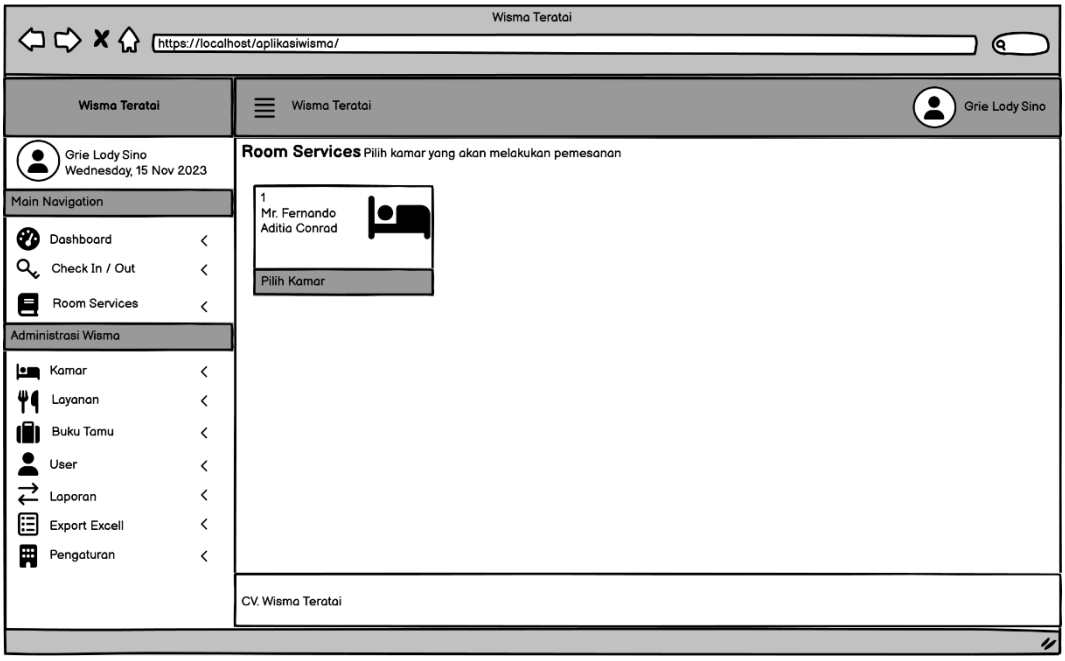
Gambar 3.4 Desain Halaman *Check In*



Gambar 3.5 Desain Halaman *Check Out*

d. Desain Halaman *Room Services*

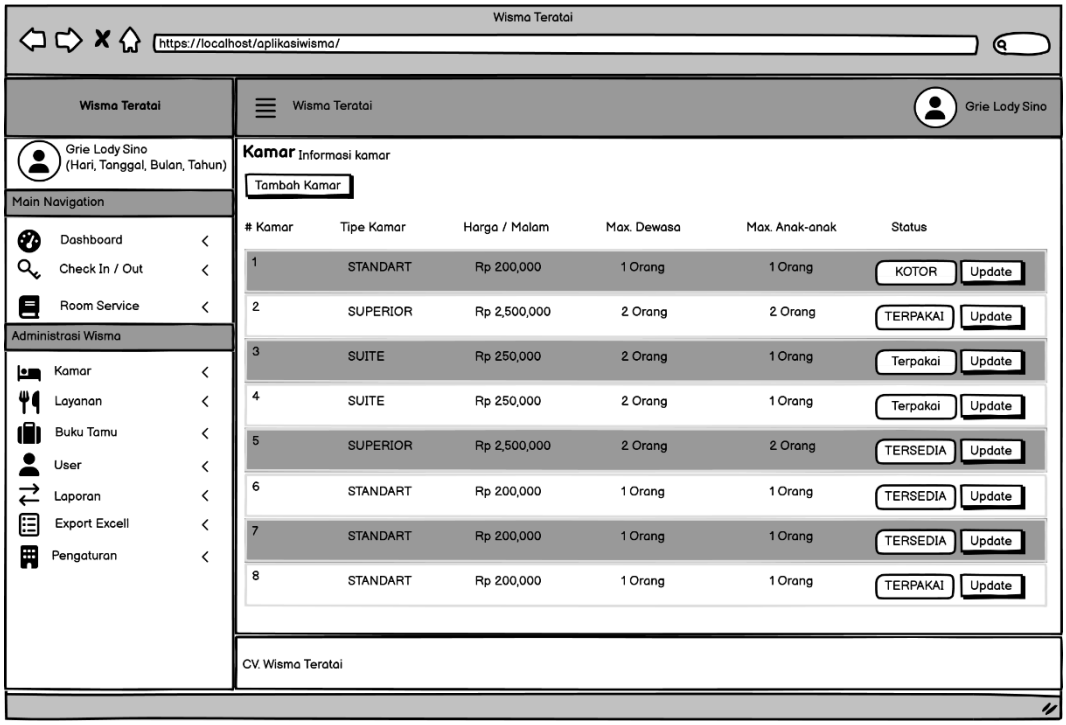
Menampilkan halaman daftar produk dan layanan yang disediakan dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Desain Halaman *Room Services*

e. Desain Halaman Kamar

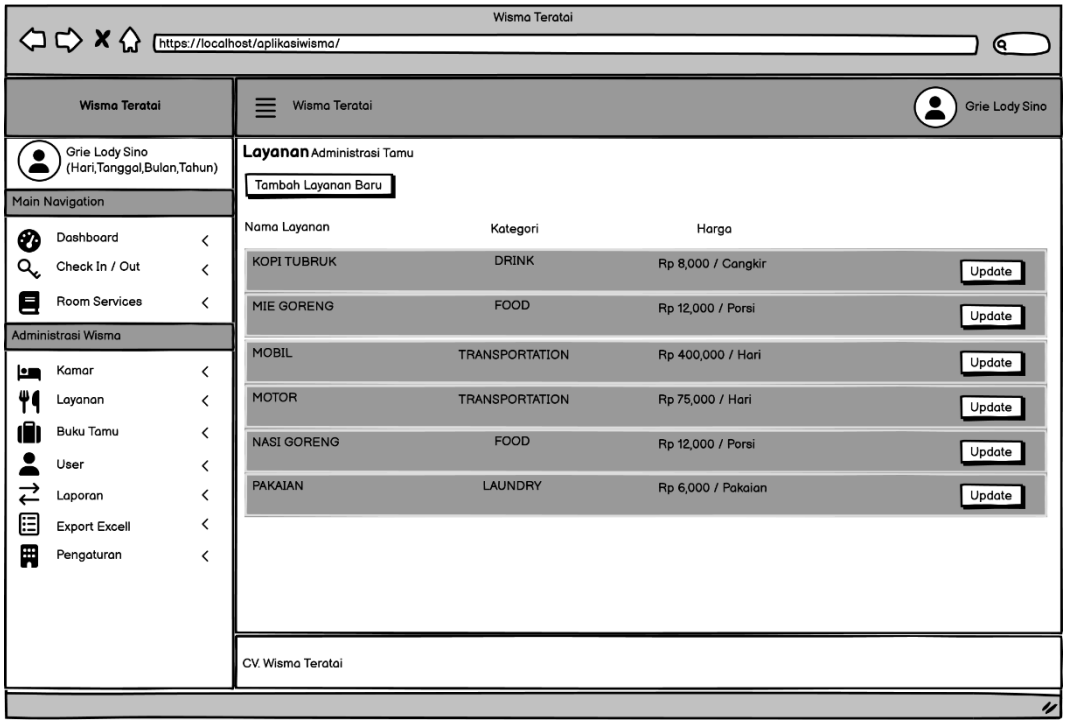
Menampilkan halaman kamar dan menginput data kamar dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3. 7 Desain Halaman Kamar

f. Desain Halaman Layanan

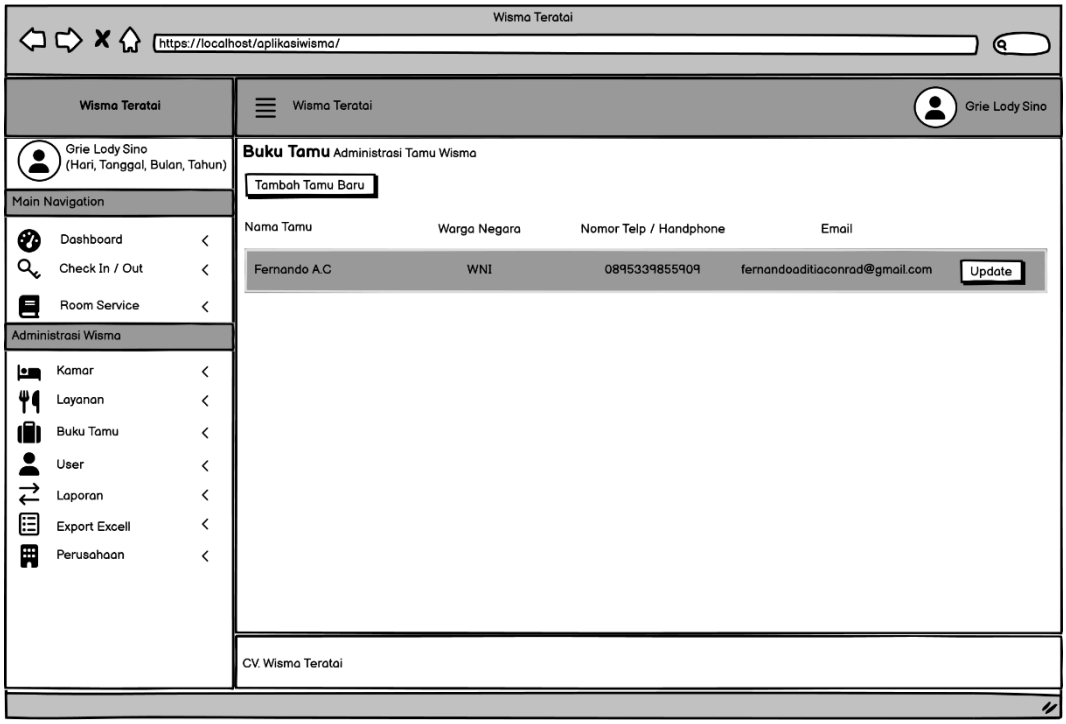
Menampilkan halaman administrasi input data layanan dan produk dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.8 Desain Halaman Layanan

g. Desain Halaman Buku Tamu

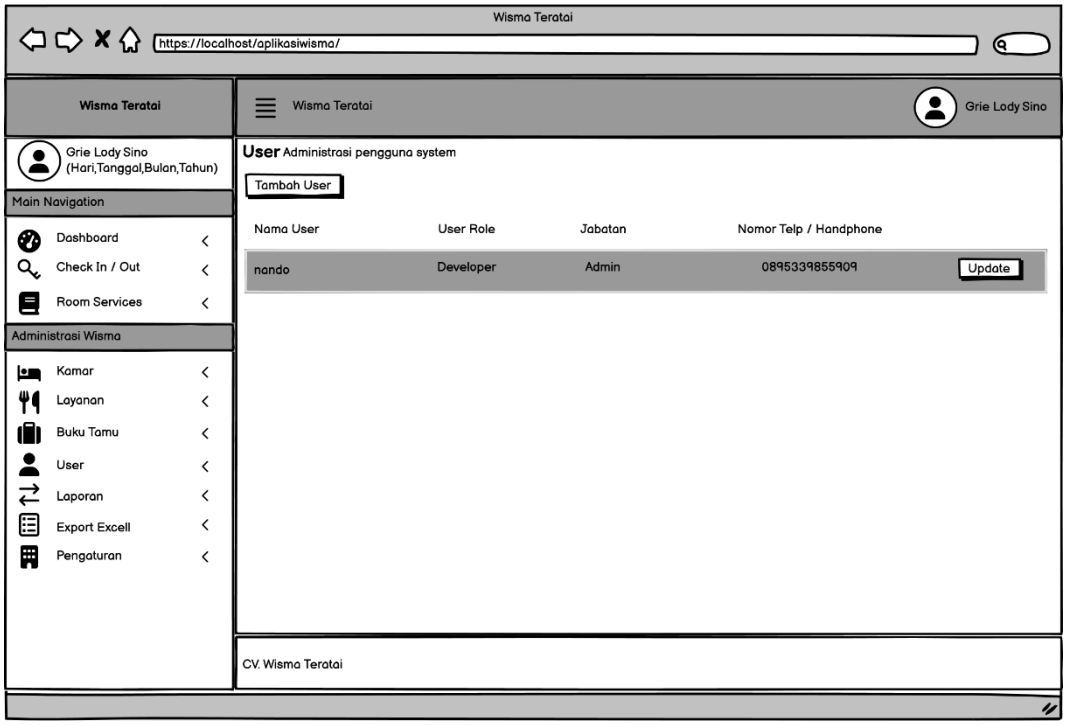
Menampilkan halaman administrasi input data buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.9 Desain Halaman Buku Tamu

h. Desain Halaman *User*

Menampilkan halaman administrasi input data pengguna sistem dapat dilihat pada gambar 3.9



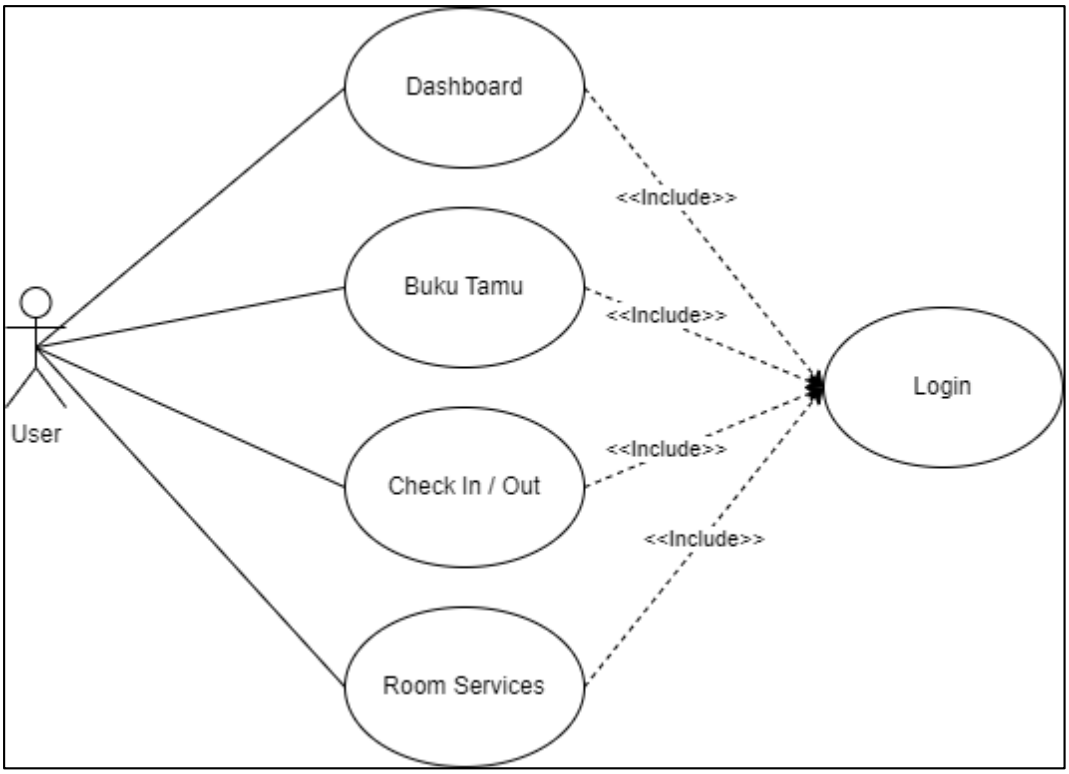
Gambar 3.10 Desain Halaman *User*

3.7.2 Desain Sistem

Penulis menggunakan tiga *Activity diagram* untuk merancang sistem ini yaitu *Use case diagram, Activity diagram*, dan *Sequence diagram*.

a. *Use Case Diagram*

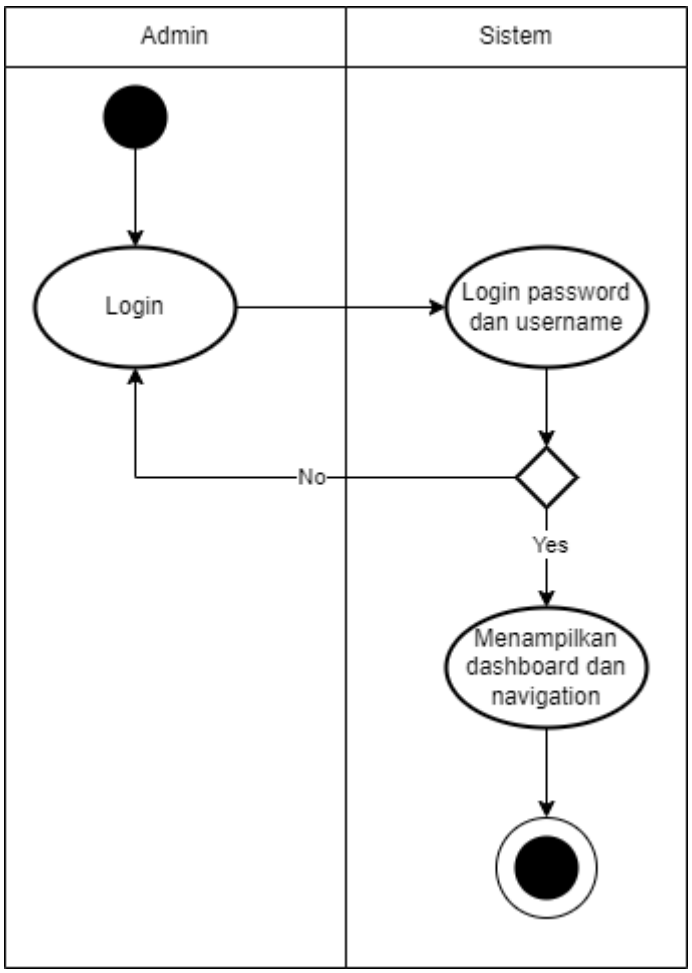
Use case diagram merupakan user atau operator akan di-input setelah itu selesai , *user* sistem dapat menghasilkan perekapan penghasilan dan transaksi.



Gambar 3.11 *Use Case Diagram* Wisma Teratai

b. *Activity Diagram Login*

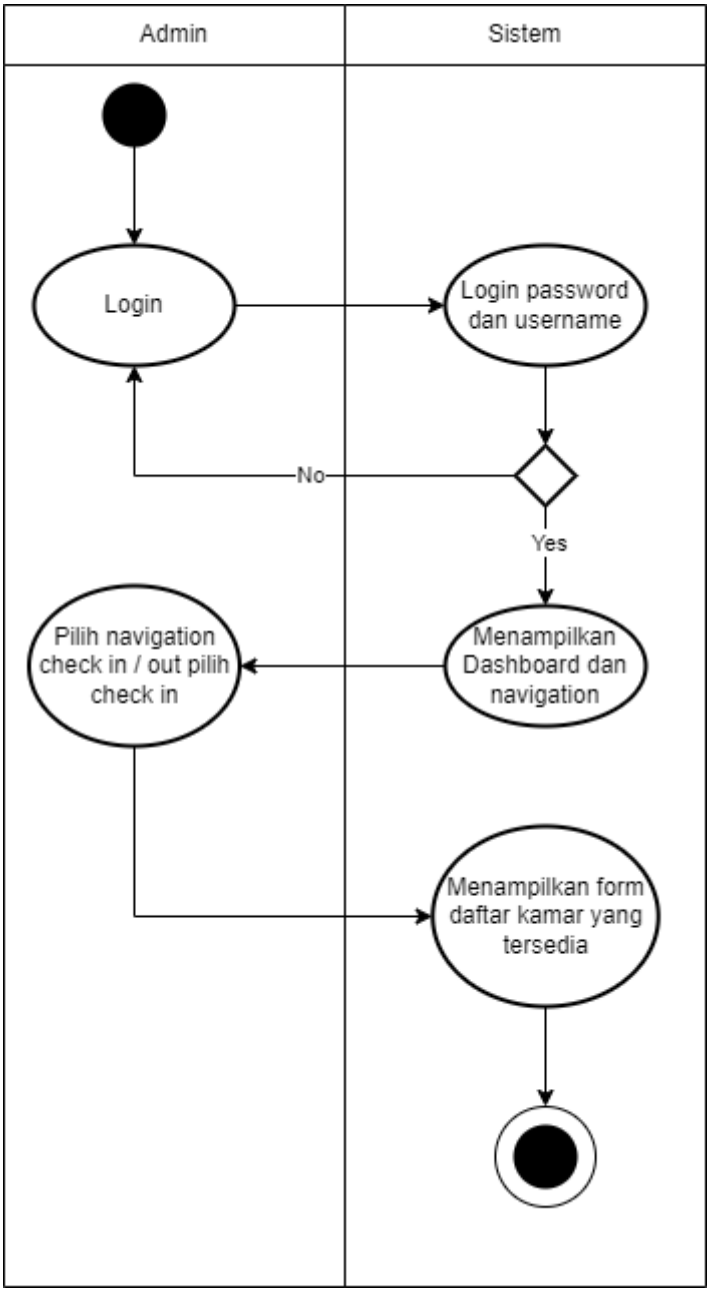
Pada *activity login* ini pengguna akan melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukan usename dan password pada sistem tersebut. Apabila data yang telah dimasukan benar maka sistem selanjutnya akan menampilkan pada *menu* utama.



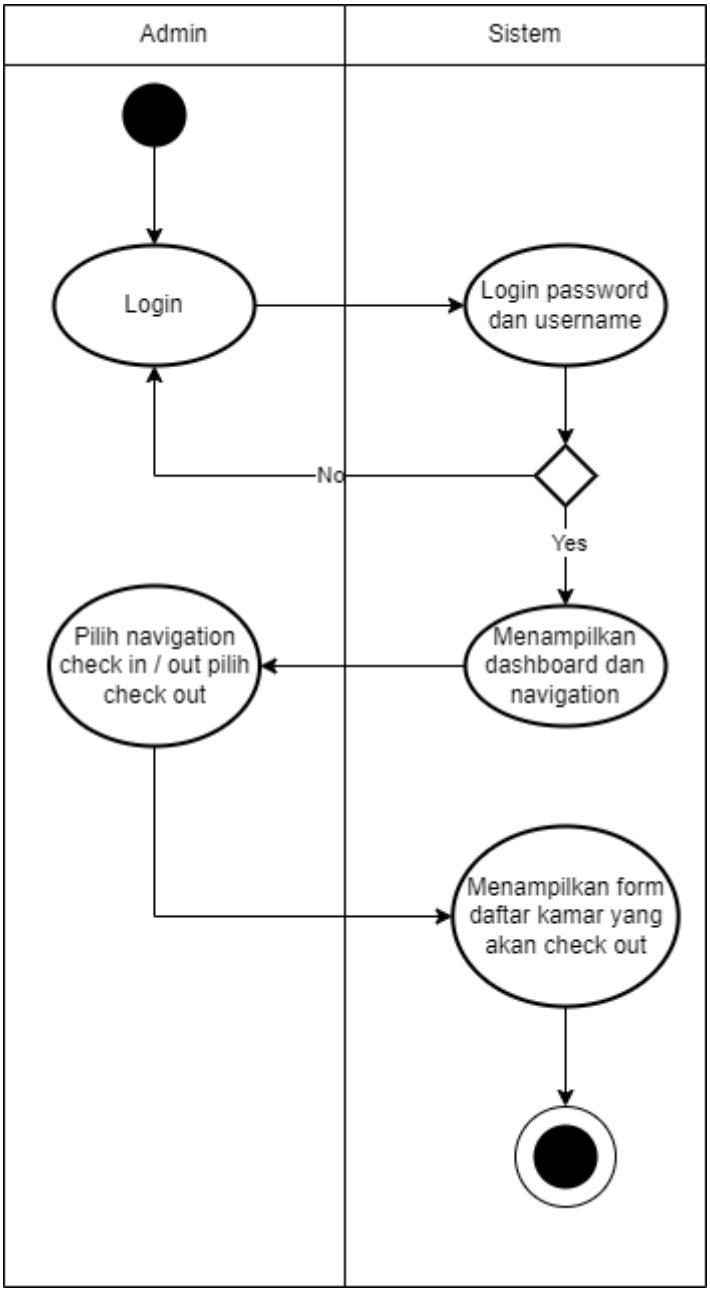
Gambar 3.12 *Activity Diagram Login*

c. *Activity Diagram Check In / Out*

Pada *Activity Diagram Check In / Out* merupakan alur sistem ketika *user* ingin meng-*input* data tamu ke dalam daftar kamar yang tersedia dan menghapus data tamu yang ingin *check out* kamar.



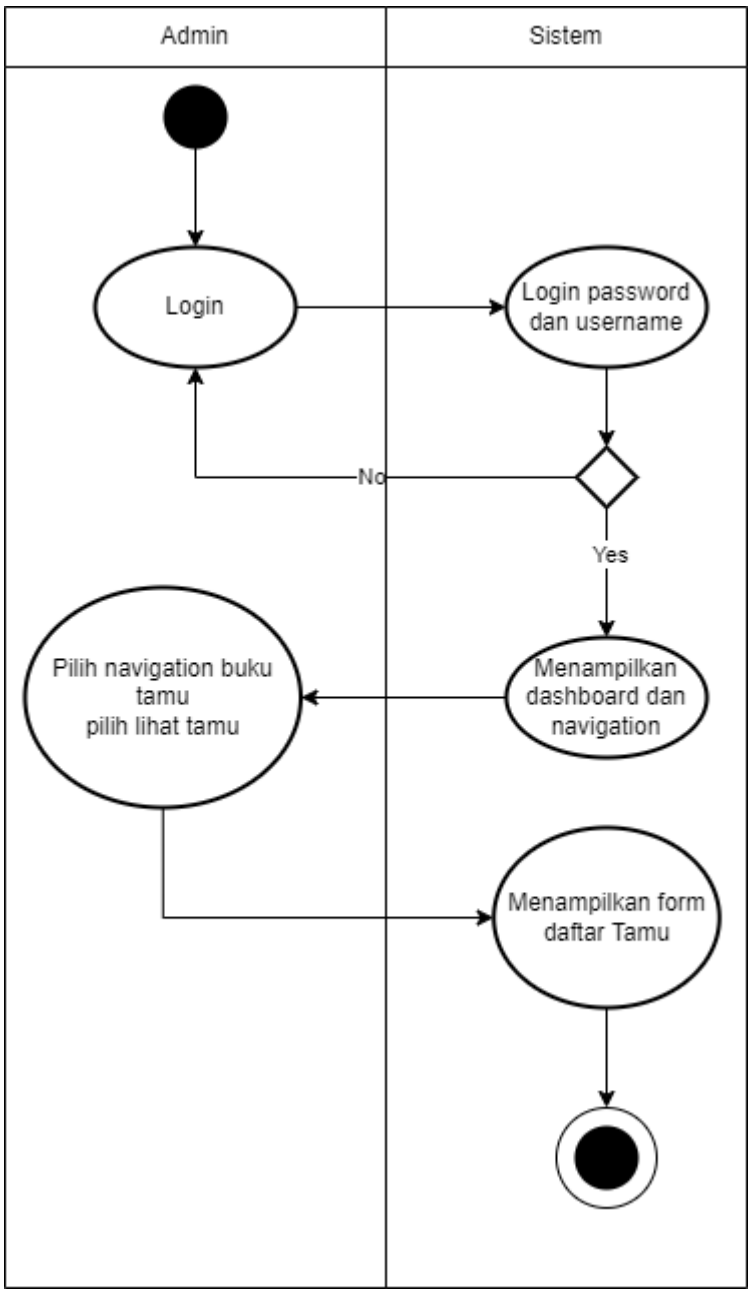
Gambar 3.13 *Activity Diagram Check In*



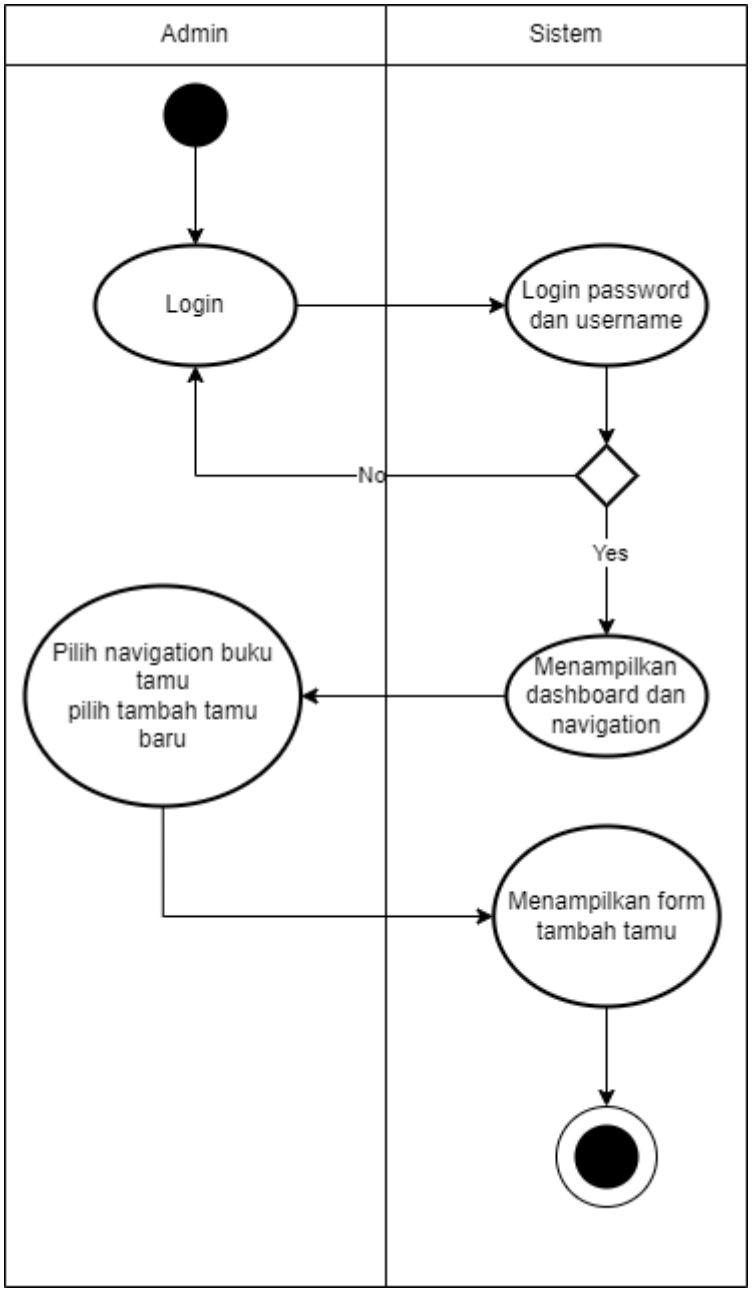
Gambar 3.14 *Activity Diagram Check Out*

d. *Activity Diagram* Buku Tamu

Pada *Activity Diagram* Buku Tamu user akan melihat daftar tamu yang ingin menginap apakah sudah terdaftar atau belum, jika belum maka *user* akan meng-input data tamu yang ingin menginap di wisma.



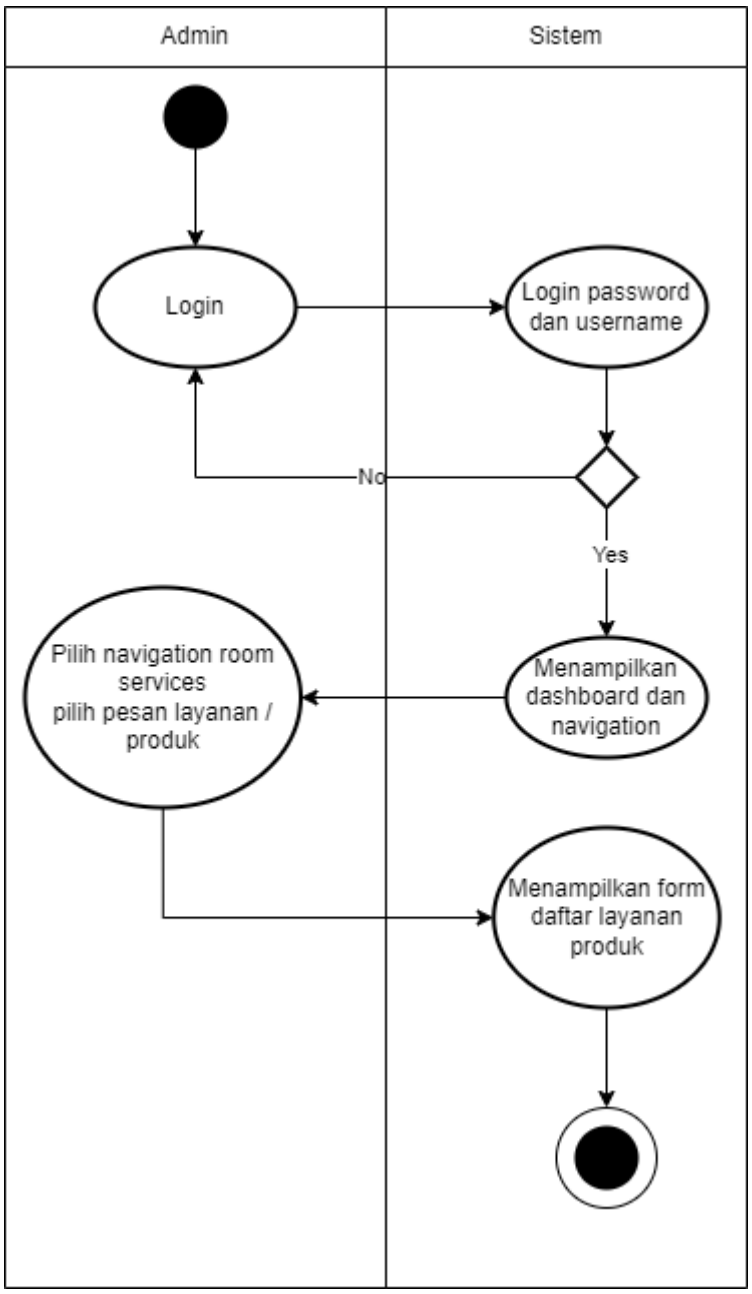
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Lihat Tamu



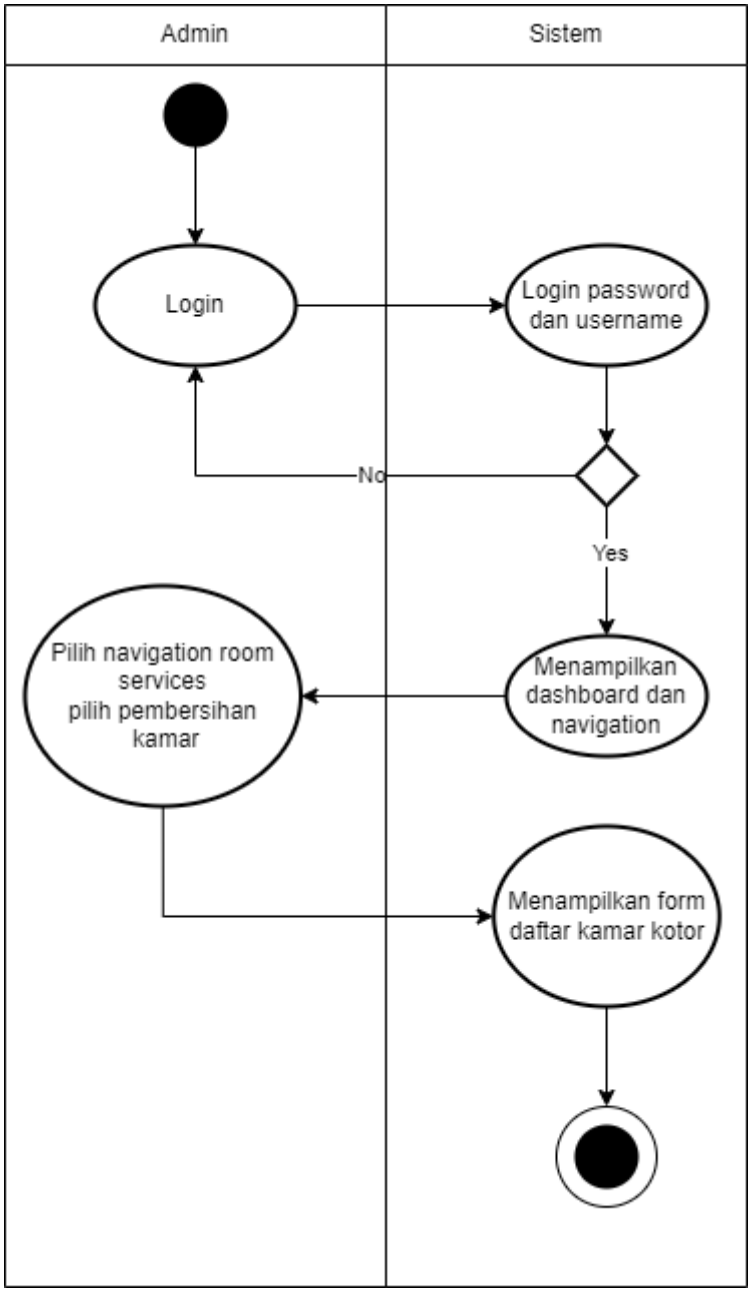
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Tambah Tamu

e. *Activity Diagram Room Services*

Activity Diagram Room Services merupakan daftar layanan dan produk, *user* akan meng-*input* pesanan jika ada tamu yang ingin dilayanin dan *use*r akan meng-input data kamar yang kotor setelah tamu *check out* dari wisma.



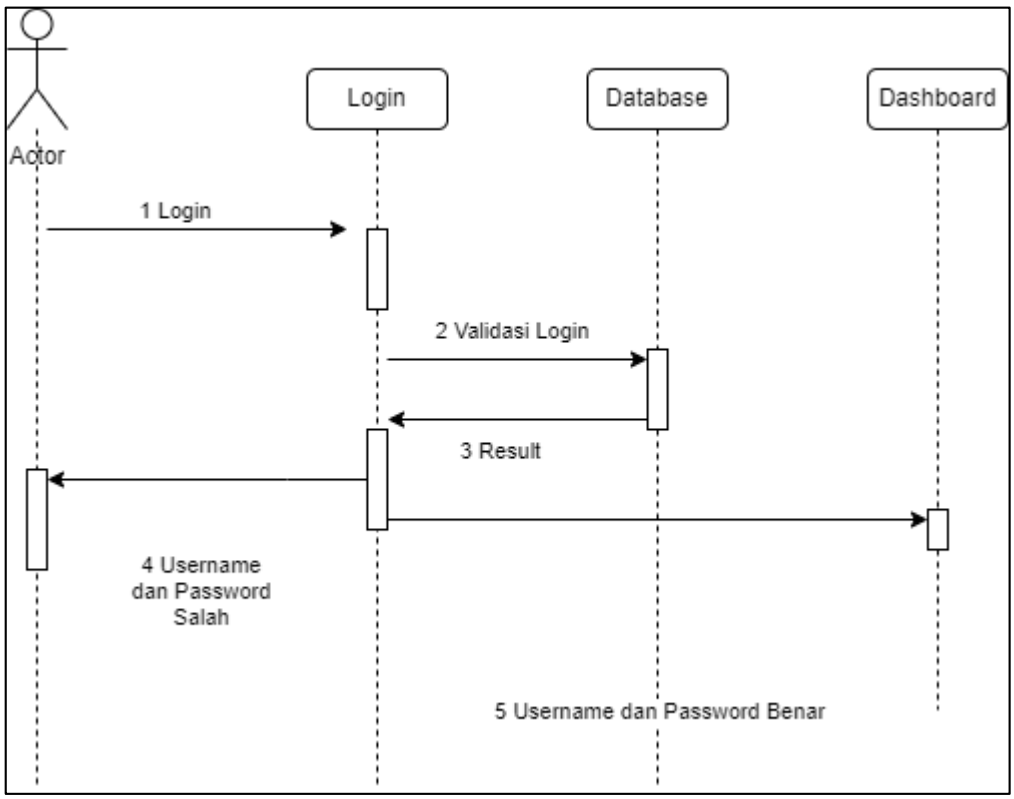
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Pesan Layanan Produk



Gambar 3.18 *Activity Diagram* Pembersihan Kamar

f. *Sequence Diagram Login*

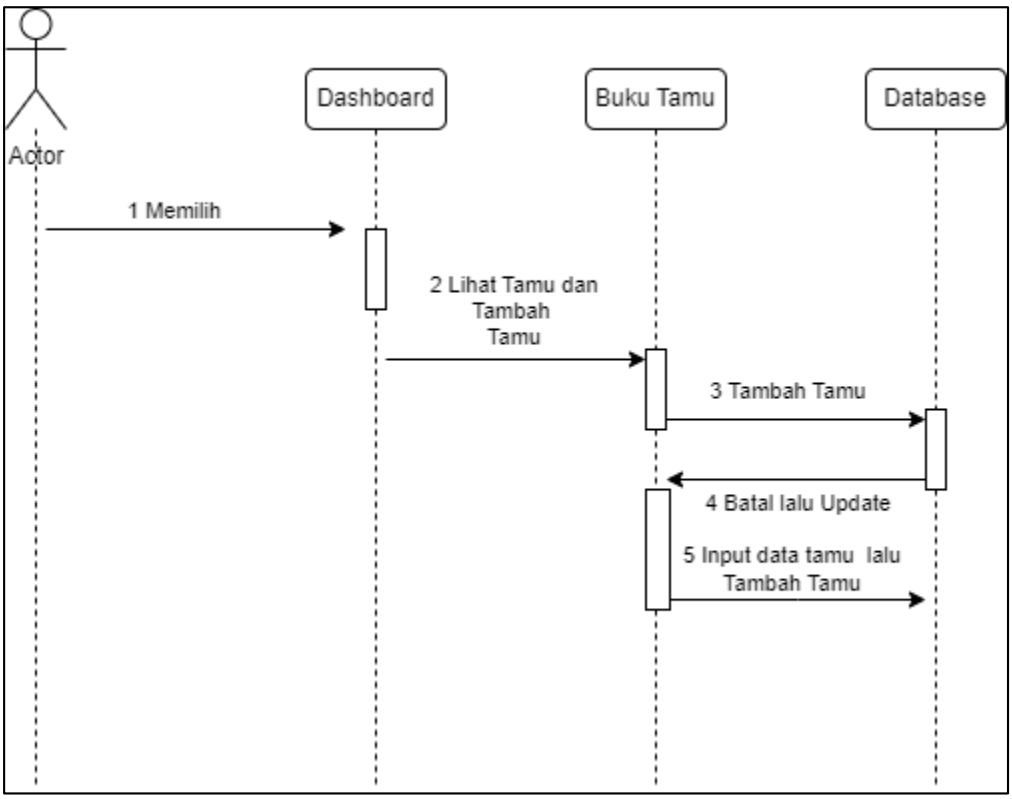
Sequence Diagram login merupakan langkah - langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat melakukan *login*, dapat di lihat pada gambar 3.18 sebagai berikut :



Gambar 3.19 *Sequence Diagram Login*

g. *Sequence Diagram* Buku Tamu

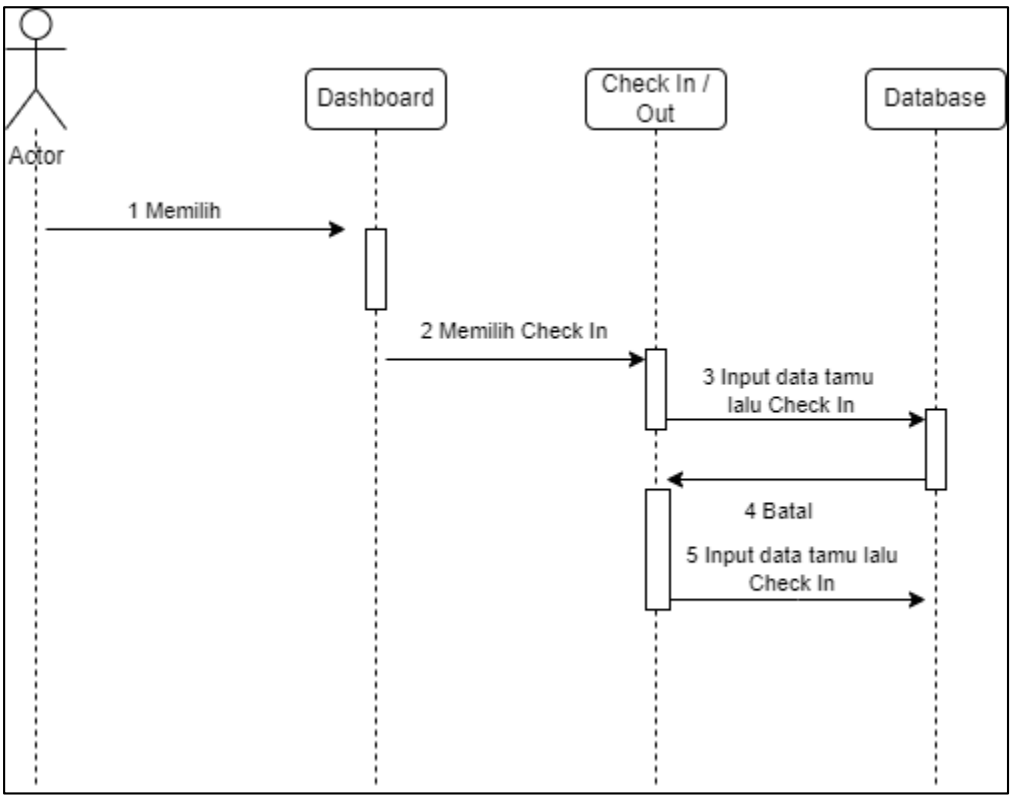
Sequence Diagram Buku Tamu merupakan langkah – langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat ingin melihat daftar tamu dan menambahkan data tamu yang ingin menginap dapat dilihat pada gambar 3.19



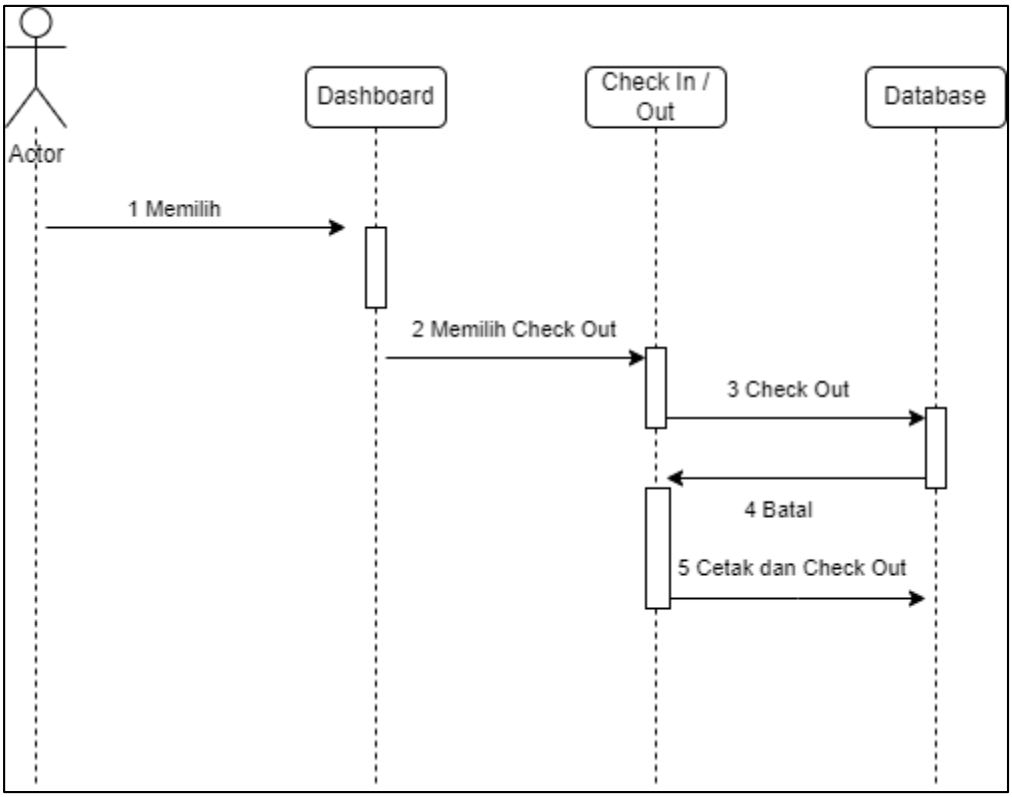
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Buku Tamu

h. *Sequence Diagram Check In / Out*

Sequence Diagram Check In / Out merupakan langkah – langkah yang dilakukan oleh sistem saat ingin *input* data tamu ke kamar yang tersedia dan menghapus daftar kamar yang ingin *check out* dapat dilihat pada gambar 3.20 dan gambar 3.21



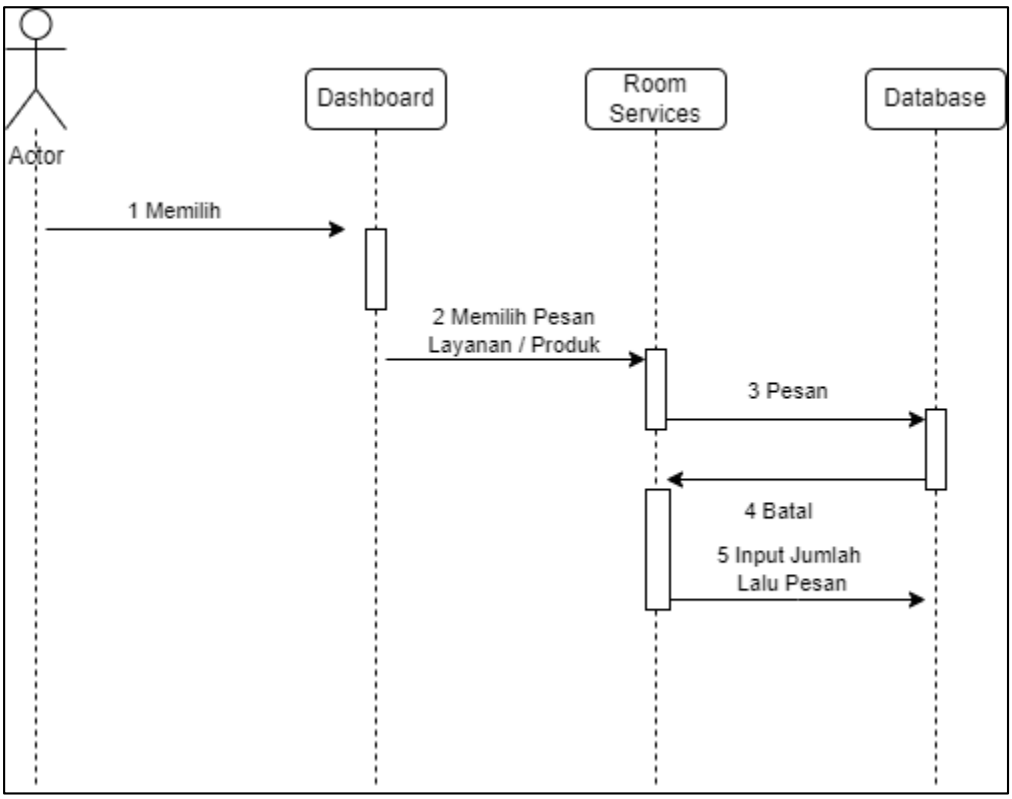
Gambar 3.21 *Sequence Diagram Check In*



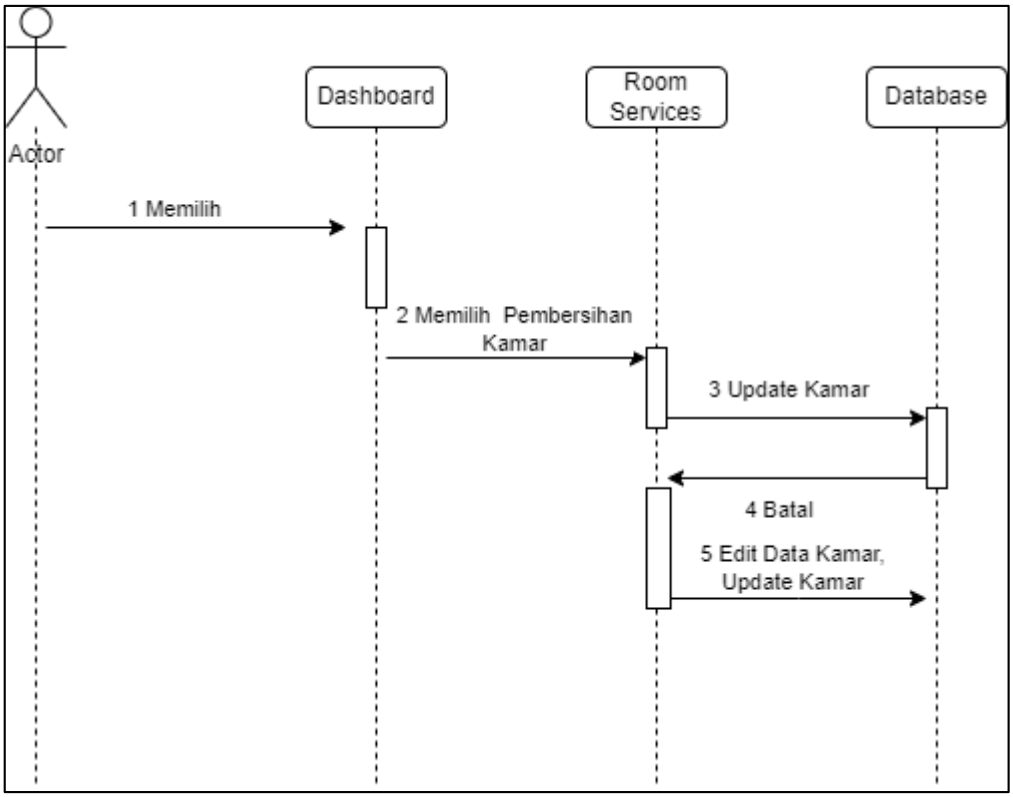
Gambar 3.22 *Sequence Diagram Check Out*

i. *Sequence Diagram Room Services*

Sequence Diagram Room Services merupakan langkah – langkah yang dilakukan oleh sistem saat ingin *input* pesanan / produk dan *input* status kamar yang kotor setelah *check out* dapat dilihat pada gambar 3.22 dan gambar 3.23



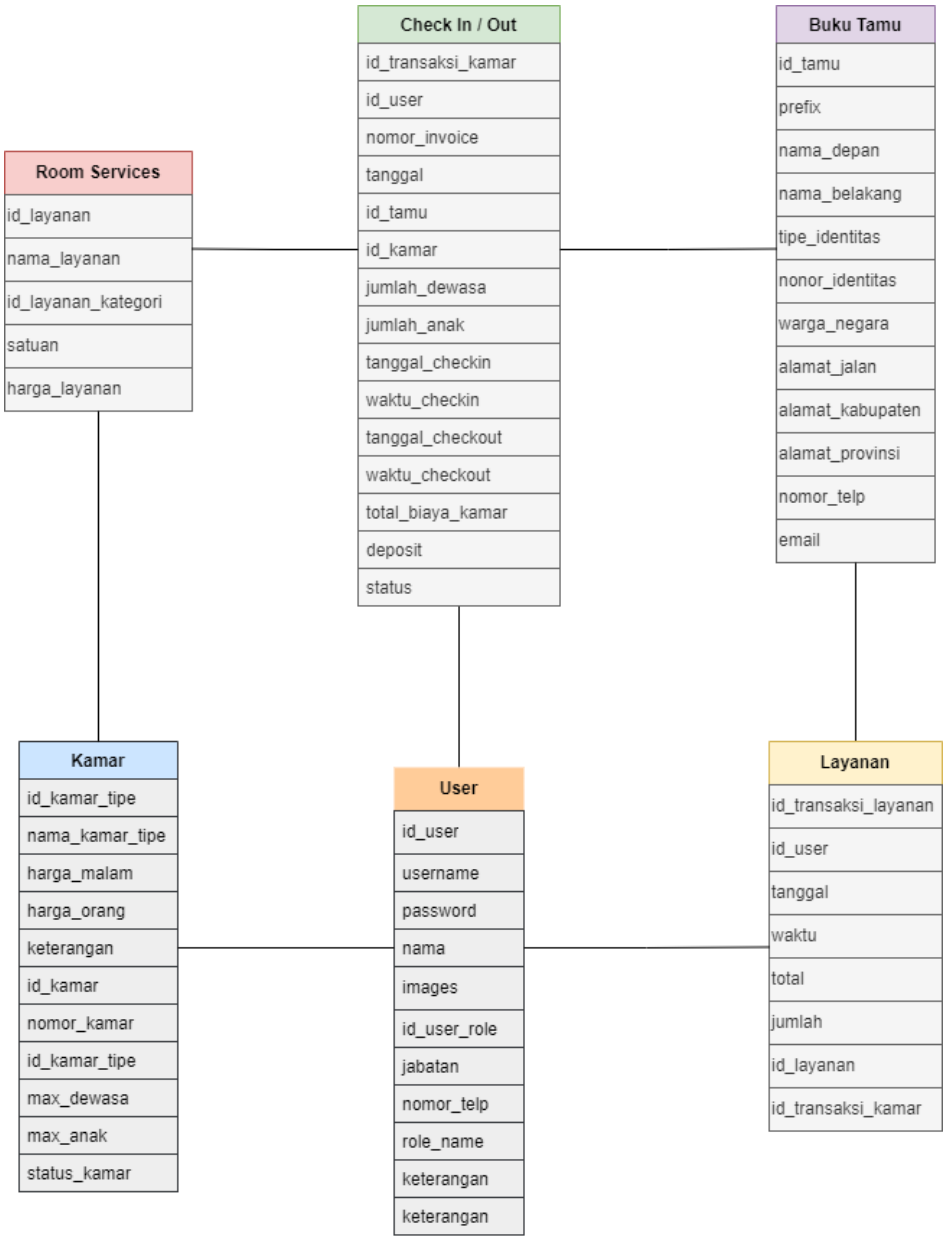
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Pesan Layanan / Produk



Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Pembersihan Kamar

j. *Class Diagram*

Class Diagram menjelaskan bawa untuk mengelola sistem *admin* atau pengguna masuk kepada *login* terlebih dahulu, setelah selesai mengelola sistem *input* maka menghasilkan sistem *output* data dan laporan. *Class Diagram* Wisma Teratai dapat di lihat pada gambar 3.24 sebagai berikut :



Gambar 3.25 *Class Diagram* Wisma Teratai

3.7.3 Desain Tabel

Beberapa tabel yang termasuk dalam database sistem transaksi pembayaran yaitu :

a. Nama Tabel : Tabel *user*

   Keterangan : Digunakan untuk *Login* dan *User*

Tabel 3.4 Tabel *user*

Field	**Type**	**Size**	**Keterangan**
username	varchar	50	Input Username Login
password	Varchar	50	Input Password Login
id_user	int	3	Informasi Kode Pengguna
images	varchar	100	Input Gambar
nama	varchar	50	Input Nama Pengguna
id_user_role	int	5	Kode Peran Pengguna
jabatan	varchar	50	Input Jabatan Pengguna
nomor_telp	varchar	20	Input Nomor Telp /

			Handphone Pengguna

b. Nama Tabel : Tabel tamu

Keterangan : Digunakan untuk *input* data Buku Tamu

Tabel 3.5 Tabel Buku Tamu

Field	Type	Size	Keterangan
id_tamu	int	3	Input Nomor tamu
prepix	varchar	5	Input Panggilan Tamu Mr / Ms
nama_depan	varchar	100	Input Nama Depan Tamu
nama_belakang	varchar	100	Input Nama Belakang Tamu
tipe_identitas	varchar	20	Input Identitas KTP/ SIM / PASPORT
nomor_identitas	varchar	20	Input Nomor KTP / SIM / PASPORT
warga_negara	varchar	20	Input Identitas Warga Negara

alamat_jalan	text	-	Input Alamat Tamu
alamat_kabupaten	varchar	50	Input Kabupaten / Kota
alamat_provinsi	varchar	50	Input Provinsi
nomor_telp	varchar	15	Input Nomor Telp / Handphone
email	varchar	50	Input Email

c. Nama Tabel : Tabel kamar

Keterangan : Digunakan untuk *Check In* / *Out*

Tabel 3.6 Tabel Kamar

Field	**Type**	**Size**	**Keterangan**
id_kamar	int	3	Informasi Kode Kamar
nomor_kamar	int	3	Informasi Nomor Kamar
id_kamar_tipe	int	3	Input Jenis Kamar
max_dewasa	int	11	Input Jumlah Tamu Dewasa

max_anak	int	11	Input Jumlah Tamu Anak-anak
status_kamar	varchar	20	Informasi Status Kamar
id_transaksi_kamar	int	3	Informasi Kode Pembayaran
nomor_invoice	varchar	20	Informasi Nomor Invoice
tanggal	date	-	Informasi Tanggal
id_tamu	int	3	Informasi Nomor Tamu
jumlah_dewasa	int	3	Informasi Jumlah Dewasa
jumlah_anak	int	3	Informasi Jumlah Anak
tanggal_checkin	date	-	Informasi Tanggal Check In
waktu_checkin	time	-	Informasi Waktu Check In

tanggal_checkout	date	-	Informasi Tanggal Check Out
waktu_checkin	time	-	Informasi Waktu Check Out
total_biaya_kamar	int	20	Informasi Grand Total
deposit	int	20	Input Deposit

d. Nama Tabel : Tabel layanan

Keterangan : Digunakan untuk Layanan

Tabel 3.7 Tabel Layanan

Field	Type	Size	Keterangan
id_layanan	int	3	Informasi Nomor Layanan / Produk
nama_layanan	varchar	50	Input Nama Layanan
id_layanan_kategori	int	3	Informasi Kategori Layanan

satuan	varchar	30	Input Jumlah Layanan / Produk
harga_layanan	int	10	Input Harga Layanan

e. Nama Tabel : Tabel layanan_kategori

Keterangan : Digunakan untuk Layanan

Tabel 3.8 Tabel layanan_kategori

Field	Type	Size	Keterangan
keterangan	text	-	Input Keterangan Layanan
nama_layanan	varchar	50	In[ut Nama Layanan
id_layanan_kategori	int	3	Input Kode Kategori Layanan

f. Nama Tabel : transaksi_layanan

Keterangan : Digunakan untuk *Room Services* bagian Pesan Layanan / Produk dan *Check Out*

Tabel 3.9 Tabel transaksi_layanan

Field	Type	Size	Keterangan
id_transaksi_layanan	int	3	Informasi Kode Transaksi Layanan / Produk
tanggal	date	-	Informasi Tanggal
waktu	time	-	Informasi Waktu
id_transaksi_kamar	int	3	Informasi Kode Transaksi Kamar
id_layanan	int	3	Informasi Nomor Layanan / Produk
jumlah	int	11	Input Jumlah yang ingin di Pesan
total	Int	11	Informasi Total

g. Nama Tabel : kamar

Keterangan : Digunakan untuk Kamar, Check In / Out, dan Pesan Layanan / Produk

Field	Type	Size	Keterangan
id_kamar	int	3	Informasi Kode Kamar
nomor_kamar	int	3	Informasi Nomor Kamar
id_kamar_tipe	int	3	Informasi Nomor Jenis Kamar
max_dewasa	int	11	Informasi Jumlah Tamu Dewasa
max_anak	int	11	Informasi Jumlah Tamu Anak-anak
status_kamar	varchar	20	Informasi Status Kamar

h. Nama Tabel : Tabel kamar_tipe

Keterangan : Digunakan untuk *input* data Kamar

Tabel 3.10 Tabel kamar_tipe

Field	Type	Size	Keterangan
id_kamar_tipe	int	3	Iput Nomor Jenis Kamar
nama_kamar_tipe	varchar	50	Input Jenis Kamar
harga_malam	int	10	Input Harga Permalam
harga_orang	int	10	Input Harga Orang
keterangan	text	10	Input Keterangan Kamar

3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2023												2024		
		September			Oktober			November			Desember			Januari		
		M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3	M1	M2	M3
1	Pengajuan Judul															
2	Pelaksanaan Penelitian															
3	Pengambilan Surat Tugas															
4	Konsultasi Judul TA															
5	Konsultasi BAB I															
6	Pengumpulan Data															
7	Konsultasi BAB II															
8	Konsultasi BAB III															
9	Pendaftaran Seminar Proposal															
10	Seminar Proposal															
11	Revisi															
12	Penyusunan TA															
13	Sidang TA															

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Hadi Purnomo, M. (2020). Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada *Intensive English Course* Di Bogor.

Blackfire.io. (2022). *Blackfire.io*. Retrieved from https://www.blackfire.io/php/

Dariyanto. (2020). Sistem Informasi Penginapan Berbasis Desktop Studi Kasus Pada Olive *Guest House*.

Destiana, N. (2022). *Majoo*. *Retrieved from* https://majoo.id/solusi/detail/akuntansi-manajemen

Destina, N. (n.d.). *Majoo*. *Retrieved* 2022, *from* https://majoo.id/solusi/detail/akuntansi-manajemen

Encyclopedia. (2020). Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Payment

Encyclopedia. (2020). Sistem Pembayaran. *Retrieved from* Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Payment

Encyclopedia. (2022). *Research and Development*. *Retrieved from* Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_dan_pengembangan

Fatansyah. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop.

Ginantara, S. R. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop Dengan *Visual Basic* Dengan *Visual Basic Net* Di SMK Negeri 2 Bojonegoro.

Kbbi. (2016). Pengertian Wisma. *Retrieved from* Kamus Besar Bahasa Indonesia: https://kbbi.web.id/wisma

Koroh, Y. N. (2018). Pengertian PHP *Hypertext Preprocessor*.

Madcoms. (2016). Pengertian *Notepad ++*. *Retrieved from Madcom*s: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/33-Article%20Text-118-2-10-20181114.pdf

Markbro. (2020). Pengertian Basis Data. *Retrieved from Markbro: https://markbro.com/mengenal-apa-itu-desktop-application/*

Mursyidi. (2019). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP PADA SMK.

Oktaviani, A. (2018). Metode *Waterfall*. *Retrieved from* https://scholar.google.co.id/scholar?q=Anggi+Oktaviani+dkk+dalam+Sukamto+dan+Shalahuddin+2018+waterfall&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart

Pohan. (2011). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk *Qingxing* .

Wahono. (2017). Sistem Informasi Penginapan Berbasis Desktop Studi Kasus Hotel Aston.

L

A

M

P

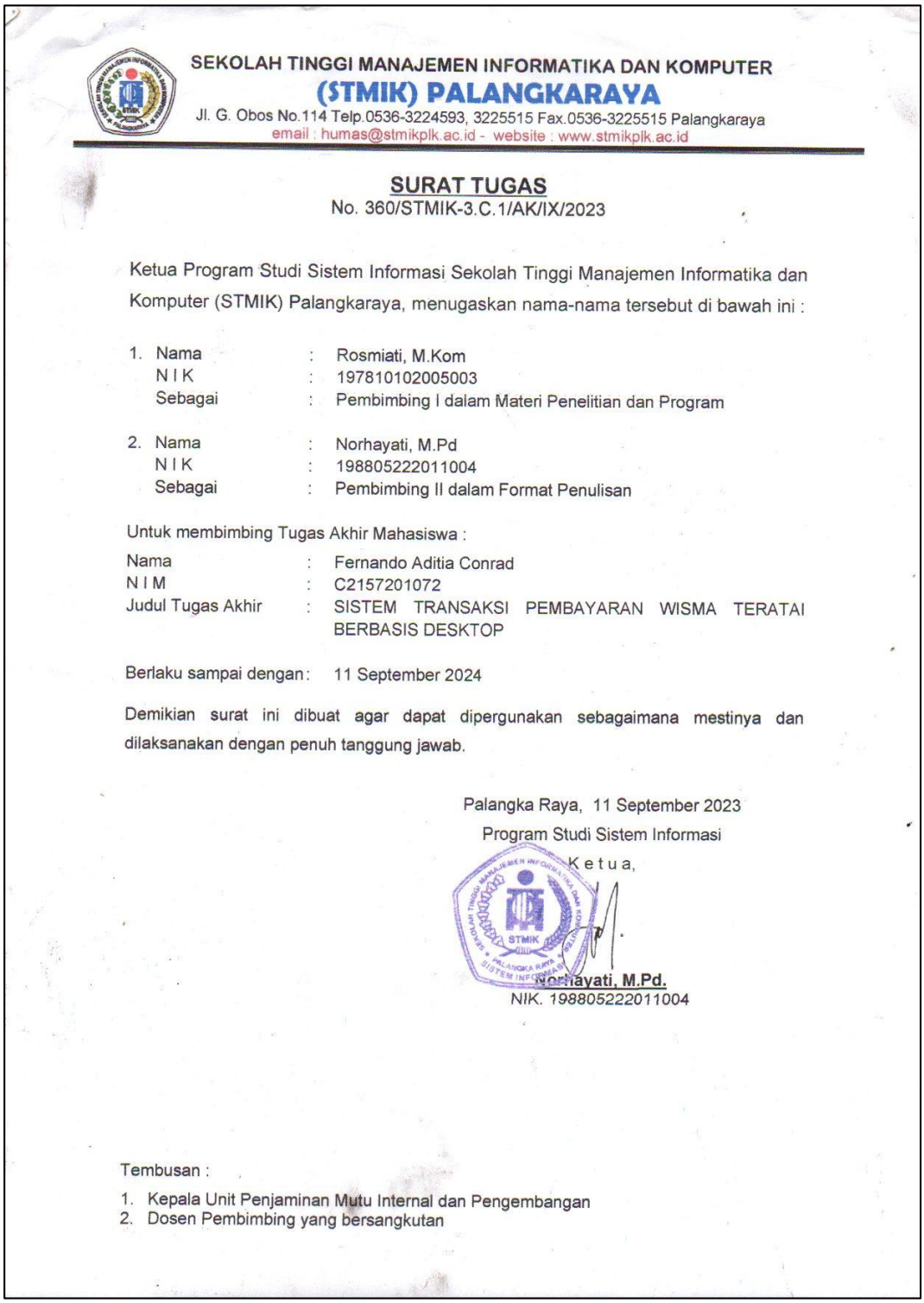
I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 360/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rosmiati, M.Kom
   N I K : 197810102005003
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Norhayati, M.Pd
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Fernando Aditia Conrad
N I M : C2157201072
Judul Tugas Akhir : SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 825/STMIK-C1/AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Wisma Teratai**
Jl. Bakut No.17 Bukit Tunggal
Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya Provinsi Kalimantan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM	:	C2157201072
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (5)
Lama Penelitian	:	20 November 2023 s.d 20 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	Wisma Teratai

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 20 November 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian



SURAT KETERANGAN BALASAN IZIN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Kepada

Yth. Ketua STMIK Palangkaraya

Di Palangkaraya

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama	:	Grie Lody Sino
Jabatan	:	Pemilik Wisma Teratai
Alamat	:	Jl. Bakut No.17

Menerangkan Bahwa,

Nama	:	Fernando Aditia Conrad
NIM	:	C2157201072
Prodi	:	Sistem Informasi (S1)

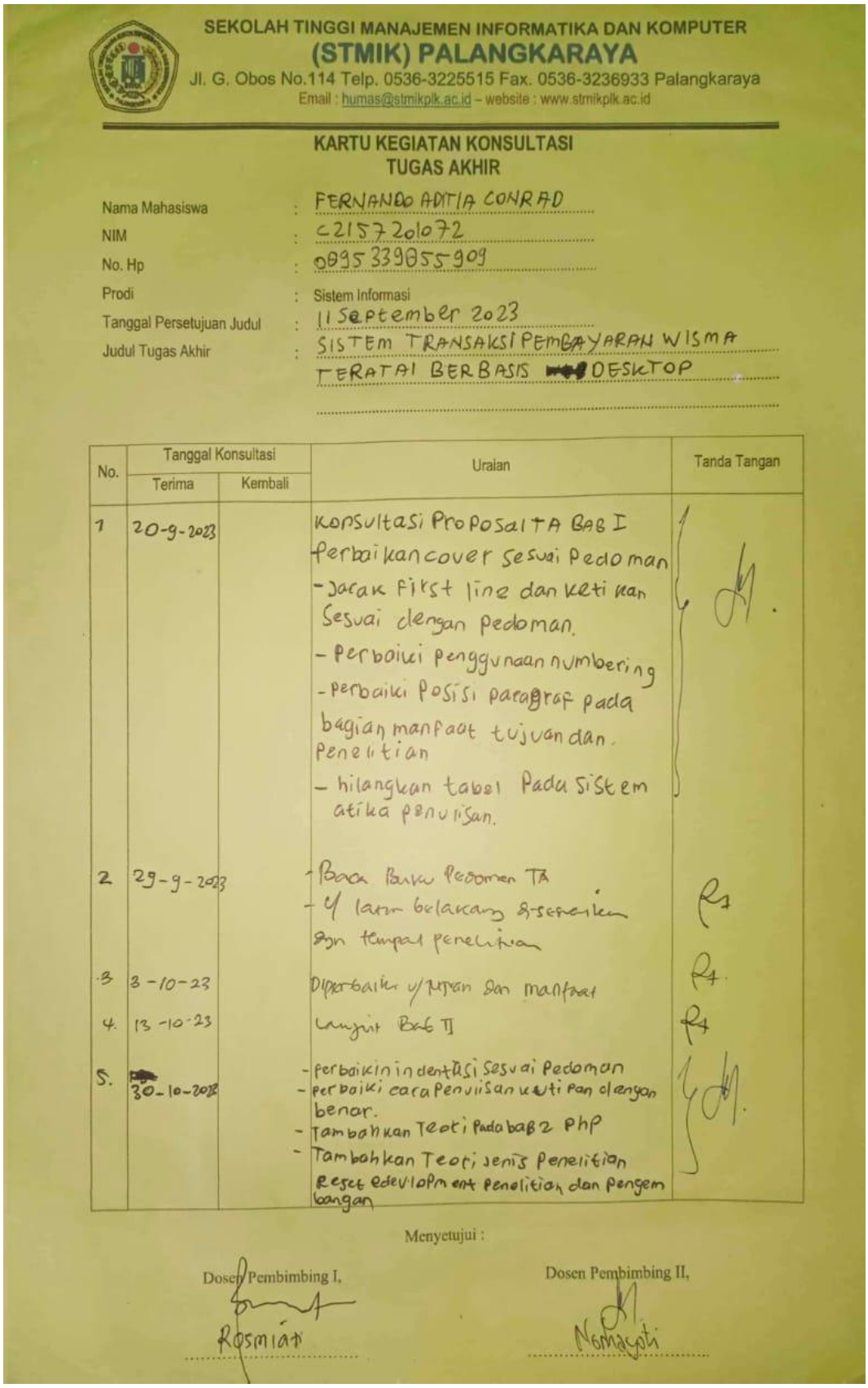
Benar telah melakukan penelitian di Wisma Teratai pada Tanggal 20 November 2023 sampai dengan 20 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Palangkaraya, 20 November 2023
Pemilik Wisma Teratai

Grie Lody Sino

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM : C2157201072
No. Hp : 0895339855909
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 September 2023
Judul Tugas Akhir : SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS [redacted] DESKTOP

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	20-9-2023		Konsultasi Proposal TA Bab I - perbaikan cover sesuai pedoman - Jarak first line dan keterangan sesuai dengan pedoman. - perbaiki penggunaan numbering - perbaiki posisi paragraf pada bagian manfaat tujuan dan penelitian - hilangkan tabel pada sistem atika penulisan.	
2	29-9-2023		- Baca Buku Pedoman TA - Latar belakang disesuaikan dgn tempat penelitian	
3	3-10-23		Diperbaiki tujuan dan manfaat	
4	13-10-23		Lanjut Bab II	
5	30-10-2023		- perbaikin indentasi sesuai pedoman - perbaiki cara penulisan kutipan dengan benar. - Tambahkan Teori pada bab 2 PHP - Tambahkan Teori jenis penelitian Reset edevlopment penelitian dan pengembangan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Rosmiati

Dosen Pembimbing II,
Normayati

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM : C2157201072
No. Hp : 085339055909
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 11 SEPTEMBER 2023
Judul Tugas Akhir : SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
6.	2-11-2023		-Tambahkan kesimpulan pada setiap Teori Bab 2 -Lanjutan penulisan Bab 3	
		7-11-23	lanjut Bab III	
7.	17-11-2023		-Perbaiki tata tulis -Tinjauan umum jelaskan memiliki dua cabang -perbaiki desain penelitian -Baca penelitian dengan jenis kuan titatif dan research and development tentukan manasang sesuai dengan penelitian -pertanyaan dalam wawancara harus pesifik terkait dengan kebutuhan pengelolaan wisma -jelaskan prasedur pengumpulan data secara rinci -perbaiki analisis kebutuhan perangkat keras -perbaiki jadwal penelitian -lengkapi daftar pustaka	
8	24/11/2023		- rapikan penyebaran jadwal penelitian dll seminar	
	27-11-23		Acc cetak proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Rosmiati

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 430/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
   NIK : 198610172018102
   Sebagai Ketua
2. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM	:	C2157201072
Hari/ Tanggal	:	Kamis, 07 Desember 2023
Waktu	:	12.00 sd 13.30 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 04 Desember 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fernando Aditia Conrad

Nim : C2157201072

Jurusan : Sistem Informasi

Program : S-1

Tempat Penelitian : Wisma Teratai

Alamat : Jl. Bakut No.17, Palangka Raya, Kalimantan Tengah

No	Hari / Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 20 November 2023	Menemui pemilik Wisma Teratai untuk menanyakan rencana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan kegiatan observasi dan menjadikan objek untuk tugas akhir.
2	Selasa, 21 November 2023	Tanya jawab seputar sejarah singkat Wisma Teratai, proses kegiatan pembayaran di Wisma Teratai, kendala yang dihadapi di Wisma Teratai.
3	Selasa 21 November 2023	Konsultasi mengenai sistem yang ingin dibuat.

Yang diobservasi

Pemilik Wisma Teratai

Grie Lody Sino

Palangka Raya, Desember 2023

Mahasiswa

Fernando Aditia Conrad

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Pertanyaan

1. Bisa dijelaskan secara singkat tentang Wisma Teratai ini?
2. Sistem apa yang digunakan pada wisma ini saat ini?
3. Apa saja yang menjadi kendala pada Wisma Teratai saat ini?
4. Apa keinginan atau harapan terhadap Wisma Teratai ini kedepannya?
5. Bagaimana tanggapannya tentang penelitian yang saya lakukan di Wisma Teratai ini?

Jawaban

1. Wisma Teratai merupakan tempat penginapan umum untuk para wistawan, keluarga, dan pekerja, Wisma Teratai dibangun pada tanggal 12 Januari 2017, yang berlokasi di Jl. Bakut No.17, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya.
2. Wisma ini masih menggunakan sistem konvensional yaitu dengan tamu datang ke wisma, petugas mencatat dan menghitung dengan manual.
3. Saat ini dalam perekapan transaksi masih secara manual sehingga terkadang salah dalam perekapan.
4. Harapan nya semoga pelayanan pada toko ini semakin baik dan semakin cepat sehingga dapat mempermudah dalam proses transaksi.
5. Sangat baik dan sangat mendukung, semoga hasilnya dapat bermanfaat

Mengetahui,	Pewawancara
Narasumber	
Grie Lody Sino	Fernando Aditia Conrad

Lampiran 8 Lembar Pengujian

PENGUJIAN

Pengujian Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop pada mahasiswa STMIK Palangkaraya

Pengujian Login

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Keterangan	Hasil
1	Username dan Password tidak diisi, kemudian klik login	*Username* (Kosong) *Password* (Kosong)	Sistem akan menolak dan akan mengirimkan pesan *username* atau *password* tidak ditemukan	valid
2	Username dan Password diisi dengan sesuai, kemudian klik login	*Username* (admin) *Password* (admin)	Sistem akan beralih ke halaman *Dashboard*	valid

Isi kolom bagian Hasil dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

Hasil	**Keterangan**
Valid	Sesuai Harapan
Invalid	Tidak Sesuai Harapan

Palangkaraya, Desember 2023
Penguji

Aldhy Fernando
NIM. C2157201075

PENGUJIAN

Pengujian Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop pada mahasiswa STMIK Palangkaraya

Pengujian Input data dan Edit data

No	Skenario Pengujian	Test Case	Keterangan	Hasil
1	Input Data Kamar Pilih kamar, pilih tambah kamar, masukan nomor kamar, tipe kamar, maximal orang dewasa, dan maximal anak-anak, lalu klik tombol tambah kamar	Nomor Kamar (9) Tipe Kamar (*Superior*) *Maximal* Orang Dewasa (2) *Maximal* Anak-anak (2)	Sistem akan menyimpan data tersebut dan otomatis menambah kamar di halaman *Check In / Out*	Valid

Isi kolom bagian Hasil dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

Hasil	**Keterangan**
Valid	Sesuai Harapan
Invalid	Tidak Sesuai Harapan

Palangkaraya, Desember 2023
Penguji



Riyando Sugada Silitonga
NIM. C2157201073

No	Skenario Pengujian	Test Case	Keterangan	Hasil
2	Edit Data Tamu Pilih buku tamu, pilih lihat tamu, lalu klik tombol *update* pada nama tamu Fernando Aditia Conrad Masukan nama tamu, masukan`identitas, masukan warga negara, masukan alamat, masukan nomor telp / handphone, dan masukan email lalu klik tombol *update* tamu	Nama Tamu (Aldhy Fernando) Identitas (KTP / 123) Warga Negara (WNI) Alamat (Jl. Sapan, kota Palangkaraya) Telp / Handphone (0812345) Email (aldy123 @gmail.com)	Sistem akan menyimpan data tersebut dan otomatis menambah kamar di halaman *Check In / Out*	Valid

Isi kolom bagian Hasil dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

Hasil	**Keterangan**
Valid	Sesuai Harapan
Invalid	Tidak Sesuai Harapan

Palangkaraya, Desember 2023
Penguji

Riyando Sugada Silitonga
NIM. C2157201073

PENGUJIAN

Pengujian Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop pada mahasiswa STMIK Palangkaraya

Pengujian Transaksi

No	Skenario Pengujian	Test Cest	Keterangan	Hasil
1	Pilih Check In / Out, pilih check out, pilih kamar nomor 8 superior atas nama aldhy fernando, lalu klik tombol cetak invoice, setelah itu klik tombol check out	Cetak Invoice Check Out	Sistem akan menampilkan total tagihan yang harus di bayar lalu di cetak Setelah di cetak klik tombol check out, sistem akan merubah status kamar tersebut menjadi kamar yang kotor dan data tersebut masuk ke bagian room services	Valid

Isi kolom bagian Hasil dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

Hasil	**Keterangan**
Valid	Sesuai Harapan
Invalid	Tidak Sesuai Harapan

Palangkaraya, Desember 2023
Mahasiswa



Ishak Kurniawan
NIM. C2157201074

Lampiran 9 Lembar Kuesioner

KUESIONER

Hasil kepuasan pengguna Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai

Berbasis Desktop

Nama : Grie Lody Sino

Jabatan : Pemilik Wisma

No	Peryataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan desain sistem sesuai dengan yang diharapkan				V	
2	Penggunaan fitur yang mudah dipahamin				V	
3	Sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan					V
4	Layak digunakan					V

Isi pilihan jawaban di atas dengan centang pada kolom nilai

Keterangan	**Nilai**
Sangat tidak setuju	1
Kurang setuju	2
Ragu – ragu	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Palangkaraya, Desember 2023
Penguji Sistem

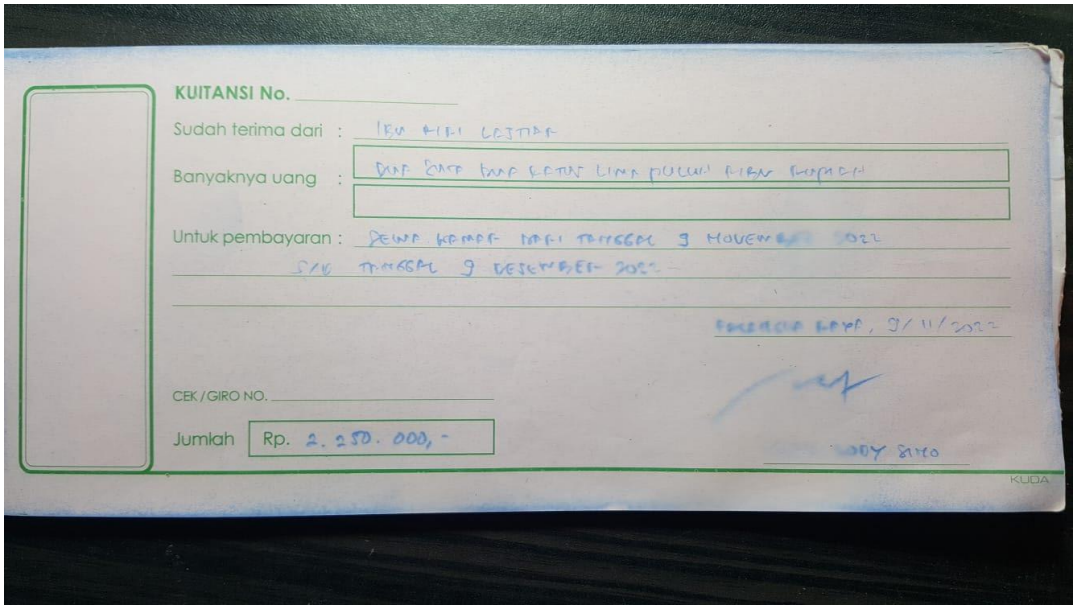


Grie Lody Sino

Lampiran 10 Dokumentasi







KUITANSI No. _____

Sudah terima dari : IBU RIRI CRISTIAN

Banyaknya uang : DUA JUTA TIGA RATUS LIMA PULUH RIBU RUPIAH

Untuk pembayaran : SEWA RUMAH MULAI TANGGAL 3 NOVEMBER 2022 S/D TANGGAL 3 DESEMBER 2022

PANGKALAN BUN, 3/11/2022

CEK / GIRO NO. _____

Jumlah Rp. 2.250.000,-

ANDY SIMO

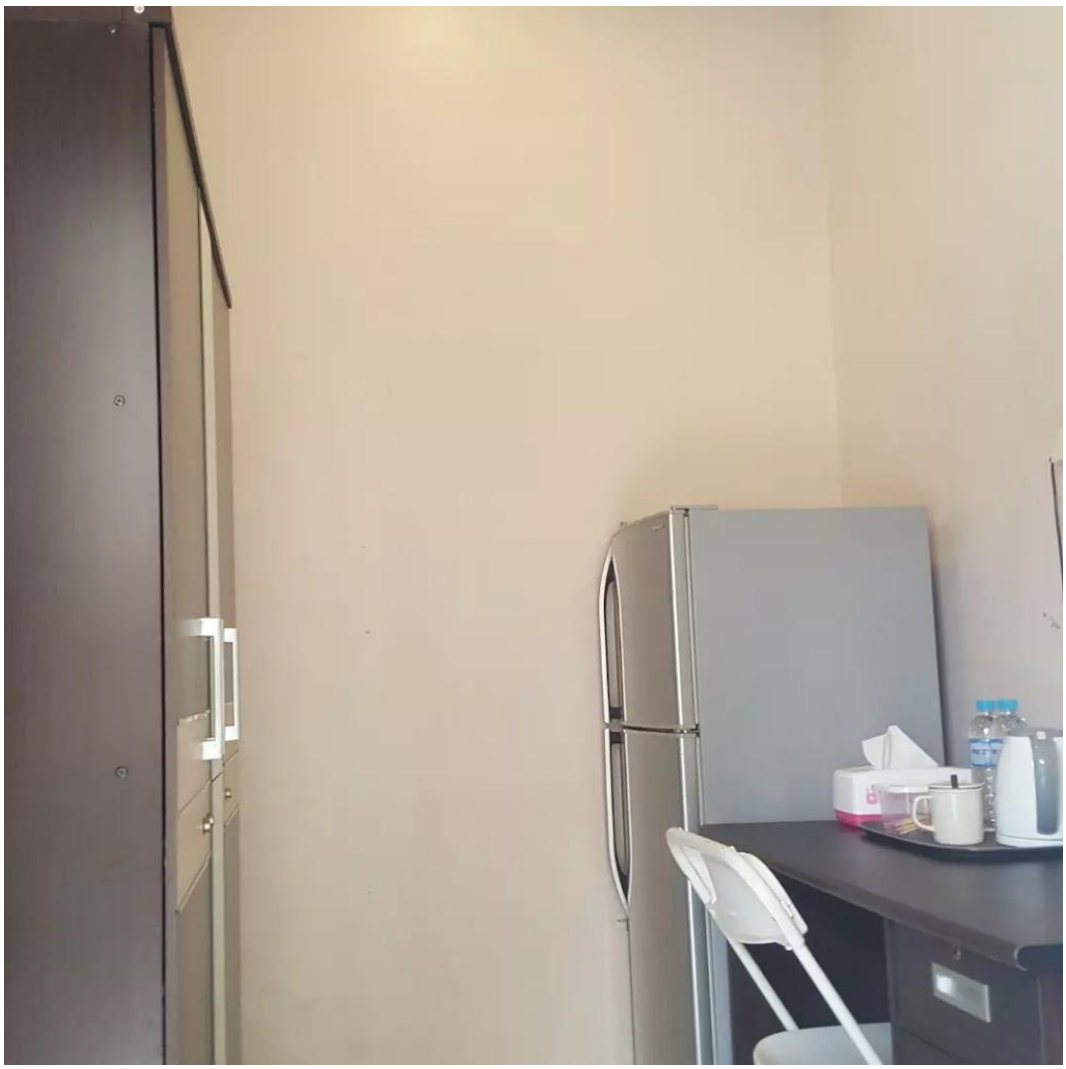
KUDA



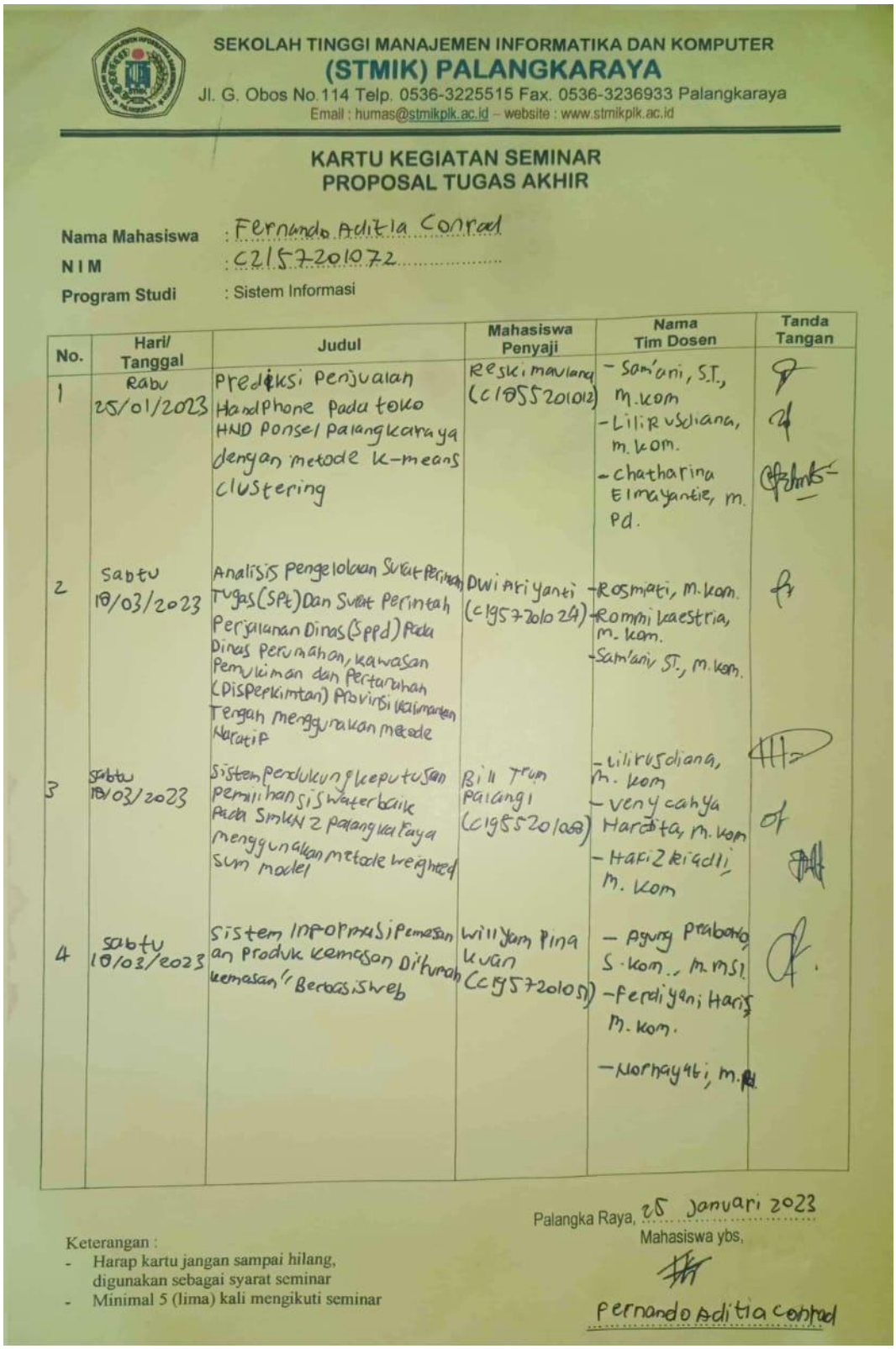

CHELSEA
CHELSEA
STAMFORD




Le Minerale



Lampiran 11 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Fernando Aditia Conrad
NIM : C2157201072
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Rabu 25/01/2023	Prediksi Penjualan HandPhone Pada toko HND Ponsel Palangkaraya dengan metode K-means clustering	Reski maulana (C1855201012)	- Sam'ani, S.T., M.kom - Lili Rusdiana, M.kom. - Chatharina Elmayantie, M. Pd.	
2	Sabtu 18/03/2023	Analisis pengelolaan Surat Perintah Tugas (SPt) Dan Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPd) Pada Dinas Perumahan, kawasan Pemukiman dan Pertanahan (DISPERKIMTAN) Provinsi Kalimantan Tengah menggunakan metode Naratif	Dwi Ariyanti (C1957201024)	- Rosmiati, M.kom. - Rommi Kaestria, M. kom. - Sam'ani, ST., M.kom.	
3	Sabtu 18/03/2023	Sistem pendukung keputusan pemilihan siswa terbaik pada SMKN 2 palangkaraya menggunakan metode weighted sum model	Bill Trum Palangi (C1955201008)	- Lili Rusdiana, M. kom - Veny cahya Hardita, M.kom - Hafiz Ikiadli, M. kom	
4	Sabtu 18/03/2023	Sistem Informasi Pemesanan Produk kemasan Dikurnia kemasan Berbasis Web	William Pinakuan (C1957201051)	- Agung Prabowo, S.kom., M.MSi - Ferdiyani Haris, M.kom. - Norhayati, M.Pd.	

Palangka Raya, 25 Januari 2023
Mahasiswa ybs,

Fernando Aditia Conrad

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Fernando Aditia Conrad
NIM : C2157201072
Program Studi : Sistem Informasi

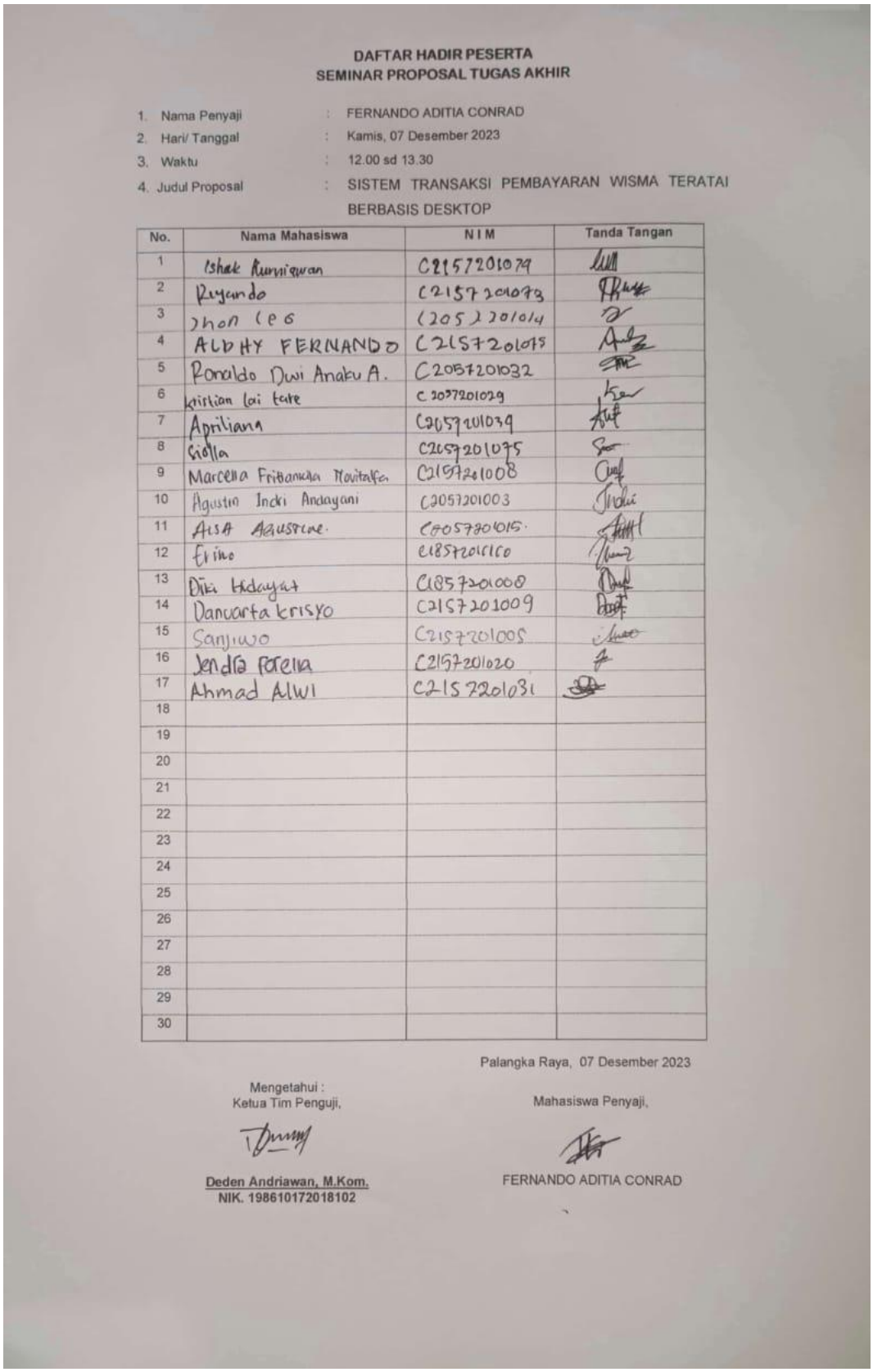
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
15	25/3/2023	Sistem Informasi Toko Jeje Florist Berbasis Web	Rolando Adikara Conrad (C2157201072)	- Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI - Rosmiati, M.Kom - Arliyana, M.Kom	

Palangka Raya, 25 Januari 2023
Mahasiswa ybs,

FERNANDO ADITIA CONRAD

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Lampiran 12 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir



DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : FERNANDO ADITIA CONRAD
2. Hari/ Tanggal : Kamis, 07 Desember 2023
3. Waktu : 12.00 sd 13.30
4. Judul Proposal : SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Ishak Rumsiqwan	C2157201079	
2	Reyando	C2157201073	
3	Jhon Leo	C2052201014	
4	ALDHY FERNANDO	C2157201075	
5	Ronaldo Dwi Anaku A.	C2057201032	
6	kristian lai tete	C2057201029	
7	Apriliana	C2057201039	
8	Siolla	C2057201075	
9	Marcella Fritbankala Novitalia	C2157201008	
10	Agustin Indri Andayani	C2057201003	
11	AISA AGUSTINE.	C2057201015	
12	Erino	C1857201160	
13	Diki Hidayat	C1857201008	
14	Dancarta krisyo	C2157201009	
15	Sanjiwo	C2157201005	
16	Jendra Farella	C2157201020	
17	Ahmad Alwi	C2157201031	
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 07 Desember 2023

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Deden Andriawan, M.Kom.
NIK. 198610172018102

Mahasiswa Penyaji,

FERNANDO ADITIA CONRAD