SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK)

Oleh:

FERNANDO ADITIA CONRAD
NIM C2157201072
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2024

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI

BERBASIS DESKTOP

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
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
2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : FERNANDO ADITIA CONRAD

Nim : C2157201072

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah yang sudah ada.

Palangka Raya, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



FERNANDO ADITIA CONRAD

PERSETUJUAN

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

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

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

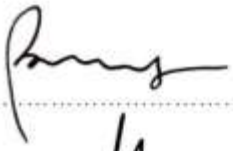
Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan Oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2024

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir:

1. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Ketua
2. Dr. Yuliarti, M.Pd. ..... 
   Sekretaris
3. Deden Andriawan, M.Kom. ..... 
   Anggota
4. Rosmiati, M.Kom. ..... 
   Anggota
5. Norhayati, M.Pd. ..... 
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Kerugian materi dapat digantikan dengan industri, kerugian pengetahuan bisa digantikan dengan belajar, kehilangan kesehatan bisa diatasi dengan obat-obatan, namun waktu yang kita lewati akan hilang selamanya. Jangan menunggu sempurna untuk memulai, tetapi jalanilah walaupun hasilnya itu buruk"-Jhon Jonaris (IQ7)

Persembahan

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan Pertolongan- Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, ku persembahkan karyaku yang sederhana ini kepada:

- Kedua orangtua-ku yang terkasih, saudara-saudaraku, serta keluarga besar-ku yang tersayang, terima kasih telah memberikan dukungan, nasehat serta doa kepadaku.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya, terima kasih telah memberikan dukungan, nasihat serta doa kepada ku.
- Teman-teman yang selalu memberi semangat dan dukungan selama mengerjakan tugas akhir ini. Terima kasih semuanya

INTISARI

Fernando Aditia Conrad, C2157201072, 2024 *Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop*, Pembimbing I Rosmiati, M.Kom. Pembimbing II Norhayati, M.Pd.

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, dan ac dengan harga yang murah, bagus dan dapat dipesan harian, migguan, dan bulanan. Wisma Teratai beralamat di Jl. Bakut No.17, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini di ambil berdasarkan fenomena yang tampak dilapangan, sistem transaksi dan perekapan pada wisma teratai masih di lakukan secara manual menggunakan kertas folio bergaris sehingga sulit dalam perekepan. Oleh karena itu, penulis tertarik mengangkat judul penelitian Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop.

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D), pengumpulan data berupa wawancara untuk mengetahui sejarah Wisma Teratai, merumuskan masalah yang menjadi penghambat kinerja, melakukan observasi, mengumpulkan data, dan menganalisis kebutuhan, setelah itu penulis merancang sistem, membangun sistem yang sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan rumusan masalah yang ada pada wisma tersebut, melakukan pengujian, dan membuat kuesioner untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibangun, membuat penulisan laporan setelah mendapatkan hasil dari kepuasan pengguna sistem.

Hasil dari penelitian ini berupa Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop dibuat untuk mempermudah dan mempercepat kinerja pemilik wisma tanpa harus susah payah mencari kertas catatan atau menggunakan kalkulator melakukan transaksi *Check In* dan *check out*.

Kata Kunci : Sistem, Transaksi, Pembayaran, Wisma, Desktop

ABSTRACT

Fernando Aditia Conrad, C2157201072, 2024 *Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop*, Suversior I Rosmiati, M.Kom. Suvervisor II Norhayati, M.Pd.

Wisma Teratai is a guest house located in Palangka Raya City, this accommodation is equipped with supporting facilities such as parking, smooth water electricity, wifi, private bathroom, bed, cupboard, TV and air conditioning at low, good prices and can be booked daily , weekly and monthly. Wisma Teratai is located at Jl. Bakut No.17, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Palangka Raya City, Central Kalimantan. This research was taken based on phenomena seen in the field, the transaction and recording system at Wisma Teratai is still done manually using lined folio paper so recording is difficult. Therefore, the author is interested in raising the research title Desktop-Based Wisma Teratai Payment Transaction System.

This type of research uses Research and Development (R&D), data collection in the form of interviews to find out the history of Wisma Teratai, formulate problems that hinder performance, make observations, collect data, and analyze needs, after that the author designs the system, builds a system that suits the needs to complete the problem formulation at the guest house, carry out testing, and create a questionnaire to determine user satisfaction with the system being built, write a report after getting the results of system user satisfaction.

The results of this research are a Desktop-Based Wisma Teratai Payment Transaction System created to simplify and speed up the performance of guesthouse owners without having to bother looking for note paper or using a calculator to carry out check-in and check-out transactions.

Keyword : System, Transaction, Payment, Homestead, Desktop

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Fernando Aditia Conrad
NIM	: C2157201072
Program Studi	: Sistem Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugask Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI

BERBASIS DESKTOP

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Palangka Raya

Pada tanggal : 11 Juni 2024

Yang menyatakan



Fernando Aditia Conrad

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul *Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop* dapat diselesaikan baik dan tanpa kendala yang berarti.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada:

1. Suparno, M.Kom., Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Grie Lody Sino, selaku pemilik Wisma Teratai yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
3. Rosmiati, M.Kom. selaku Pembimbing I karena telah memberikan bimbingannya.
4. Norhayati, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan koreksi, saran dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga terkasih yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Kepada semua teman-teman yang selalu mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Palangkar Raya, 11 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN iii
PERSETUJUAN iv
PENGESAHAN v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi
INTISARI vii
ABSTRACT viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi

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 3
1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Penelitian yang Relevan 21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 24
3.1 Tinjauan Umum 24
3.2 Jenis Penelitian 25
3.3 Desain Penelitian 26
3.4 Instrumen Penelitian 27
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 29

3.6 Analisis Kebutuhan 33
3.7 Desain Sistem 36
3.9 Jadwal Penelitian 67

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN 68
4.1 Implementasi Sistem 68
4.2 Pembahasan 79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 90
5.1 Kesimpulan 90
5.2 Saran 90

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 21
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras 34
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pengguna sistem 34
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak 35
Tabel 3.4 Tabel user 58
Tabel 3.5 Tabel Buku Tamu 59
Tabel 3.6 Tabel Kamar 60
Tabel 3.7 Tabel Layanan 62
Tabel 3.8 Tabel layanan_kategori 63
Tabel 3.9 Tabel transaksi_layanan 64
Tabel 3.10 Kamar 65
Tabel 3.11 Tabel kamar_tipe 66
Tabel 3.12 Tabel Jadwal Penelitian 67
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Pengguna 80
Tabel 4.2 Pengujian Login 81
Tabel 4.3 Pengujian Input Data 81
Tabel 4.4 Pengujian Edit Data 84
Tabel 4.5 Pengujian Transaksi 86
Tabel 4.6 Pengujian Laporan 87
Tabel 4.7 Daftar Point yang Diujikan 88
Tabel 4.8 Hasil Penilain Penguji 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Mode Waterfall 9
Gambar 2.2 Simbol – simbol Use Case Diagram 12
Gambar 2.3 Simbol Activity Diagram 14
Gambar 2.4 Simbol – simbol Squence Diagram 15
Gambar 2.5 Simbol Class Diagram 17
Gambar 2.6 Logo Balsamiq Mockup 19
Gambar 2.7 Logo Notpad++ 19
Gambar 2.8 Logo PHP (Hypertext Preprocessor) 20
Gambar 3.1 Flowchart Desain Penelitian 26
Gambar 3.2 Desain Halaman Login 36
Gambar 3.3 Desain Halaman Dashboard 37
Gambar 3.4 Desain Halaman Check In 38
Gambar 3.5 Desain Halaman Check Out 38
Gambar 3.6 Desain Halaman Room Services 39
Gambar 3. 7 Desain Halaman Kamar 39
Gambar 3.8 Desain Halaman Layanan 40
Gambar 3.9 Desain Halaman Buku Tamu 41
Gambar 3.10 Desain Halaman User 42
Gambar 3.11 Use Case Diagram Wisma Teratai 43
Gambar 3.12 Activity Diagram Login 44
Gambar 3.13 Activity Diagram Check In 45
Gambar 3.14 Activity Diagram Check Out 46
Gambar 3.15 Activity Diagram Lihat Tamu 47
Gambar 3.16 Activity Diagram Tambah Tamu 48
Gambar 3.17 Activity Diagram Pesan Layanan Produk 49
Gambar 3.18 Activity Diagram Pembersihan Kamar 50
Gambar 3.19 Sequence Diagram Login 51
Gambar 3.20 Sequence Diagram Buku Tamu 52
Gambar 3.21 Sequence Diagram Check In 53
Gambar 3.22 Sequence Diagram Check Out 54
Gambar 3.23 Sequence Diagram Pesan Layanan / Produk 55
Gambar 3.24 Sequence Diagram Pembersihan Kamar 56
Gambar 3.25 Class Diagram Wisma Teratai 57
Gambar 4.1 Desain Tampilan Login 69
Gambar 4.2 Implementasi Menu Utama 70
Gambar 4.3 Implementasi Check In 71
Gambar 4.4 Implementasi Submenu Check In 71
Gambar 4.5 Implementasi Check / Out 72
Gambar 4. 6 Implementasi Submenu Check / Out 72
Gambar 4.7 Implementasi Buku Tamu 73

Gambar 4.8 Implementasi Submenu Buku Tamu 73
Gambar 4.9 Implementasi Room Services 74
Gambar 4. 10 Implementasi Submenu Room Services 74
Gambar 4.11 Implementasi Submenu Room Services 75
Gambar 4.12 Implementasi Submenu Room Services 75
Gambar 4.13 Implementasi Submenu Room Services 76
Gambar 4.14 Implementasi Submenu Room Services 76
Gambar 4.15 Implementasi Submenu Room Services 77
Gambar 4.16 Implementasi Submenu Room Services 77
Gambar 4.17 Implementasi Kamar 78
Gambar 4.18 Implementasi Submenu Kamar 78

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 Blackbox
Lampiran 9 Lembar Kuesioner
Lampiran 10 Dokumentasi
Lampiran 11 Surat Keterang Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 12 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 13 Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 14 Berita Acara

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, sebagai contoh teknologi pengenalan (*Recognition Technology*) pada penginapan *Olive Guest House* dimana teknologi ini menghadirkan autentikasi biometrik yang lebih mulus yang dimanfaatkan para tamu untuk membuka kamar dan melakukan *check-in* / *check-out* dengan pemindaian wajah atau sidik jari. 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 sistem yang sedang berjalan sekarang masih menggunakan alat bantu perhitungan, pengisian data tamu yang masih menggunakan tulis tangan dan penggunaan kertas yang berlebihan "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 (Amri, 2020).

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 (Marlina, 2020).

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 (Kumparan, 2022).

Wisma merupakan Bangunan untuk tempat tinggal, kantor atau kumpulan rumah, kompleks perumahan, permukiman yang di peruntukkan untuk menunjang urusan atau kegiatan pada bidang tertentu (M.Silfiani, 2021).

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).

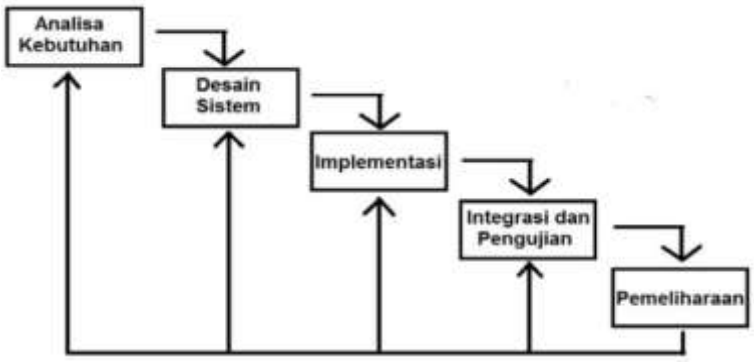
Untuk mengembangkan sebuah sistem aplikasi dibutuhkan sebuah model pengembangan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak yaitu model pengembangan sekuensial linier atau model *Waterfall*.

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: Wahid, (2020)

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*).

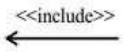
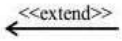
UML merupakan kesatuan dari bahasa permodelan yang dikembangkan *oleh Booch, Object Modeling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Enginnering* (OOSE).

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: Ahmad, (2020)

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.

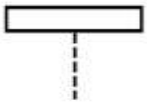
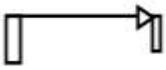
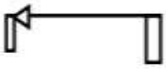
Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem,aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana 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: Novitasari, (2020)

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*

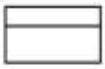
Sumber: Aldo, (2020)

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		*Realization*	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: Nugroho, (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 (Yudi, 2021).

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 (Diwit, 2021).

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 , Hendrik Setyo Utomo/2021	Implementasi Aplikasi Manajemen Mes (AMM) Berbasis Web	Aplikasi Manajemen Mes memiliki tampilan menarik, sangat mudah digunakan, sangat membantu relokasi kamar, sangat sesuai dengan desain diusulkan, sangat terorganisir kamar karyawan, sangat sesuai data yang telah dimasukkan dan password dapat disembunyikan sangat sesuai
4.	Timothy Nataniel Mangat	Pengembangan Sistem Manajemen Wisma La Tibel Palangka Raya Berbasis Web Dan Sms Gateway	Implementasi kode program dan implementasi antarmuka berdasarkan perancangan sistem yang dibuat. Sistem ini dibangun berbasis web dengan menggunakan perancangan MVC dengan *framework Codeigniter* dan template *Bootstrap* serta dengan basis data yang menggunakan *MySQL*. Sistem ini juga dibekali fitur *SMS gateway* yang digunakan untuk mengirimkan pesan tagihan
5.	Roso Wahono	Sistem Informasi Penginapan Wisma Assalaam	Sistem informasi yang dibuat berupa aplikasi program (*SIFINA)* sudah berjalan dan fasilitas yang ada pada program

			meliputi reservasi, pendataan tamu, *check in, check out,* transaksi layanan dan dapat menghasilkan laporan

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

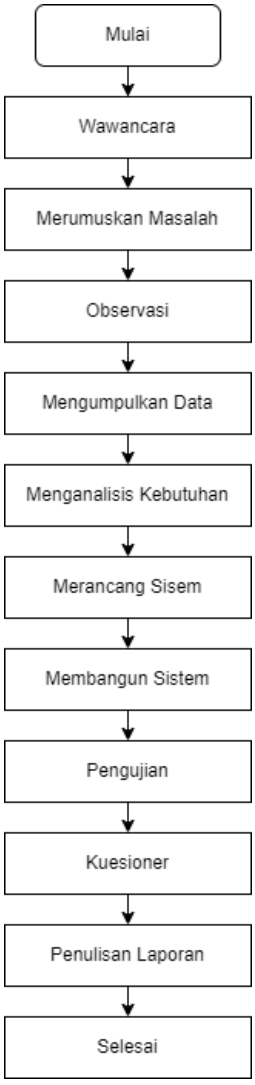
Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah *research and development* yaitu data yang diperoleh dengan mewawancarai kepada pemilik Wisma Teratai mengenai berbagai kendala-kendala yang sering dialami.

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. Mewawancara tentang latar belakang, visi dan misi Wisma Teratai
b. Merumuskan masalah yang terjadi pada Wisma Teratai
c. Mengobservasi tempat dengan mengumpulkan data yang ada pada Wisma Teratai
d. Menganalisis data yang sudah di dapatkan dari hasil observasi
e. Merancang sistem dan membangun sistem yang baru
f. Melakukan pengujian apakah sistem yang baru di bangun dapat dijalankan atau tidak
g. Memberikan kuesioner untuk mengetahui nilai kepuasan pengguna sistem
h. Penulisan laporan berupa hasil dari penelitian yang telah dilakukan, untuk memenuhi syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)

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* merupakan halaman pengguna untuk masuk ke dalam sistem halaman utama
b. Halaman *Dashboard* merupakan halaman utama menampilkan menu kamar nama tamu dan navigasi yang tersedia
c. Halaman *Check In* / *Out* merupakan halaman transaksi
d. Halaman *Room Service* merupakan halaman menu layanan yang di sediakan pada wisma
e. Halaman Kamar merupakan halaman pengaturan kamar pada *check in* berupa edit, tambah, dan hapus kamar
f. Halaman Layanan merupakan halaman pengaturan menu layanan pada *room service* berupa edit, tambah, dan hapus menu layanan

g. Halaman Buku Tamu merupakan halaman penginputan data tamu yang ingin menginap
h. Halaman *User* merupakan halaman pengguna untuk merubah data admin berupa *username* dan *password*
i. Halaman Laporan merupakan halaman data laporan keuangan serta data tamu yang telah menginap di wisma tersebut
j. Halaman *Export Excell* merupakan halaman penyimpanan data pada halaman laporan
k. Halaman Pengaturan merupakan halaman pengaturan sistem jika ada perubahan pada nama wisma atau lokasi wisma tersebut

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 contohnya pengisian data tamu pada sistem yang telah dibangun mempermudah kinerja pengguna tanpa harus mencari mengeluarkan buku tamu, dan pulpen untuk menulis data tamu yang ingin menginap.

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 contohnya *chek in* pada sistem yang telah dibangun, dimana *user* tinggal menginput tanggal tamu yang ingin menginap berapa hari dengan harga yang sudah tercantumkan, sehingga tamu tau berapa jumlah uang yang harus di keluarkan.

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* contohnya 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 contohnya sebelum sistem yang baru dibangun, kendala yang sering terjadi pada pemilik wisma berupa pengisian data tamu dan transaksi, dimana sering mengulang penulisan data tamu saat ada kesalahan pengisian data tamu yang ingin menginap dan saat melakukan transaksi sering salah menghitung sehingga pemilik wisma tersebut sering menggunakan alat bantu untuk menghitung seperti kalkulator.

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 contohnya saat sistem yang baru telah di bangun penggunaan kertas dan tulis tangan sudah tidak ada lagi .

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 contohnya seperti sistem yang baru telah dibangun dimana sistem tersebut cukup berguna untuk mempersingkat

waktu kinerja pemilik wisma tanpa harus catat data dikertas terlebih dahulu lalu melakukan pelayanan yang lainnya, dengan ada nya sistem yang baru, pengguna wisma tinggal input data dengan klik tombol yang tersedia di sistem, setelah itu bisa melanjutkan pelayanan dengan mudah tanpa harus membuat tamu yang lain lama mengunggu kita.

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* berupa sistem yang menghubungkan *user* untuk masuk ke halaman utama
2) Informasi Kamar berupa informasi data kamar yang tersedia, terpakai, atau kotor
3) Informasi Keuangan berupa informasi pendapatan wisma selama beberapa bulan
4) Sistem Transaksi berupa sistem *check in* dan *check out* tamu bisa dibayar di muka atau langsung lunas

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

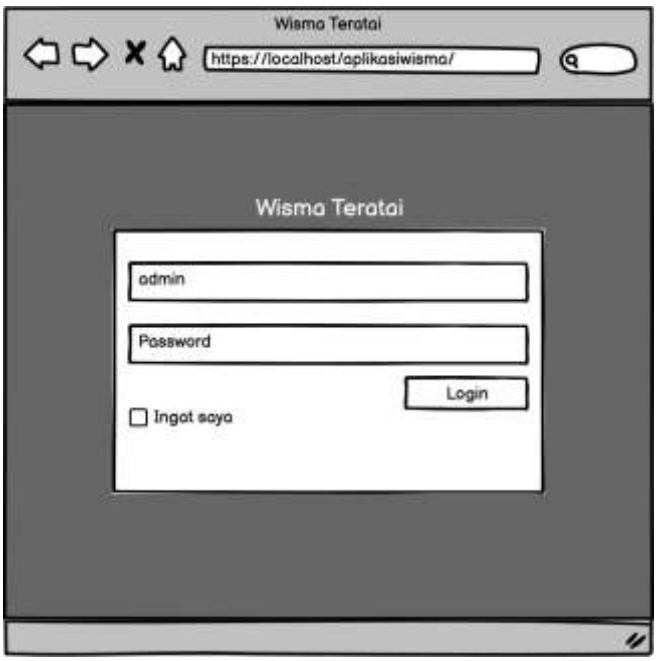
3.7 Desain Sistem

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*

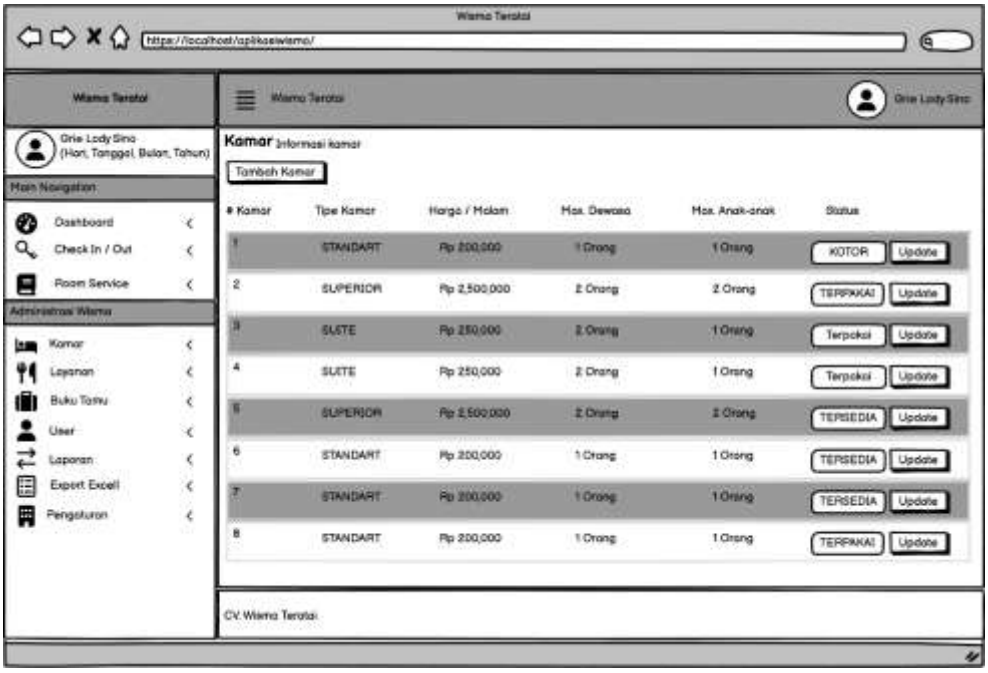
Menampilkan halaman daftar produk dan layanan yang disediakan dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Desain Halaman *Room Services*

e. Desain Halaman Kamar

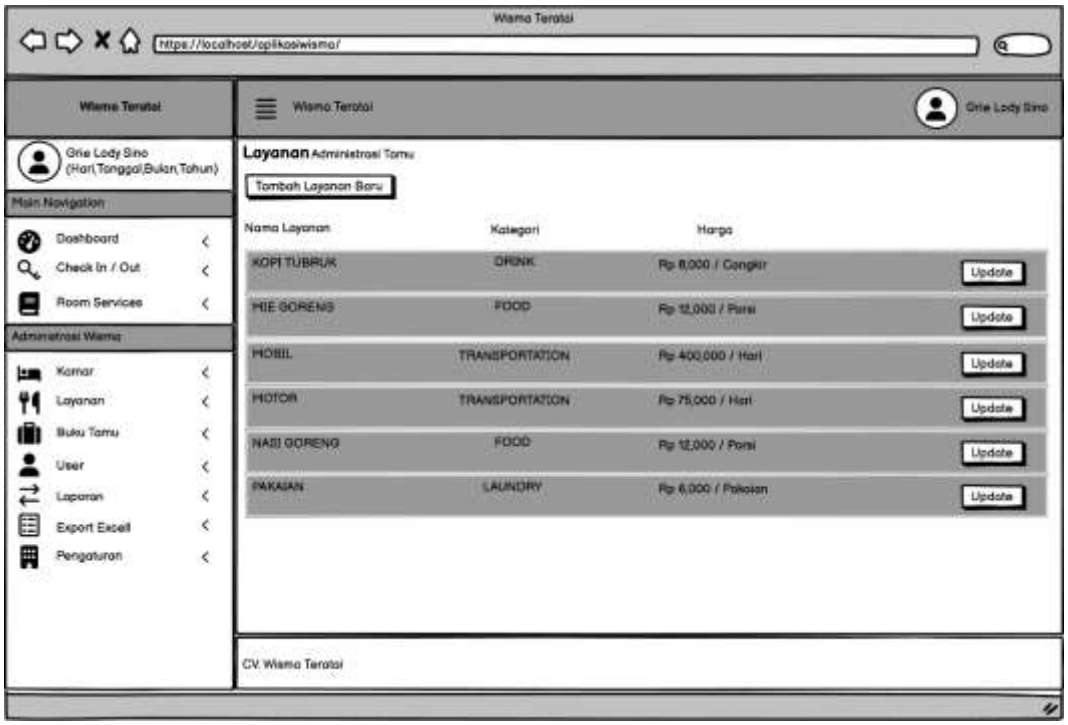
Menampilkan halaman kamar dan menginput data kamar dapat dilihat pada gambar 3.7



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



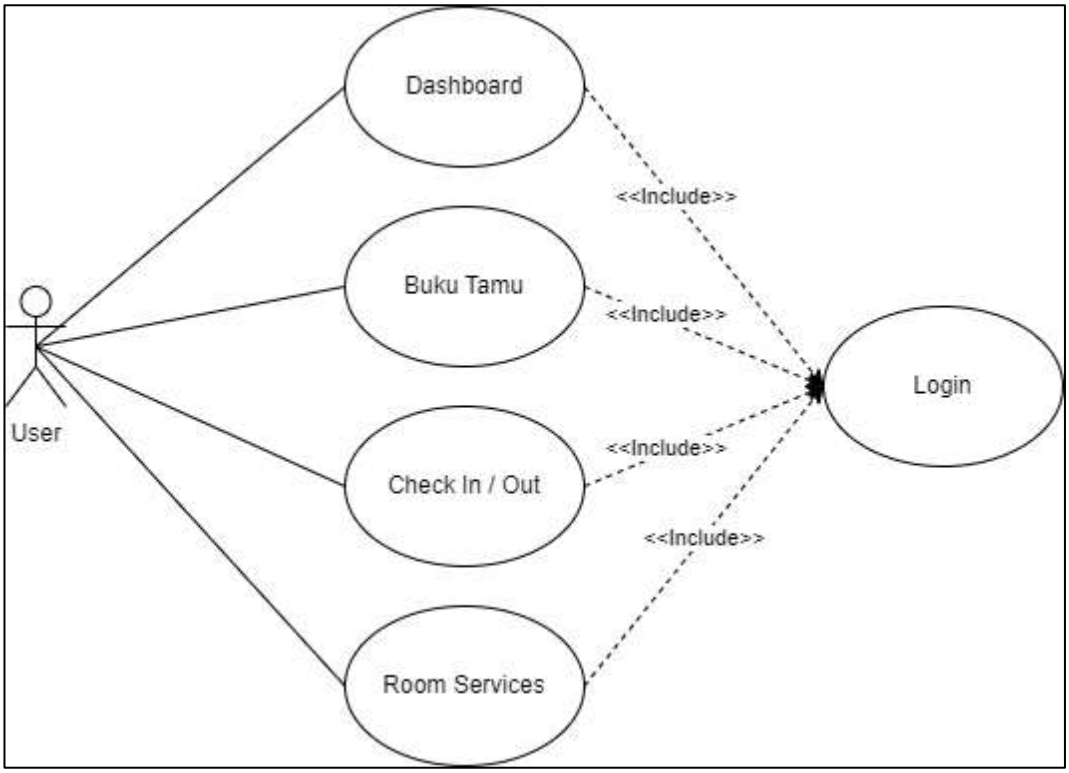
Gambar 3.10 Desain Halaman *User*

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*

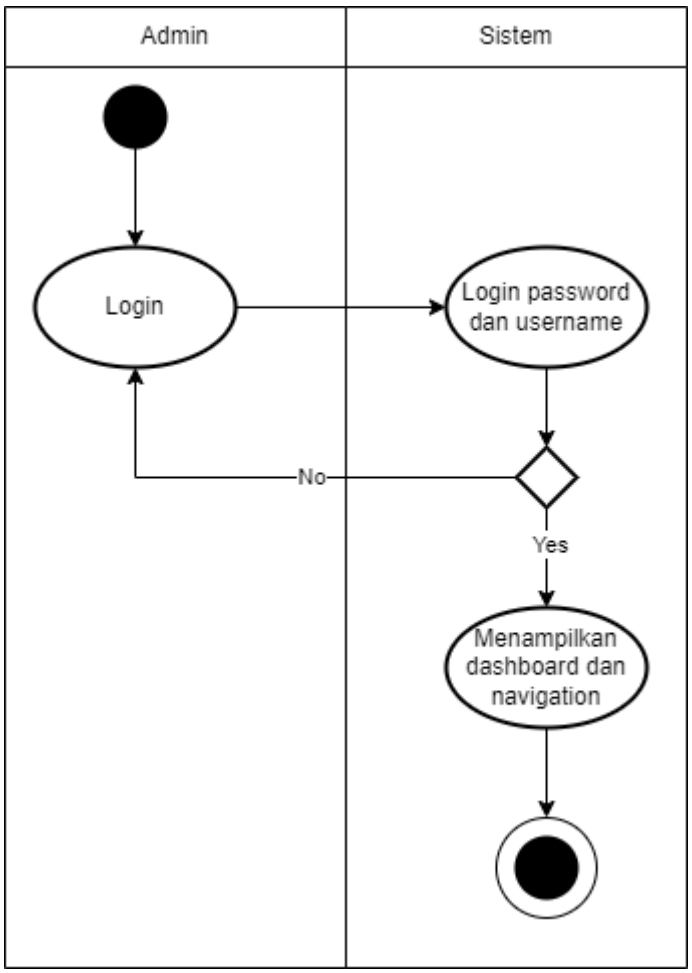
Use case diagram merupakan user atau operator akan di-input setelah itu selesai , *user* sistem dapat menghasilkan perekapan penghasilan dan transaksi.



Gambar 3.11 *Use Case Diagram* Wisma Teratai

b. *Activity Diagram Login*

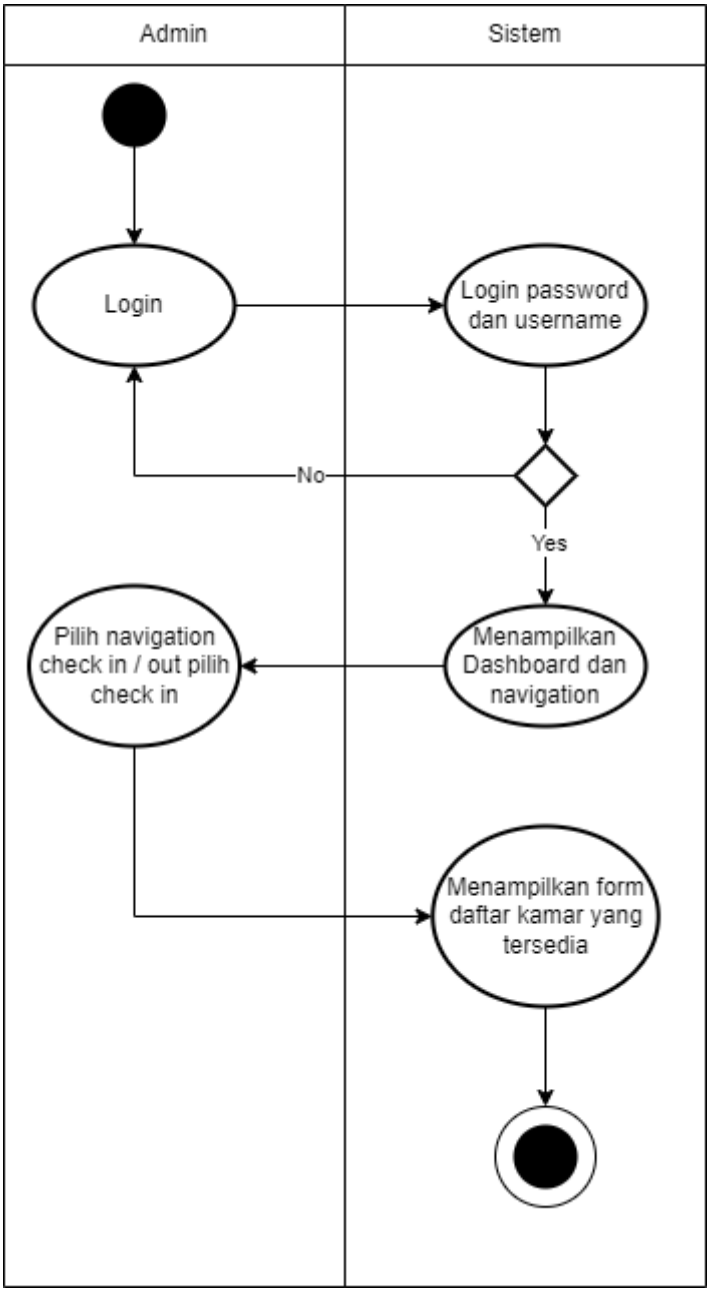
Pada *activity login* ini pengguna akan melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukan usename dan password pada sistem tersebut. Apabila data yang telah dimasukan benar maka sistem selanjutnya akan menampilkan pada *menu* utama.



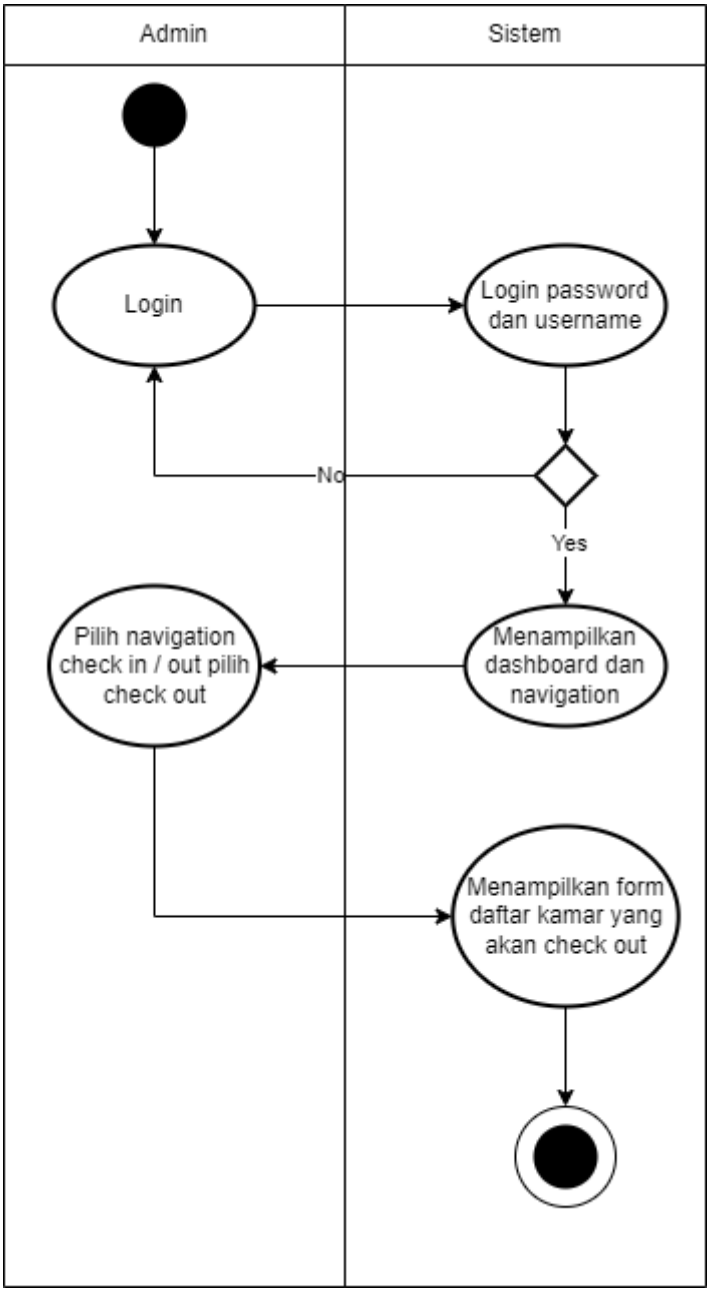
Gambar 3.12 *Activity Diagram Login*

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.



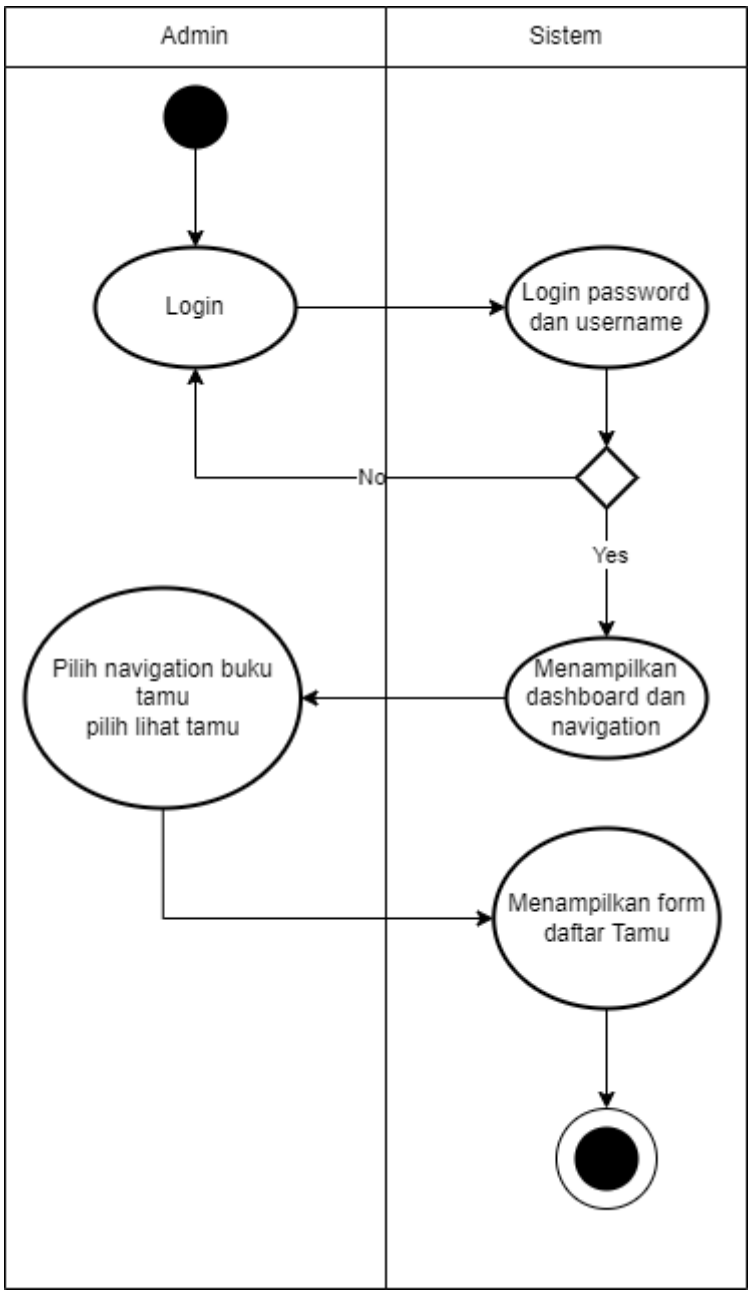
Gambar 3.13 *Activity Diagram Check In*



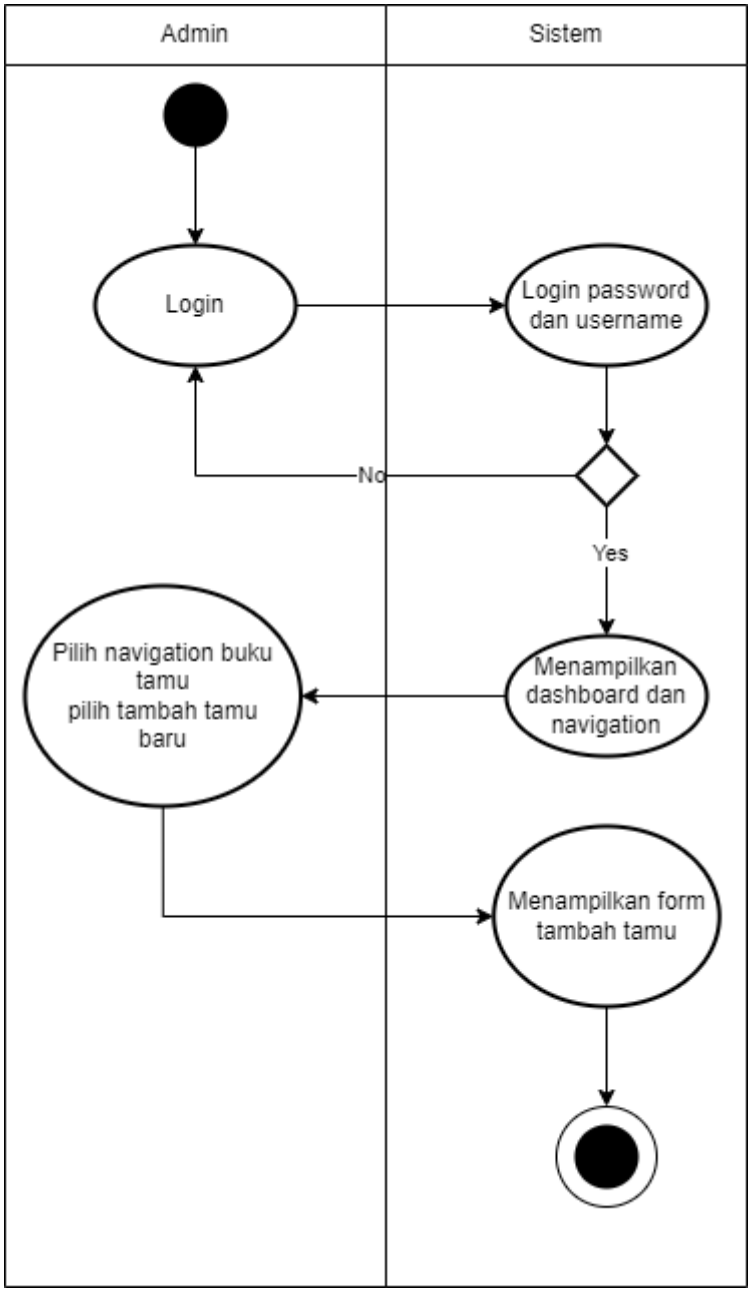
Gambar 3.14 *Activity Diagram Check Out*

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.



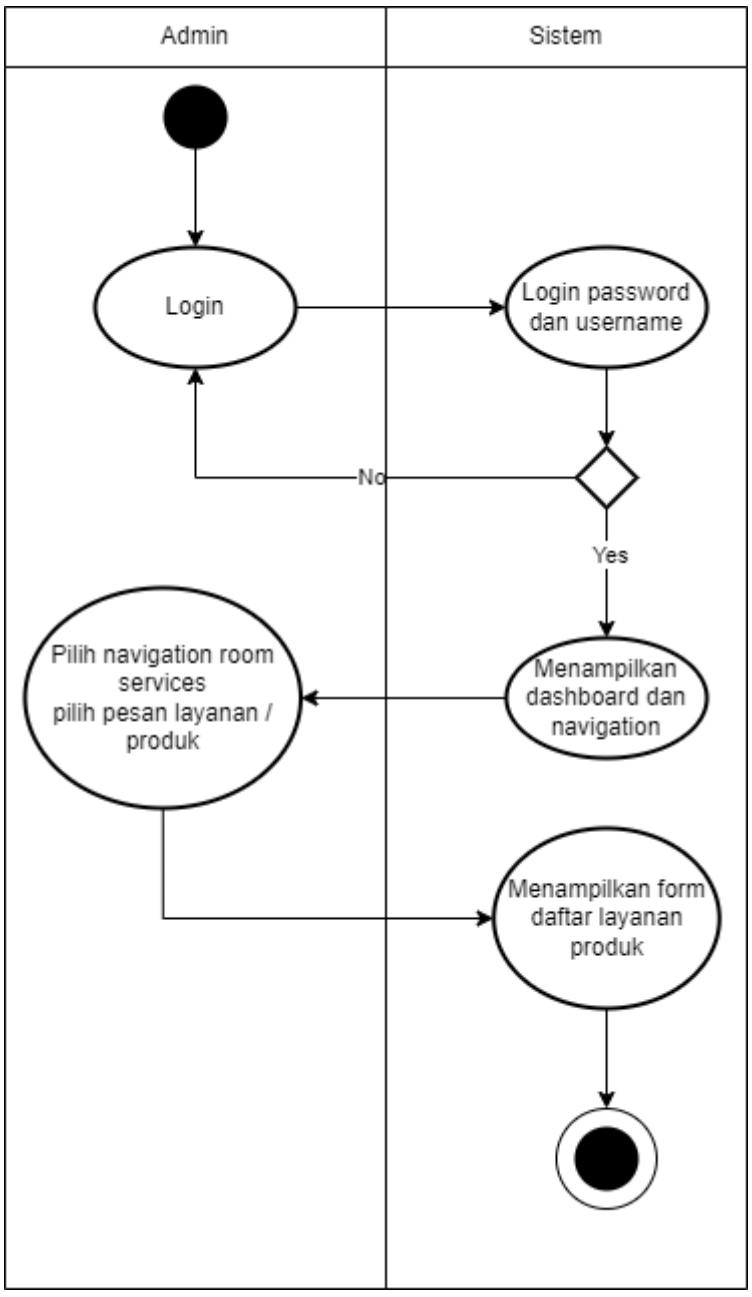
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Lihat Tamu



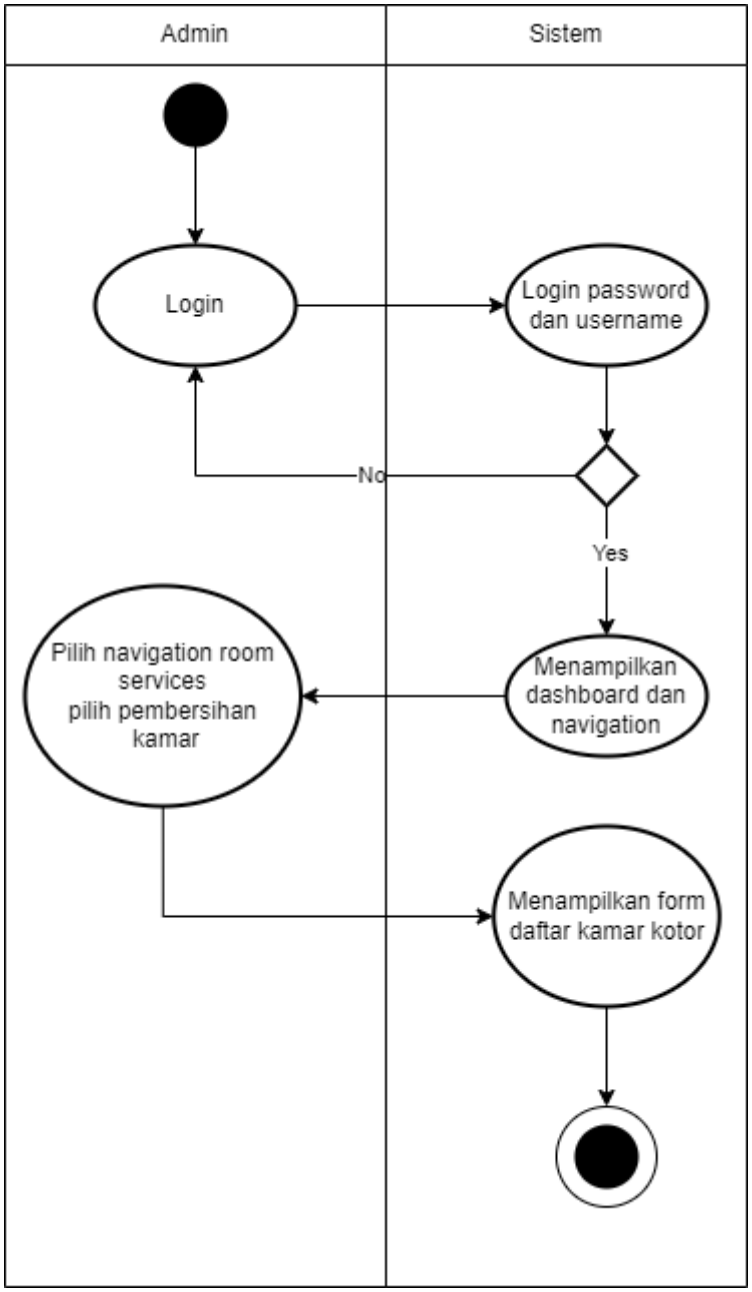
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Tambah Tamu

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.



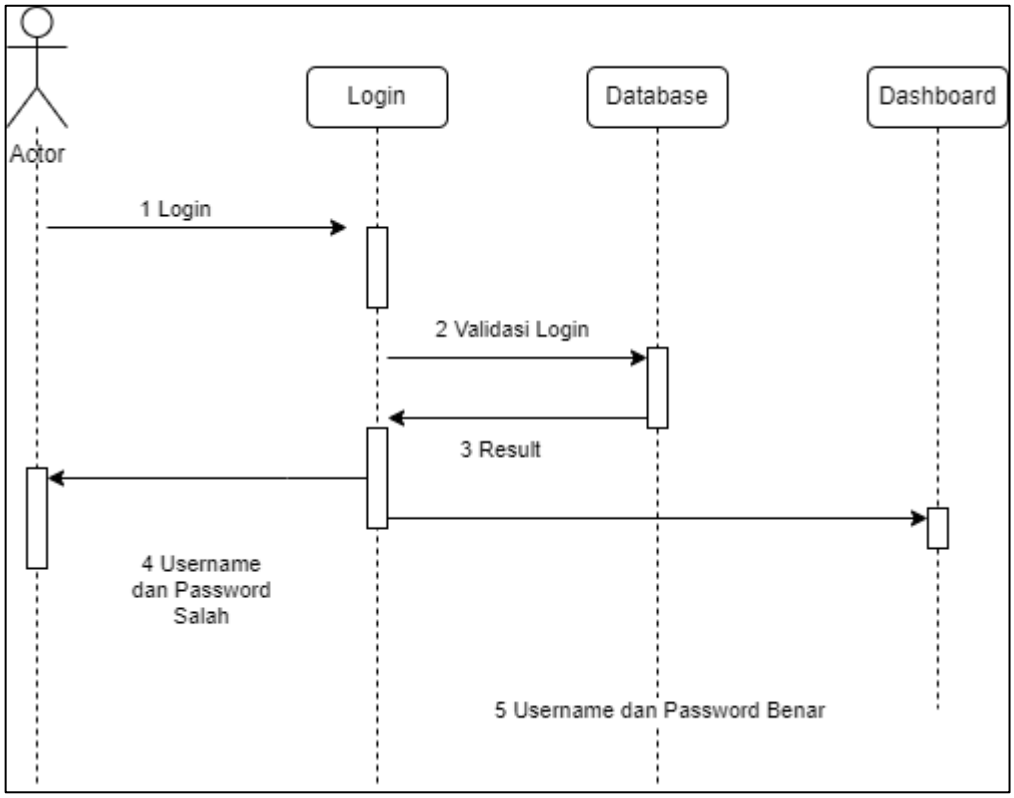
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Pesan Layanan Produk



Gambar 3.18 *Activity Diagram* Pembersihan Kamar

f. *Sequence Diagram Login*

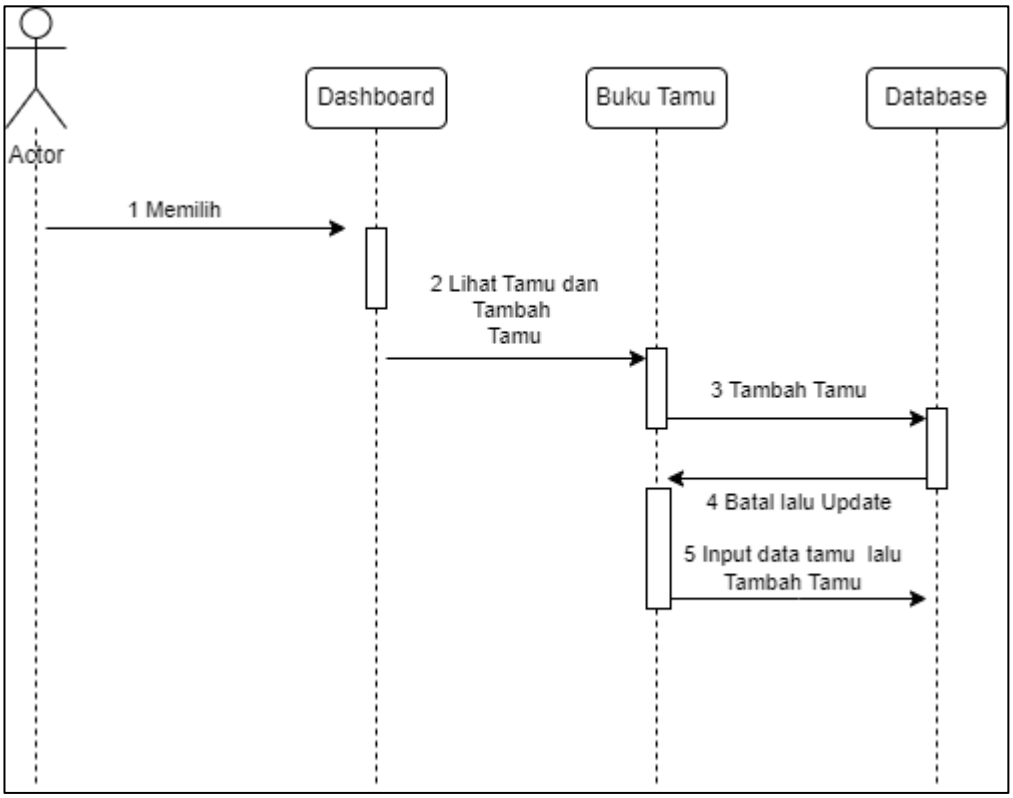
Sequence Diagram login merupakan langkah - langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat melakukan *login*, dapat di lihat pada gambar 3.18 sebagai berikut :



Gambar 3.19 *Sequence Diagram Login*

g. *Sequence Diagram* Buku Tamu

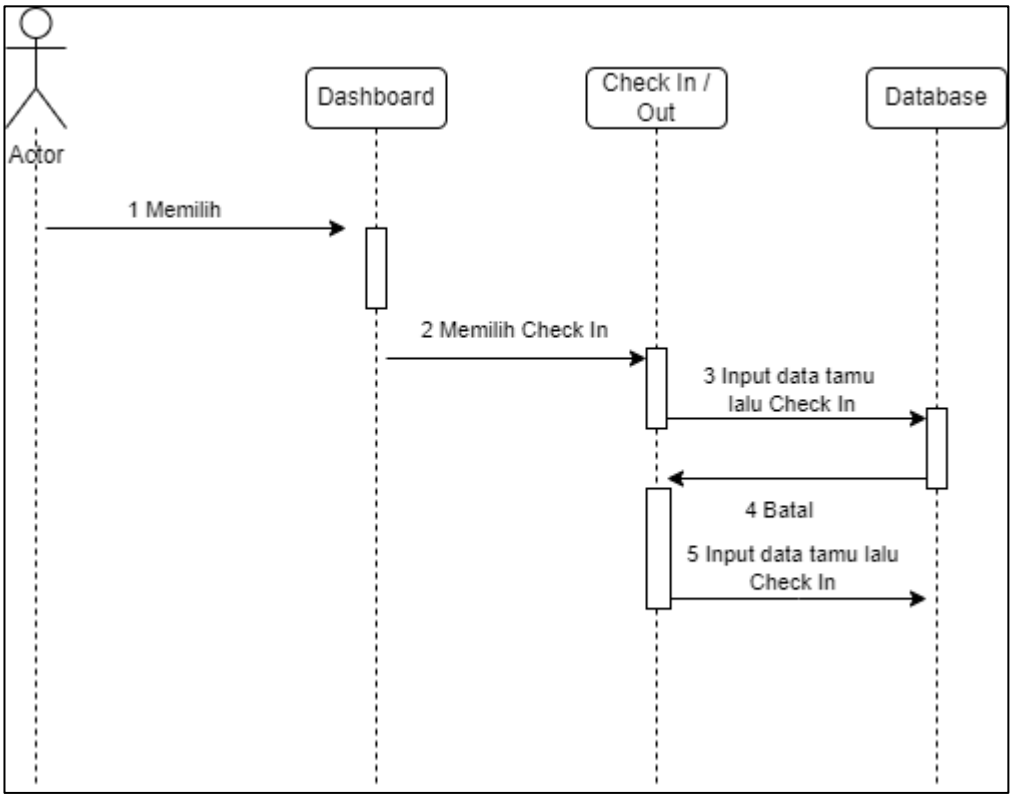
Sequence Diagram Buku Tamu merupakan langkah – langkah yang dilakukan oleh sistem pada saat ingin melihat daftar tamu dan menambahkan data tamu yang ingin menginap dapat dilihat pada gambar 3.19



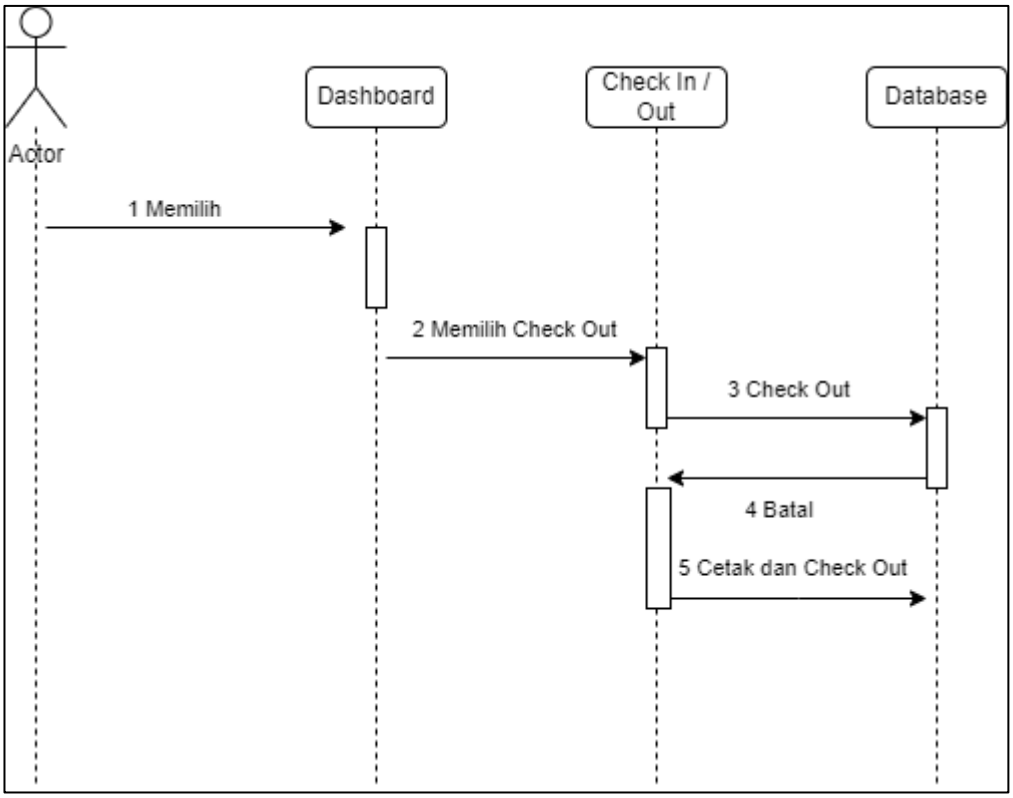
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Buku Tamu

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



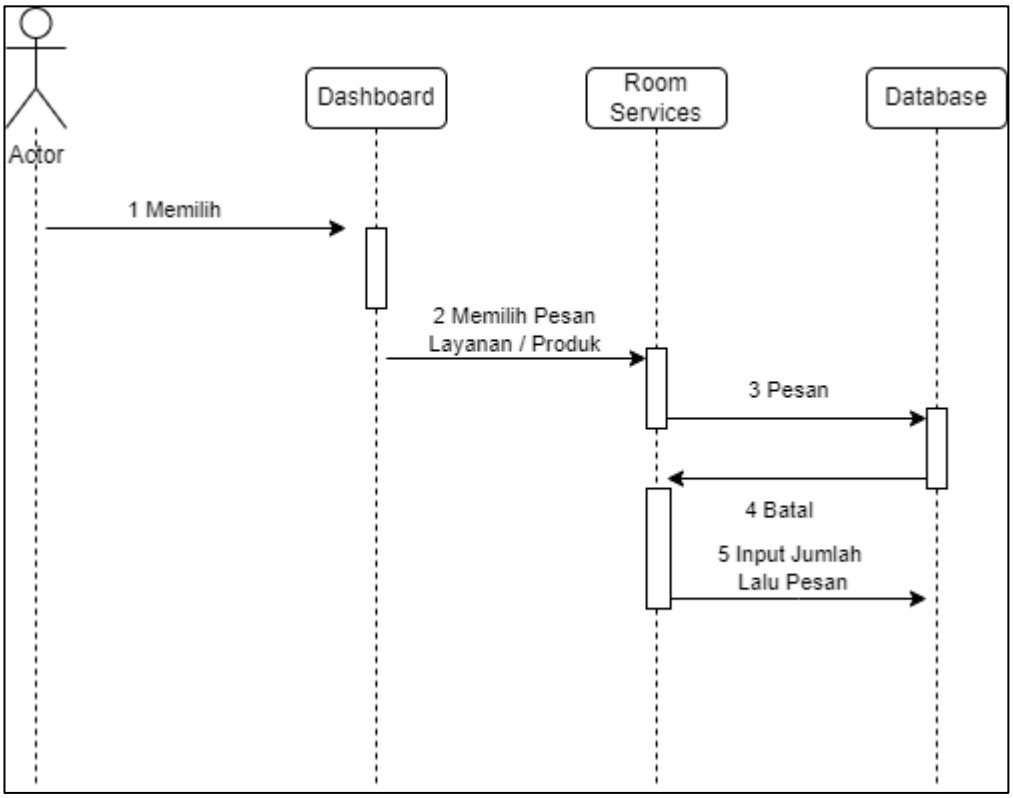
Gambar 3.21 *Sequence Diagram Check In*



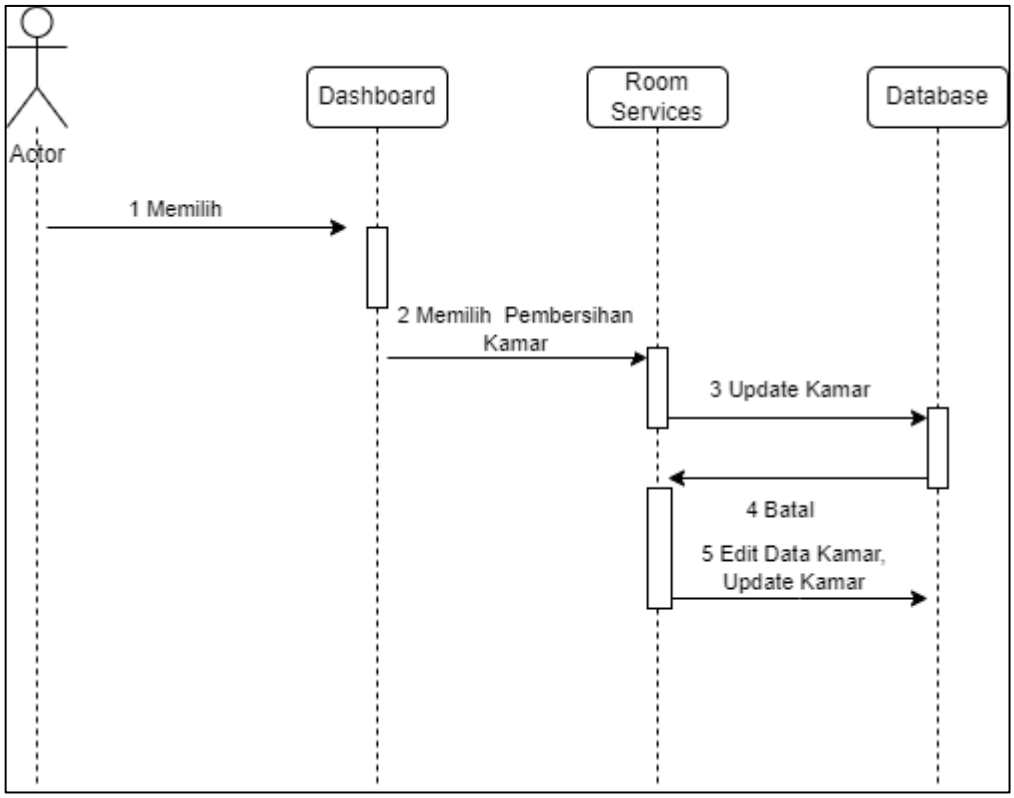
Gambar 3.22 *Sequence Diagram Check Out*

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



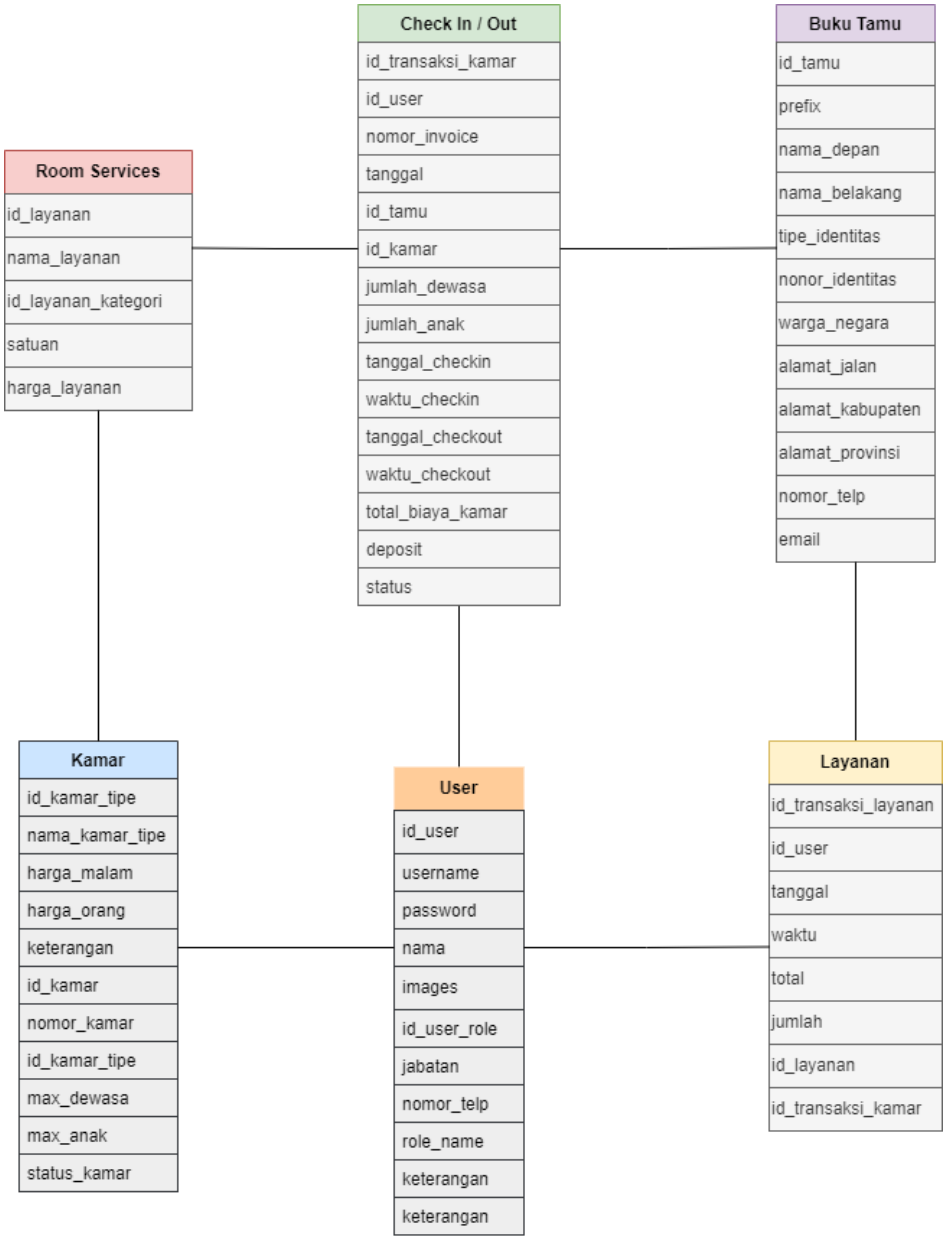
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Pesan Layanan / Produk



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

Tabel 3.10 Kamar

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 3.11 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

Tabel 3.12 Tabel 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															

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kinerja yang sedang berjalan pada sistem transaksi pembayaran wisma teratai berbasis desktop. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan beberapa permasalahan yang menghambat proses perekapan transaksi berdasarkan penelitian tersebut penulis merancang sebuah rancangan sistem yang dapat dipakai sebagai bahan referensi dalam membangun sistem yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pihak Wisma Teratai.

a. Proses Transaksi

   Pada Proses ini sistem transaksi dan penyimpanan data pada Wisma Teratai masih tergolong konvensional, dimana proses pengolahan data masih menggunakan buku besar folio bergaris. Di mana pegawai harus mencatat ke dalam buku, tentunya proses ini tidak sedikit waktu yang digunakan, proses ini tidak menutup kemungkinan sering kali terjadi nya efek berantai dalam data oleh karena itu dibutuhkan ketelitian dan kecermataan agar data yang di masukan sudah benar sebelum disimpan dibuku besar.

b. Proses Penyimpanan Data Tamu

   Data-data tamu yang telah dikumpulkan kemudian di simpan dalam buku besar folio bergaris sehingga sangat rentan dan berisiko untuk kehilangan data.

4.1.1 Implementasi Desain

Implementasi desain dibuat sebagai gambaran sistem ini nantinya, adapun desain *interface* sistem transaksi pembayaran wisma teratai berbasis desktop sebagai berikut.

a. Implementasi Halaman Login

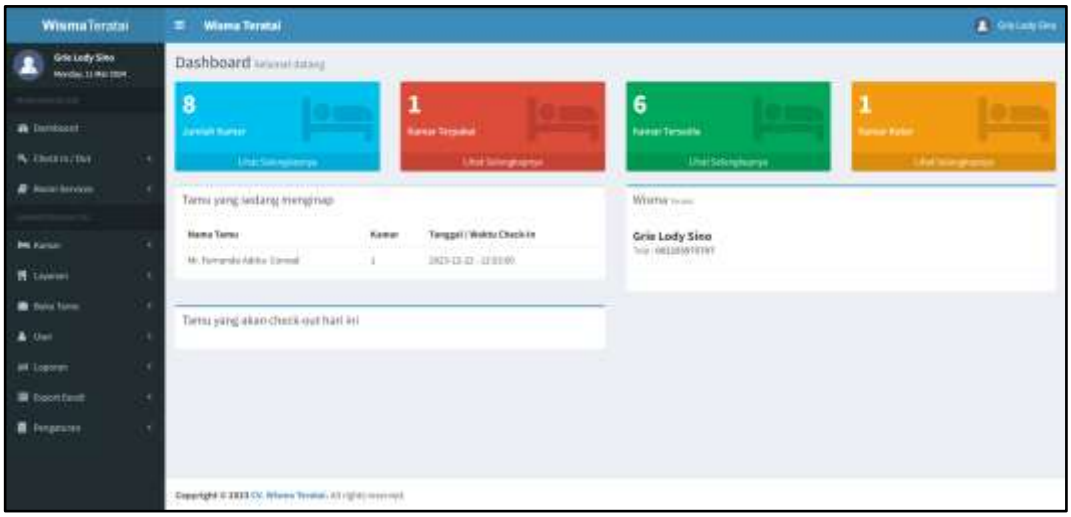
Ini merupakan tampilan halaman *login admin* yang digunakan untuk dapat masuk ke halaman menu utama, *admin* harus mengisi *username* dan *password*, jika benar maka akan beralih halaman menu utama, jika salah maka akan menampilkan pesan *username* atau *password* salah. Desain tampilan *Login* dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Desain Tampilan *Login*

b. Implementasi Menu Utama

Halaman menu awal menampilkan halaman pertama kali data wisma teratai saat dibuka. Desain tampilan halaman awal dapat di lihat pada gambar 4.2 sebagai berikut.



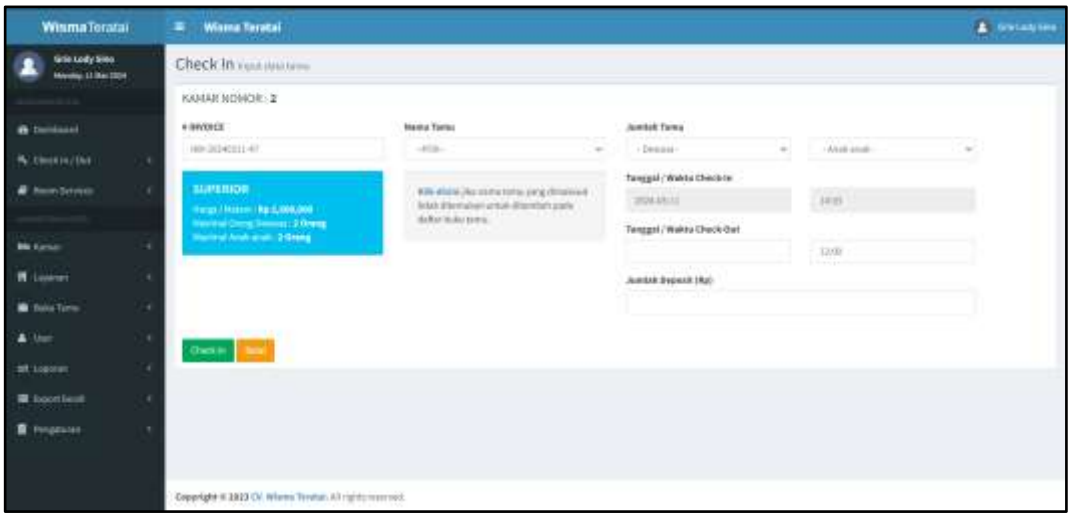
Gambar 4.2 Implementasi Menu Utama

c. Implementasi *Check In* / *Out*

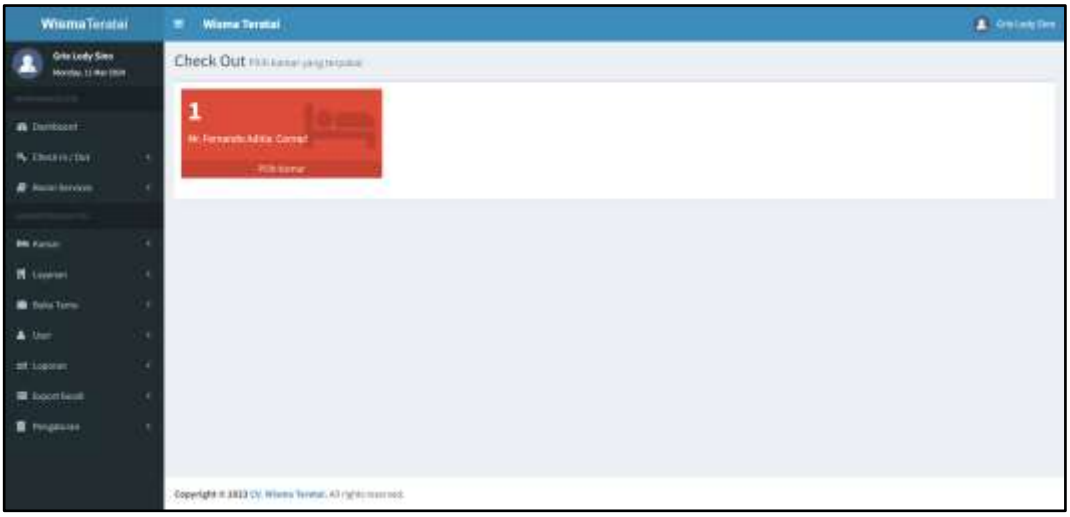
Halaman *check in* / *out* menampilkan halaman data kamar yang tersedia untuk tamu yang ingin menginap dan menampilkan sistem transaksi berupa tagihan pada *check out*. Desain tampilan halaman *check in* dapat dilihat pada gambar 4.3, 4.4, 4.5, dan 4.6 sebagai berikut.



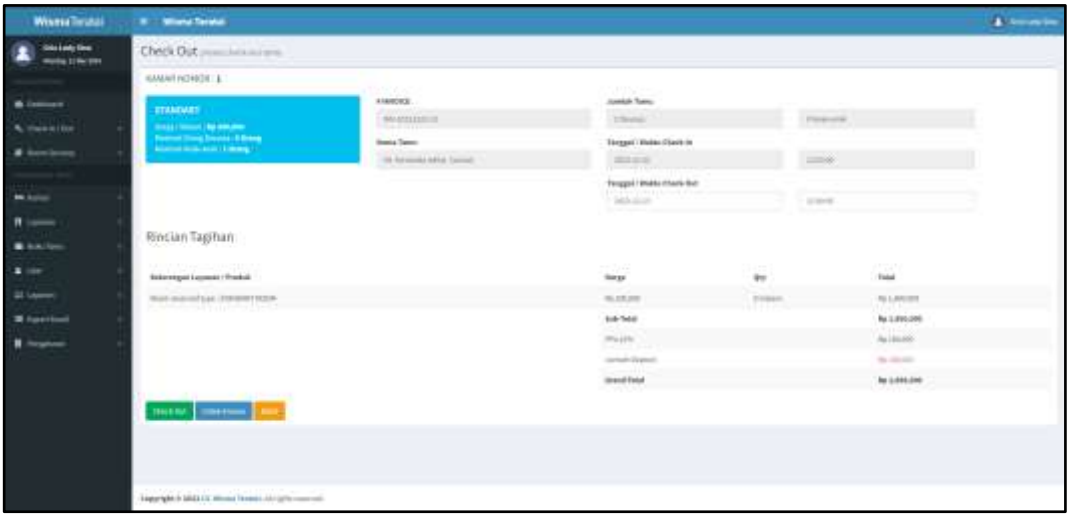
Gambar 4.3 Implementasi *Check In*



Gambar 4.4 Implementasi Submenu *Check In*



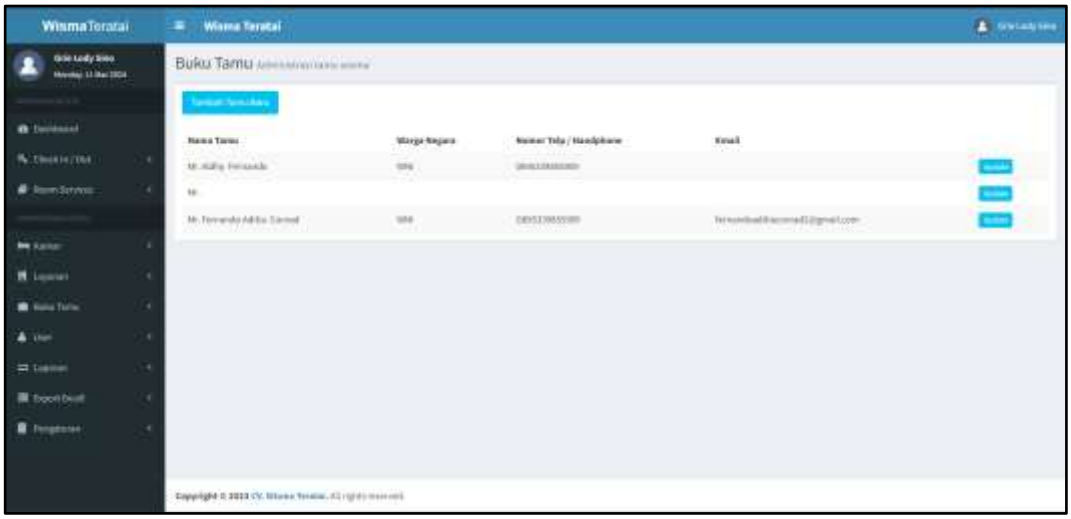
Gambar 4.5 Implementasi *Check / Out*



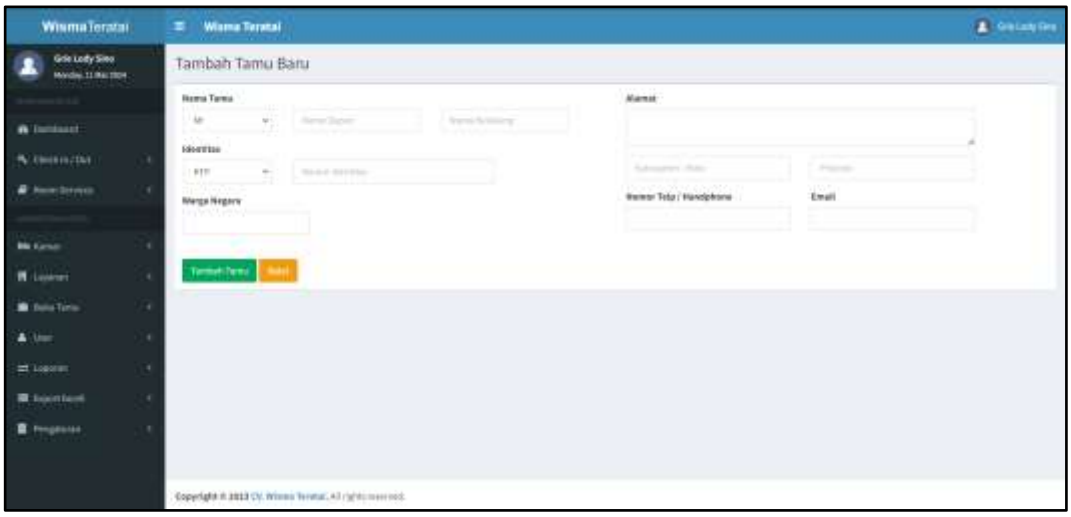
Gambar 4. 6 Implementasi Submenu *Check / Out*

d. Implementasi Buku Tamu

Halaman buku tamu menampilkan halaman data tamu dan menambah data tamu yang menginap di wisma teratai. Desain tampilan halaman Buku Tamu dapat dilihat pada gambar 4.6 dan 4.7 sebagai berikut.



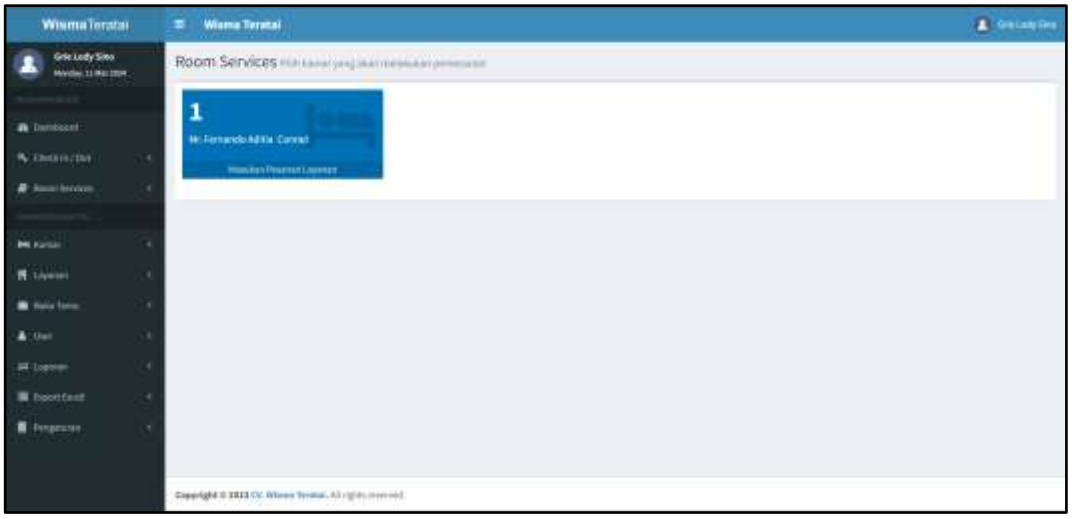
Gambar 4.7 Implementasi Buku Tamu



Gambar 4.8 Implementasi Submenu Buku Tamu

e. Implementasi *Room Services*

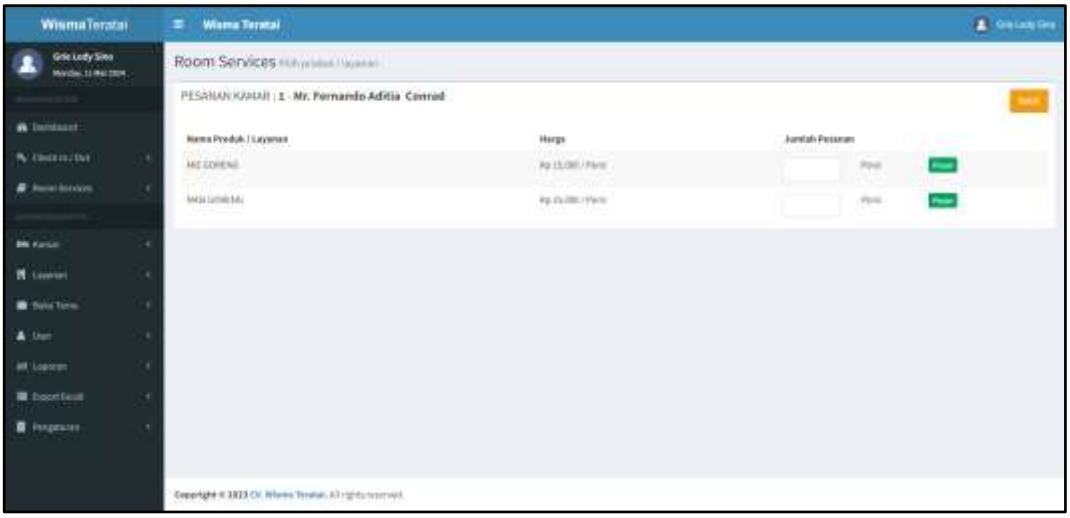
Halaman *Room Services* menampilkan menu layanan berupa *food*, *drink*, *transportation*, *laundry*, dan pembersihan kamar layang disediakan di wisma teratai. Desain tampilan halaman *room services dapat* dilihat pada gambar 4.9, 4.10, 4.11, 4.12, 4.13, 4.14, 4.15, dan 4.16 sebagai berikut.



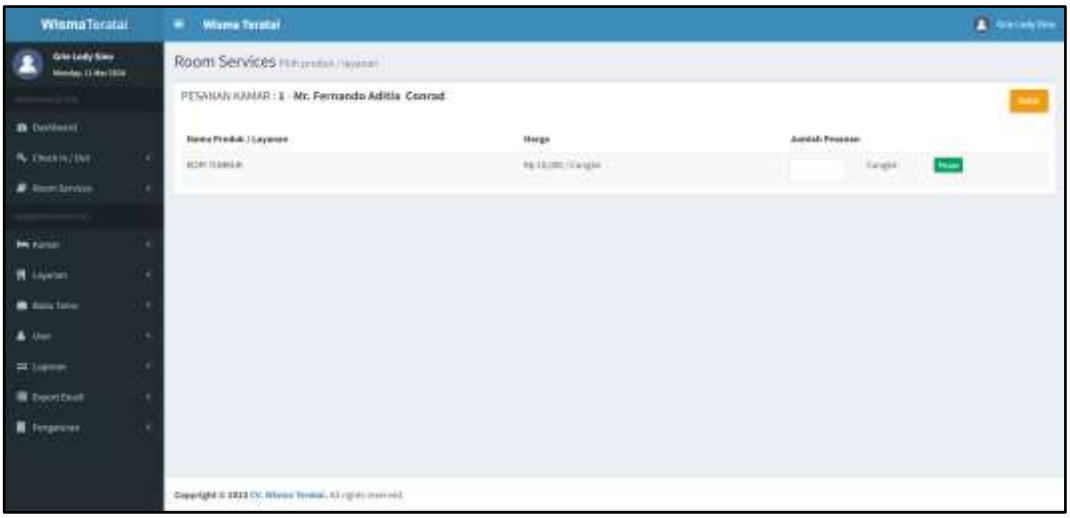
Gambar 4.9 Implementasi *Room Services*



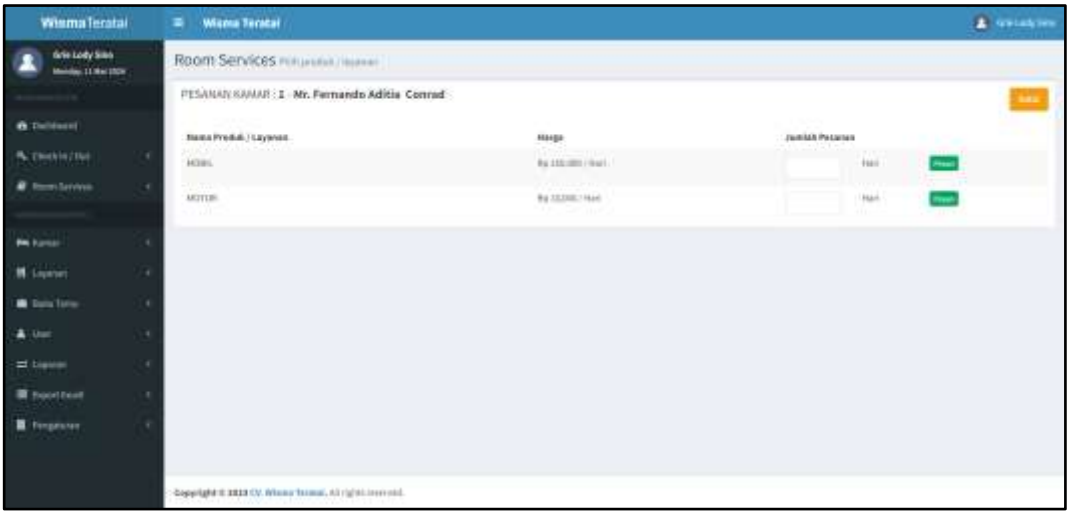
Gambar 4. 10 Implementasi Submenu *Room Services*



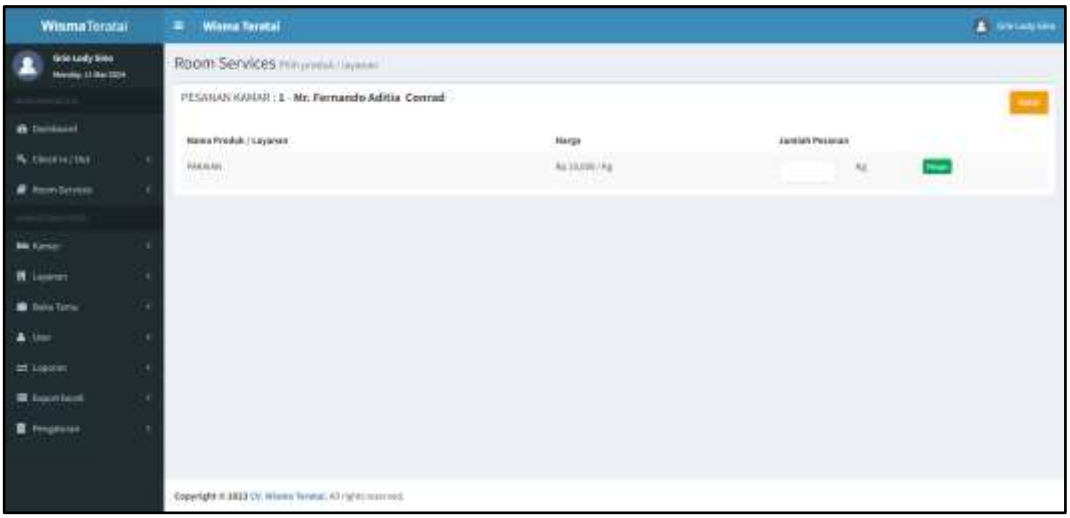
Gambar 4.11 Implementasi Submenu *Room Services*



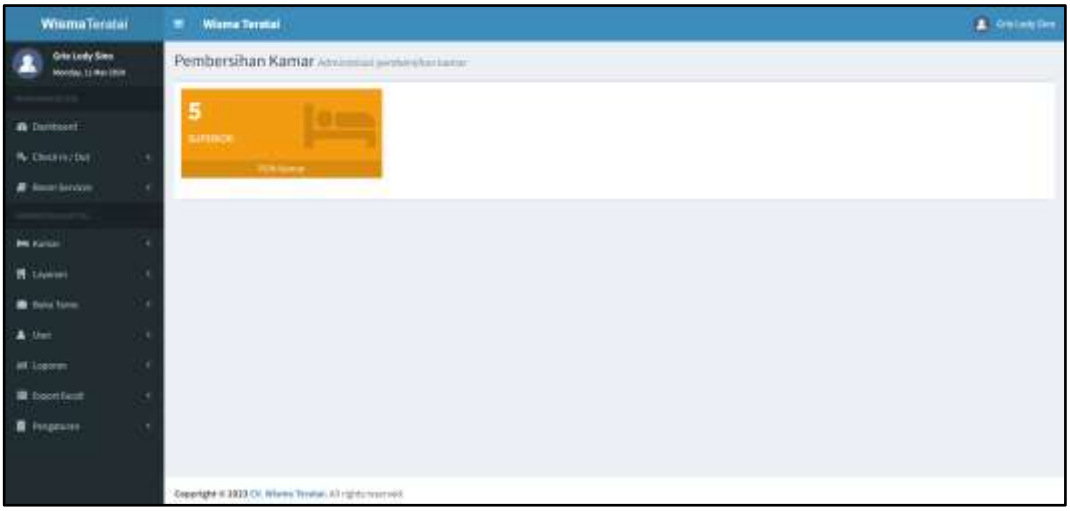
Gambar 4.12 Implementasi Submenu *Room Services*



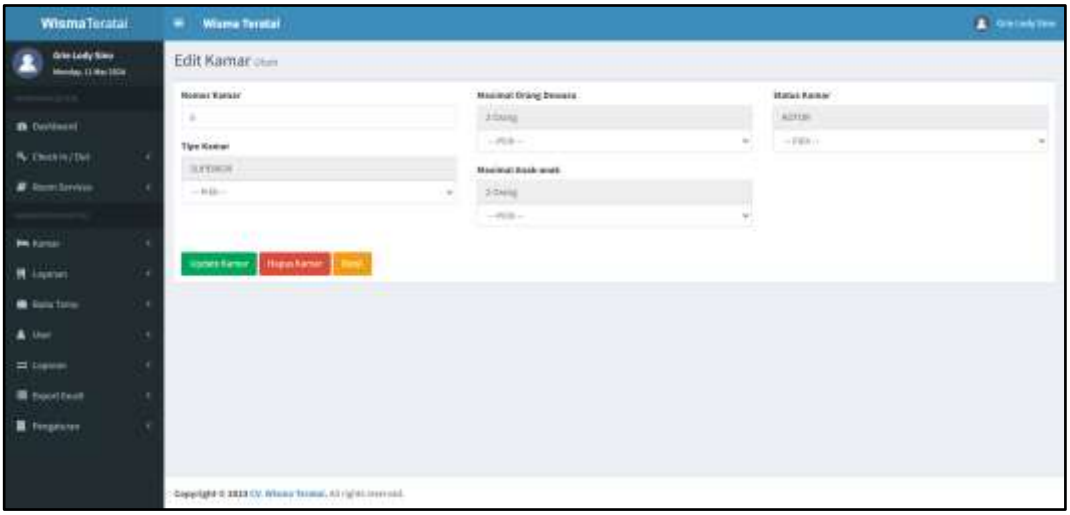
Gambar 4.13 Implementasi Submenu *Room Services*



Gambar 4.14 Implementasi Submenu *Room Services*



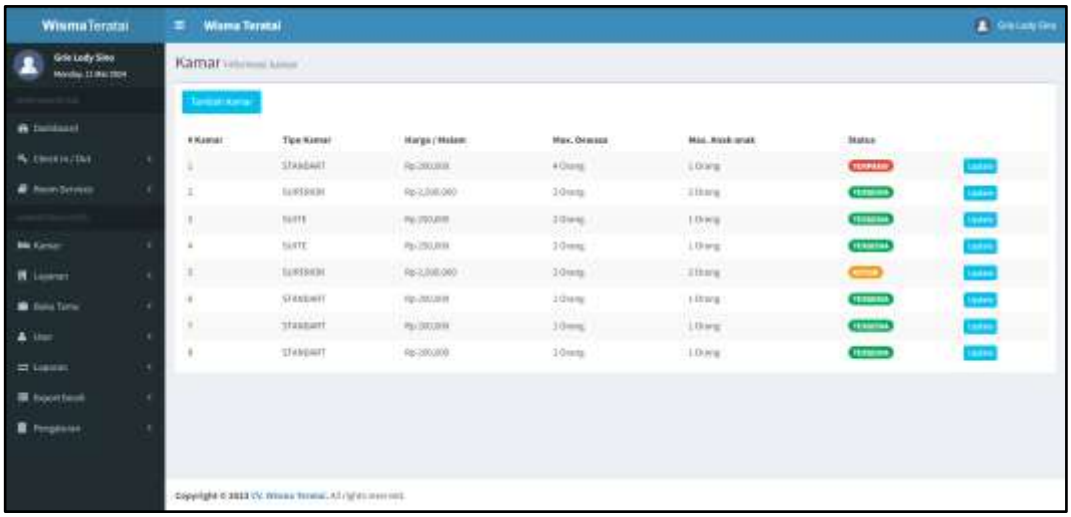
Gambar 4.15 Implementasi Submenu *Room Services*



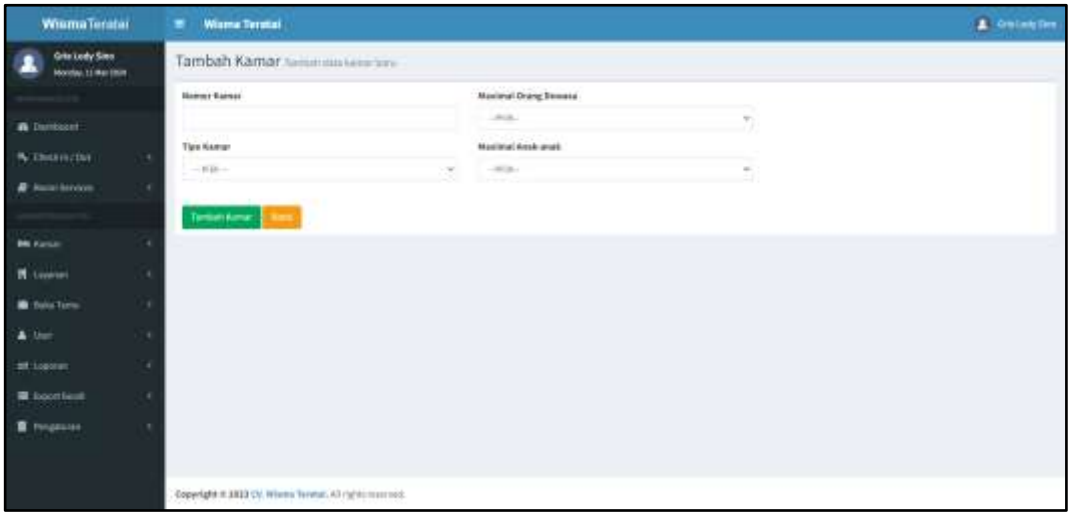
Gambar 4.16 Implementasi Submenu *Room Services*

f. Implementasi Kamar

Halaman implementasi kamar menampilkan informasi data kamar dan tambah kamar. Desain tampilan halaman kamar dapat dilihat pada gambar 4.17 dan 4.18 sebagai berikut.



Gambar 4.17 Implementasi Kamar



Gambar 4.18 Implementasi Submenu Kamar

4.2 Pembahasan

Tujuan utama dari tahap pembahasan ini adalah untuk menilai sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan sistem, serta mendapatkan tanggapan dari responden terkait kualitas Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop.

4.2.1 Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap unit-unit program, di mana setiap fungsi dan prosedur program dijelaskan satu persatu untuk meminimalkan kesalahan dalam program, termasuk kesalahan pada fungsi masing-masing unit. Uji coba sistem ini dilakukan menggunakan metode *black box testing*. Dalam *black box testing*, seorang penguji harus menyusun rencana pengujian sebelum melaksanakan pengujian.

Bagian dari rencana pengujian ini dimaksudkan untuk menjelaskan bahan uji coba apa saja yang akan digunakan selama pengujian unit-program. Jenis pengujian yang akan digunakan adalah metode *black box testing*, yang berarti pengujian akan menilai kesesuaian fungsionalitas dan fitur-fitur yang telah dibuat dengan harapan atau spesifikasi yang telah ditentukan. Uji coba dilakukan menggunakan browser *Google Chrome*.

a. Rencana pengujian untuk pengguna

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Pengguna

Kelas Uji	Detail Pengujian
Pengujian *Login*	Mengisi *form login* untuk masuk ke halaman utama
Pengujian *Input* Data	Meng*input* data pada bagian menu kamar, layanan, buku tamu, *check in* / *out*, dan *room services*
Pengujian *Edit* Data	Ubah data pada bagian menu kamar, layanan, dan buku tamu
Pengujian Transaksi	Melihat data tagihan, cetak data tagihan dan *check out tamu* pada menu *check out*
Pengujian Laporan	Melihat data transaksi

4.2.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian pada *black box testing* adalah serangkaian langkah untuk menilai kesesuaian sistem yang diuji dengan ekspektasi yang telah ditetapkan. Pengujian *black box* dilakukan oleh salah satu dosen STMIK Palangkaraya yang memahami tentang sistem tersebut, yakni Sherly Jayanti, S.T., M.Cs Berikut adalah hasil pengujiannya.

a. Pengujian *Login*

Tabel 4.2 Pengujian *Login*

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
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	Sesuai Harapan	*Valid*
2	*Username* dan *Password* diisi dengan sesuai, kemudian klik *login*	*Username* (admin) *Password* (12345)	Sistem akan beralih ke halaman *Dashboard*	Sesuai Harapan	*Valid*

b. Pengujian Input Data

Tabel 4.3 Pengujian Input Data

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pilih menu kamar, pilih Tambah Kamar Lalu masukan data kamar baru Lalu klik tombol Tambah Kamar untuk menyimpan data	Nomor Kamar (9) Tipe Kamar (*STANDART*) *Maximal* Orang Dewasa (1 Orang) *Maximal* Anak-anak (1 Orang)	Data akan tersimpan pada bagian menu Kamar (Lihat kamar) & menu *Check In / Out* (*Check In*)	Sesuai Harapan	*Valid*
2	Pilih menu Layanan	Nama Layanan / Produk (CENDOL)	Data akan tersimpan pada bagian menu	Sesuai Harapan	*Valid*

	Pilih menu Tambah Layanan Masukan data layanan yang ingin ditambah Lalu klik tombol Tambah Layanan, untuk menyimpan data	Kategori Layanan / Produk (*DRINK*) Satuan (Cangkir) Harga (8000)	Layanan (Lihat Layanan) & menu *Room Services* (PesanLayanan / Produk)		
3	Pilih menu Buku Tamu Pilih menu Tambah Tamu Baru Masukan data tamu yang belum terdaftar Lalu tekan tombol Tambah Tamu untuk menyimpan data	Nama Tamu (Ms, Sherly Jayanti) Identitas (KTP, 11223) Warga Negara (WNI) Alamat (Jl. Tamanggung Tilung) Kabupaten / Kota (Palangkaraya) Provinsi (Kalimantan Tengah) Nomor Telp / Handphone (0811523093) Email (sherlyjayanti123@gmail.com)	Data tersimpan pada bagian menu Buku Tamu (Lihat Tamu) dan *Check In*	Sesuai Harapan	*Valid*
4	Pilih menu *Check In / Out*	Nama Tamu (Ms. Sherly Jayanti)	Data akan tersimpan pada bagian menu Layanan (Lihat	Sesuai Harapan	*Valid*

	Pilih menu *Check In*, pilih kamar *STANDART* 9 Masukan data tamu dengan sesuai Lalu klik tombol *Check In* untuk menyimpan data	Jumlah Tamu (1 Orang Dewasa dan 1 Orang Anak-anak) Tanggal / Waktu *Check-In* (nyesuaikan dengan tanggal uji) Tanggal / Waktu *Check-Out* (2024) Jumlah Deposit (Rp) (200000)	Layanan) & menu Room Services (Pesan Layanan / Produk)		
5	Pilih menu *Room Services* Pilih menu Pesan Layanan / Produk Pilih kamar 9 Sherly Jayanti Pilih menu *DRINK* masukan Jumlah Pesanan Klik tombol Pesan untuk menyimpan data	Nama Produk / Layanan (CENDOL) Harga (Rp 8,000 / CANGKIR) Jumlah Pesanan (2)	Data akan tersimpan pada menu Check In / Out, bagian Check Out (masuk dalam Rincian Tagihan)	Sesuai Harapan	*Valid*

c. Pengujian *Edit* Data

Tabel 4.4 Pengujian *Edit* Data

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pilih menu Kamar Pilih menu Lihat Kamar, klik tombol *Update* pada kamar nomor 9, lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Kamar untuk menyimpan data	Nomor Kamar (9) Tipe Kamar (SUPERIOR) Maximal Orang Dewasa (2 Orang) Maximal Anak-anak (2 Orang) Status Kamar (Tersedia)	Data yang dirubah akan tersimpan pada menu Lihat Kamar dan menu Check In / Out bagian Check Out	Sesuai Harapan	*Valid*
2	Pilih menu Layanan Pilih menu Lihat Layanan, klik tombol *Update* pada CENDOL, lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Layanan untuk	Nama Layanan / Produk (MARTABAK) Kategori Layanan / Produk (FOOD) Satuan (Porsi) Harga (26000)	Data yang dirubah akan tersimpan pada menu Layanan bagian Lihat Layanan dan Room Services bagian (Pesan Layanan / Produk)	Sesuai Harapan	*Valid*

	menyimpan data				
3	Pilih menu Buku Tamu Pilih menu Lihat Tamu klik tombol *Update* pada Ms Sherly Jayanti Lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Tamu untuk menyimpan data	Nama Tamu (Ms, Denada Angelia) Identitas (KTP, 112233) Warga Negara (WNA) Alamat (Jl. Beliang V), Kabupaten / Kota (Palangkaraya) Provinsi (Kalimantan Tengah) Nomor Telp / Handphone (081234) Email (vinka @gmail.com)	Data akan tersimpan pada menu Buku Tamu bagian (Lihat Tamu) dan menu *Check In / Out* bagian (*Check out*)	Sesuai Harapan	*Valid*
4	Pilih menu *Check In / Out* Pilih Tamu *In-House* lalu klik tombol *Update* Lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Data untuk meyimpan data	Nama Tamu (Mr. Aldhy Fernando) Jumlah Tamu (1 Orang Dewasa & 1 Orang Anak-anak) Tanggal / Waktu *Check-In* (Sesuai tanggal dan waktu uji)	Data akan tersimpan pada menu *Check In / Check Out* bagian *Check Out*	Sesuai Harapan	*Valid*

		Tanggal / Waktu *Check-Out* (Sesuai tanggal dan waktu uji) Jumlah Deposit (Rp) (226000)			

d. Pengujian Transaksi

Tabel 4.5 Pengujian Transaksi

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pilih *Check In / Out* Pilih *Check Out*, Pilih kamar 6 atas nama Mr, Fernando Aditia Conrad Klik tombol Cetak *Invoice*, setelah cetak klik tombol *Check Out*	Tombol *Cetak Invoice* Tombol *Check Out*	Sistem menampilkan rincian tagihan lalu mencetak tagihan dan meng*chek out* tamu yang selesai menginap	Sesuai Harapan	*Valid*

e. Pengujian Laporan

Tabel 4.6 Pengujian Laporan

No.	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Pilih Laporan Pilih Transaksi Kamar	Dari Tanggal (2024-03-20) Sampai Tanggal (2024-03-20)	Sistem menampilakn laporan tanggal transaksi, kode pelanggan, dan total pendapatan	Sesuai Harapan	*Valid*

4.2.3 Hasil Kuisioner

Dalam pengujian sistem juga akan dilakukan evaluasi terhadap sistem, dalam pengujian sistem akan melibatkan dua responden independen yaitu bapak Grie Lody Sino, S.T dan ibu Maria Caroilne, S.T., M.Si yang diasumsikan sebagai pengguna sistem nantinya.

Dari hasil kuisioner yang diajukan kepada beberapa orang yang menguji program, di dapat hasil akhir yang digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki program ini nantinya, pengujian program melalui kuisioner bertujuan untuk mendapatkan nilai langsung dari para penggunaan program, dan dapat memberikan umpan balik apa saja kekurangan-kekurangan yang perlu ditambahkan atau diperbaiki untuk menyempurnakan program ini nantinya dan untuk mengetahui apakah sistem ini sudah layak digunakan atau tidak. Berikut adalah hasil kuisioner dari tanggapan pengguna terhadap sistem yang dibuat.

Tabel 4.7 Daftar Point yang Diujikan

No.	Point Pernyataan	Point Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan pada desain sistem mudah dipahamin					
2	Tampilan halaman dalam penggunaan warna, tulisan, dan rancangan sudah sesuai yang di harapkan					
3	Penggunaan fitur yang mudah dipahamin					
4	Sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan					
5	Sistem yang dibuat sudah layak digunakan untuk wisma					

Tabel 4.8 Hasil Penilain Penguji

No.	Point Pernyataan	Responden		Total Nilai Perpoint
		1	2	
1	Tampilan pada desain sistem mudah dipahamin	5	5	10
2	Tampilan halaman dalam penggunaan warna, tulisan, dan rancangan sangat baik	4	4	8
3	Penggunaan fitur yang mudah dipahamin	5	5	10
4	Sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan	4	4	8
5	Sistem yang dibuat sudah layak digunakan untuk wisma	5	5	10
Jumlah				46

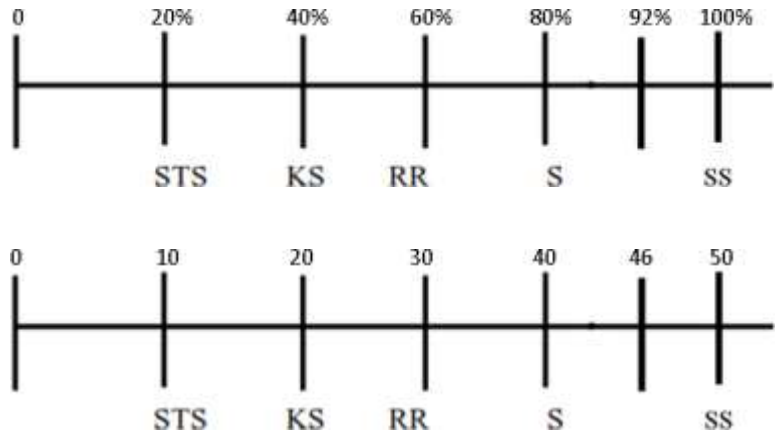
Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 4.8 dapat dilihat menggunakan skala pengukuran, disini penulis menggunakan likert sebagai skala pengukuran yaitu sebagai berikut.

Jumlah skor kriteria = (skor tertinggi tiap item) x (jumlah pertanyaan) x (jumlah responden)

Jumlah Skor = 5 x 5 x 2
Kriteria
= 50

Total jawaban responden adalah 46 dengan demikian ini menurut pendapat 2 responden yaitu 46/50 x 100% daari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterprestasi nilai adalah 90 % terletak di antara daerah Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS).

Sedangkan nilai 46 termasuk dalam kategori interval Sangat Setuju (SS). Secara Kontinu dapat dilihat sebagai berikut :



Keterangan
:

STS	=	Sangat Tidak Setuju	S	=	Setuju
KS	=	Kurang Setuju	SS	=	Sangat Setuju
RR	=	Ragu-Ragu			

Dari Kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterprestasi nilai 92% terletak lebih dengan dengan daerah sangat setuju (SS), jadi dapat disimpulkan Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop dapat di terima oleh responden dan layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diuraikan penulis pada bab ini adalah sebagai Sistem Transaksi Pembayaran Wisam Teratai Berbasis Desktop di buat menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language), dan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi yang diolah mampu menghasilkan sebuah sistem yang layak dengan menggunakan perangkat lunak berupa *xampp* V3.2.2, *mysql* 127.0.0.1, *google chrome*, dan *notepad ++*, Sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai tempat pengkodingan program *web* yang akan dibuat dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP*. Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai ini dibuat dengan berbasis desktop untuk mempermudah dan mempercepat kinerja pemilik wisma tanpa harus susah payah mencari catatan atau melakukan transaksi *check out*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan sebelumnya maka dapat diambil beberapa saran yang dapat membantu menyempurnakan hasil sistem yang telah dibuat.

Untuk pengembang yang ingin menyempurnakan sistem ini dapat lebih banyak menambahkan tampilan serta transaksi bersifat online sehigga dapat dilihat banyak orang dan dapat memepermudah pengunjung untuk memesan kamar Wisma Teratai tersebut dari jarak jauh dengan adanya sistem yang bersifat online,

karena pada sistem yang telah dibuat ini hanya memberikan sistem data laporan, dan sistem transaksi pada Wisma Teratai.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, A. M. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop*.

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

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

Diwit. (2021). *Pengertian PHP Hypertext Preprocessor*. Retrieved from https://eprints.utdi.ac.id/9457/10/3_183110027_BAB_II.pdf

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

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.

Kumparan. (2022). *Sistem Informasi Penginapan Berbasis Desktop Studi Kasus Hotel Aston*. Retrieved from https://kumparan.com/jendela-dunia/perbedaan-wisma-dan-hotel-pelancong-wajib-tahu-1z2FdLczbQW

M.Silfiani. (2021). *Pengertian Wisma*. Retrieved from UPB Repository: http://repository.upbatam.ac.id/1265/1/cover%20s.d%20bab%20III.pdf

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

Marlina. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Qingxing.

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

Yudi. (2021). *Pengertian Notepad ++*. Retrieved from STKIP Harapan Bima: https://www.jurnal.habi.ac.id/index.php/Info/article/viewFile/187/169

Jumardi. (2020). Politeknik Negeri Sriwijaya. Retrieved from http://eprints.polsri.ac.id/12501/3/File%20III.pdf

Polnam. (2020). Jurnal Simetrik. Retrieved from https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/1068/514

Widya. (2020). Amik Widya Loca. Retrieved from https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl/article/download/170/124

Pratiwi. (2020). Repository. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Retrieved from http://repository.unpkediri.ac.id/6444/4/RAMA_57201_18103030013_0725057003_0701117802_02.pdf

Adriyan. (2020). Repository. Universitas Nusantara PGRI Kediri.Retrieved from http://repository.usahidsolo.ac.id/2338/3/Heribertus%20Rudolf%20Dimas%20Haryo%20Wibowo_BAB%20II_2017061009%20-%20Dimas%20Haryo.pdf

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 : 015/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

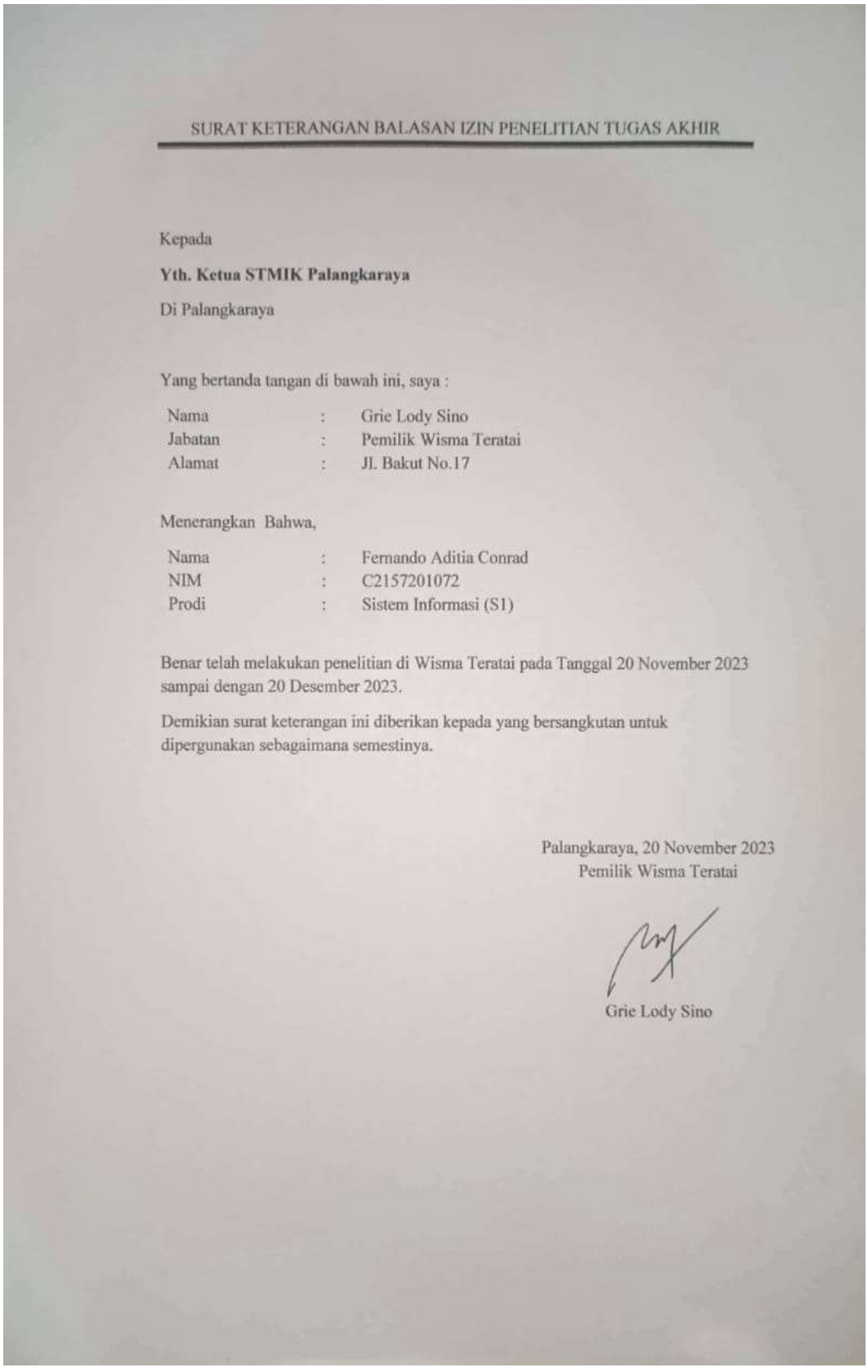
Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

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)

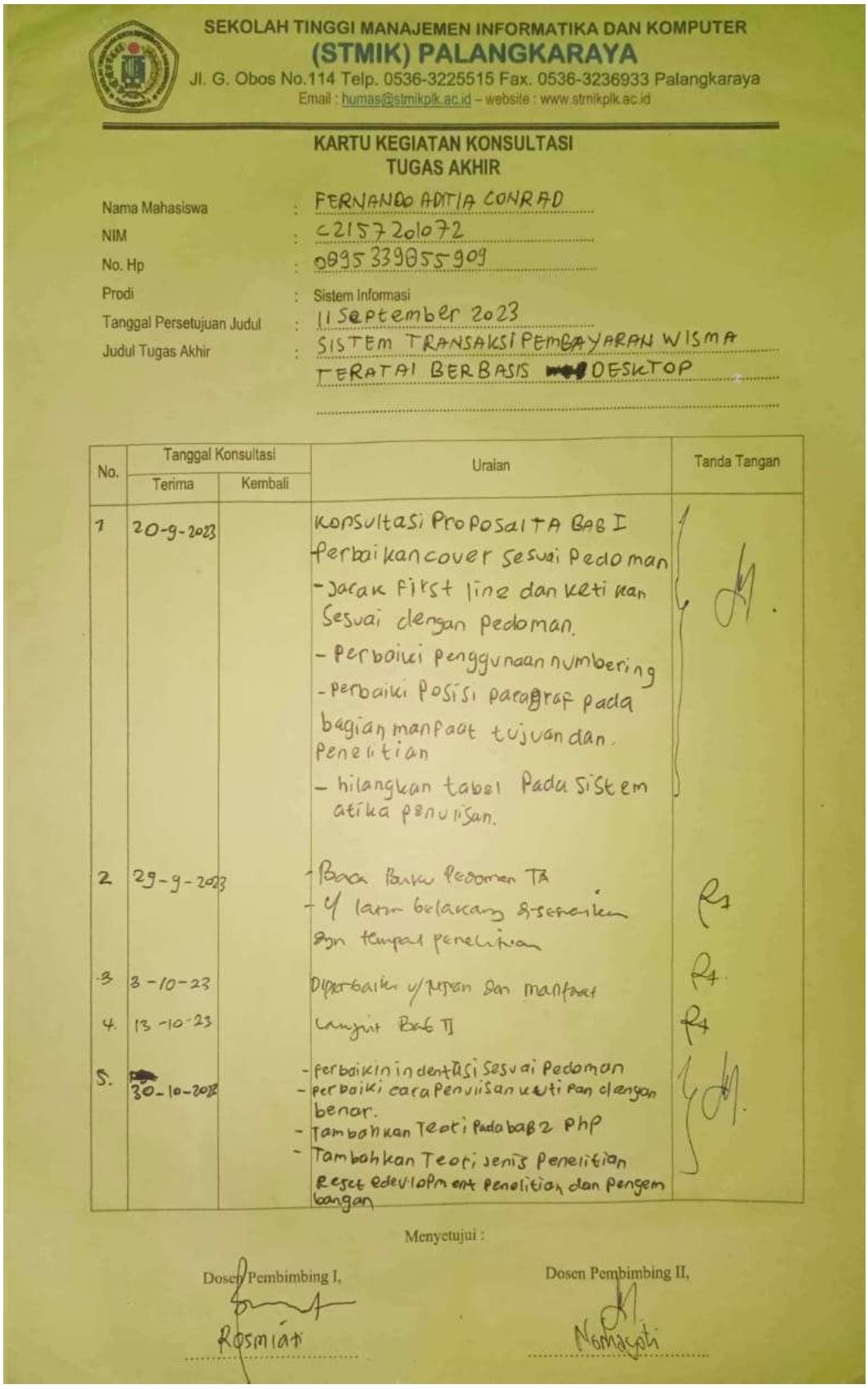
Benar telah melakukan penelitian di Wisma Teratai pada Tanggal 20 November 2023 sampai dengan 20 Desember 2023.

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 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,
Nomayati

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 fitatif 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 penyajian 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 *Blackbox*

PENGUJIAN *BLACK BOX*

SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI

BERBASIS DESKTOP

Nama Penguji : Sherly Jayanti, S.T., M.Cs

**Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut :

A. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Detail Pengujian
Pengujian *Login*	Mengisi *form login* untuk masuk ke halaman utama
Pengujian *Input* Data	Meng*input* data pada bagian menu kamar, layanan, buku tamu, *check in / out,* dan *room services*
Pengujian *Edit* Data	Ubah data pada bagian menu kamar, layanan, buku tamu, dan *tanu in - house*
Pengujian Transaksi	Melihat data tagihan, cetak data tagihan dan *check out tamu* pada menu *check out*
Pengujian Laporan	Melihat data transaksi

B. Hasil Pengujian

1. Pengujian *Black Box Login*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	*Username* dan *Password* tidak diisi, kemudian klik *login*	*Username* (Kosong) *Password* (Kosong)	Sistem akan menampilkan pesan *Username* atau *Password* tidak ditemukan	✓	
2	*Username* dan *Password* diisi dengan sesuai, kemudian klik *login*	*Username* (admin) *Password* (12345)	Sistem akan beralih ke halaman *Dashboard*	✓	

2. Pengujian *Black Box Input* Data

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Pilih menu Kamar, pilih Tambah Kamar Lalu masukan data kamar baru Lalu klik tombol Tambah Kamar untuk menyimpan data	Nomor Kamar (9) Tipe Kamar (*STANDART*) *Maximal* Orang Dewasa (1 Orang) *Maximal* Anak-anak (1 Orang)	Data akan tersimpan pada bagian menu Kamar (Lihat kamar) & menu *Check In / Out (Check In)*	✓	
2	Pilih menu Layanan, Pilih menu Tambah Layanan	Nama Layanan / Produk (CENDOL) Kategori Layanan / Produk (DRINK)	Data akan tersimpan pada bagian menu Layanan (Lihat Layanan) & menu *Room Services* (Pesan	✓	

	Masukan data layanan yang ingin di tambah, Lalu klik tombol Tambah Layanan untuk menyimpan data	Satuan (Cangkir) Harga (8000)	Layanan / Produk)		
3	Pilih menu Buku Tamu Pilih menu Tambah Tamu Baru, Masukan data tamu yang belum terdaftar Lalu tekan tombol Tambah Tamu untuk menyimpan data	Nama Tamu (Ms, Sherly Jayanti) Identitas (KTP, 11223) Warga Negara (WNI) Alamat (Jl. Tamanggung Tilung) Kabupaten / Kota (Palangkaraya)	Data tersimpan pada bagian menu Buku Tamu (Lihat Tamu) dan *Check In*	✓	

		Provinsi (Kalimantan Tengah) Nomor Telp / Handphone (0811523093) Email (sherlyjayanti123@gmail.com)			
4	Pilih menu *Check In / Out*, Pilih menu *Check In*, pilih kamar STANDART 9 Masukan data tamu dengan sesuai	Nama Tamu (Ms. Sherly Jayanti) Jumlah Tamu (1 Orang Dewasa dan 1 Orang Anak-anak) Tanggal / Waktu *Check-In*	Data akan tersimpan pada bagian menu Layanan (Lihat Layanan) & menu *Room Services* (Pesan Layanan / Produk)	✓	

	Lalu klik tombol *Check In* untuk menyimpan data	(nyesuaikan dengan tanggal uji) Tanggal / Waktu *Check-Out* (2024) Jumlah Deposit (Rp) (200000)			
5	Pilih menu *Room Services* Pilih menu Pesan Layanan / Produk Pilih kamar 9 Sherly Jayanti Pilih menu DRINK	Nama Produk / Layanan (CENDOL) Harga (Rp 8,000 / CANGKIR) Jumlah Pesanan (2)	Data akan tersimpan pada menu *Check In / Out*, bagian *Check Out* (masuk dalam Rincian Tagihan)	✓	

	masukan Jumlah Pesanan Klik tombol Pesan untuk menyimpan data				

3. Pengujian *Black Box Edit* Data

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Pilih menu Kamar Pilih menu Lihat Kamar, klik tombol *Update* pada kamar nomor 9, lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update*	Nomor Kamar (9) Tipe Kamar (*SUPERIOR*) *Maximal* Orang Dewasa (2 Orang) *Maximal* Anak-anak (2 Orang)	Data yang dirubah akan tersimpan pada menu Lihat Kamar dan menu *Check In / Out* bagian *Check Out*	✓	

	Kamar untuk menyimpan	Status Kamar (Tersedia)			
2	Pilih menu Layanan Pilih menu Lihat Layanan, klik tombol *Update* pada CENDOL, lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Layanan untuk menyimpan data	Nama Layanan / Produk (MARTABAK) Kategori Layanan / Produk (*FOOD*) Satuan (Porsi) Harga (26000)	Data yang dirubah akan tersimpan pada menu Layanan bagian Lihat Layanan dan *Room Services* bagian (Pesan Layanan / Produk)	✓	
3	Pilih menu Buku Tamu Pilih menu Lihat Tamu klik tombol *Update*	Nama Tamu (Ms, Denada Angelia) Identitas (KTP, 112233)	Data akan tersimpan pada menu Buku Tamu bagian (Lihat Tamu) dan menu *Check*	✓	

	pada Ms Sherly Jayanti lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update Tamu* untuk menyimpan data	Warga Negara (WNA) Alamat (Jl. Beliang V), Kabupaten / Kota (Palangkaraya) Provinsi (Kalimantan Tengah) Nomor Telp / Handphone (081234) Email (vinka @gmail.com)	*In / Out* bagian *(Check out)*		
4	Pilih menu *Check In / Out*	Nama Tamu (Mr. Aldhy Fernando)	Data akan tersimpan pada menu *Check In /*	✓	

	Pilih Tamu *In-House* lalu klik tombol *Update* Lalu rubah datanya Setelah itu klik tombol *Update* Data	Jumlah Tamu (1 Orang Dewasa & 1 Orang Anak-anak) Tanggal / Waktu *Check-In* (Sesuai tanggal dan waktu uji) Tangal / Waktu *Check-Out* (Sesuai tanggal dan waktu uji) Jumlah Deposit (Rp) (226000)	*Check Out* bagian *Check Out*		

4. Pengujian *Black Box* Transaksi

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Pilih *Check In / Out* Pilih *Check Out*, Pilih kamar 6 atas nama Mr, Fernando Aditia Conrad Klik tombol Cetak *Invoice*, setelah cetak klik tombol *Check Out*	Tombol Cetak *Invoice* Tombol *Check Out*	Sistem menampilkan rincian tagihan lalu mencetak tagihan dan meng*chek out* tamu yang selesai menginap	✓	

Palangka Raya, April 2024

Sherly Jayanti, S.T., M.Cs.

Lampiran 9 Lembar Kuesioner

KUESIONER

Hasil kepuasan pengguna Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop

Nama : Grie Lody Sino

Jabatan : Pemilik Wisma

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan pada desain sistem mudah dipahamin					✓
2	Tampilan halaman dalam penggunaan warna, tulisan, dan rancangan sudah sesuai yang di harapkan				✓	
3	Penggunaan fitur yang mudah dipahamin					✓
4	Sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan				✓	
5	Sistem, yang dibuat sudah layak digunakan untuk wisma					✓

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, April 2024
Penguji Sistem

Grie Lody Sino, S.T

KUESIONER

Hasil kepuasan pengguna Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai

Berbasis Desktop

Nama : Maria Caroilne

Jabatan : Karyawati Wisma

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan pada desain sistem mudah dipahamin					✓
2	Tampilan halaman dalam penggunaan warna, tulisan, dan rancangan sudah sesuai yang di harapkan				✓	
3	Penggunaan fitur yang mudah dipahamin					✓
4	Sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan				✓	
5	Sistem yang dibuat sudah layak digunakan untuk wisma					✓

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, April 2024

Penguji Sistem



Maria Caroilne, S.T., M.Si

Lampiran 10 Dokumentasi



Foto bersama pemilik Wisma Tertai bapak Grie Lody Sino



Foto wawancara bersama bapak Grie Lody Sino

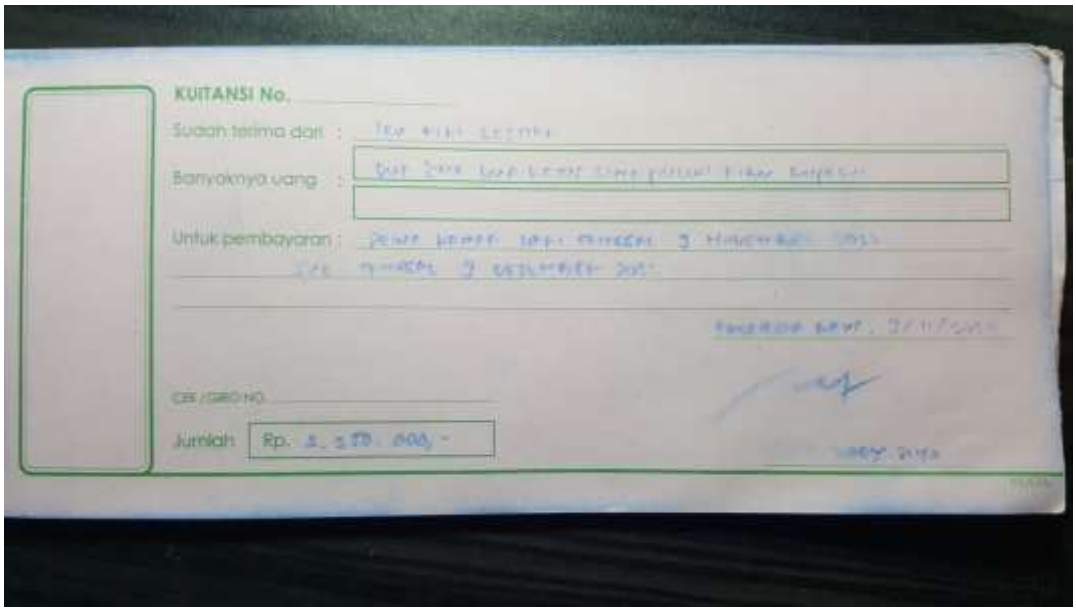


Foto nota telah melakukan transaksi



Foto Wisma Teratai



Foto Parkiran Wisma Teratai



Foto fasilitas kamar Wisma Teratai



Foto fasilitas kamar Wisma Teratai



Foto fasilitas kamar Wisma Teratai

Lampiran 11 Surat Keterang Telah Melakukan Penelitian

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Grie Lody Sino, S.T

Jabatan : Pemilik Wisma Teratai

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Fernando Aditia Conrad

NIM : C2157201072

Program Studi : Sistem Informasi (S1)

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di Wisma Teratai terhitung mulai tanggal 20 November 2023 s/d 02 April 2024 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir yang berjudul **"Sistem Transaksi Pembayaran Wisma Teratai Berbasis Desktop".**

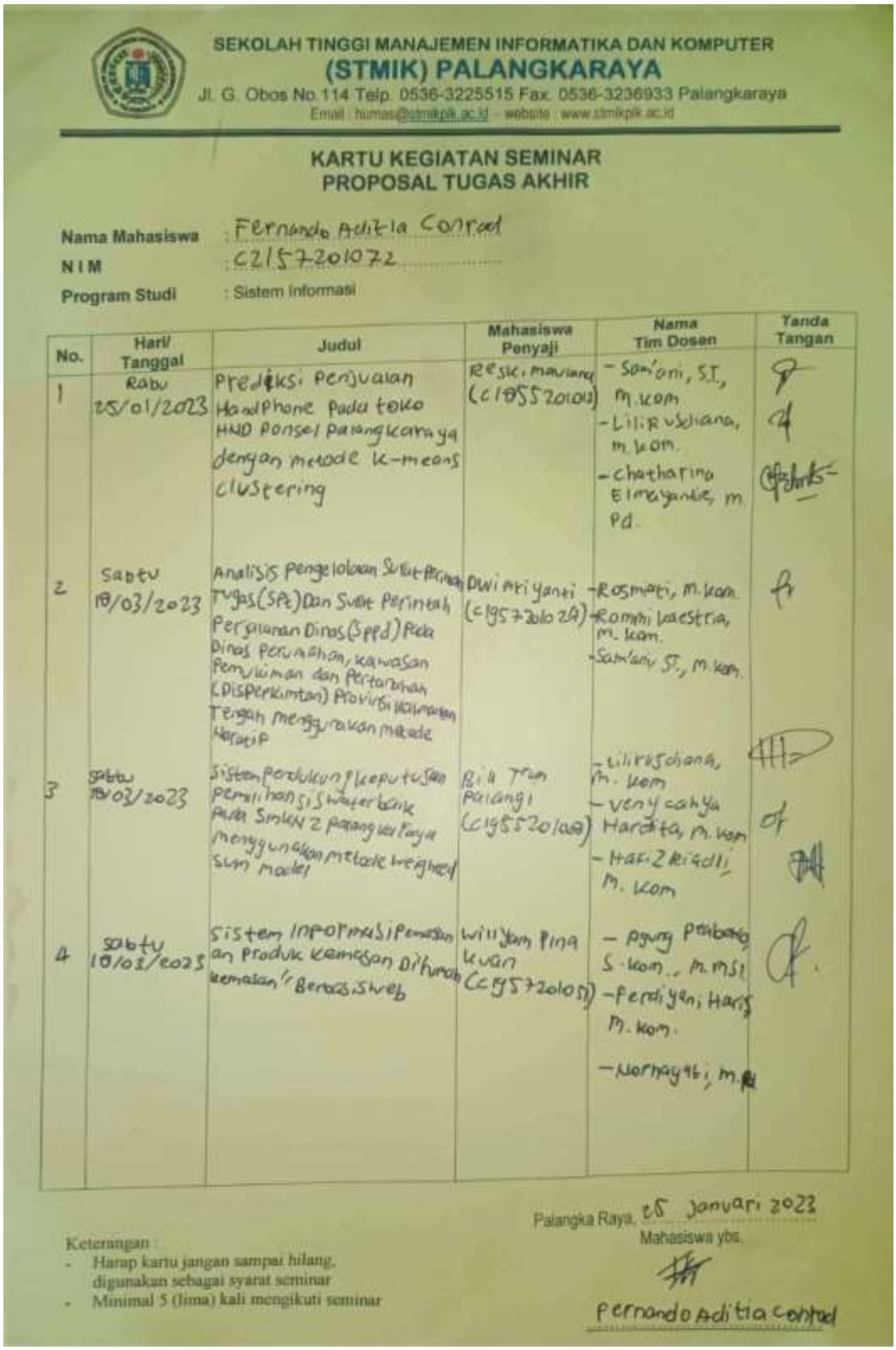
Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Palangka Raya, 02 April 2024

Pemilik Wisma Teratai,

Grie Lody Sino, S.T

Lampiran 12 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@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.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	Resi. Maviana (C1855201012)	- Sam'ani, ST, M.kom - Lili Rusliana, M.kom. - Chatharina Elmiyanie, M. Pd.	
2	Sabtu 18/03/2023	Analisis pengelolaan Surat Perintah Tugas (SPT) Dan Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) Pada Dinas Perumahan, kawasan Permukiman dan Pertanahan (Disperkimtan) Provinsi Kalimantan Tengah menggunakan metode Waterfall	Dwi Ariyanti (C1957201024)	- Rosmati, M.kom - Romsi Laestria, M.kom. - Sam'ani, ST, M.kom.	
3	Sabtu 18/03/2023	Sistem pendukung keputusan pemilihan siswa terbaik pada SMAN 2 Palangkaraya menggunakan metode weighted sum model	Rika Tri Palangi (C1955201008)	- Lili Rusdiana, M.kom - Veny Cahya Hardita, M.kom - Hafizh Rizqi, M.kom	
4	Sabtu 10/03/2023	Sistem Informasi Pemesanan Produk kemasan Dihuma kemasan'r Berbasis Web	William Pinang kuan (C1957201051)	- Agung Prabowo, S.kom., M.MSi - Ferdiyan, Haris M.kom. - Nurhayati, 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

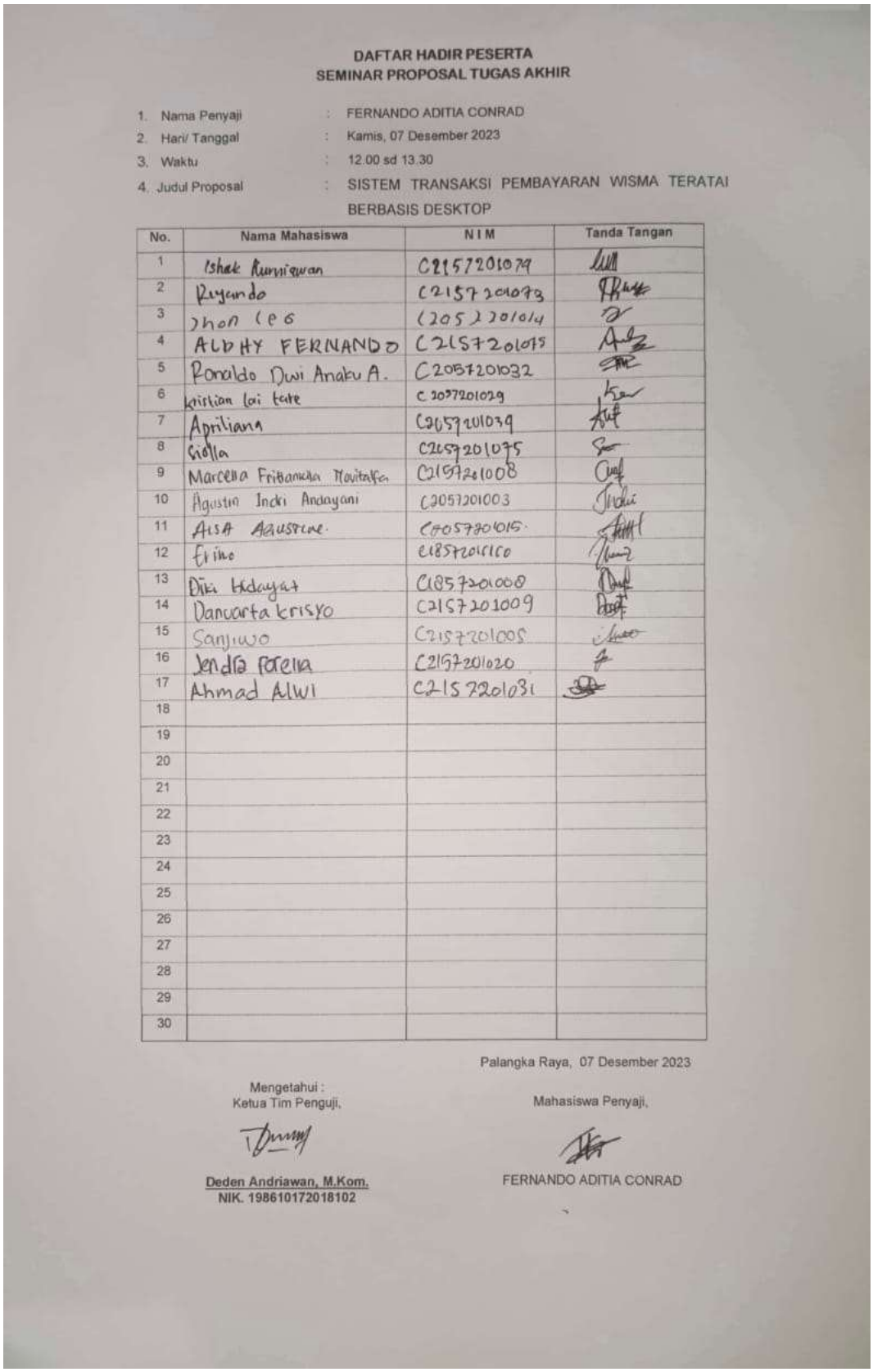
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5	25/3/2023	Sistem Informasi Toko Jeje Florist Berbasis Web	Rolando Aditama Conrad (C1857201072)	- Agung Prabowo. S.Kom., M.MSI - Rosmiati. M.Kom - Arliyana. M.Kom	

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 13 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 Kurniawan	C2157201079	
2	Ryando	C2157201073	
3	Jhon Leo	C2052201014	
4	ALDHY FERNANDO	C2157201075	
5	Ronaldo Dwi Anaku A.	C2057201032	
6	kristian loi tete	C2077201029	
7	Apriliana	C2157201039	
8	Siolla	C2157201075	
9	Marcella Fritbanikan Mavitalia	C2157201008	
10	Agustin Indri Andayani	C2057201003	
11	Alsa Agustine	C2057201015	
12	Erika	C2057201150	
13	Diki Hidayat	C2057201008	
14	Dancarta krisyo	C2157201009	
15	Sanjiwo	C2157201005	
16	Jendra Farela	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

Lampiran 14 Berita Acara

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

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
Periode (Bulan) : Desember Tahun 2023

1.	Hari / Tanggal Ujian	:	Kamis / 07 Desember 2023
2.	Waktu (Jam)	:	12.00 sd 13.30
3.	Nama Mahasiswa	:	FERNANDO ADITIA CONRAD
4.	Nomor Induk Mahasiswa	:	C2157201072
5.	Program Studi	:	Sistem Informasi
6.	Tahun Angkatan	:	2021
7.	Judul Tugas Akhir	:	SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN WISMA TERATAI BERBASIS DESKTOP
8.	Dosen Penguji	:	Nama / Nilai / Tanda Tangan
			1. Deden Andriawan, M.Kom. = 7 ( )
			2. Rosmiati, M.Kom. = 7 ( )
			3. Norhayati, M.Pd. = ... ( )
9.	Hasil Ujian	:	**LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 80,88
			Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10.	Catatan Penting	:	1. Lama Perbaikan : 14 hari (Maks. 15 hari)
			2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar **Rp. 300.000,-** (tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda **Rp. 600.000,-** (enam ratus ribu rupiah) per bulan.
			3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal seminar maka hasil seminar dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Palangka Raya, 07 Desember 2023

Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Norhayati, M.Pd.
NIK.198805222011004

Ketua Penguji,

Deden Andriawan, M.Kom.
NIK.198610172018102

Tembusan :
1. Ketua Prodi Sistem Informasi
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*