BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan adanya berbagai macam media informasi seperti internet, televisi, majalah, koran dan media informasi lainnya, internet merupakan media yang paling populer di masyarakat sebagai media yang paling tepat, cepat dan mudah untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Saat ini web merupakan salah satu sumber informasi yang paling banyak dipakai. Berbagai web dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat melalui internet.

Perhotelan (wisma) adalah suatu badan usaha yang bergerak dibidang jasa yang secara otomatis ingin hotel / wisma mereka dapat diketahui dan dikenal oleh banyak orang, maka *web* sangat tepat untuk memudahkan dalam mempromosikan wisma tersebut. Web menjadi media promosi yang murah dan efektif, karena dapat diakses dari seluruh penjuru dunia, disamping itu web juga dapat meningkatkan efisiensi operasional mereka.

Dengan adanya teknologi yang berkembang semakin pesat seperti sekarang ini, banyak wisma menyediakan fasilitas pemesanan kamar pada

wisma secara *online*. Sehingga untuk melakukan pemesanan kamar , bisa dilakukan secara datang langsung maupun, tidak harus datang langsung ke wisma yang bersangkutan, tetapi kita dapat menggunakan layanan internet dengan cara mengunjungi situs dari wisma tersebut.

Wisma Mahakam merupakan wisma yang sudah berdiri selama 10 tahun. Dikarenakan Wisma Mahakam tergolong wisma yang sudah lama berdiri, proses pemesanan kamar, *check in*, dan *check out* kamar wisma masih menggunakan cara yang manual dengan mencatat di buku operasional yang dikelola *front office*. Berdasarkan hal tersebut, maka hal ini membuat penulis berkeinginan membuat sebuah tugas akhir dengan judul "Aplikasi Pemesanan Kamar Pada Wisma Mahakam Palangka Raya Berbasis Web ".

B. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah berdasarkan latar belakang adalah "bagaimana membuat sebuah Aplikasi Pemesanan Kamar Pada Wisma Mahakam Palangka Raya Berbasis Web*?"*.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar, maka penulis perlu memberikan batasan-batasan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi ini akan dibangun dengan metode pengembangan perangkat lunak dengan Bahasa Pemrograman PHP dan dalam mengelola basis datanya akan digunakan MySQL.

2. Pada aplikasi ini akan terdapat fitur pemesanan kamar wisma yang tersedia serta tipe kamar yang bisa dipesan secara online oleh tamu wisma.
3. Selain pemesanan *online*, aplikasi juga mengelola *check in*, *check out*, validasi pembayaran, dan melihat data reservasi oleh *front office*. Admin juga mengelola aplikasi untuk kelola tipe kamar, kelola data kamar, kelola data petugas, dan melihat data reservasi.
4. Pembayaran bisa dilakukan dengan cara transfer ke rekening yang sudah di tentukan pihak Wisma Mahakam,dan juga bisa langsung datang, sistem pembayaran hanya bisa dilakukan 1 kali saja pada saat konfirmasi.
5. Batas Konfirmasi 3 hari sebelum kamar di tempati,jika dalam waktu 3 hari tersebut pemesan tidak melakukan konfirmasi maka pemesanan langsung di batalkan oleh sistem.

D. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Adapun tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

   Membuat Aplikasi Pemesanan Kamar Pada Wisma Mahakam Palangka Raya Berbasis Web agar dapat membantu meningkatkan layanan pelanggan dan promosi Wisma Mahakam Palangka Raya.

2. Manfaat

   Manfaat yang diambil dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

a. Manfaat bagi Wisma Mahakam Palangka Raya

Menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan kamar wisma dan sebagai media promosi sehingga Wisma Mahakam lebih dikenal masyarakat.

b. Manfaat bagi Penulis

Sebagai sarana bagi penulis dalam mengimplentasikan ilmu dan keterampilan yang didapat di bangku kuliah.

c. Manfaat bagi STMIK Palangka Raya

Hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian yang sejenis yang relevan.

E. Metode Penulisan

Dalam metode ini untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Kepustakaan

   Metode pengumpulan data dengan cara mencari data-data yang diperlukan dari membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi berbasis web.

2. Observasi

   Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung ke objek penelitian pada Wisma Mahakam Palangka Raya mengenai proses pemesanan, tipe kamar, harga, dan latar belakang berdirinya.

3. Wawancara (Interview)

   Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara atau interview secara langsung dengan pihak Wisma Mahakam Palangka Raya bagaimana rancangan yang diinginkan dan menu apa saja yang akan ditampilkan pada aplikasi.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

   Metode dokumentasi adalah metode yang mempelajari dokumen-dokumen dengan cara mengumpulkan data yang berbentuk dokumen yang berhubungan dengan data wisma seperti kwitansi pembayaran, laporan pengunjung, pendapatan bulanan dan catatan pemesanan kamar.

F. Penjelasan Istilah Kunci

Dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat beberapa penjelasan istilah kunci yang harus di pahami antara lain adalah:

1. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output.*
2. Pemesanan adalah interaksi antara produsen dan konsumen untuk menciptakan kesepahaman terhadap produk yang dipesan.
3. Wisma adalah bangunan untuk tempat tinggal yang digunakan untuk penginapan.

4. Web adalah sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Website Profil

1. Aplikasi

Menurut Hendrayudi dalam Gunawan (2017:06), aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

Menurut Kadir dalam Neti (2008:3), apli kasi adalah suatu program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus.

Aplikasi dapat dikatakan sebagai perangkat lunak aplikasi atau aplikasi *software* yang digunakan untuk melakukan pekerjaan atau aktifitas tertentu.

2. *Reservasi*

Menurut Sitanggang dkk (2017:1335), *Reservasi* adalah pemesanan fasilitas yang diantaranya akomodasi, *meal*, *seat* pada pertunjukan, pesawat terbang, bus, *club* dan termasuk pemesanan kamar hunian hotel.

Setiap hotel pasti memiliki bagian *reservasi* yang bertugas untuk memproses permintaan pemesanan kamar dan fasilitas lain yang ingin digunakan oleh calon tamu untuk periode tertentu. Jadi *Reservasi* adalah sebuah pemesanan untuk jasa tertentu.

3. Wisma

Menurut Wahono (2007:10), wisma merupakan perusahaan yang menyewakan ruangan atau kamar untuk menginap dalam jangka waktu tertentu, termasuk dalam pengertian ini adalah Hotel, Gubuk Pariwisata (*Cottage*), Motel (*Motorist Hotel*), Losmen, Wisma Pariwisata, Pesanggrahan (*Hostel*), Pondok Pariwisata (*Home Stay*), Penginapan Remaja (*Youth Hostel*).

Menurut Sitanggang dkk (2017:1335), letak hotel letaknya masih dipinggiran perkotaan atau masih didaerah pedalaman itu masih bisa disebut dengan *Resident* Hotel ataupun Wisma.

Jadi wisma merupakan penginapan atau hotel yang letaknya masih di pinggiran kota yang disewakan dalam jangka waktu tertenu

4. *Website*

Menurut Zaki dalam Atoillah (2012:127), w*ebsite* atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai situs *web* merupakan kumpulan berbagai halaman *web* yang ditulis dengan bahasa HTML yang kemudian bisa dilihat menggunakan software yang disebut *web browser*.

Menurut BOC dalam Hasan (2014:82), situs *web* juga dapat diartikan sebagai "kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)".

Jadi dapat disimpulkan *website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

a. Arsitektur Sistem *Client-Server*

Client-Server merupakan arsitektur jaringan yang memisahkan *client* dengan *server*. Masing-masing *client* dapat meminta data dari *server*. Dalam model *client/server*, pemrosesan pada sebuah aplikasi terjadi pada *client/server*. *Client/server* merupakan tipikal sebuah aplikasi dengan banyak *client* dan sebuah *server* yang dihubungkan melalui sebuah jaringan.Arsitektur *client/server* merupakan sebuah langkah untuk mengurangi beban pemrosesan dari komputer sentral ke komputer *client*. Ini berarti semakin banyak user bertambah pada aplikasi *client/server*, kinerja *server* pada berkas tidak akan menurun dengan cepat dan semakin beban pada *server*.

b. Jenis-Jenis Website

1) Web 1.0

Web 1.0 merupakan teknologi awal dari website, dimana pembuat sebagai pemberi informasi dan pengguna hanya sebagai pembaca (seperti membaca koran lewat komputer, aktifitasnya hanya

searching saja). Bahasa yang digunakan pada web ini masih berupa HTML saja.

2) Web 2.0

Web 2.0 muncul sekitar tahun 2003 atau 2004, dimana para pengguna website-pun dapat berkomunikasi 2 arah dan memiliki berbagai kelebihan lainnya.

Kelebihan dari web ini adalah sebagai berikut :

a) *The Web as Platform* (Pengerjaan suatu aplikasi/tulisan dapat langsung dikerjakan di media internet tanpa harus mengerjakannya terlebih dahulu di *windows desktop*)
b) *Harnessing Collective Intelligence* (Web 2.0 memiliki kinerja untuk memanfaatkan tulisan orang lain untuk mengisi konten web secara kolektif (tidak hanya webmaster yang mengisi konten sendiri), contohnya seperti *youtube*).
c) Data *is the Next Intel Inside* (merupakan suatu garansi kepercayaan dari para pemberi data kepada pemilik website bahwa pada era web 2.0 data sangatlah penting dan harus di update setiap waktu)
d) *End of the Software Release Cycle* (pada web 2.0 aplikasi *software* dapat langsung digunakan lewat internet/internet menjadi *platform* menjalankan program)

e) *Lightweight Programming Models* (pembuatan web 2.0 menggunakan bahasa yang ringan dan mendukung pengembagan program).

3) Web 3.0

Web ini diperkirakan akan berkembang pada tahun 2010-2020 dan saat ini masih dalam tahap pengembangan. karakteristik dari web 3.0 adalah:

a) *Semantic Web* (web dengan kemampuan membaca situs semudah manusia membacanya sehingga informasi dapat disajikan dengan cepat dan tepat)

b) *The 3D Web* (web dengan kemampuan visual 3D dan interaksi secara realtime)

c) *The Media-Centric Web* (Photo, audio, dan video akan menjadi cara lain untuk mencari informasi yang diinginkan selain *keyword*)

d) *The Pervasive Web* (Web yang mudah diakses dengan berbagai cara dan alat berbeda kapan saja dan dimana saja)

Pada sistem yang dibuat penulis menggunakan website 2.0 hal ini dikarenakan pengguna dapat mengisikan konten barang dan aplikasi *software* dapat langsung digunakan lewat internet/internet menjadi *platform* menjalankan program.

5. *Cascading Style Sheet (CSS)*

Menurut Supardi (2010:128) *Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan format atau style untuk tampilan web, dapat dibuat dalam halaman bersama perintah HTML atau file tersendiri dengan nama file perluasan .css.

Menurut MADCOMS (2008:100), CSS adalah sebuah fitur yang diperkenalkan sejak HTML versi 4.0 dan berfungsi untuk menangani masalah tampilan pada HTML seperti jenis, ukuran, dan warna *font*, posisi teks, batas tulisan atau *margin*, dan sebagainya

Jadi CSS merupakan aturan yang membantu mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya.

CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan untuk menampilkan halaman dengan format yang berbeda.

6. *JavaScript*

Menurut Suprianto (2008:47), *Java Script* merupakan bahasa yang terbentuk kumpulan skrip yang berfungsi untuk memberikan tampilan yang tampak lebih interaktif pada dokumen *web*..

Menurut Yatini (2014:47), *JavaScript* bahasa *scripting* kecil, ringan, berorientasi objek yang ditempelkan pada kode HTML dan di proses di sisi *client*.

Jadi *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan kedalam bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*) dengan mengijinkan pengeksekusian perintah-perintah pada sisi *client*, dan bukan sisi *server* dokumen *web.*

JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich dari *Netscape* dengan nama *Mocha*, yang nantinya namanya diganti menjadi *LiveScript*, dan akhirnya menjadi *JavaScript.*

Berikut Sintak *Script* dari *JavaScript* yang dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintak *JavaScript*

No	Sintax	Keterangan
1	*<script type="text/Java Script">*	Awal *script*
2	*var* x = 100;	Deklarasi *variable* x bernilai 100
3	*document.writeln*('*vari abel* x bernilai =' + x + ' ');	Menampilkan nilai dari *variable* x yaitu 100
4	*var user* = ' Sariah Dewi';	Deklarasi awal nilai *variabel user* bernilia *string* Sariah Dewi
5	*document.writeln*('Sel amat datang	Menampilkan nilai dari *variable user* yaitu sariah
6	'+*user*+'<*br*>');	Dewi
7	*</script>*	Akhir *script*

Variable dalam *Java Script* merupakan tempat untuk menyimpan nilai-nilai atau informasi-informasi pada *JavaScript*. Jika anda memberi nilai pada *variable* maka dalam *JavaScript* menganggap bahwa anda telah mendeklarasikan *variable* tersebut. Berikut aturan penulisan *variable*. Contoh penggunaan *Variable* yang dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Contoh penggunaan Tipe Data pada *JavaScript*

No	Tipe data	Contoh
1	String	Var namaku=”sariah dewi”;
2	Number	Var nilaiku=100;

Tabel 3. Operator *Java Script*

No	**Operator**	**Kegunaan**	**Jenis**
1	**2**	**3**	**4**
1	=	Untuk mengisi nilai pada sebiah variabel. Misal namaku=”dewi”	Operator penugasan
2	||	Untuk operasi logika atau	Operator logika. Operator logika digunakan untuk melakukan operasi logika yang menghasilkan nilai *true* (benar) atau *false*(salah)
3	&&	Untuk operasi perbandingan sama dengan	Operator perbandingan. Operator perbandingan digunakan untuk membandingkan suatu nilai dengan nilai yang lain, hasilnya adalah nilai *true* (benar) atau (salah).
4	!=	Untuk operasi perbandingan tidak sama dengan	Operator perbandingan
5	<, <=, >, >=	Untuk operasi perbandingan kurang dari, kurang dari sama dengan, lebih dari, lebih dari sama dengan.	Operator perbandingan
6	+, -	Penjumlahan dan pengurangan. Operator + juga bisa digunakan untuk menyambung dua buah string	Operator aritmetika
7	*, /	Perkalian dan pembagian	Operator Aritmetika

B. Konsep Basis Data

1. *Database*

Menurut Nugroho (2014:5), *database* atau basis data adalah kumpulan kumpulan terorganisasi dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna.

Menurut Supardi (2010:154), *Database* merupakan kumpulan data yang didalamnya tedapat tabel-tabel.

Jadi sebuah basis data sebuah wadah *file record* dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom.

Adapun beberapa keunggulan dari *database* yaitu:

a. Independensi program-data
b. Meminimalkan redudansi data
c. Meningkatkan konsitensi data
d. Meningkatkan kemampuan berbagai data
e. Meningkatkan produktivitas pengembangan aplikasi
f. Meningkatkan pencapaian standarisasi
g. Meningkatkan kualitas data
h. Meningkatkan tanggapan dan kemudahan akses terhadap data
i. Mengurangi pemeliharaan program

Perangkat untuk membuat *database* dapat dibuat dan diolah dengan menggunakan suatu program komputer, yaitu yang biasa disebut dengan

software (perangkat lunak). Software yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (*query*) *database* disebut *Database Management Sistem* (DBMS) atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti "Sistem Manajemen Basis Data".

2. MySQL

Menurut MADCOMS (2008:52), MySQL merupakan salah satu *software database open source* yang dikenbangkan sebuah komunitas bernama MySQL dengan tujuan membantu user untuk menyimpan data dalam tabel-tabel.

Menurut Suprianto (2008:248), MySQL sebenarnya memiliki cakupan bahasan yang luas dan mendukung banyak tipe data dan pengadministrasian *database*, replika dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola basis data sebagai sebuah alternatif pengelolaan basis data secara perseorangan atau organisasi.

Perintah – perintah SQL terdiri dari:

a) *Data Definition Language* (DDL) yaitu perintah yang digunakan untuk mendefinisikan *database* maupun bagian dari *database* seperti *tabel* dan *view*. Perintah yang digunakan : *CREATE, DROP*, dan *ALTER*.
b) Data Manipulation Language (DML) yaitu perintah yang digunakan untuk manipulasi data dalam tabel dari suatu database. Perintah yang digunakan : *SELECT, INSERT, UPDATE,* dan *DELETE*.

C. Perangkat Lunak yang Digunakan

1. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Inayah (2015:5), PHP:*Hypertext Preprocessor* adalah PHP adalah sebuah bahasa pemrograman *scripting* untuk membuat halaman *web* yang dinamis.

Menurut Suryatiningsih dalam Hasan (2014:82), PHP adalah "bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua *syntax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja"

Jadi PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server, dengan menggunakan program PHP lebih interaktif dan dinamis.

PHP dirancang untuk membentuk halaman *web* yang dianamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*. PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. PHP juga dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami.

PHP juga mampu lintas *platform*. Artinya PHP dapat berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya: Sistem Operasi Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris. Salah satu keunggulan

yang dimiliki oleh PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam *software* sistem manajemen basis data atau *Database Management Sistem* (DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman *web* dinamis.

Saat ini banyak website yang banyak menggunakan program PHP sebagai dasar pengolahan data. Beberapa keunggulan yang di miliki program PHP adalah:

a. PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat
b. PHP memiliki tingkat *lifecycle* yang cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan teknologi internet.
c. PHP memiliki tingkat keamanan yang tinggi
d. PHP mampu berjalan di beberapa server yang ada, misalnya *Apache, Microsoft IIS, PWS, AOLserver, phptpd, fhttpd, dan Xitami*.
e. PHP mampu berjalan di *linux* sebagai *platform* sistem operasi utama bagi PHP, namun juga dapat berjalan di *FreeBSD, Unix, Solaris, Windows*, dan yang lain.
f. PHP juga mendukung kebeberapa akses *database* yang sudah ada, baik yang bersifat *free*/gratis ataupun komersial. *Database* itu antara lain*MySQL, PosgreSQL, mSQL, Informix,* dan *Microsoft SQL Server*.
g. PHP bersifat *free* atau gratis.

Contoh pengenalan *variable* PHP dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Sintak *Variable* pada PHP

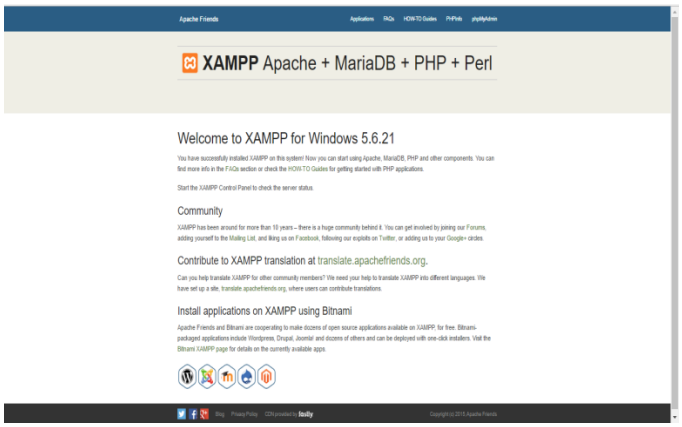
No	Sintak	Keterangan
1	*<?*	awal sintak php
2	*$nama=”sari”;*	*variable* nama bernilai string sari
3	*$usia=”15”;*	*variable* usia benilai integer 12
4	*echo “Namaku $nama, dan usiaku $usia”;*	menampilkan nilai dari *variable* $nama dan $usia
5	*?>*	akhir sintak php

2. XAMPP Web Server

Menurut Nugroho dalam Hendrianto (2014:59), XAMPP merupakan merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa pakat yang telah disediakan adalah Apache, MySql, Php, Filezila, dan Phpmyadmin.

Menurut Pambudi (2013:111), XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server apache, PHP, dan MySQL secara manual. XAMPP menginstalasi dan mengkonfigurasikan secara otomatis.

Jadi, XAMPP merupakan paket program yang didalamnya terdapat *Apache* sebagai *webserver*, PHP sebagai bahasa program dan MySQL sebagai *database server*. Gambar 1 adalah tampilan dari aplikasi XAMPP.



Gambar 1. XAMPP

3. *Macromedia Dreamweaver*

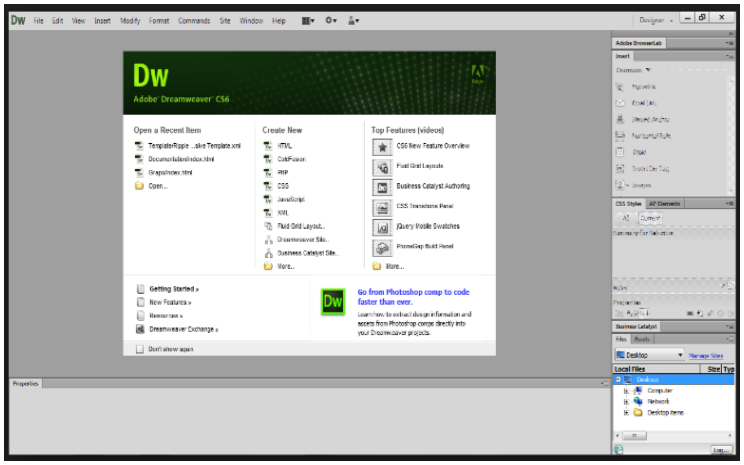
Menurut Sibero dalam Nurseha (2014:84), berpendapat bahwa "Dreamweaver adalah sebuah produk web developer yang dikembangkan oleh Adobe Systems Inc., sebelumnya produk Dreamweaver dikembangkan oleh Macromedia Inc, yang kemudian sampai saat ini perkembangannya diteruskan oleh Adobe Systems Inc, Dreamweaver dikembangkan dan dirilis dengan kode nama Creative Suite (CS)".

Menurut Milician dalam Nurseha (2014:84), berpendapat bahwa "*Dreamweaver CS3 is a powerful Hypertext Markup Language (HTML) editor used by professionals, as well as beginners. (Dreamweaver CS3 adalah Hypertext Markup Language (HTML)* editor yang digunakan oleh professional serta pemula".

Dreamweaver juga memiliki kemampuan untuk mengkoreksi sintaks yang salah dan selalu akan menampilkan kode PHP yang membuat

kita tidak sulit dan tidak perlu bersusah payah menghapal ribuan sintaks dari PHP.

Dreamweaver CS3 dalam hal ini digunakan untuk web desain. *Dreamweaver* CS3 mengikutsertakan banyak *tool* untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain : Referensi HTML, CSS dan *Javascript*, *Javascriptdebugger*, dan editor kode (tampilan kode dan Code *inspector*) yang mengizinkan mengedit kode *Javascript*, XML, dan dokumen teks lain secara langsung dalam *Dreamweaver*. Gambar 2 merupakan tampilan utama dari *Macromedia Dreanweaver*.



Gambar 2. *Macromedia Dreamweaver*

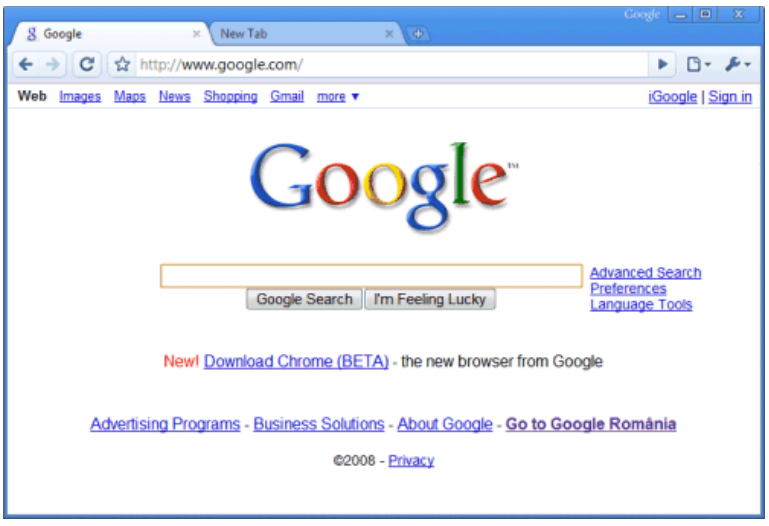
4. *Google Chrome*

Menurut Rakowski (2010), *Google Chrome* adalah sebuah peramban web sumber terbuka yang dikembangkan oleh Google dengan menggunakan mesin rendering WebKit. Proyek sumber terbukanya sendiri dinamakan *Chromium*. Versi beta untuk *Microsoft Windows* diluncurkan pada 2 September 2008 dalam 43 bahasa. Versi Mac OS X dan Linux sudah dirilis.

Men urut MADCOMS (2008:8), Google *Chrome* adalah sebuah penjelajah web sumber terbuka yang dikembangkan oleh Google dengan menggunakan mesin *rendering* WebKit. Proyek sumber terbukanya sendiri dinamakan *Chromium*.

Google Chrome saat ini memiliki reputasi yang cukup kuat untuk menyaingi Firefox di dalam dunia *web browser*. *Browser* Chrome ini bisa dikatakan sebagai browser yang ringan, gesit, termasuk saat *start* awal dan melakukan perpindahan *tab*. *Chrome* otomatis mem-*bookmark* semua situs yang pernah dibuka atau sering dikunjungi. *Browser adress* dari Chrome juga bertindak sebagai *search engine* sehingga lebih praktis. Desainnya cukup simpel dengan sistem keamanan yang sangat kuat (paling tahan terhadap serangan *hacker*), dan *update* yang mudah.

Gambar 3 merupakan tampilan dari *Google Chrome*.



Gambar 3. *Google Chrome*.

BAB III
PEMBAHASAN

A. Tinjauan Umum Wisma Mahakam Palangka Raya

Tahun 2008 Didirikan Wisma Mahakam atas nama Bapak Irwan Junaidi, SH. Antara lain Wisma Mahkam I t erdiri dari 13 kamar yang didirikan di jalan Bahandang Balau, yang disewakan bulanan. Tahun 2009 dibangunkah Wisma Mahakam II te rdiri 18 kamar yang terletak di jalan Temanggung Raya lalu tahun 2010 dibangun juga Wisma Mahakan III di jalan Beliang 11A yang terdiri dari 34 kamar. Seiring dengan perkembangan dan keinginan dari masyarakat wisma yang tadinya disewakan bulanan sekarang dapat disewa harian dimana fasilitas dari Wisma terdiri dari kamar mandi, dapur, kamar tidur, TV,kipas angin atau AC dan ranjang.

B. Analisa Masalah

Internet memberikan seluruh kemudahan bagi para penggunanya untuk saling berbagi informasi dan mengolah data. Dalam pemanfaatan teknologi ini diperlukan suatu media yang disebut website. Salah satu fungsi dari website adalah untuk memperkenalkan profil perusahaan atau produk kepada masyarakat demikian pula Wisma Mahakam Palangka Raya. Wisma Mahakam merupakan wisma yang sudah berdiri selama 10 tahun. Dikarenakan Wisma Mahakam tergolong wisma yang sudah lama berdiri, proses pemesanan kamar, *check in*, dan *check out* kamar wisma masih menggunakan cara mencatat di buku operasional yang dikelola

front office, sehingga penulis berinisiatif untuk membantu pihak Wisma Mahakam Palangka Raya dalam memperkenalkan produk yang dijual atau ditawarkan dengan media informasi berbasis *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL dapat menjadi solusi yang tepat bagi masalah ini.

C. Penyelesaian Masalah

Dalam penyelesaian masalah pembuatan aplikasi pemesanan kamar berbasis *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL pada Wisma Mahakam Palangka Raya, digunakan langkah-langkah penyelesaian sebagai berikut:

1. Mendefenisikan Masalah

   Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dapat dilihat bahwa perlu adanya sebuah aplikasi yang efektif dan efisein dalam mengolah media informasi pada Wisma Mahakam Palangka Raya. Diperlukan pula satu *database* yang nantinya dapat meyimpan data-data berupa proses reservasi, jenis kamar, pemesanan, dan kontak.

2. Memilih Bahasa Pemograman

Dalam pembuatan sebuah aplikasi pengolahan data diperlukan bahasa pemograman, karena aplikasi ini berbasis *web*, maka penulis memilih bahasa pemograman *web* yaitu PHP yang diintegrasikan dengan MySQL sebagai *database*.

3. Mendesain tampilan *website*

   Agar aplikasi pengolahan data yang dibuat ini mudah dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, maka dalam hal desain tampilan aplikasi pengolahan data harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi pengolahan data berbasis *web*.

   Menguji *website*

   Sebelum digunakan atau dipublikasikan, *website* atau sistem informasi tersebut diuji terlebih dahulu, pengujian-pengujian yang dilakukan mencakup jalan atau tidaknya aplikasi pengolahan data yang dibuat apakah masih ada kesalah atau *error* yang terjadi dalam aplikasi pengolahan data tersebut.

4. Mendokumentasikan *website*

   Aplikasi pengolahan data yang telah dibuat perlu untuk didokumentasikan atau di*backup* datanya kedalam media penyimpanan *external*, seperti *flasdisk*, *CD*, ataupun *harddisk*. Hal ini bertujuan apabila aplikasi pengolahan data yang dugunakan terserang virus atau rusak, masih memiliki *file backup*. Selain itu apabila ada pengembangan aplikasi yang telah dibuat maka tidak perlu dibangun ulang, cukup dengan mengembangkan aplikasi yang ada.

D. Implementasi

Sebelumnya perlu diketahui, bahwa program aplikasi ini dibagi menjadi dua bagian yaitu admin dan pengunjung (*user*). Adapun langkah-langkah

pembuatan aplikasi pengolahan media informasi berbasis *web* ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang tampilan *website*

   Merancang tampilan website yang nantinya akan dibuat seperti apa sebelum diimplementasikan pada website yang dibuat.

2. Menginstal aplikasi yang dibutuhkan

   Software-software yang dibutuhkan penulis untuk membangun aplikasi *web* ini antara lain:

   a. Apserv v.5.10

      Appserv adalah *installer* PHP yang berjalan di lingkungan *Windows* dan *Linux* yang di dalamnya terdapat *apache webserver* dan *database* MySQL.

   b. Macromedia Dreamweaver CS3

      Software ini digunakan oleh banyak kalangan perancang *web* dalam mendesain tampilan *website*.

   c. Google Chrome

      Google Chrome adalah salah satu *browser* untuk *website*.

3. Membuat *database,* tabel *dan folder*

   a. Pembuatan *database*

      Sebelum membuat halaman *web*, terlebih dahulu dibuat *database*nya pada MySQL dengan menggunakan perangkat lunak yaitu Appserv v5.10, agar pembuatan halaman dalam *website* dapat berjalan dengan baik.

Dalam aplikasi pemesanan kamar berbasis *web* pada Wisma Mahakam Palangka Raya dengan menggunakan PHP dan MySQL, terdapat satu buah *database* yaitu "hotel.sql".

b. Pembuatan tabel

Langkah selanjutnya adalah membuat tabel dalam *database* sebagai tempat untuk meyimpan media informasi Wisma Mahakam Palangka Raya, tabel-tabel tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Tabel Admin

Tabel 5 digunakan untuk meyimpan data admin yang mengolah semua data pada *website* ini, juga sebagai akses untuk *login* ke halaman administrator.

Tabel 5. Tabel Admin

Field	Type data	Extra	Keterangan
ID	Int (11)	Primary key	Kode Admin
Username	Varchar (35)		Username admin
Password	Text		Password

2) Tabel Jenis Kamar

Tabel 6 untuk meyimpan data jenis barang yang tersedia pada Wisma Mahakam.

Tabel 6. Tabel Jenis Kamar

Field	Type data	Extra	Keterangan
Id*	Int(3)	Primary key	Kode Jenis Kamar
Jenis_kamar	Varchar(30)		Jenis Kamar
Harga	Int(9)		Harga Kamar
Fasilitas	Varchar(25)		Fasilitas

3) Tabel Kamar

Tabel 7 merupakan tabel *database* yang menyimpan data kamar dari masing-masing jenis kamar.

Tabel 7. Tabel Kamar

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id*	Int(11)	Primary Key	Kode Kamar
Jenis_id**	Int(11)	Foreigh Key	Kode Jenis Kamar
Nomor	Int(11)		Nomor Kamar
Status	Int(11)		Status Pesan

4) Tabel Pemesan

Tabel 8 merupakan tabel *database* yang menyimpan data pemesanan.

Tabel 8. Tabel Pemesan

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id	Int(3)		Kode Pesan
Jenis_kamar	Varchar(10)		Jenis Kamar
Cbnomor	Int(2)		Nomor Kamar
Namalengkap	Varchar(40)		Nama Pemesan
Phonenumber	Char(12)		Nomor Telepn
Checkin	Date		Tanggal Menginap
Checkout	Date		Tanggal Keluar
Status	Varchar(10)		Status pesan
Total	Varchar(10)		Total Bayar

5) Tabel Fasilitas

Tabel 9 merupakan tabel *database* yang menyimpan data fasilitas kamar.

Tabel 9. Tabel Fasilitas

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Idf	Int(5)		Kode fasilitas
Jenis_id	Int(5)		Id jenis kamar
Gambar	Varchar(200)		Gambar Kamar

c. Pembuatan *folder dan subfolder*

Sebelum membuat *web* terlebih dahulu dibuat beberapa *folder* yang akan digunakan untuk meyimpan *file-file web* nantinya yaiitu folder reservasiwisma. Folder ini berisi *file-file folder* dan sub *folder* yang digunakan sebagai konten untuk membuat halaman dan sebagai konten. *File-file* tersebut antara lain css, fonts, image, proses, rooms, sebagai file untuk akses konten- konten yang terdapat halaman utama website.

Selain itu pada folder ini terdapat file-file untuk mengelola admin, detail pesan, booking, kontak, pemesan, info, dan lain-lain, yang kesemuanya digunakan untuk mengelola proses simpan, edit, hapus, data tabel yang ada pada *database*.

d. Merancang dan Membuat halaman *website*

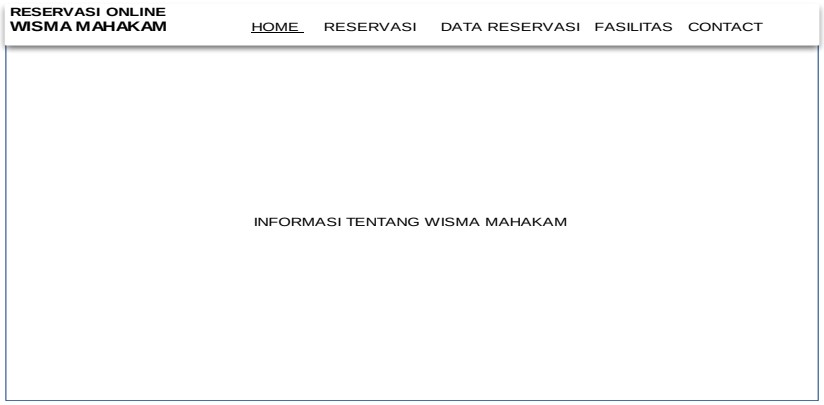
Pada tahap perancangan dan pembuatan halaman *website*, terdapat dua tahap yaitu:

1. Halaman Pengunjung

Halaman untuk melihat menu yang disediakan pada halaman pengunjung, dan berlaku semua untuk halaman lainya. *Form* menu utama pengunjung seperti gambar berikut ini:

a) Halaman Menu Utama Pengunjung

Rancangan menu utama pengunjung dapat dilihat pada Gambar 4.

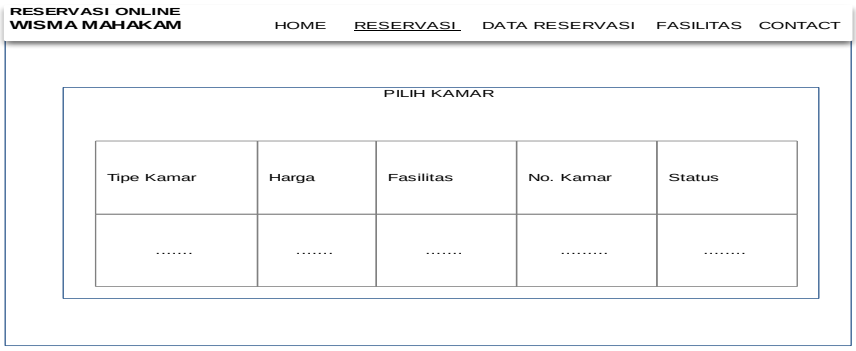


Gambar 4. Rancangan Halaman Menu Utama Pengunjung

Pada halaman menu utama pengunjung terdapat menu home, reservasi, data reservasi, fasilitas dan contact.

b) Halaman Reservasi

Rancangan menu reservasi kamar pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 5.

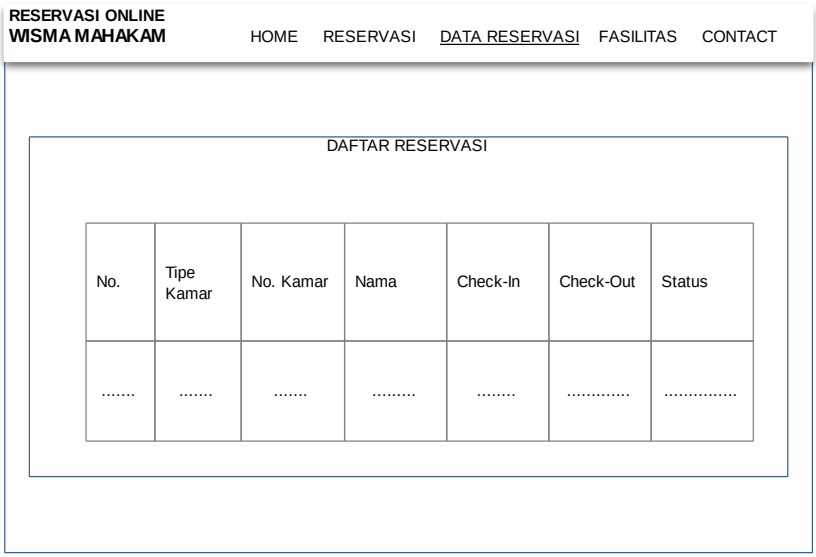


Gambar 5. Rancangan Halaman Reservasi

Pada halaman reservasi, pengunjung dapat memesan kamar berdasarkan tipe kamar dan harga kamar. Kamar yang kosong akan terlihat dari nomor kamar yang muncul, pelanggan juga dapat menentukan tanggal menginap.

c) Halaman Data Reservasi

Rancangan menu data pemesan kamar pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 6.

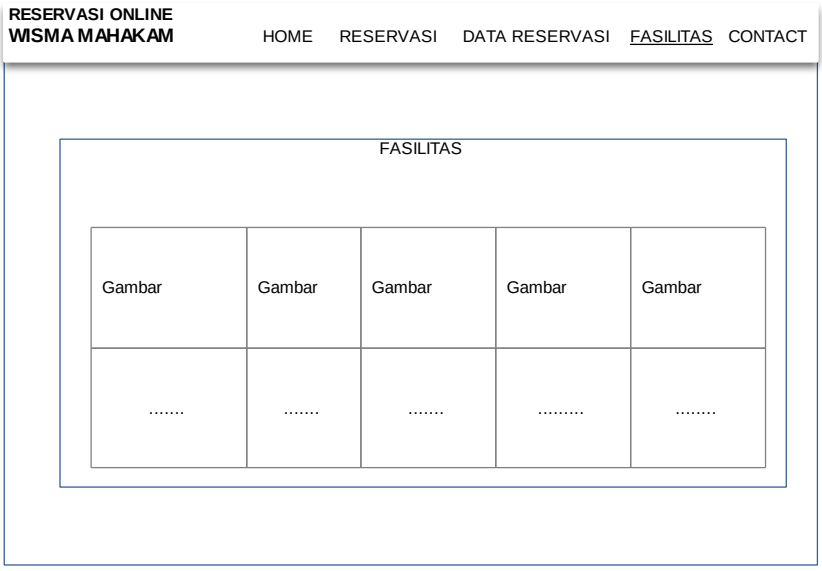


Gambar 6. Rancangan Halaman Data Pemesan

Pada halaman data pemesan, terlihat informasi data pemesan yang telah melakukan proses reservasi.

d) Halaman Fasilitas

Rancangan menu fasilitas kamar pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman Data Fasilitas

e) Halaman Contact

Rancangan menu contact pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 8.



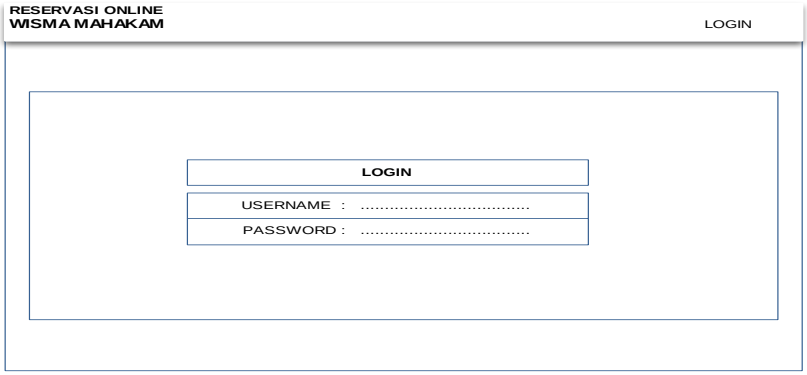
Gambar 8. Rancangan Halaman Contact

Pada halaman contact, terlihat informasi profil, alamat dan telepon dari Wisma Mahakam.

2) Halaman Admin

a) Halaman *Login*

Rancangan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 9.

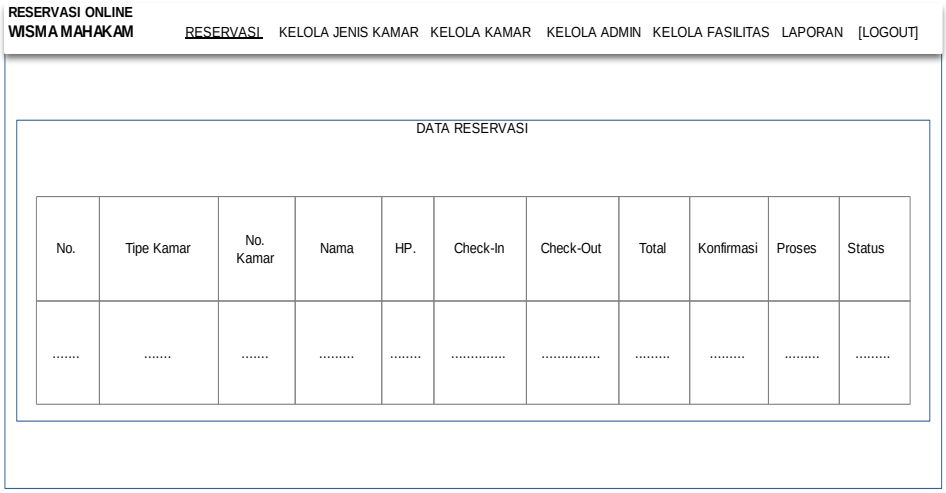


Gambar 9. Rancangan Halaman *Login* Admin

Rancangan halaman *login* digunakan admin untuk masuk kehalaman utama adminitrator dengan memasukkan *username* dan *password*.

b) Halaman Menu Utama

Rancangan halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Menu Admin

Pada halaman utama admin terdapat menu reservasi yang memperlihatkan data pemesan kamar, serta menu kelola jenis kamar, menu kelola kamar, laporan dan *logout* untuk keluar dari halaman administrator.

c) Halaman Kelola Jenis Kamar

Rancangan Halaman kelola jenis kamar dapat dilihat pada Gambar 11.

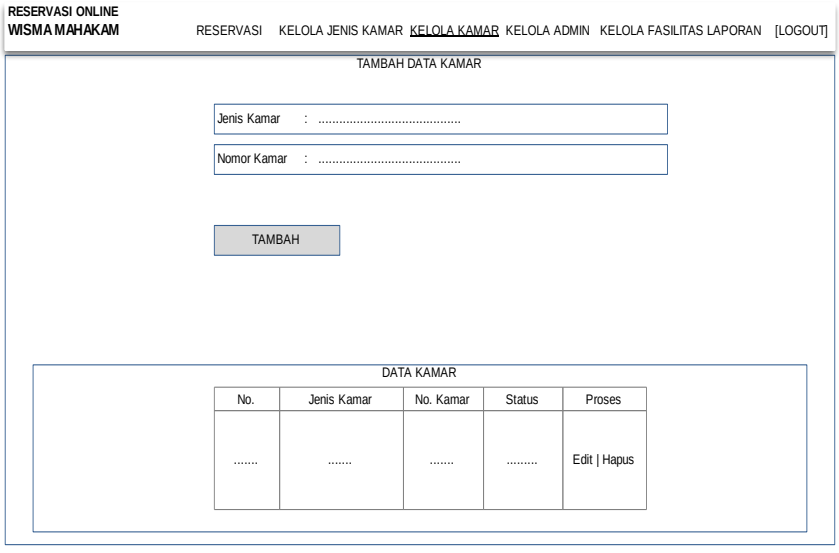


Gambar 11. Halaman Kelola Jenis Kamar

Pada halaman kelola jenis kamar, admin dapat mengelola jenis-jenis kamar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data jenis kamar.

d) Halaman Kelola Kamar

Halaman kelol a kamar dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Kelola Kamar

Pada halaman kelola kamar, admin dapat mengelola kamar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data kamar.

e) Halaman Kelola Admin

Halaman kelola kamar dapat dilihat pada Gambar 13.

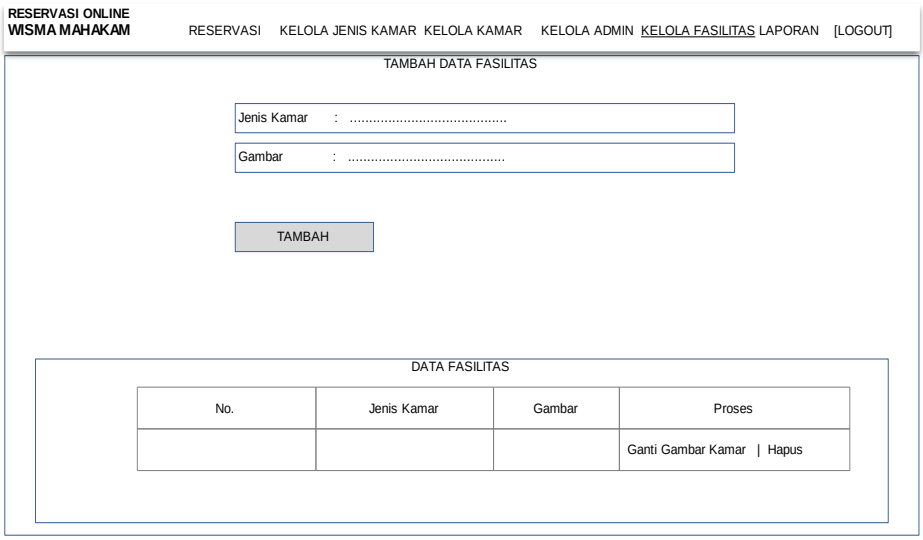


Gambar 13. Halaman Kelola Admin

Pada halaman kelola admin, admin dapat mengubah dan menghapus data *username* dan *password*.

f) Halaman Kelola Fasilitas

Halaman kelola kamar dapat dilihat pada Gambar 14.

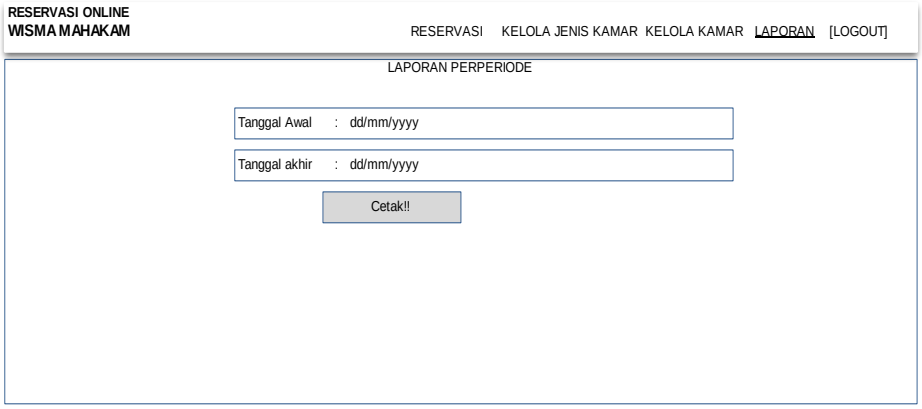


Gambar 14. Halaman Kelola Fasilitas

Pada halaman kelola fasilitas, admin dapat mengelola fasilitas kamar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data fasilitas.

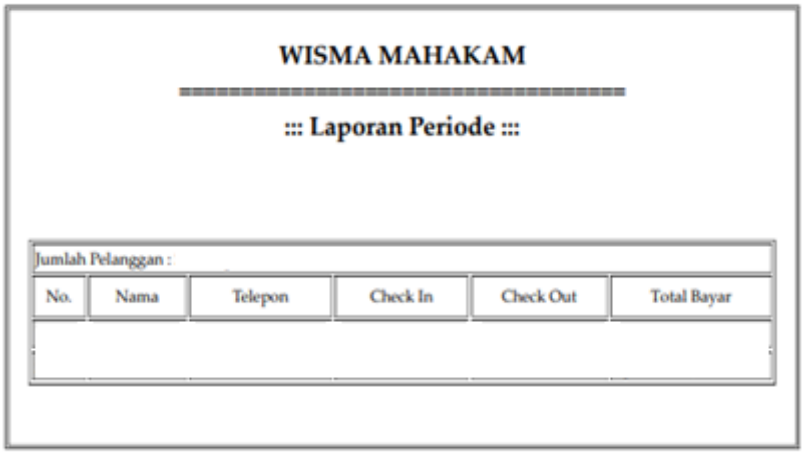
g) Laporan

Halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Laporan

Pada halaman laporan, admin dapat melihat laporan transaksi perperiode, dengan rancangan tampilan laporan seperti terlihat pada Gambar 16.



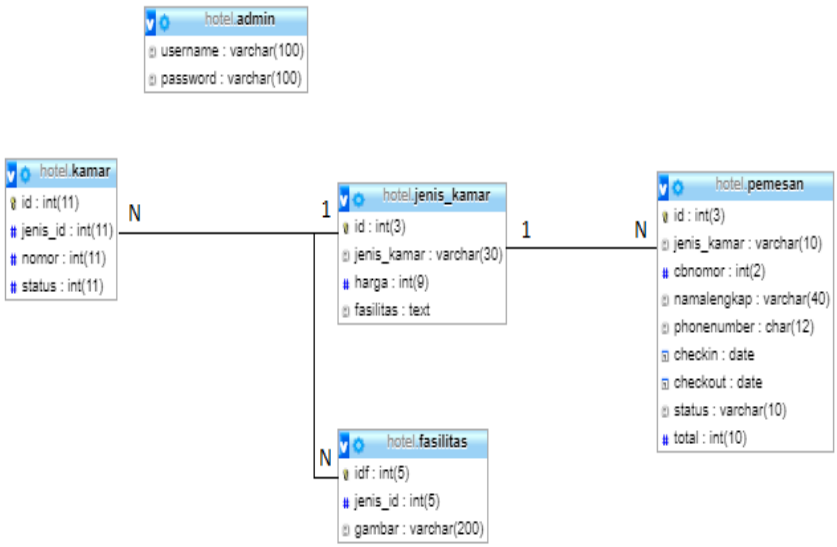
Gambar 16. Rancangan Hasil Laporan Transaksi

h) Log out

Halaman ini untuk keluar dari menu utama administrator atau keluar dari halaman pengolahan data.

E. Relasi Tabel Dalam *Database*

Relasi antar tabel adalah gambaran hubungan tabel memungkinkan untuk saling berhubungan satu sama lain. Dalam aplikasi ini tidak ada relasi antar tabel, karena data berdiri sendiri tanpa keterkaitan dengan tabel lain. aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL pada Wisma Mahakam Palangka Raya dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Relasi Antar Tabel

Gambar 17 menjelaskan ada 5 (lima) tabel yang ada pada sistem, tabel jenis kamar berelasi dengan kamar dan pemesan dimana derajat relasi dari tabel tersebut adalah satu kebanyak dimana dalam satu jenis kamar terdiri dari banyak kamar, pemesan dan banyak fasilitas. Sedangkan tabel admin tidak berelasi karena hanya digunakan dalam proses *login* saja.

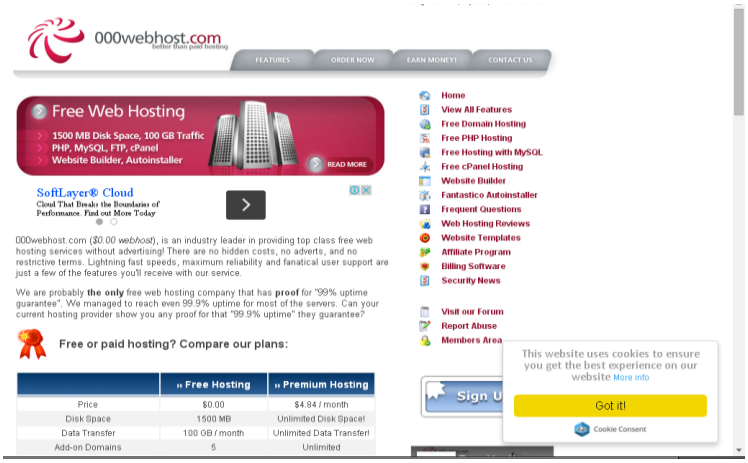
F. Pengujian *Website*

Untuk memastikan *website* berjalan dengan baik, maka perlu adanya pengujian terlebih dahulu sebelum di *upload* ke *internet*. Cara untuk melakukan pengujian terhadap *website* yang telah dibuat adalah dengan membuka *browser* Google Crome. Masukan pada *addres bar* "localhost/reservasiwisma/, jika *website* tidak mengalami kesalahan maka *website* akan menampilkan berbagai menu yang telah dibuat sebelumnya dan jika masih ada kesalahan pada *website* maka akan tampil pesan *error* pada halaman *website* yang dibuka.

G. Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang instalasi sistem ke dalam *hosting* agar dapat diakses pada jaringan *internet*. Dalam tahapan ini penulis mengunakan *hosting* gratis sebagai sarana untuk implementasi sistem yaitu pada *http://www.000webhost.com/* :

1. Mengakses halaman *website* *http://www.000webhost.com/* selanjutnya *klick order* pada pilihan *free hosting* dapat dilihat pada gambar 18.



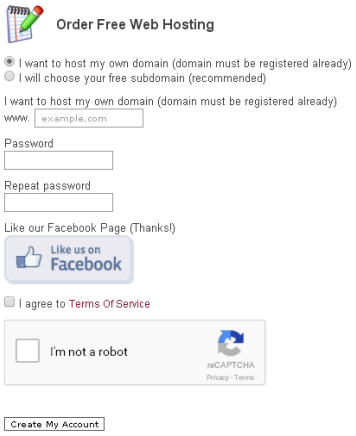
Gambar 18. Tampilan Awal *http://www.000webhost.com/*

2. Selanjutnya untuk membuat *account login* isi *textfield* sesuai dengan ketentuan, jika sudah *klick* tombol "*Signup*". Dapat dilihat pada Gambar 19.



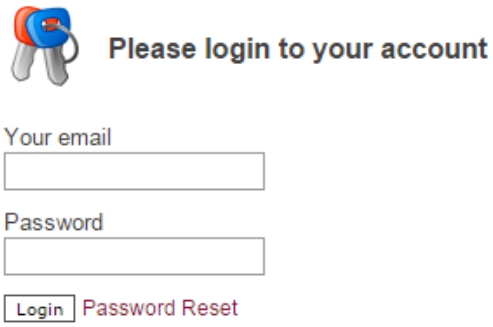
Gambar 19. Halaman Pendaftaran

3. Isi semua *textfield* sesuai dengan ketentuan. Jika sudah, *klick* tombol "*Create My Account*" untuk mengaktifkan akun *000webhost.com*. *Klick link* yang telah dikirim ke *email* yang digunakan untuk mendaftarkan akun tersebut. Dapat dilihat pada Gambar 20.



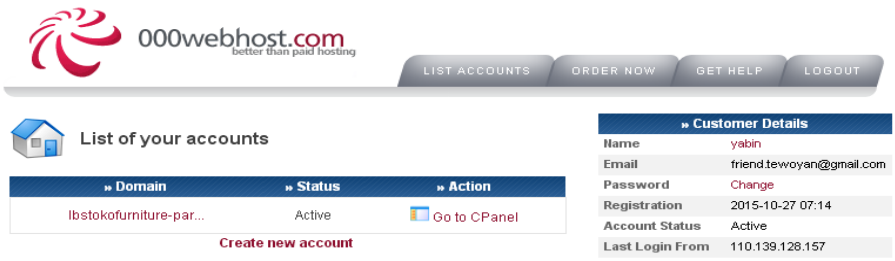
Gambar 20. Halaman Pendaftaran *Domain*

4. Berikutnya setelah *email* verifikasi akun diaktifkan harus *login* terlebih dahulu untuk ke *control panel* http://members.000webhost.com. Lihat pada Gambar 21.



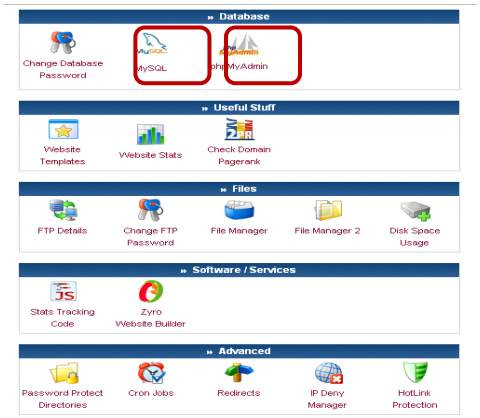
Gambar 21. Halaman *Login*

5. Selanjutnya setelah *login* berhasil menemukan halaman seperti berikut untuk memulai *upload file* PHP, MySQL atau HTML, silahkan untuk meng*klick* "*Go to CPanel*". Dapat dilihat pada Gambar 22.



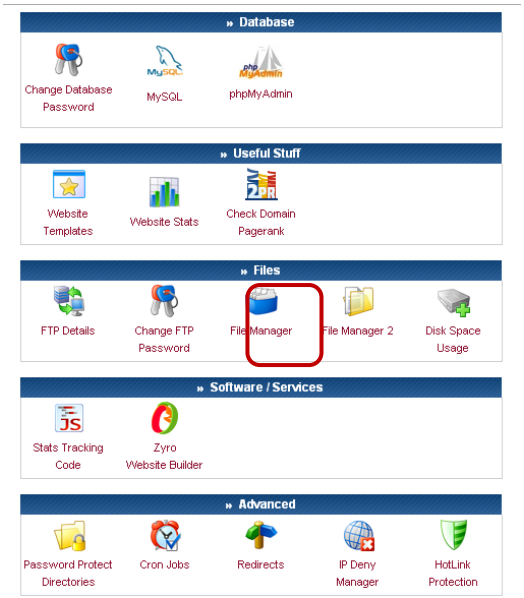
Gambar 22. Halaman *List Account*

6. Berikutnya untuk memulai membuat *Mysql database* serta PHPMyAdmin mengunakan menu MySQL dan PHPMyAdmin seperti pada gambar, buatlah *database*nya pada MySQL kemudian lakukan pengolahan *database* pada PHPMyAdmin. Dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Halaman Membuat MySQL dan PHP MyAdmin

7. Berikutnya adalah mengunggah *file* PHP, HTML, gambar, dan lain-lain mengunakan menu *file manager* contoh seperti Gambar 24.



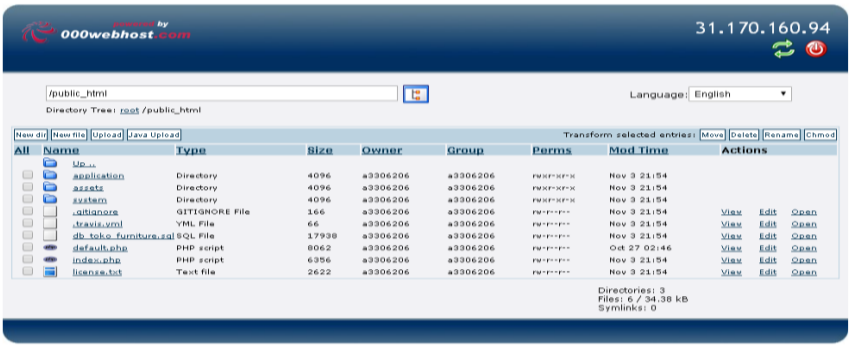
Gambar 24. Pilih *File Manager*

8. Selanjutnya tampilan "*file manager*" untuk memulai meng-*upload file* silahkan untuk klick link *public_html*. Seperti pada Gambar 25.



Gambar 25. Halaman *File Manager*

9. Selanjutnya pada *public_html* pilih *upload* untuk proses *upload*, maka berikut adalah struktur *file* yang selesai di*upload*. Seperti pada Gambar 26.



Gambar 26. Halaman *upload file* pada *public_html*

10. Setelah semua *file* telah di*upload* selanjutnya penulis menyesuaikan semua koneksi *database*, *host*, *username*, *password* pada *database*.php. Jika halaman aplikasi berhasil dibuat maka akan muncul halaman utama pengunjung.

H. Tahap Menjalankan *Website*

Dalam *website* ini akan dijelaskan langkah-langkah menjalankanya, yaitu sebagai berikut:

1. Halaman Pengunjung

Halaman untuk melihat menu yang disediakan pada halaman pengunjung, dan berlaku semua untuk halaman lainya. *Form* menu utama pengunjung seperti gambar berikut ini:

a. Halaman Menu Utama Pengunjung

Halaman menu utama pengunjung dapat dilihat pada Gambar 27.



Gambar 27. Halaman Menu Utama Pengunjung

Pada halaman menu utama pengunjung terdapat menu home, reservasi, data pemesan dan *contact*.

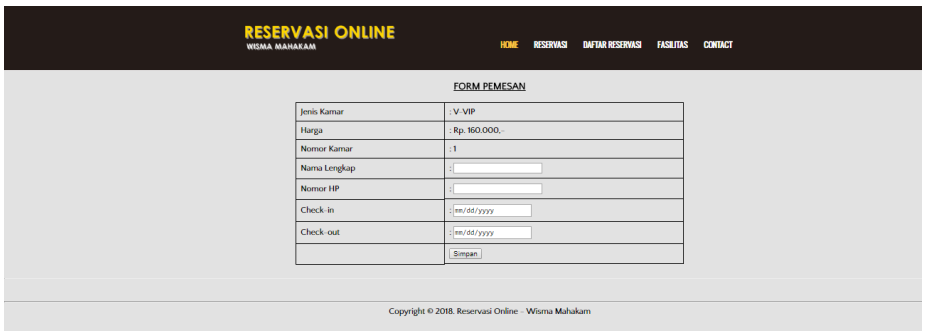
b. Halaman Reservasi

Halaman menu reservasi kamar pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 28.



Gambar 28. Halaman Reservasi

Pada halaman reservasi, pengunjung dapat memesan kamar berdasarkan tipe kamar dan harga kamar. Kamar tersedia berdasarkan tanggal jika pada tanggal yang ditentukan pelanggan tidak ada yang memesan atau menempati maka dapat di booking jika ada maka kamar tidak bisa di booking, seperti terlihat pada Gambar 29.

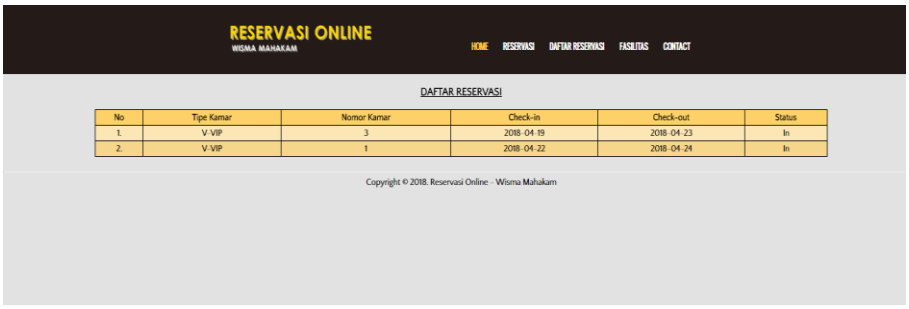


Gambar 29. Halaman Isian Pemesan

Pada halaman isian pemesan, pelanggan harus mengisi data diri dan tanggal menginap lalu pilih tombol simpan.

c. Halaman Daftar Reservasi

Halaman menu data pemesan kamar pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 30.

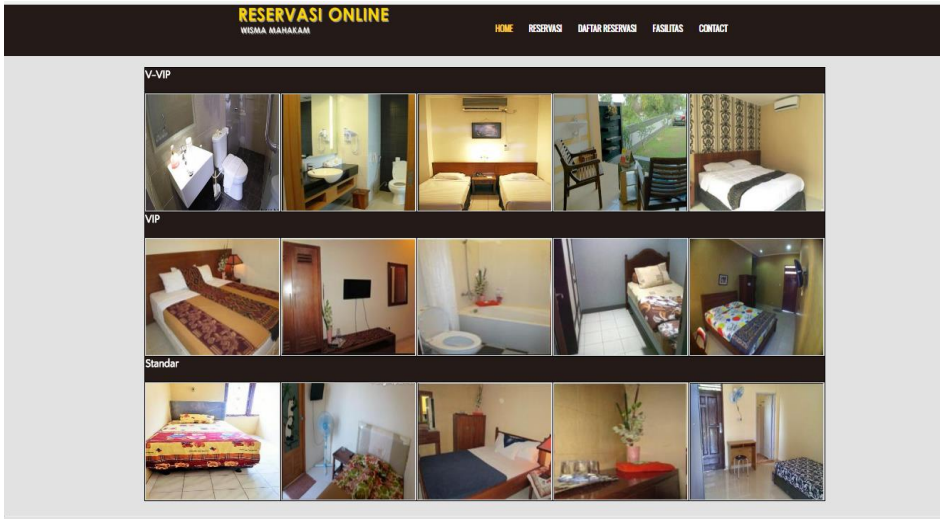


Gambar 30. Halaman Data Pemesan

Pada halaman data pemesan, terlihat informasi data reservasi yang telah menempati (*In*) atau dipesan (*booked*) yang telah melakukan proses reservasi.

d. Halaman Fasilitas

Halaman fasilitas pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 31.



Gambar 31. Halaman Fasilitas

Pada halaman fasilitas, terlihat informasi fasilitas kamar dimasing-masing tipe kamar berupa gambar fasilitas.

e. Halaman Contact

Halaman menu contact pada halaman pengunjung dapat dilihat pada Gambar 32.



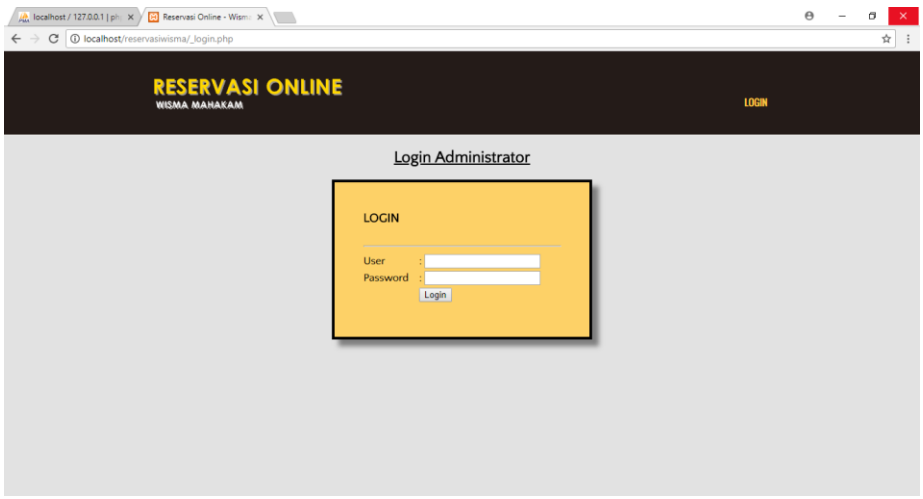
Gambar 32. Halaman Contact

Pada halaman contact, terlihat informasi profil, alamat dan telepon dari Wisma Mahakam.

2. Halaman Admin

a. Halaman *Login*

Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 33.

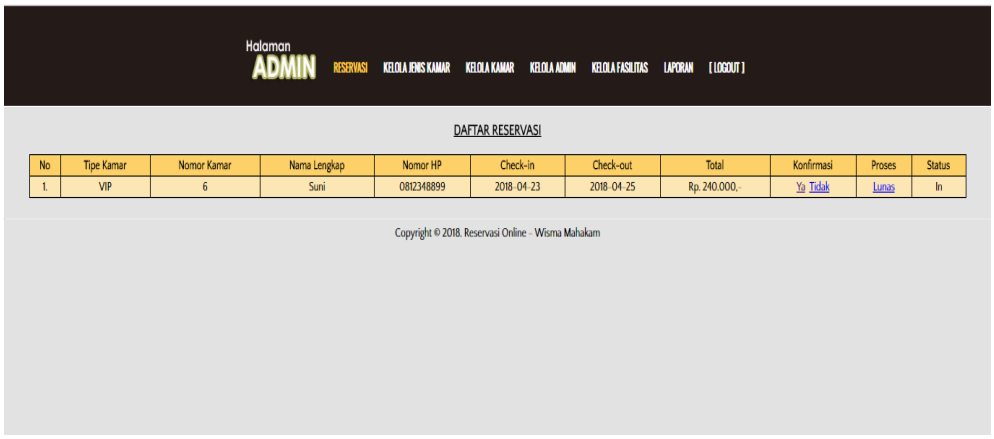


Gambar 33. Rancangan Halaman *Login* Admin

Halaman *login* digunakan admin untuk masuk kehalaman utama adminitrator dengan memasukkan *username* dan *password*.

b. Halaman Menu Utama

Rancangan halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 34.

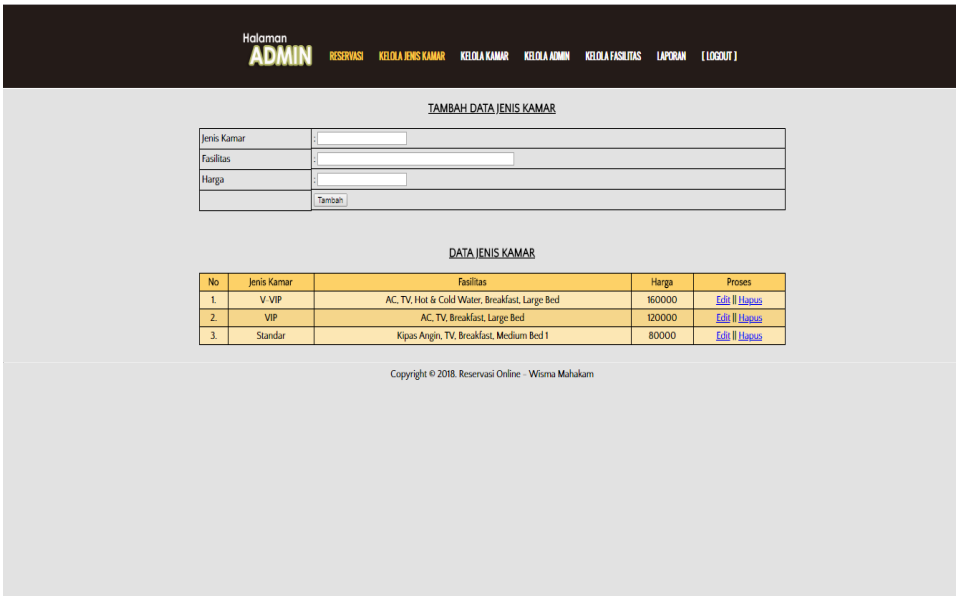


Gambar 34. Halaman Menu Admin

Pada halaman utama admin terdapat menu reservasi yang memperlihatkan data pemesan kamar, serta menu kelola jenis kamar, menu kelola kamar, kelola admin, kelola fasilitas, laporan dan *logout* untuk keluar dari halaman administrator.

c. Halaman Kelola Jenis Kamar

Halaman kelola jenis kamar dapat dilihat pada Gambar 35.

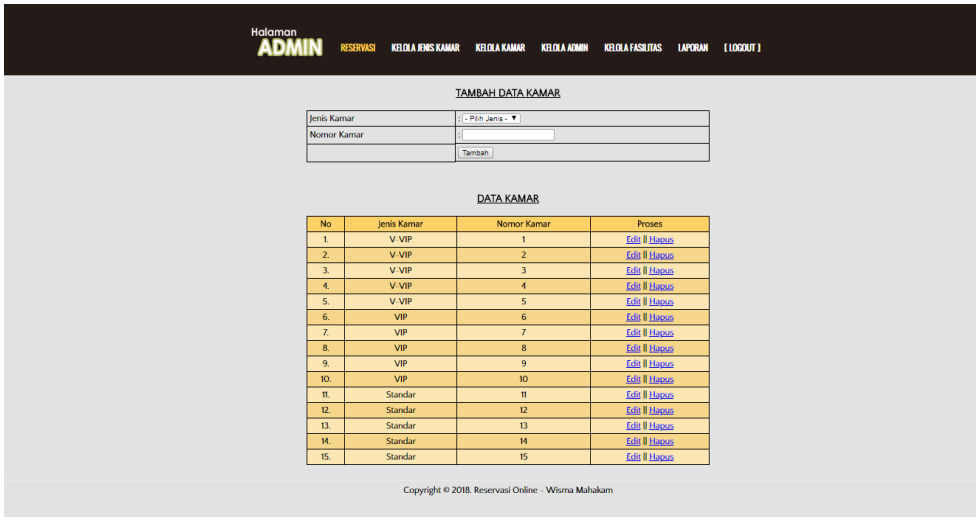


Gambar 35. Halaman Kelola Jenis Kamar

Pada halaman kelola jenis kamar, admin dapat mengelola jenis-jenis kamar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data jenis kamar.

d. Halaman Kelola Kamar

Halaman kelola kamar dapat dilihat pada Gambar 36.

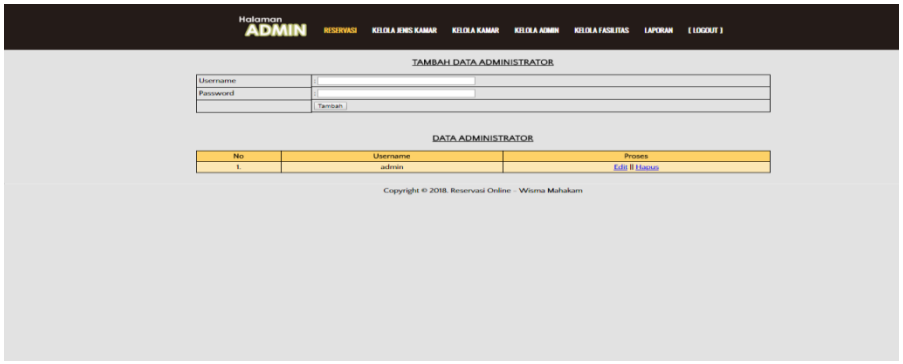


Gambar 36. Halaman Kelola Kamar

Pada halaman kelola kamar, admin dapat mengelola kamar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data kamar.

e. Halaman Kelola Admin

Halaman kelola admin dapat dilihat pada Gambar 37.

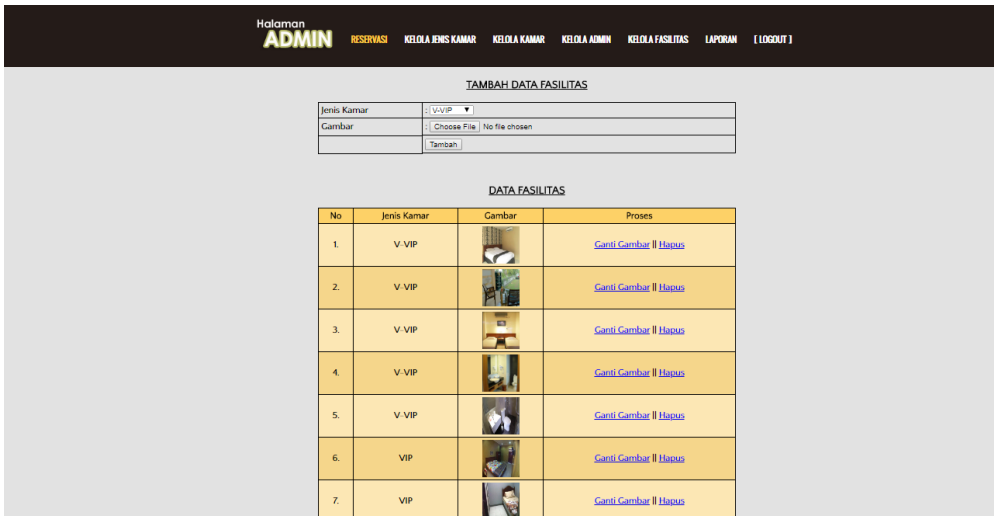


Gambar 37. Halaman Kelola Admin

Pada halaman kelola admin, admin dapat mengelola data administrator yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data pengguna.

f. Halaman Kelola Fasilitas

Halaman kelola fasilitas dapat dilihat pada Gambar 38.

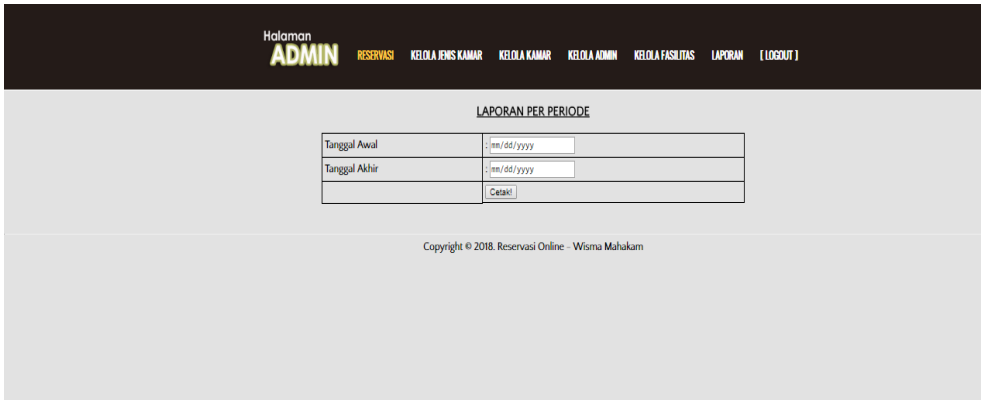


Gambar 38. Halaman Kelola Fasilitas

Pada halaman kelola fasilitas, admin dapat mengelola data fasilitas berupa gambar yang terdapat pada Wisma Mahakam, baik itu tambah data, ubah atau hapus data fasilitas.

g. Laporan

Halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 39.



Gambar 39. Halaman Laporan

Pada halaman laporan, admin dapat melihat laporan transaksi perperiode, dengan tampilan laporan seperti terlihat pada Gambar 40.

WISMA MAHAKAM

::: Laporan Periode :::

Per 01-April-2018 sampai 30-April-2018

Jumlah Pelanggan : 2 Orang

No.	Nama	Telepon	Check In	Check Out	Total Bayar
1	Sariyah	087534232	2018-04-14	2018-04-15	Rp. 160.000,-
2	Budi	0812334467	2018-04-13	2018-04-17	Rp. 640.000,-

Gambar 40. Rancangan Hasil Laporan Transaksi

h. Log out

Halaman ini untuk keluar dari menu utama administrator atau keluar dari halaman pengolahan data.

BAB IV
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Wisma Mahakam Palangka Raya selama ini hanya menggunakan cara langsung berinteraksi dalam proses pemesanan kamar, *check in*, dan *check out* kamar wisma masih menggunakan cara mencatat di buku operasional yang dikelola *front office*.
2. Sistem yang dikembangkan ini dibuat secara sederhana sehingga dapat memberikan kemudahan bagi admin atau penggunanya karena sangat mudah dipahami, sehingga pekerjaan admin dapat dilakukan secara efektif dan menghasilkan informasi yang baik dalam bentuk yang lebih baru, dan dapat berguna bagi Wisma Mahakam Palangka Raya dalam proses promosi promosi dan reserrvasi.
3. Sistem Informasi berbasis web yang dibuat dapat mempercepat proses pengolahan data dan pelayanan informasi bagi Wisma Mahakam Palangka Raya.

B. Saran

Untuk implementasi dan pengembangan di masa yang akan datang, diusulkan saran-saran sebagai berikut :

1. Sistem ini hendaknya dikelola dan dipelihara oleh admin yang memahami sistem komputerisasi, sehingga penyajian dan pengelolaan informasinya dapat dilakukan dengan baik.
2. Untuk mencegah rusaknya atau hilangnya data dalam file *database*, sebaiknya dilakukan *back up* secara berkala dan *scan* terhadap virus yang merusak.
3. Untuk pengembangan selanjutnya hendaknya sistem dapat mengelola sistem pembayaran online dan pengelolaan yang lebih luas dengan penambahan fitur pengelolaan keuangan dan pegawai serta berbasis *android*.