

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL BERBASIS WEB DENGAN METODE RUP (*RATIONAL UNIFIED PROCESS*)

Ita Dewi Sintawati¹ Suminten²

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Ita.ids@bsi.ac.id¹;suminten.sue@bsi.ac.id²

Abstrak

Hotel adalah perusahaan atau badan usaha yang memberikan layanan penginapan berupa kamar yang biasanya lengkap dengan fasilitas makan dan minum serta fasilitas umum lainnya. Tidak semua hotel memiliki sistem reservasi secara online. Dengan sistem reservasi secara online ini dapat memudahkan guest untuk memesan dan bertransaksi pembayaran dimanapun dan kapan pun, tanpa harus datang langsung ke hotel yang dituju. Namun, tidak semua hotel memiliki fasilitas online, terutama hotel-hotel yang baru berdiri. Jadi, masih banyak hotel yang sistem reservasinya sistem manual, yaitu guest datang langsung ke hotel tersebut atau dengan cara menghubungi hotel via telpon dan pihak hotel melakukan pencatatan kedalam buku reservasi. Hal ini sangat tidak efektif, karena akan muncul banyak permasalahan, antara lain: guest tidak mendapatkan kamar yang diinginkan karena penuh, bahkan harus membatalkan reservasi, bahkan tidak ada *back up* pencatatan reservasi. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis ingin membuat perancangan sistem informasi reservasi hotel berbasis online. Tujuan dari perancangan sistem ini adalah mempermudah guest untuk melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang langsung ke hotel tersebut. metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini menggunakan RUP (*Rational Unified Process*) lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*). Harapan dari pembuatan sistem ini adalah *guest* dapat mengecek ketersediaan kamar melalui online dan pihak dari hotel, terutama administrator dapat mengolah data hotel dan membuat laporan dengan mudah dan jelas.

Kata Kunci: hotel, Reservasi, RUP

I. PENDAHULUAN

Hotel adalah perusahaan atau badan usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi masyarakat umum, baik mereka yang bermalam di hotel tersebut atau pun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu. (wahyuni, 2016: 4)

Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *reservation* yang berasal dari kata "*to reserve*" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Jadi secara umum *reservation* yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, meal, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, *night club*, *discoutegue* dan sebagainya. Kata *reservation* atau pemesanan dalam dunia pariwisata disebut juga *booking*. (Maita, 2017)

Masih banyak hotel yang menggunakan sistem reservasi yang dengancara manual, yaitu dengan cara *guest* datang langsung ke hotel untuk reservasi atau dengan cara *guest* bias langsung menghubungi hotel via telpon dan dilakukan dengan cara pencatatan kedalam

buku reservasi, karena masih menggunakan sistem manual. Permasalah yang terjadi pada proses reservasi hotel adalah pada saat *guest* datang *guest* selalu berharap bias langsung mendapatkan kamar sedangkan kamar selalu penuh jadi membuat *guest* kecewa karena harus menunggu bahkan membatalkan reservasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi reservasi kamar hotel dengan menggunakan metode RUP (*Rational Unified Process*).

II. LITERATUR DAN METODE

1. Definisi Hotel

Hotel menurut Sulastiyono (2011 : 15) adalah "Suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa ada perjanjian khusus". Industri perhotelan dituntut untuk untuk bersikap lebih kreatif agar menarik para pelanggan sehingga dapat menghasilkan kepuasan pelanggan dan terjadi pembelian ulang.

2. Definisi RUP

RUP (*Rational Unified Process*) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*) (Siang, Susanto dan Desy Iba Ricoida, 2018:2).

Adapun 4 tahapan kerja dari RUP sebagai berikut:

a. *Fase Inception* (Permulaan)

Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan (*business modeling*) dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat (*requirements*).

b. *Fase Elaboration*(Perluasan / Perencanaan)

Tahap juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat dibuat atau tidak. Mendeteksi resiko yang mungkin terjadi dari arsitektur yang dibuat. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada purwarupa sistem (*prototype*).

c. *Fase Construction* (Konstruksi)

Tahap ini difokuskan pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

d. *Fase Transition*(Transisi)

Tahap ini lebih kepada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh user. Aktifitas pada tahap ini termasuk pada pelatihan user, pemeliharaan dan pengujian sistem apakah sudah memenuhi harapan user.

3. Definisi Website

Menurut Abdulloh (2018:1) “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suaradan video atau gabungan dari semua yang disajikan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia”.

4. Activity Diagram

Menurut Fowler (2005) dalam Purwati & Hasan (2016:38) *usecase* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *usecase* atau interaksi.

5. Use Case Diagram

Menurut Fowler (2005) dalam Purwati & Hasan (2016:38) *use case* adalah abstraksi dari interaksi antara system dan *actor*. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai. *use case* merupakan

konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana system akan terlihat di mata *user*. Sedangkan *usecase diagram* memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analis dan *client*.

6. Class Diagram

Menurut Fowler (2005) dalam Purwati & Hasan(2016:38) *class* adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan properti, perilaku (operasi) danrelasi yang sama. Sehingga dengan adanya *class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari *class-class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah system biasanya mempunyai beberapa *class diagram*. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem.

7. Sequence Diagram

Menurut Fowler (2005) dalam Purwati & Hasan(2016:39) *sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar *object* juga interaksi antar *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

III. METODE

Peneliti berusaha mendapatkan serta mengumpulkan data yang lengkap guna menyusun penelitian ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan dengan mengamati atau observasi beberapa hotel yang baru di Jakarta.

2. Teknik Pengumpulan data dan Analisis Data

a. Observasi

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti melakukan pengamatan langsung pada beberapa hotel yang baru di Jakarta.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku-buku dan referensi dari penelitian sebelumnya serta dari internet yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam penelitian ini.

3. Analisa Permasalahan

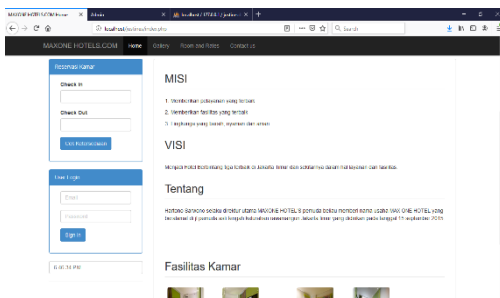
a. Proses Reservasi

Proses reservasi yang dilakukan pada hotel ini adalah *guest* datang langsung dengan menyerahkan KTP ke

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

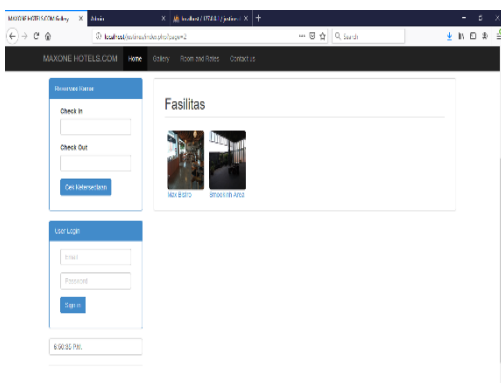
Pada Rancangan Antarmuka sistem informasi resevasi kamar hotel dengan menggunakan metode RUP ini, terdapat 2 user yaitu: *guest* dan *administrator*. hanya beberapa contoh yang ditampilkan, antara lain:

a. Menu HalamanUtama



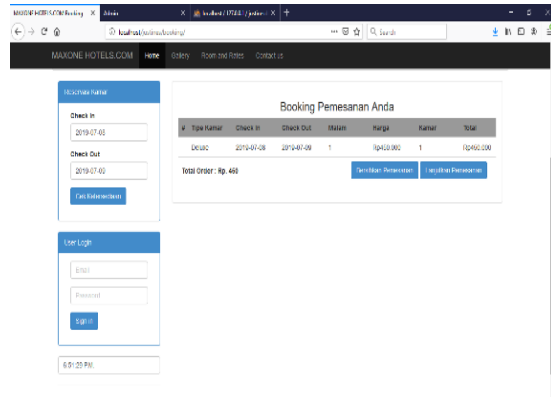
Gambar 8. Menu Halaman Utama

b. Menu Fasilitas



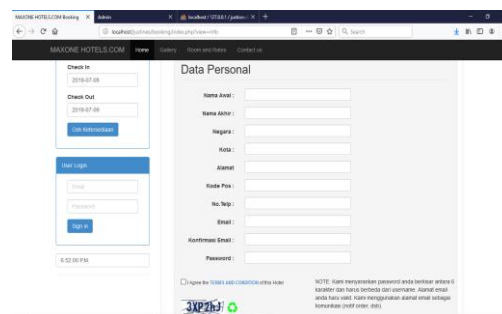
Gambar 9. Menu Fasilitas

c. Menu *Booking* atau Reservasi



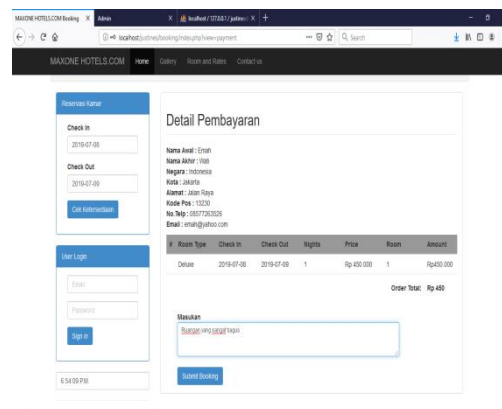
Gambar 10. Menu Reservasi

d. Menu Data Personal



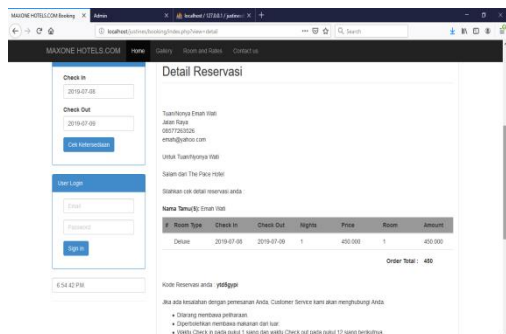
Gambar 11. Menu Data Personal

e. Menu Detail Pembayaran

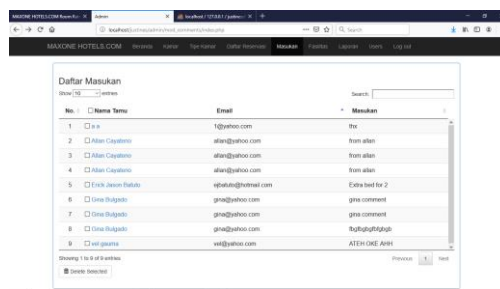


Gambar 12. Menu Detail Pembayaran

f. Menu Detail Reservasi

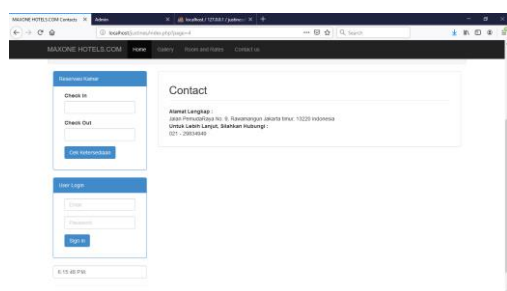


Gambar 13. Menu Detail Reservasi



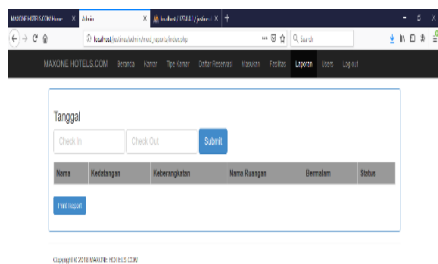
Gambar 16. Menu Laporan

g. Menu Contact



Gambar 14. Menu Contact

h. Menu Masukan



Gambar 15. Menu Masukan

i. Menu Laporan

IV. KESIMPULAN

Terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini, antara lain:

1. Umumnya beberapa Hotel yang baru dibangun dan hotel yang belum berbintang masih menggunakan sistem manual yaitu dengan cara *guest* atau tamu harus datang ke hotel untuk melakukan reservasi. Maka muncullah beberapa permasalahan, yaitu: pada saat *guest* datang *guest* selalu berharap bisa langsung mendapatkan kamar sedangkan kamar selalu penuh jadi membuat *guest* kecewa karena harus menunggu bahkan membatalkan reservasi.
2. Dengan adanya perancangan sistem informasi reservasi hotel ini akan mempermudah *guest* dan administrator dalam melakukan reservasi atau mengelola reservasi termasuk pembuatan laporan.

REFERENSI

[1] Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*.

[2] Damayanti, R., & Uly Wardati, I. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Kamar Pada Hotel Remaja Pacitan. *Mnum*, 4, 2016.

[3] Handayani, R. (2016). Sistem Informasi Hasil Belajar Siswa Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi Berbasis Client Server. *J-Click*, 3(2), 38-47

[4] Maita, I. (2017). SISTEM INFORMASI RESERVASI ONLINE PADA GUEST HOUSE UIN e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), Hal. 85-96.

[5] Menezes, M., & Shinta, Q. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi dan Reservasi Hotel Berbasis

- Web (Studi Kasus: Hotel Mahkota Timor-Leste).
Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (JTIK) STMIK ProVisi Semarang, 8(1), 35–41.
Retrieved from
<http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP/article/view/147>
- [6] Mubarok, A., & Apriyanta, M. R. (2017). Penerapan Aplikasi Web Di Hotel Arinda Guest House Bandung. *Jurnal Informatika*, 4(2), 272–276.
- [7] Purwati, N., & Hasan, N. (2016). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Tamu Hotel (Studi Kasus Pada Hotel Ganesha Purworejo). *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 8(1), 40. Retrieved from ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1395
- [8] Wahyuni, Cica (2016), Pengaruh fasilitas Kamar Terhadap Kepuasan Tamu Di Hotel Haytt Regency Yogyakarta
- [9] Siang, Vivila, Margareta Susanto & Desy Iba Ricoida , Perancangan Sistem Informasi Penjualan Web Pada pempek Nony 168 Palembang, STMIK GI MDP
[http://eprints.mdp.ac.id/823/1/JURNAL%202009240002%20VIVILIANA SIANG%20DAN%202009240012%20MARGARETA SUSANTO.pdf](http://eprints.mdp.ac.id/823/1/JURNAL%202009240002%20VIVILIANA%20SIANG%20DAN%202009240012%20MARGARETA%20SUSANTO.pdf)