

## APLIKASI PENGELOLAAN KAMAR DI HOTEL GURAME BERBASIS WEB

### APPLICATION OF ROOM MANAGEMENT IN GURAME HOTEL BASED ON WEB

Ambar Soraya<sup>1</sup>, Agus Pratondo<sup>2</sup>, Toufan Diansyah Tambunan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Telkom University

Jl. Telekomunikasi Jl. Terusan Buah Batu No.01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat

<sup>1</sup>ambarsoraya1@gmail.com, <sup>2</sup>agus@tass.telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>

---

#### Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi pada masa globalisasi sangat berkembang. Sehingga teknologi dan informasi pada masa globalisasi merupakan suatu kebutuhan pokok pada setiap manusia. Karena teknologi dan informasi adalah solusi pada setiap permasalahan pada kehidupan manusia di masa globalisasi ini. Dengan mengungkap teknologi informasi proyek akhir ini mengungkap studi kasus pada salah satu hotel di Bandung yaitu Hotel Gurame. Karena pada hotel ini masih belum menggunakan kemajuan teknologi informasi dalam pelayanan, melainkan masih menggunakan pelayanan yang serba manual. Metode pengerjaannya menggunakan metode *prototyping*, dengan langkah pertama pengumpulan kebutuhan yaitu langkah penggalian kebutuhan dengan cara wawancara dengan yang bersangkutan dan pada metode ini pengumpulan kebutuhan menjadi bahan untuk mengembangkannya sampai pada langkah menggunakan sistem. Dengan metode tersebut mendapatkan permasalahan yaitu kurang efisiennya *housekeeping* hotel untuk mengetahui kamar yang selesai digunakan dan kurang efisiennya, pendataan tamu dengan cara menyimpan kartu identitas selama tamu masih menginap (belum *check-out*). Jadi dalam proyek akhir ini mengangkat dari studi kasus tersebut untuk membuat aplikasi *check-in, check-out*, dan *housekeeping* berbasis web. Dengan aplikasi ini dapat memudahkan dan mempercepat untuk proses pelayanan resepsionis dalam *check-in check-out* tamu dan memudahkan pekerjaan *housekeeping* untuk mengetahui kamar yang siap untuk dibersihkan. Jadi proyek ini merupakan proyek yang sangat bermanfaat bagi pihak pengelola hotel untuk melayani tamu.

**Kata kunci:** *Check-in, Check-out, Housekeeping*

---

#### Abstract

*The development of technology and information in the globalization era is very rapid. So that the technology and information in the globalization era is a basic requirement in every human being. Because technology and information is the solution to every problem in human life in this globalization era. By carrying information technology this final project carrying case study at one of hotel in Bandung that is Hotel Gurame. Because the hotel is still not using the progress of information technology in services, but still use the service that is all manual. Method workmanship using prototyping method, with the first step of the need collection is the step of extracting the need by way of interview with the concerned and on this method the collection of needs into materials to develop it to the step of using the system. With this method get problem that is less efficient housekeeping hotel to know the finished room and less efficient guest data collection by storing identity card during guest still stay (not check-out). So in this final project lifted from the case study to create check-in applications, check-out, and web-based housekeeping. With this application can facilitate and accelerate for the process of receptionist services in check-in check-out guests and facilitate housekeeping work to know which rooms are ready to be cleaned. So this project is a very useful project for the hotel management to serve the guests.*

**Keywords:** *Check-in, Check-out, Housekeeping*

---

**1. Pendahuluan**

**1.1 Latar Belakang**

Bagian tata graha (*Housekeeping*) adalah salah satu bagian dari hotel yang mempunyai peranan dan fungsi yang cukup vital dalam memberikan pelayanan kepada para tamu, terutama dalam hal yang menyangkut pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel. Dalam melaksanakan tugas dibidang pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel, maka bagian tata graha juga harus bekerjasama dengan bagian lain, seperti bagian *front office*, bagian makanan dan minuman, bagian mesin, bagian *accounting*, dan bagian personal. Bagian tata graha bertanggung jawab untuk mengurus bahan-bahan yang terbuat dari kain, seperti taplak meja, spre, sarung bantal, korden, menjaga kerapihan dan kebersihan ruangan beserta perlengkapannya sampai pada program pengadaan/penggantian peralatan dan perlengkapan serta memelihara seluruh ruangan hotel [1].

Dari hasil wawancara dengan karyawan hotel permasalahan yang didapat adalah proses *check-in*, *check-out*, dan *housekeeping* pada Hotel Gurame yang masih menggunakan cara pengaplikasian secara manual. Dalam pengaplikasian tersebut pihak karyawan kesulitan dalam melayani pelanggan. Begitupun pelanggan juga merasa kesulitan dalam proses pendataan dan *check-in* hotel. Pelayan hotel bagian *housekeeping* juga merasa kesulitan dalam membersihkan kamar hotel yang sudah selesai digunakan dan siap untuk dibersihkan, karena harus menunggu panggilan dari resepsionis untuk membersihkan kamar hotel yang sudah selesai digunakan dan sudah *check-out*.

Dengan permasalahan tersebut Hotel Gurame ingin menanggulangnya. Tujuan untuk menanggulangi permasalahan itu adalah untuk meningkatkan kualitas hotel dengan meningkatkan pelayanan yang mudah dan singkat digunakan untuk pihak hotel. Proses pendataan pelanggan pada hotel ini yaitu dengan cara menulis data pelanggan pada buku tamu. Jika pelanggan hanya ingin membooking maka pendataan hanya dituliskan nama dan nomer telfon dengan transaksi pembayaran dana pertama (DP) sebesar 50% dari harga kamar yang diinginkan. Namun jika pelanggan ingin langsung *check-in* hotel maka pelanggan melihat dan memilih kamar dahulu lalu melakukan pendataan data diri pelanggan pada buku tamu lengkap dengan diminta KTP (kartu identitas diri) sebagai data diri dan jaminan setelah itu melakukan pembayaran secara lunas, dan kartu identitas dapat diambil ketika *check-out* dari hotel. Jika sudah selesai digunakan kamar hotel maka pihak resepsionis menelfon bagian *housekeeping* untuk membersihkan dan membereskan kamar tersebut.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut dibuatlah aplikasi yang dapat memudahkan dan mempersingkat proses pelayanan hotel. Solusi itu dapat menjawab permasalahan yang ada pada hotel tersebut. Jadi aplikasi tersebut dapat membuat *check-in*, *check-out*, dan proses *housekeeping* dengan mudah dan cepat.

**1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu kesulitan pada proses *check-in* dan *check-out* di Hotel Gurame Bandung?

2. Bagaimana cara membantu kesulitan saat tamu menginginkan jasa *housekeeping* di Hotel Gurame Bandung?
3. Bagaimana cara membantu kesulitan untuk konfirmasi antara pihak resepsionis dengan pihak *housekeeping* mengelola kamar saat selesai digunakan di Hotel Gurame Bandung?

**1.3 Tujuan**

Tujuan dari tugas ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu pada proses *check-in* dan *check-out* di Hotel Gurame Bandung.
2. Membuat aplikasi untuk memudahkan resepsionis saat melayani tamu yang menginginkan jasa *housekeeping* di Hotel Gurame Bandung.
3. Menambahkan fitur pada aplikasi untuk konfirmasi antara pihak resepsionis dengan pihak *housekeeping* untuk mengelola kamar saat selesai digunakan di Hotel Gurame Bandung.

**1.4 Batasan Masalah**

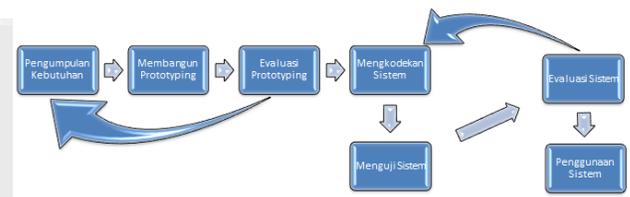
Batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menangani masalah rekap laporan pengelolaan kamar.
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk mengelola *check-in* dan *check-out*.

**1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah pengembangan perangkat lunak *prototyping*. Alasan penggunaan metoda ini adalah:

1. *User/ klien* mengetahui apa yang diharapkannya.
2. Menghemat waktu dalam pengerjaannya.
3. Adanya komunikasi yang baik dengan *user/klien*



Gambar 1. 1 Model *Prototyping*

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi web adalah sebuah program yang dikirim melalui internet yang disimpan dalam server dan dapat diakses melalui antar muka web browser. Aplikasi web juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa pemrograman yang didukung oleh perangkat lunak seperti html, javascript, php, java dan bahasa pemrograman lainnya. Dalam sebuah literatur baru, aplikasi web diartikan sebagai program aplikasi yang berjalan pada internet, atau intranet, dan extranet perusahaan. Pengguna aplikasi web menggunakan browser web pada komputer client untuk menjalankan program pada sisi server. seluruh pemrosesan yang dikerjakan pada server akan sama seperti yang dikerjakan pada mesin lokal pengguna [2].

### 2.2 Check-in

Proses *check-in* merupakan bagian terdepan dalam urutan proses layanan tamu idealnya tamu sebelum menginap harus melakukan *check-in* terlebih dahulu hanya saja metode *check-in* ada bermacam-macam. Yaitu ada yang *konvensional* yang artinya seperti *check-in* pada umumnya, ketika tamu yang akan menginap telah tiba di lobby dan tamu akan menuju ke resepsionis. disana tamu akan disambut untuk ditanya apakah sudah melakukan *reservasi* sebelumnya. Jika semuanya telah diketahui, maka proses *check-in* akan berlangsung yaitu tamu mengisi *registration card* dan membubuhkan tanda tangannya disana serta memberikan *deposit* atau barang yang menunjukkan identitas tamu, berupa *passport* atau KTP/SIM. Karena pemakaian kamar di hotel bersifat sementara, tidak seperti membeli tempat tinggal tetap di *apartment* maupun *real estate*. *Check-in* di hotel hanya sampai pada waktu atau periode tertentu, jadi tamu juga akan menyelesaikan segala sesuatunya dalam waktu tertentu juga [3].

### 2.3 Check-out

Tahap akhir tamu dihotel adalah tamu menyelesaikan pembayarannya. Bagian yang terkait dengan keberangkatan tamu adalah resepsionis dan housekeeping bagian ini akan berkoordinasi dalam rangka mempersiapkan dan menangani keberangkatan tamu. Tujuan dari penanganan keberangkatan tamu adalah menyelesaikan seluruh tagihan tamu, menjaga agar status kamar selalu akurat sehingga dengan pasti dapat mengetahui kamar yang bisa disewakan, membuat *guest history* kedatangan tamu dalam rangka memberikan pelayanan yang terbaik sesuai dengan kebiasaan tamu [3].

### 2.4 Housekeeping

Bagian tata graha (*Housekeeping*) adalah salah satu bagian dari hotel yang mempunyai peranan dan fungsi yang cukup *vital* dalam memberikan pelayanan kepada para tamu, terutama dalam hal yang menyangkut pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel. Dalam melaksanakan tugas dibidang pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruang hotel, maka bagian tata graha juga harus bekerjasama dengan bagian lain, seperti bagian *front office*, bagian makanan dan minuman, bagian mesin, bagian *accounting*, dan bagian personal. Bagian tata graha bertanggung jawab untuk mengurus bahan-bahan yang terbuat dari kain,

seperti taplak meja, spreng, sarung bantal, korden, menjaga kerapian dan kebersihan ruangan beserta perlengkapannya sampai pada program pengadaan/penggantian peralatan dan perlengkapan serta memelihara seluruh ruangan hotel [1].

### 2.5 Hotel Gurame Bandung

Hotel Gurame merupakan sebuah hotel dari kelas melati 3 yang menawarkan penginapan dengan harga sewa kamar ekonomis. Tersedia pilihan kamar dengan pendingin kipas angin atau AC. yang terletak di Jl. Gurame No.7, Burangrang, Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat. Untuk menemukan Hotel ini cukup mudah, Hotel ini lokasinya dekat dengan Universitas Langlangbuana, selain itu juga mudah melihatnya karena cat hotel yang khas berwarna hijau dengan nama hotel besar terpampang di depan hotel. Jalan Gurame ini memang bukan Jalan raya besar, namun masih mudah untuk di temukan. Jalan ini bisa di bilang Jalan terusan dari Tol Buah Batu Bandung. Fasilitas yang tersedia dihotel Gurame adalah *Breakfast, Air Conditioner (AC), Meeting Room, 24 hours Restaurant & room service*

### 2.6 Flowmap

Sistem diagram prosedur atau yang sering kita sebut dengan *flowmap* yaitu hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual atau berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan) [4].

### 2.7 Diagram Class

*Class* diagram merupakan salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan pendefinisian kelas-kelas yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut [5].

### 2.8 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, sequence diagram juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada usecase diagram [4].

### 2.9 Use Case

*Use case* diagram merupakan salah satu jenis diagram UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case* diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara pemakai sistem dengan sistemnya [4].

### 2.10 Prototype

*Prototype* model adalah metode pembuatan sistem yang mana pengembangan dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Pada prototyping model kadang klien hanya memberikan beberapa kebutuhan umum software tanpa memberikan detail input, proses atau detail output. Jika tim pembangun (developer) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau rancangan form user interface. Jika hal tersebut

terjadi model prototyping sangat membantu proses pembangunan software. Proses prototyping adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan: developer dan klien bertemu untuk menentukan tujuan, kebutuhan yang diketahui dan bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan dibicarakan pada awal pengumpulan kebutuhan.
2. Perancangan: perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek software yang diketahui. Dan rancangan digunakan sebagai dasar pembuatan prototype.
3. Evaluasi prototype: klien mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software [6].



Gambar 2. 1 Model *prototype* menurut Roger S. Pressman, Ph.D.

### 2.11 PHP

PHP diambil dari PHP: *Hypertext Preprocessor* namun banyak juga yang menyebutkan bahwa PHP adalah *Personal Home Page*. PHP dibuat pertama kali oleh seorang perancang perangkat lunak (*software engineering*) yang bernama Rasmus Lerdoff. PHP merupakan skrip sisi *server (server side script)* di mana kode program PHP hanya dapat dilihat pada sisi *server*. Hal tersebut membuat PHP adalah pemrograman yang memiliki kelebihan.

Pemrograman PHP yang digunakan pada aplikasi ini dipilih karena memiliki kelebihannya yaitu pemrograman PHP ini bersifat *open source* yang berarti bisa digunakan oleh siapa saja secara gratis. Selain itu kelebihan lainnya adalah pemrograman PHP dapat mendukung banyak paket *database* seperti MySQL,

### 3. Analisis dan Perancangan

#### 3.1 Proses Sedang Berjalan

Pada gambar 3.1 menjelaskan proses bisnis yang berjalan pada Hotel Gurame Bandung yang dilakukan oleh beberapa bagian diantaranya Resepsionis, *Housekeeping* dan tamu. Berikut penjelasan proses bisnis yang berjalan:

- a. Resepsionis menjelaskan fasilitas, tipe kamar, dan harga yang ada di hotel dengan memperlihatkan buku *room rates* dan calon tamu menentukan tipe kamar yang ingin dipilih untuk ditempati.

Oracle, PostgreSQL, dan lain sebagainya. Kelebihan yang lainnya adalah program yang dibuat menggunakan PHP dapat dijalankan oleh semua sistem operasi karena PHP berjalan secara *web base* yang berarti semua sistem operasi bahkan *Handphone* yang mempunyai *web browser* dapat menggunakan PHP [4].

### 2.12 MySQL

*My Structure Query Language* (MySQL) adalah salah suatu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postage SQL, dan lainnya. MySQL merupakan *software database* yang berfungsi untuk mengolah dan menyimpan data dalam bentuk tabel dengan menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakan tanpa membayar lisensi. Pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan *database* MySQL [4].

MySQL merupakan *software database* yang memiliki kelebihan sehingga digunakan dalam aplikasi ini yaitu kelebihan yang dapat menguntungkan sebagai pengguna yaitu MySQL merupakan *software* yang mendukung kepentingan *multiuser*. Kelebihan lainnya adalah MySQL dapat diintegrasikan dengan berbagai macam bahasa pemrograman. Selain itu kelebihan lainnya yaitu Tipe data yang disediakan MySQL beragam dan sangat bervariasi. Tetapi dari kelebihan tersebut MySQL juga memiliki kekurangan.

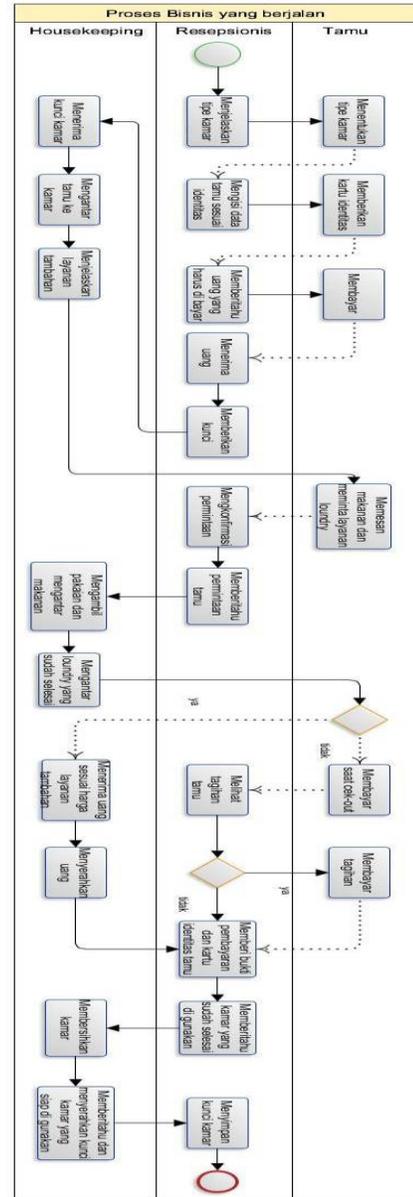
Kekurangan dari MySQL yaitu kurang mendukung koneksi bahasa pemrograman seperti visual basic atau biasa dikenal dengan sebutan VB, foxpro, Delphi dan lain-lain sebab koneksi ini menyebabkan field yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari bahasa pemrograman visual tersebut. selain itu kekurangannya adalah data yang dapat ditangani belum besar dan belum mendukung *windowing function* [7].

### 2.13 Black Box Testing

*Black box testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti kotak hitam yang tidak penting untuk dilihat isinya, tapi cukup untuk dikenai proses testingsnya di bagian luar. Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada awal perancangan. Pada black box testing, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian dites apakah telah memnuhi kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada awal tanpa harus membongkar listing programnya [8].

- b. Resepsionis meminta kartu identitas tamu dan mengisi data tamu pada buku tamu. Dalam buku tamu terdapat nomer, nama tamu, kamar yang dipilih, jam masuk, jam keluar, jumlah yang dibayarkan, nomer KTP atau SIM, *booking/langsung*, dan alamat tamu.
- c. Tamu memberikan kartu identitas kepada resepsionis, resepsionis menyimpan kartu identitas tamu dan memberitahu jumlah uang yang harus di bayar
- d. Tamu menyerahkan jumlah uang yang harus dibayarkan kepada resepsionis dan menandatangani buku tamu sesuai data diri tamu.

- e. Resepsionis memberikan kunci kamar kepada pihak *housekeeping* untuk mengantarkan tamu ke kamar, pihak *housekeeping* menerima kunci lalu mengantarkan tamu dan menjelaskan layanan tambahan.
- f. Tamu menelfon resepsionis untuk mendapatkan layanan tambahan dengan memesan makanan dan meminta layanan *laundry*.
- g. Resepsionis mengkonfirmasi permintaan tamu dan memberitahu kepada *housekeeping*.
- h. *Housekeeping* mengambil pakaian tamu dan mengantarkan makanan yang dipesan.
- i. *Housekeeping* mengantarkan pakaian tamu yang sudah selesai dilaunder.
- j. Jika tamu ingin membayar langsung saat *housekeeping* mengantarkan pakaian maka *housekeeping* akan menerima dan akan menyerahkan uangnya kepada resepsionis tapi jika tamu tidak membayar langsung maka pembayaran dilakukan saat *check-out*
- k. Saat tamu *check-out* resepsionis akan melihat tagihan tamu jika ada tagihan maka tamu akan membayar tagihan, jika tidak maka resepsionis akan langsung memberikan bukti pembayaran dan kartu identitas tamu.
- l. Setelah tamu *check-out* resepsionis memberitahu *housekeeping* untuk membersihkan kamar yang sudah selesai digunakan
- m. *Housekeeping* membersihkan kamar dan jika sudah selesai maka kunci kamar akan diserahkan kepada resepsionis dan pihak resepsionis menyimpan kunci kamar.



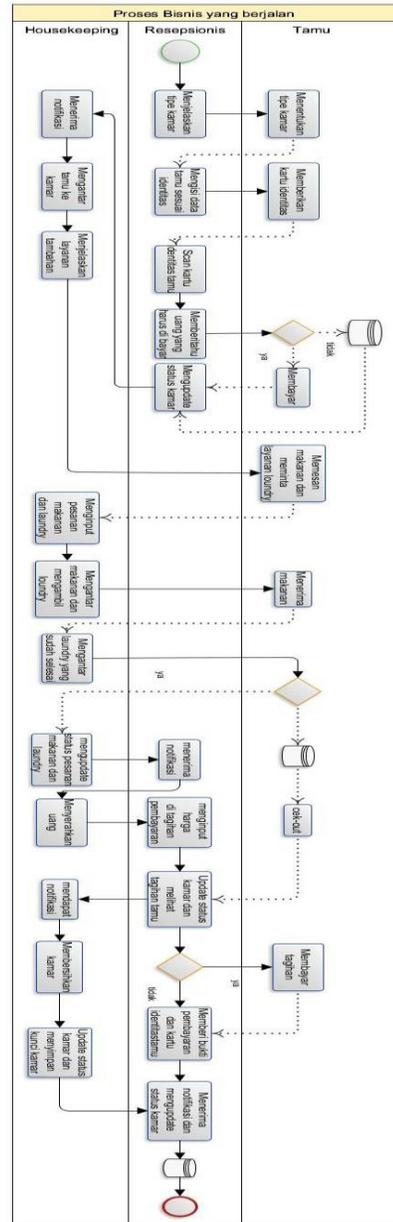
Gambar 3. 1 Proses Bisnis yang berjalan

3.2 Proses yang Diusulkan

Pada gambar 3.2 menjelaskan proses bisnis yang diusulkan untuk Hotel Gurame Bandung yang dilakukan oleh beberapa bagian diantaranya Resepsionis, *Housekeeping* dan tamu. Berikut penjelasan proses bisnis yang diusulkan:

- a. Resepsionis menjelaskan fasilitas, tipe kamar, dan harga yang ada di hotel dengan memperlihatkan buku *room rates* dan calon tamu menentukan tipe kamar yang ingin dipilih untuk ditempati.
- b. Resepsionis meminta kartu identitas tamu dan mengisi data tamu sesuai dengan kartu identitas

- c. Tamu memberikan kartu identitas lalu resepsionis *menscan* dan langsung mengembalikannya, setelah itu resepsionis memberitahu jumlah uang yang harus dibayarkan.
- d. Jika tamu langsung membayar maka resepsionis akan menerima uangnya, jika tidak membayar maka resepsionis akan menginput tagihan ke dalam sistem. Setelah proses ini berlangsung resepsionis akan *update* status kamar
- e. *Housekeeping* menerima notifikasi dan akan mengambil kunci kamar lalu mengantarkan tamu sesuai kamar yang dipilih. Selain itu *housekeeping* juga menjelaskan layanan tambahan saat mengantarkan tamu.
- f. Tamu menelfon resepsionis dan langsung dihubungkan kepada pihak *housekeeping* untuk mendapatkan layanan tambahan dengan memesan makanan dan meminta layanan *laundry*.
- g. *Housekeeping* menginput pesanan makanan dan layanan *laundry*
- h. *Housekeeping* mengantarkan makanan dan mengambil pakaian tamu, setelah *laundry* selesai pihak *housekeeping* mengantarkan pakaian kepada tamu.
- i. Jika tamu membayar langsung saat diantarkan maka *housekeeping* akan menerima uang dan *update* status pesanan makanan dan *laundry*, jika tidak *housekeeping* akan menginput tagihan kedalam sistem
- j. Resepsionis menerima notifikasi dan menginput tagihan pembayaran tamu
- k. Tamu melakukan *check-out* lalu resepsionis *update* status kamar dan melihat tagihan tamu
- l. Jika ada tagihan maka tamu membayar dan resepsionis mencetak bukti pembayaran, jika tidak maka resepsionis akan langsung mencetak bukti pembayaran.
- m. Sedangkan *housekeeping* menerima notifikasi status kamar dan membersihkan kamar yang selesai digunakan.
- n. *Housekeeping* menyimpan kunci kamar dan *update* status kamar yang sudah selesai dibersihkan.
- o. Resepsionis menerima notifikasi lalu *update* status kamar dan menyimpan pada sistem.

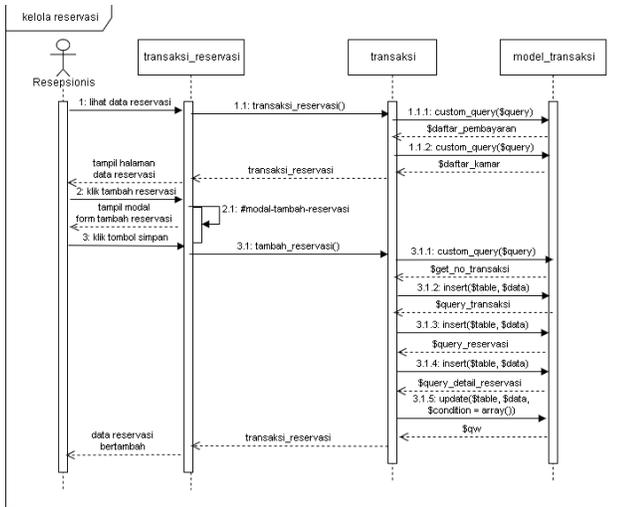


Gambar 3. 2 Proses Bisnis yang diusulkan

3.3 Entity Relation Diagram (ERD)

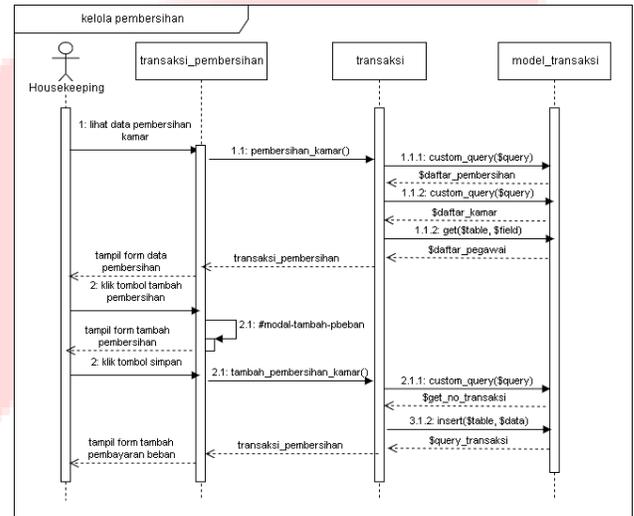
Berikut merupakan diagram ERD dari aplikasi yang telah dibuat:



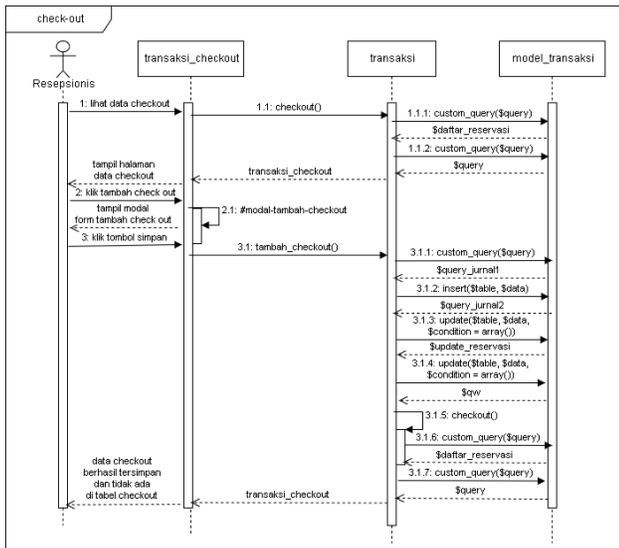


Gambar 3.7 Sequence diagram kelola reservasi

Gambar 3.8 Sequence diagram kelola check-out

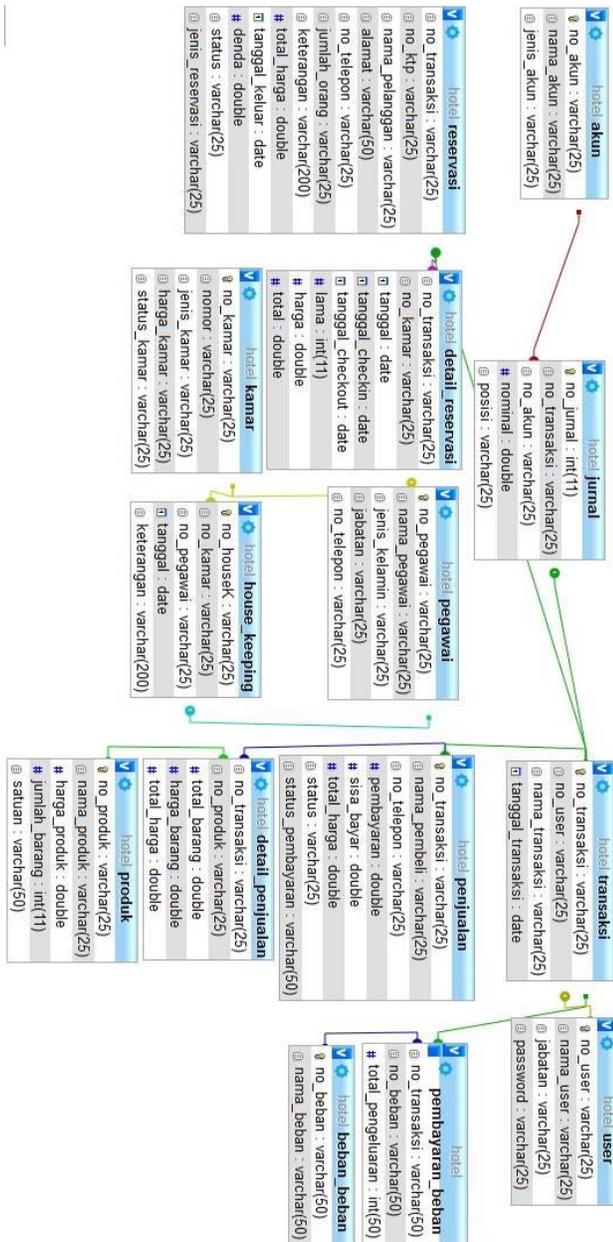


Gambar 3.9 Sequence diagram kelola pembersihan



### 3.7 Skema Relasi

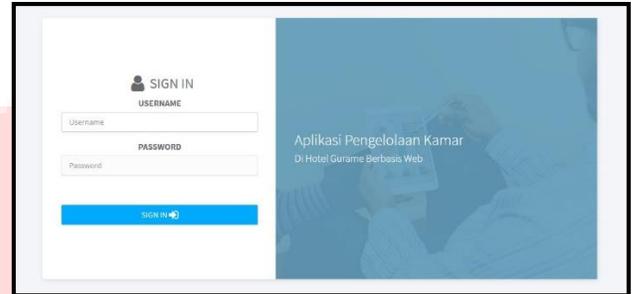
Adapun skema relasi dari aplikasi adalah sebagai berikut:



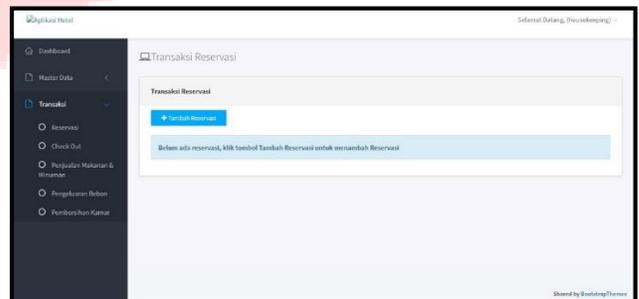
Gambar 3. 10 Skema relasi

4. Implementasi

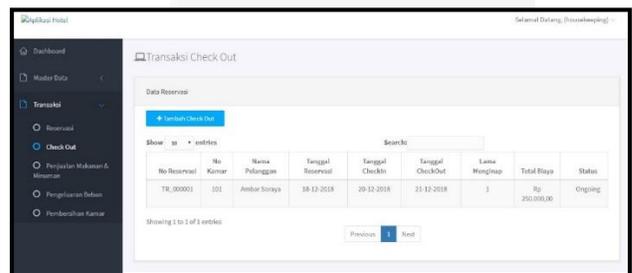
Adapun implementasi yang telah diterapkan pada aplikasi yaitu sebagai berikut:



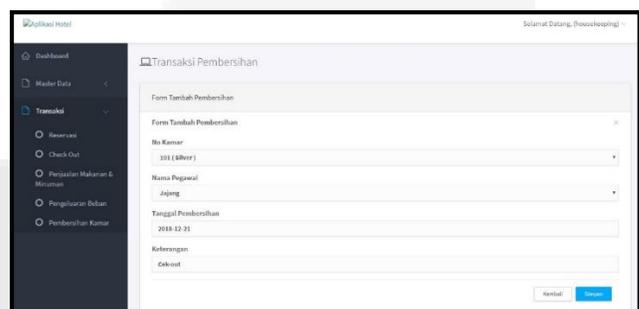
Gambar 4. 1 Implementasi halaman awal



Gambar 4. 2 Implementasi menu reservasi



Gambar 4. 3 Implementasi menu check-out



Gambar 4. 4 Implementasi tambah pembersihan

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Jadi kesimpulan dari analisis dan pengerjaan aplikasi adalah aplikasi pengelolaan kamar pada hotel gurame bandung dapat menjawab permasalahan yang ada pada hotel tersebut. Aplikasi dapat digunakan untuk mendata proses *check-in* dan *check-out* dengan mudah. Proses pendataan *check-in* dan *check-out* menyimpan data yang sudah diinput pada aplikasi. Selain itu aplikasi juga dapat menjawab permasalahan dalam pelayanan housekeeping. Aplikasi dapat memudahkan pelanggan untuk meminta layanan housekeeping. Aplikasi juga memudahkan housekeeping untuk memproses layanan yang diminta pelanggan. Adapun kegunaan aplikasi juga adalah membantu konfirmasi antara resepsionis dengan pihak housekeeping untuk mengelola kamar saat kamar selesai digunakan. Karena konfirmasi pada aplikasi dilengkapi dengan notifikasi kamar secara otomatis ketika sudah dilakukan transaksi *check-out*. Dengan aplikasi sudah bekerja dengan baik melalui pengujian yang sudah dilakukan maka aplikasi sudah sesuai dengan tujuan dari pembuatan proyek akhir.

### 5.2 Saran

Saran selanjutnya untuk terus mengembangkan aplikasi. Karena aplikasi tidak menangani proses rekap laporan. Selain itu ketika timbul permasalahan baru pada proses pengelolaan kamar pada hotel maka aplikasi pengelolaan kamar berbasis web ini juga harus dikembangkan.

### Daftar Pustaka

- [1] Cook, Sarah. *Customer Care Excellence*. PT. PPM. Jakarta, 2004.
- [2] Simarmata, Janner. *Rekayasa web*. Penerbit Andi, (2010).
- [3] Suwithi, Ni Wayan. "Akomodasi Perhotelan." *Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan* (2008).
- [4] Shalahuddin, R. A. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek." *Bandung: Informatika Bandung* (2013).
- [5] Wahyudi, Rizky, Agus Pratondo, and Toufan Diansyah Tambunan. "Aplikasi Pengenalan Wajah Untuk Presensi Mahasiswa Menggunakan Depth Camera (studi Kasus: Fakultas Ilmu Terapan)." *eProceedings of Applied Science* 4.3 (2018).
- [6] Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta, Penerbit Andi, (1992).
- [7] Gurusinga, Senta Karina. "Aplikasi Barang Masuk dan Barang KeluarPerusahaan X dengan Visual Studio 2010." (2017).
- [8] Ariyati, Sri, and Titik Misriati. "Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna." *Jurnal Teknik Komputer* 2.1 (2016): 116-121.