

**SISTEM INFORMASI RESERVASI GEDUNG SERBAGUNA
DI KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Program Studi Sistem Informasi**

**OLEH :
Andi Ahmad Prasetya
12540028**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG 2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 12540028

Nama : ANDI AHMAD PRASETIA

Judul Skripsi : Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota
Palembang Berbasis Android

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, Agustus 2017


ANDI AHMAD PRASETIA

NOTA PEMBIMBING

Hbl : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada Yth
Dekan Fak. Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN)
Raden Fatah
Dl
Palembang

Axaxiama Yabikasa, IFy, IFB

Setelah kami mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Andi Ahmad Prasetya, NIM : 12540028 yang berjudul "Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna Di Kota Palembang Berbasis Android" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah, terimakasih
Wassalamu alaikum, IFy, IFB

Palembang, ... Agustus 2017

Pembimbing I


Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng
NIDN. 0203118601

Pembimbing II


Evi Fadilah, M.Kom
NIDN. 0215108502

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA
PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : **ANDI AHMAD PRASETIA**
NIM : **12540028**
Fakultas : **Sains dan Teknologi**
Program Studi : **Sistem Informasi**
Judul : **Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota Palembang Berbasis *Android*.**

Telah diseminarkan dalam sidang Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : **Rabu, 15 Agustus 2017**
Tempat : **Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.**

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Palembang, 15 Agustus 2017

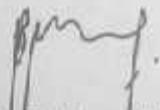


Dr. Dian Erlina, S.Pd. M.Hum
NIP. 43730102 199903 2 001

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

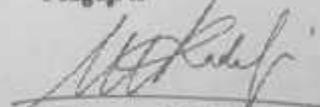

Gusmella Testiana, M.Kom
NIP. 19750801 200912 2 001


Rasmala Santi, M.Kom
NIP. 19791125 201403 2 002

Penguji I

Penguji II


Rasmala Santi, M.Kom
NIP. 19791125 201403 2 002


Muhammad Kadafi, M.Kom
NIDN. 0223108404

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan kau tanya apa yang telah diberikan Universitas kepadamu
Tapi kau tanya dalam dirimu apa yang kau berikan untuk
Universitasmu”

“Bila kau tak tahan lelahnya belajar
Maka kau harus tahan menanggung perihnya kebodohan (Imam
Syafi’i)”

“Belajarlah, karena tidak ada orang yang di lahirkan dalam keadaan
pandai
Orang yang berilmu tak akan sama dengan orang yang bodoh (Imam
Syafi’i)”

“Sungguh, dokter dan guru Tak akan memberi nasehat, bila tak
dihormat
Terimalah penyakitmu, bila kau acuh doktermu dan terimalah
kebodohanmu bila kau tentang sang guru”

PERSEMBAHAN

Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Zairin Fasyah dan Ibunda Nana karwati
Terima kasih atas doa-doa dan dukungannya.

Kepada kakakku Dian dan Adikku Nasya terima kasih untuk doa, dukungan, serta
semua fasilitas yang diberikan selama kuliah dan sampai penyusunan skripsi.

Guru-guruku dalam menuntut ilmu dari SD-SMP-SMA sampai duduk dibangku
kuliah, berkat beliau saya bisa sampai saat ini bisa menyelesaikan Kuliah S1.

Sahabat seperjuanganku Abdurrahman, Ade kurniawan, Dodi syafrizal, M.yusuf,
Aditya Wanadifa, Ahmad fikri jundana, Alvi Syahrin, Diana, Icha Gustina Sari,
Selly Zanira, Diyah Retnowati, Rika Trisnawati, Nurhachita, Riska Novialita
Mustar dalam suka maupun duka beserta ilmunya, jasa kalian tidak akan aku
lupakan, hanya Allah yang bisa membalas kebaikan kalian semua.

Teman-temanku Si 12541 Sore yang tidak bisa saya sebut namanya satu persatu
tapi hanya Allah yang bisa membalas kebaikanmu selama ini.

Terkhusus untuk ayukku Asmarani yang selalu sabar dan mendukung saat proses
pengerjaan skripsi diperpustakaan.

Keluarga kecilku selama 45 hari (KKN) Yasir Arafat, Lucia Erviana, Dini Aulia
Dwintan, Hasnaini, Nindi, Afiqa Ramadhani Pangaribuan, Senja dan warga desa
Muara Tandi Kecamatan Gumay Talang.

Pembimbingku.

Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikut Beliau hingga akhir zaman.

Setelah melakukan kegiatan penelitian, akhirnya laporan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota Palembang Berbasis Android". Pembuatan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan memberikan banyak masukan dan nasehat, serta mendukung dan menjadi motivasi tersendiri. Maka dari itu, ucapan terimakasih penulis kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H.Muhammad Sirozi,Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr. Dian Erlina, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
5. Ibu Hj Choiriyah,M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Freddy Kurnia Wijaya,M.Eng selaku Dosen Pembimbing I (Satu).
7. Ibu Evi Fadilah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II (Dua).
8. Para Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

9. Bapak Hudiono selaku pemilik gedung serbaguna trisilla Kecamatan Alang-Alang kota Palembang.

10. Rekan Mahasiswa i Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2012, khususnya kelas 12541 Sore, serta rekan bimbingan periode 2016-2017.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin Yaa Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, Agustus 2017


ANDI AHMAD PRASETIA

ABSTRACT

There are many halls in the city of Palembang as a place to carry out an event. The hall has several facilities combined into one unity to organize certain events. However, information about the facilities and packages offered are not available so the tenants are confused in determining the choice of building so that the wrong impact in the selection of buildings. In this case Hall reservation information system in Palembang city can serve to help tenants to compare the existing versatile buildings by looking at prices, facilities, packages, and items offered. In this research, researchers use Prototype method as development and modeling method using UML (Unified Model Language). While making its own application using the Java programming language on the android and PHP programming languages on the website with MySQL for database processing. Information system of reservation hall can collect, identify, store, manage and provide information some of the existing hall in the city of Palembang as samples in this research

Keyword : System, Information, Reservation, Hall , Android.

ABSTRAK

Terdapat banyak sekali gedung serbaguna yang ada di kota Palembang. Sebagai tempat untuk melaksanakan suatu acara gedung serbaguna memiliki beberapa fasilitas yang dipadu menjadi satu kesatuan untuk menyelenggarakan acara tertentu namun informasi mengenai fasilitas dan paket yang ditawarkan belum banyak tersedia sehingga penyewa bingung dalam menetapkan pilihan gedung serbaguna sehingga berdampak pada kesalahan dalam pemilihan gedung serbaguna. Sistem reservasi gedung serbaguna di kota Palembang dapat berfungsi untuk membantu penyewa untuk mendapatkan informasi jadwal gedung serbaguna yang ada dan melihat harga, fasilitas, paket, item yang ditawarkan. pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Prototype* sebagai metode pengembangan dan permodelan menggunakan UML (*Unified Model Language*) sedangkan pembuatan aplikasinya sendiri menggunakan bahasa pemrograman Java pada bagian android dan bahasa pemograman PHP pada bagian website dengan MySQL untuk pengolahan *databasenya*. Sistem informasi reservasi gedung serbaguna di kota Palembang berbasis android dapat mengumpulkan, mengidentifikasi, menyimpan, mengelola dan memberikan informasi beberapa gedung serbaguna yang ada di kota Palembang yang dijadikan sample dalam penelitian ini

Kata kunci : Sistem, Informasi, Reservasi, Gedung Serbaguna, Android

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.2.1 Perumusan Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Penelitian	4
1.3.2 Manfaat Penelitian	4
1.4. Metodologi Penelitian	4
1.4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.4.2. Metode Penelitian	5
1.4.3. Metode Pengumpulan Data	5
1.4.4. Metode Pengumpulan Sistem	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Ayat Al-Qur'an Berknaan Dengan Penelitian	7
2.2. Konsep Dasar Reservasi	9

2.2.1. Reservasi.....	9
2.3. Teori-teori Yang Berkaitan Dengan Ilmu Komputer.....	9
2.3.1. Sistem	9
2.3.2. Informasi.....	10
2.3.3. Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.3.4. Data.....	11
2.4. Teori Yang Berkaitan Dengan Alat Bantu Yang Digunakan	11
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.4.2. Pengertian Sistem Informasi.....	14
2.5. Pengertian Sistem Informasi.....	20
2.6. Pengertian Sistem Informasi.....	21
2.6.1. Pengertian Sistem Informasi.....	21
2.6.2. Pengertian Sistem Informasi.....	22
2.6.3. Pengertian Sistem Informasi.....	22
2.6.4. Pengertian Sistem Informasi.....	22
2.6.5. Pengertian Sistem Informasi.....	22
2.6.6. Pengertian Sistem Informasi.....	23
2.7. Pengertian Sistem Informasi.....	23
2.8. Pengertian Sistem Informasi.....	23
BAB III ANALISIS DAN DESAIN	27
3.1. Gambaran Umum Objek.....	27
3.1.1. Sejarah Perkembang Gedung Konvensi	28
3.2. Komunikasi.....	30
3.2.1. Sistem Yang Sedang Berjalan	30
3.2.2. Mengidentifikasi Masalah	30
3.2.3. Mengidentifikasi Titik Keputusan	31
3.2.4. Mengidentifikasi Personal Kunci	32
3.3. Perencanaan Secara Cepat	33
3.3.1. Kebutuhan Fungsional	33
3.3.2. Analisis Kebutuhan Development dan Deployment	34
3.3.2.1. Jadwal Kegiatan.....	35

. 3.4. Permodelan Perancangan Secara Cepat.....	37
. 3.4.1. Perancangan Permodelan Yang Diusulkan	37
. 3.4.2. Arsitektur Sistem Yang Diusulkan	50
. 3.4.3. Perancangan <i>Database</i> Yang Diusulkan	50
. 3.4.4. Perancangan <i>Interface</i> Yang Diusulkan	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	71
4.1. Konstruksi (<i>Costruction</i>)	71
4.1.1. Basis Data (<i>Database</i>) Sistem Informasi Reservasi Gedung .	71
4.1.2. Antarmuka Pengguna (<i>User-Interface</i>)	76
4.2. Pengujian Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna	86
BAB V PENUTUP	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Notasi Class Diagram.	16
Gambar 2.2. Model <i>Prototype</i>	20
Gambar 3.1. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Informasi Reservasi Gedung.....	41
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram</i> Administrator.	42
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram</i> Pemilik Gedung.	43
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> penyewa.	44
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Tamu	45
Gambar 3.6. <i>Squence Diagram</i> Administrator.....	46
Gambar 3.7. <i>Squence Diagram</i> Pemilik Gedung.....	47
Gambar 3.8. <i>Squence Diagram</i> Penyewa.....	50
Gambar 3.9. <i>Squence Diagram</i> Tamu.....	52
Gambar 3.10. <i>Class Diagram</i> Mobile.	53
Gambar 3.11. <i>Class Diagram</i> Wesite.	54
Gambar 3.12. Arsitektur Sistem.....	55
Gambar 3.13. ERD Sistem.....	55
Gambar 3.14. Rancangan Halaman Login.....	61
Gambar 3.15. Rancangan Halaman <i>Home</i> Administrator.....	61
Gambar 3.16. Rancangan Halaman. Kelola Member.....	62
Gambar 3.17. Rancangan Halaman Detail Kelola Member.....	62
Gambar 3.18. Rancangan Halaman Laporan.....	63
Gambar 3.19. Rancangan Halaman. Home Pemilik Gedung.....	63
Gambar 3.20. Rancangan Halaman Kelola Gedung.....	64
Gambar 3.21. Rancangan Halaman Acara.....	64
Gambar 3.22. Rancangan Halaman. Tambah Acara.....	65
Gambar 3.23. Rancangan Halaman. Paket.....	65
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Tambah Paket.....	66
Gambar 3.25. Rancangan Halaman Fasilitas Gedung.	66
Gambar 3.26. Rancangan Halaman. Tambah Fasilitas Gedung.....	67
Gambar 3.27. Rancangan Halaman. Jadwal Gedung.....	67

Gambar 3.28. Rancangan Halaman Tambah Data Jadwal.....	68
Gambar 3.29. Rancangan Halaman Transaksi.....	68
Gambar 3.30. Rancangan Halaman. Transaksi Rinci.....	69
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Laporan.....	69
Gambar 3.32. Rancangan Halaman Utama.....	70
Gambar 3.33. Rancangan Halaman Hasil Pencarian.....	71
Gambar 3.34. Rancangan Halaman. Fasilitas Utama.....	72
Gambar 3.36. Rancangan Halaman Detail Item.....	73
Gambar 3.37. Rancangan Halaman Login.....	74
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Registrasi	75
Gambar 3.39. Rancangan Halaman. Pesanan.....	75
Gambar 3.40. Rancangan Halaman Detail Trasaksi Pemesanan.....	76
Gambar 4.1. <i>Layout</i> Database Sistem Informasi Pemesanan Gedung	78
Gambar 4.2. <i>Layout</i> Table	78
Gambar 4.3. <i>Layout</i> Table Fasilitas.....	79
Gambar 4.4. <i>Layout</i> Table Gedung.....	79
Gambar 4.5. <i>Layout</i> Table Member.....	80
Gambar 4.6. <i>Layout</i> Table Paket.....	80
Gambar 4.7. <i>Layout</i> Table Pengguna.....	81
Gambar 4.8. <i>Layout</i> Table Transaksi	81
Gambar 4.9. Tampilan Relasi Antar Tabel Pada <i>Database</i>	82
Gambar 4.10. Antar Muka Halaman Utama	83
Gambar 4.11. Antar Muka Halaman Hasil Pencarian.....	83
Gambar 4.12. Antar Muka Halaman Fasilitas	84
Gambar 4.13. Antar Muka Halaman. Paket.....	84
Gambar 4.14. Antar Muka Halaman Kelola Gedung.....	87
Gambar 4.15. Antar Muka Halaman Acara.....	88
Gambar 4.16. Antar Muka Halaman. Fasilitas Gedung.....	88
Gambar 4.17. Antar Muka Halaman. Jadwal Gedung.....	89
Gambar 4.18. Antar Muka Halaman Transaksi Gedung.....	89

Gambar 4.19 Antar Muka Halaman Detail Transaksi.....	90
Gambar 4.20. Antar Muka Halaman Laporan Gedung Serbaguna.....	90
Gambar 4.21. Antar Muka Halaman Kelola Member.....	91
Gambar 4.23. Antar Muka Halaman Admin Laporan.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2.2. Tabel Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3. Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.4. Jenis Relasi <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.5. Tabel Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.6. Tabel Tinjauan Pustaka.....	23
Tabel 3.1. Identifikasi Masalah Dan Penyebab Masalah.....	33
Tabel 3.2. Penyebab Masalah dan Titik Keputusan.....	34
Tabel 3.3. Tabel Personil Kunci.....	35
Tabel 3.4. Kebutuhan Fungsional Sistem Reservasi Gedung.....	36
Tabel 3.5. Penjadwalan Perencanaan.....	39
Tabel 3.6. Identifikasi Aktor.....	41
Tabel 3.7. Tabel Pengguna.....	56
Tabel 3.8. Tabel Pengelola Pemilik Gedung.....	57
Tabel 3.9. Tabel Profil Gedung.....	57
Tabel 3.10. Tabel Item Gedung.....	58
Tabel 3.11. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	58
Tabel 3.12. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	59
Tabel 3.13. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	60
Tabel 4.1. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	92
Tabel 4.2. Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	40
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Fungsi Sistem Penyewa.....	40
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Fungsi Sistem Tamu.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pembimbing.....	95
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	96
Lampiran 3 Berita Acara.....	97
Lampiran 4 Lembar Konsultasi.....	99

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi mengarah ke sebuah teknologi yang berbasis *mobile* atau perangkat bergerak. Saat ini *mobile phone* tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi untuk telepon dan sms saja, tetapi juga sebagai media untuk berkomunikasi langsung melalui internet untuk mengirim dan menerima data. Hal ini menyebabkan tingginya minat terhadap sebuah *smartphone*, karena akan sangat menunjang bagi penggunaannya dalam mengatasi kesibukan dan kebutuhan yang dimilikinya dan hampir semua orang sekarang ini membutuhkan semua hal yang bersifat cepat, praktis, efektif dan ekonomis untuk penyajian informasi. *Mobile phone* telah mengambil peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan manusia bahkan bisa jadi *handphone* sudah menjadi kebutuhan primer yang digunakan untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi. Perkembangan perangkat *mobile* berjalan dengan sangat cepat. Salah satu contoh yang sedang banyak dikenal dipasaran adalah *mobile phone* dengan menggunakan sistem operasi Android.

Berkembangnya teknologi telah mengubah pola dalam berorganisasi, dan berbisnis sehingga banyak perusahaan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mempercepat kerja perusahaan mereka. Secara tidak langsung teknologi mempengaruhi pola bisnis di Indonesia. Persaingan diantara perusahaan pun sangatlah ketat dengan terus meningkatkan pelayanan terhadap para konsumennya dengan baik. Demi terwujudnya harapan yang baik, perusahaan pun terus berinovasi agar perusahaan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

Perkembangan bisnis di kota Palembang Sebagai salah satu kota termaju di Indonesia telah banyak memanfaatkan Penggunaan teknologi yang berkembang ini untuk memudahkan usaha penyebaran informasi dan promosi bisnis mereka namun, tidak semua bisnis memanfaatkan teknologi untuk perusahaan mereka, salah satunya pada bisnis penyewaan gedung serbaguna di kota Palembang

khususnya dalam hal pelayanan menggunakan teknologi masih melakukan kebiasaan lama yaitu penyewa datang untuk memesan. Gedung-gedung serbaguna yang ada di kota Palembang sangatlah bervariasi. Mulai dari kegunaan, fasilitas, kapasitas, dan lokasi namun, banyaknya gedung serbaguna tidak diimbangi dengan tersedianya informasi gedung, dengan memanfaatkan kemampuan dan kemudahan teknologi informasi yang berbasis *mobilephone* memungkinkan penyewa untuk mengakses informasi mengenai jadwal gedung yang tersedia beserta fasilitas yang ada sebagai bahan pertimbangan dalam memilih gedung sebagai tempat menyelenggarakan acara

Acara yang diselenggarakan di gedung serbaguna bermacam-macam mulai dari pernikahan, wisuda, ulang tahun, rapat, pameran, seminar, dan lain sebagainya banyak juga dari gedung-gedung tersebut menawarkan fasilitas-fasilitas yang lengkap namun tidak diimbangi dengan informasi yang lengkap. Akibat dari kurangnya informasi menyebabkan pihak penyewa salah dalam menetapkan pilihan karena tidak adanya informasi untuk melihat jadwal gedung beserta fasilitas yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat sebagai bahan penelitian dengan judul “**Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota Palembang Berbasis Android**”. Sistem tersebut diharapkan dapat membantu pengelola gedung di sekitar kota Palembang dalam mempermudah memberikan informasi yang dibutuhkan penyewa, seperti menampilkan jadwal gedung yang kosong beserta lokasi gedung untuk penyewa, penyewa dapat melihat dan memilih paket dan fasilitas-fasilitas yang di tawarkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan hasil temuan dalam mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang sedang berjalan yang disajikan pada rumusan dan batasan masalah.

1.2.1. Perumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian yang akan dilakukan berdasarkan latar belakang masalah adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem reservasi gedung serbaguna ?
2. Bagaimana menghasilkan informasi jadwal gedung serbaguna yang kosong berdasarkan tanggal yang ditentukan penyewa ?
3. Bagaimana sistem dapat menampilkan data pemesanan yang masuk sebagai rekapitulasi ke pemilik gedung ?
4. Bagaimana sistem dapat menjadi fleksibel dalam memilih fasilitas-fasilitas yang tersedia di gedung serbaguna sehingga dapat memilih item-item pada fasilitas yang diinginkan penyewa ?

1.2.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Studi kasus penelitian hanya dilakukan pada gedung Graha Trisila Palembang.
2. Sistem meliputi fungsi reservasi gedung serbaguna pada gedung Graha Trisila.
3. Sistem menampilkan grafik pemesanan gedung sebagai informasi untuk pemilik gedung.
4. Bahasa pemrograman menggunakan *Java* pada bagian *Mobile Android* dan pada bagian server menggunakan *PHP*, serta untuk database menggunakan *MySQL*

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna Dikota Palembang Berbasis Android dengan menggunakan metode *Prototype*

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu pengelola gedung yang terdapat di sistem ini untuk menyebarkan informasi mengenai penyewaan gedung serbaguna.
2. Membantu penyewa untuk memilih jadwal gedung yang kosong.
3. Membantu penyewa mendapatkan informasi lokasi ,fasilitas-fasilitas yang tersedia di gedung serbaguna yang dia pilih sehingga penyewa dapat memilih paket fasilitas yang dia inginkan
4. Mempermudah penyewa untuk memilih gedung dengan merekomendasikan paket yang sering di pesan penyewa.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.

Lokasi dari penelitian adalah gedung Graha Trisila yang beralamat di Jl. Sultan Mahmud Badaruddin II No.43, Sukodadi, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

1.4.2. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah dengan meninjau dan mengamati langsung pada tempat penelitian untuk mendapatkan data-data yang jelas dan akurat. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.4.3. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengambilan data yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan langsung terhadap sistem pemesanan gedung yang ada di kota Palembang untuk memperoleh informasi yang digunakan dan diolah dalam membangun suatu sistem informasi reservasi gedung secara online berbasis android.

2. Wawancara

Wawancara untuk mencari dan mengumpulkan data dengan cara langsung berbicara dengan pemilik gedung graha trisila.

Kemudian narasumber selanjutnya yaitu penyewa yang pernah atau yang ingin bertransaksi di gedung graha trisila. Data yang didapat dari penyewa berguna untuk sistem yang akan dibuat sebagai data pendukung antara lain bagaimana agar penyewa mudah mengakses informasi gedung serbaguna, fasilitas-fasilitas yang tersedia yang dapat dipilih secara fleksibel atau tidak oleh penyewa, kapasitas, dan tambahan fitur lainnya yang di dapat dari hasil wawancara.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati proses pemesanan tempat yang sedang berjalan di gedung graha trisila. Dokumen yang diperlukan antara lain struktur transaksi yang sedang berjalan agar dapat mengetahui dan membandingkan dengan struktur transaksi pemesanan online yang akan dibangun.

1.4.4. Metode Pengembangan Sistem

Adapun teknik yang digunakan untuk pembangunan sistem adalah model *Prototype*. Metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna (Pressman, 2010:43).

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui dan mengikuti pembahasan serta format penulisan penelitian ini, maka dibagi menjadi beberapa tahapan atau sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman dalam melakukan penulisan dan tahap - tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep dasar dan pengertian yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, beserta teori-teori mendasar baik secara umum maupun khusus dari masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, serta analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan sistem, pemodelan dan desain sistem yang dikembangkan berdasarkan dengan metode penelitian yang digunakan.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian, dan pembahasan tentang sistem yang dikembangkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan beberapa simpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang dapat memberikan pengembangan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Ayat Al-Qur'an Berkenaan Dengan Penelitian

أَسْكِنُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ سَكَنْتُمْ مِنْ وَجْدِكُمْ وَلَا تُضَارُوهُنَّ لِتُضَيِّقُوا عَلَيْهِنَّ
وَإِنْ كُنَّ أَوْلِيَّ حَمَلٍ فَأَنْفِقُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّىٰ يَضَعْنَ حَمْلَهُنَّ فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ
أُمَّهُنَّ أَجُورَهُنَّ وَأَتَمِّرُوا بَيْنَكُمْ بِمَعْرُوفٍ وَإِن تَعَاَسَرْتُم فَسُدِّدُوا لَهُ
أُخْرَىٰ

Artinya : *Tempatkanlah mereka (para isteri) di mana kamu bertempat tinggal menurut kemampuanmu dan janganlah kamu menyusahkan mereka untuk menyempitkan (hati) mereka. Dan jika mereka (isteri-isteri yang sudah ditalaq) itu sedang hamil, maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu maka berikanlah kepada mereka upahnya, dan musyawarahkanlah di antara kamu (segala sesuatu) dengan baik; dan jika kamu menemui kesulitan maka perempuan lain boleh menyusukan (anak itu) untuknya (QS.Ath-Thalaq :6).*

Penjelasan dari ayat ini adalah (Tempatkanlah mereka) yakni istri-istri yang ditalak itu (pada tempat kalian tinggal) pada sebagian tempat-tempat tinggal kalian (menurut kemampuan kalian) sesuai dengan kemampuan kalian, lafal ayat ini menjadi athaf bayan atau badal dari lafal yang sebelumnya dengan mengulangi penyebutan huruf jarr-nya/kata depan dan memperkirakan adanya mudhaf. Yakni pada tempat-tempat tinggal yang kalian mampu, bukannya pada tempat-tempat tinggal yang di bawah itu (dan janganlah kalian menyusahkan mereka untuk menyempitkan hati mereka) dengan memberikan kepada mereka tempat-tempat tinggal yang tidak layak, sehingga mereka terpaksa butuh untuk keluar atau membutuhkan nafkah, lalu karena itu maka mereka mengeluarkan biaya sendiri. (Dan jika mereka itu sedang hamil, maka berikanlah kepada mereka nafkahnya hingga mereka bersalin, kemudian jika mereka menyusukan bayi kalian)

maksudnya menyusukan anak-anak kalian hasil hubungan dengan mereka (maka berikanlah kepada mereka upahnya) sebagai upah menyusukan (dan bermusyawarahlah di antara kalian) antara kalian dan mereka (dengan baik) dengan cara yang baik menyangkut hak anak-anak kalian, yaitu melalui permusyawaratan sehingga tercapailah kesepakatan mengenai upah menyusukan (dan jika kalian menemui kesulitan) artinya kalian enggan untuk menyusukannya; yaitu dari pihak ayah menyangkut masalah upah, sedangkan dari pihak ibu, siapakah yang akan menyusukannya (maka boleh menyusukan bayinya) maksudnya menyusukan si anak itu semata-mata demi ayahnya (wanita yang lain) dan ibu si anak itu tidak boleh dipaksa untuk menyusukannya.

قَالَتْ إِحْدَاهُمَا يَا أَبَتِ اسْتَجِرْهُ إِنَّ خَيْرَ مَنِ اسْتَجَرْتِ الْقَوِيُّ الْأَمِينُ

Artinya: *Salah seorang dari kedua wanita itu berkata: "Ya bapakku ambillah ia sebagai orang yang bekerja (pada kita), karena sesungguhnya orang yang paling baik yang kamu ambil untuk bekerja (pada kita) ialah orang yang kuat lagi dapat dipercaya"* (QS.Al-Qasas:26).

Penjelasan dari ayat ini adalah (Salah seorang dari kedua wanita itu berkata) yakni wanita yang disuruh menjemput Nabi Musa yaitu yang paling besar atau yang paling kecil ("Ya bapakku! Ambillah dia sebagai orang yang bekerja pada kita) sebagai pekerja kita, khusus untuk menggembalakan kambing milik kita, sebagai ganti kami (karena sesungguhnya orang yang paling baik yang kamu ambil untuk bekerja pada kita ialah orang yang kuat lagi dapat dipercaya") maksudnya, jadikanlah ia pekerja padanya, karena dia adalah orang yang kuat lagi dapat dipercaya. Lalu Nabi Syuaib bertanya kepada anaknya tentang Nabi Musa. Wanita itu menceritakan kepada bapaknya semua apa yang telah dilakukan oleh Nabi Musa, mulai dari mengangkat bata penutup sumur, juga tentang perkataannya, "Berjalanlah di belakangku". Setelah Nabi Syuaib mengetahui melalui cerita putrinya bahwa ketika putrinya datang menjemput Nabi Musa, Nabi Musa menundukkan pandangan matanya, hal ini merupakan pertanda bahwa Nabi Musa jatuh cinta kepada putrinya, maka Nabi Syuaib bermaksud mengawinkan keduanya.

2.2. Konsep Dasar Reservasi

2.2.1. Reservasi

Reservasi yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Pengertian reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar-menukar informasi antara konsumen dan produsen agar kesepakatan mengenai produk dapat terwujud (Sutanto, 2010:42) Reservasi dalam pengertian umum adalah suatu perjanjian pemesanan tempat antar 2 pihak atau lebih, perjanjian atau pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya pada waktu/periode tertentu dan disertai dengan produk jasanya. (Edwin; 2000:01)

Dari uraian pendapat diatas Reservasi adalah pemesanan fasilitas di antaranya akomodasi, makanan, tempat duduk pada suatu pertunjukan, hiburan, atau bahkan alat transportasi seperti mobil dengan jangka waktu tertentu dan harga yang di sepakati.

2.3. Teori-Teori Yang Berkaitan Dengan Ilmu Komputer

Pemahaman mengenai konsep Sistem Informasi dimulai dari pendefinisian, Karakteristik Sistem, dan Sistem Informasi itu sendiri.

2.3.1 Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama (I Putu Agus Eka Pratama, 2014:7). Sedangkan menurut Nugroho dalam bukunya mengatakan Sistem dapat didefinisikan sebagai sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam suatu sistem adalah elemen-elemennya. Tentunya setiap sistem memiliki elemen-elemennya sendiri, yang kombinasinya berbeda antara sistem yang satu dengan sistem yang lain. Namun demikian, susunan dasarnya tetap sama (Nugroho, 2010:17).

Dari uraian pendapat di atas Sistem adalah berhubungan sejumlah tugas/pekerjaan sehingga menjadi suatu kesatuan yang terpadu untuk mencapai tujuan tertentu dan suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain.

2.3.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaannya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. (Al Fatta, 2007 :9). Informasi merupakan salah satu elemen dalam manajemen perusahaan. Agar informasi dapat mengalir lancar, para manajer perlu menempatkan informasi dalam suatu kerangka sistem (Nugroho, 2010:17). Informasi yang baik harus memenuhi kualifikasi yang antara lain :

1. Akurat, Maksud akurat ialah informasi tersebut bebas dari kesalahan dan bebas dari bias, bebas dari kesalahan berarti bahwa informasi tersebut benar-benar menyatakan apa yang harus dinyatakan. Bebas dari bias berarti bahwa informasi tersebut teliti.
2. Tepat Waktu, Jelas informasi harus diberikan pada waktu yang tepat. Informasi yang sudah kadaluarsa hanya bernilai sampah, sekalipun informasinya sama dan tidak berubah.
3. Relevan, Artinya bahwa informasi tersebut sesuai kebutuhan pihak yang membutuhkan informasi. Misalnya, untuk menghitung dosis obat seorang pasien, dokter membutuhkan informasi mengenai berat badan pasien. Jadi, berat badan pasien adalah informasi yang relevan, sedangkan informasi tentang tinggi badan pasien bukanlah informasi yang relevan. (Nugroho, 2010:16).

Dari uraian pendapat di atas Informasi adalah suatu elemen dalam perusahaan yang dapat mengalir lancar bagi penerima dan mempunyai nilai nyata bagi keputusan saat ini atau keputusan mendatang.

2.3.3 Pengertian Sistem Informasi

Sumber Hall (2001) Sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan

didistribusikan kepada pemakai. (Kadir, 2014:9). Sistem Informasi merupakan sistem dengan komponen-komponen yang bekerja untuk mengolah data menjadi informasi. (Al Fatta, 2007 :14).

Dari pendapat di atas Sistem Informasi adalah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan dan diproses menjadi informasi dengan komponen-komponen yang bekerja data yang menjadi informasi.

2.3.4 Data

Data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi (Sutabri, 2012:2). Data adalah fakta atau observasi mentah yang biasanya mengenai fenomena fisik atau transaksi bisnis, lebih khusus lagi data adalah ukuran objektif dari atribut (Karakteristik) dari entitas, seperti orang-orang, tempat, benda, atau kejadian (Indrajani, 2014: 2). Teknologi *database* diperlukan karena mampu menyatukan banyak data di berbagai komputer dalam unit kerja ke dalam sebuah sistem data yang terintegrasi. Teknologi *database* memberikan beberapa manfaat seperti berikut : Konsistensi Data, Efisiensi Penyimpanan Data, Kemudahan Pencarian Data (Nugroho, 2010: 71).

2.4. Teori-Teori Yang Berkaitan Dengan Alat Bantu Untuk Mendesain

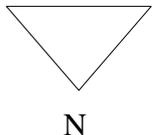
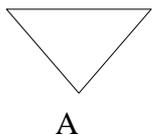
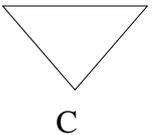
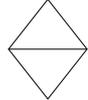
Dalam melakukan penelitian ini, menjadi sangat penting untuk mengetahui *Tools* yang digunakan untuk dapat menyajikan sistem yang diusulkan yaitu dengan UML (*Unified Modeling Language*).

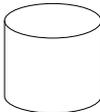
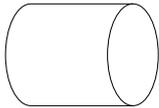
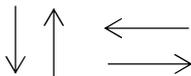
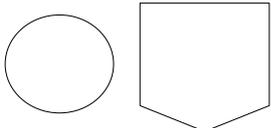
2.4.1. Flowchart

Bagan alir (*Flowchart*) adalah bagan (*Chart*) yang menunjukkan alir (*Flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi serta pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir. Ada lima macam bagan alir yakni terdiri dari bagan alir sistem (*Systems flowchart*), bagan alir dokumen (*Document flowchart*), bagan alir skematik (*Scematic flowchart*), bagan alir program (*Program Flowchart*), bagan alir proses (*Process flowchart*) yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah bagan alir sistem (*Systems flowchart*). Bagan alir sistem (*Systems flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari

prosedur-prosedur yang ada didalam sistem, bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem, bagan alir sistem digambar dengan menggunakan simbol-simbol yang mana terdiri dari 21 simbol bagan alir sistem (Jogiyanto, 2005:795-796).

Tabel 2.1 Tabel Simbol Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2		Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual.
3		Simpanan Offline	File non-komputer yang diarsip urut tanggal (Numerical).
4		Simpanan Offline	File non-komputer yang diarsip urut tanggal (Alphabetical).
5		Simpanan Offline	File non-komputer yang diarsip urut tanggal (cronological).
6		Kartu Plong	Menunjukkan input/output yang menggunakan kartu plong.
7		Proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
8		Operasi luar	Menunjukkan operasi yang dilakukan di luar proses operasi komputer.
9		Pengurutan offline	Menunjukkan proses pengurutan data di luar proses komputer.
10		Pita magnetik	Menunjukkan input/output yang menggunakan pita magnetik.

No	Simbol	Nama	Keterangan
11		Hard disk	Menunjukkan input/output yang menggunakan hard disk.
12		Diskette	Menunjukkan input/output yang menggunakan diskette.
13		Drum magnetik	Menunjukkan input/output yang menggunakan drum magnetik.
14		Pita kertas berlubang	Menunjukkan input/output yang menggunakan pita kertas berlubang.
15		Keyboard	Menunjukkan input yang menggunakan on-line keyboard.
16		Simbol Display	Menunjukkan Output yang ditampilkan monitor.
17		Simbol Pita Kontrol	Menunjukkan penggunaan pita kontrol (<i>control tape</i>) dalam <i>batch control total</i> untuk pencocokan di proses <i>batch processing</i> .
18		Simbol Hubungan Komunikasi	Menunjukkan proses transmisi data melalui channel komunikasi.
19		Garis alir	Menunjukkan arus dari proses.
21		Simbol penjelasan	Menunjukkan penjelasan dari suatu proses.
20		penghubung	Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.

(sumber : Jogiyanto, 2005:796-799).

2.4.2. Unified Modeling Language

Untuk mendapatkan banyak pandangan terhadap sistem informasi yang akan dibangun, UML (*Unified Modeling Language*) menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Banyaknya diagram tersebut dimaksudkan untuk memberi gambaran yang lebih terintegrasi terhadap sistem yang akan dibangun (Sholiq, 2010:19). Berikut diagram UML yang biasa dipakai dalam perancangan sistem informasi:

a. Diagram Use Case

Use Case Diagram menyajikan iinteraksi antara case dan aktor dalam sistem yang akan dikembangkan. Use Case sendiri adalah fungsionalitas atau persyaratan-persyaratan sistem yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dikembangkan tersebut menurut pandangan pemakai sistem. Sedangkan aktor bisa berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi terhadap sistem yang akan dibangun (Sholiq, 2010:19).

Tabel 2. 2 Tabel Simbol *Use case* Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
3		Include	Relasi include digunakan untuk merelasikan dua buah use case. Relasi include memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya.
4		Extend	Relasi Extend memungkinkan satu use case secara opsional (bisa dilakukan, bisa tidak dilakukan) menggunakan fungsional yang disediakan oleh use case lainnya.

(Sumber : Sholiq, 2010:83-97).

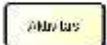
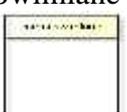
b. Diagram Activity

Activity Diagram menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Ada dua kegunaan diagram aktivitas dalam pemodelan dengan UML. Dua kegunaan tersebut yaitu sebagai berikut : (Sholiq, 2010: 22).

- a. Pada tahap pemodelan bisnis , activity diagram dapat digunakan untuk menunjukkan alur kerja bisnis (*businnes workflow*).
- b. Pada tahap pemodelan sistem, activity diagram dapat dijelaskan untuk menjelaskan aktivitas yang terjadi di dalam sebuah use case.

Activity Diagram menunjukkan informasi yang sama sebagaimana *flow* disajikan dengan teks. Kita menggunakan *activity diagram* dalam pemodelan bisnis untuk menggambarkan alur kerja. (*workflow*) yang ada dalam proses bisnis. Sedangkan kita menggunakan *activity diagram* untuk menggambarkan alur (*flow*) pada *flow of event* dalam use case sistem (Sholiq, 2010:108).

Tabel 2. 3 Tabel Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan/decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane  Atau 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

(Sumber : Rosa, 2014 hal 162-163).

c. Diagram Class

Class Diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket dalam sistem dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas untuk sistem. Satu class diagram menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Diagram kelas lainnya, mungkin menampilkan kelas-kelas termasuk atribut dan operasi dari kelas-kelas pembentuk diagram. Sedangkan class diagram yang lainnya lagi, mungkin menampilkan paket-paket kelas dan relasi antar paket-paket. Class Diagram adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang perangkat lunak. Class Diagram membantu tim pengembang mendapatkan pola kelas-kelas dalam sistem, struktur sistem sebelum menuliskan kode program, dan membantu untuk memastikan bahwa sistem adalah rancangan terbaik dari beberapa alternatif rancangan (Sholiq, 2010:149-150).

Pada UML, Class digambarkan menggunakan notasi seperti ditunjukkan pada gambar berikut :

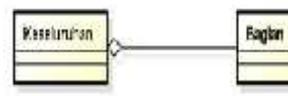
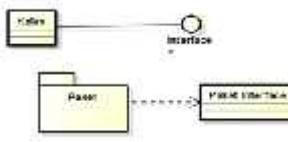
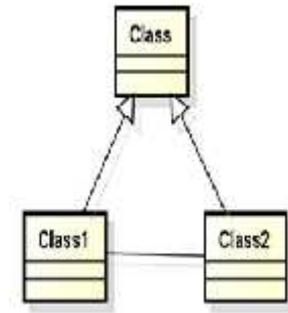
NamaKelas
-DaftarAttribut
+DaftarOperasi()

(Sumber : Sholiq, 2010:151).

Gambar 2.1 Notasi Class Diagram

Ada tiga bagian notasi kelas, bagian paling atas digunakan untuk nama kelas, dan secara opsional juga dapat disertakan stereotype-nya. Bagian tengah digunakan untuk mendeklarasikan atribut-attribut atau informasi dari sebuah kelas. Bagian paling bawah digunakan untuk mendeklarasikan operasi-operasi (Sholiq, 2010:151). Relasi adalah koneksi yang saling berkaitan antar kelas. Relasi memungkinkan sebuah kelas mengetahui atribut, operasi, dan hubungan dengan kelas lainnya. Saat sebuah kelas mengirimkan pesan ke kelas lain dalam suatu diagram sekuensial atau diagram kolaborasi, maka harus terdapat relasi pada kedua kelas tersebut (Sholiq, 2010:177). Ada lima jenis relasi yang bisa digunakan pada diagram kelas terdiri dari Asosiasi, Depedensi, Agregasi, Relasi realisasi dan Generalisasi sebagaimana dijelaskan dalam **Tabel 2.4** yakni :

Tabel 2. 4 Jenis Relasi Class Diagram

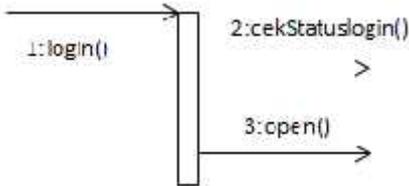
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Asosiasi	Adalah koneksi yang saling terkait antar kelas yang ada, asosiasi digambarkan dalam suatu diagram kelas dengan sebuah garis lurus.
2		Depedensi	Juga menghubungkan dua buah kelas, tetapi dengan cara yang berbeda dibanding asosiasi, relasi depedensi selalu searah dan menunjukkan bahwa suatu kelas tidak instanisasi oleh kelas lain, relasi depedensi diperlukan ketika suatu kelas parameter tertentu.
3		Agregasi	Merupakan bentuk yang lebih kuat dari asosiasi, sebuah agregasi adalah relasi antara kelas "keseluruhan" dengan kelas "bagian".
4		Relasi realisasi	Digunakan untuk relasi antar kelas dan <i>interface</i> -nya, paket dan <i>interface</i> -nya, dengan kata lain relasi ini menunjukkan sebuah <i>interface</i> dan implementasinya.
		Generalisasi	Digunakan memperlihatkan relasi pewarisan sifat antara dua model elemen (aktor, <i>use case</i> , kelas, atau paket), beberapa bahasa pemrograman berorientasi obyek telah mendukung konsep pewarisan ini, pewarisan memperbolehkan suatu kelas untuk mewarisi semua atau sebagian atribut, operasi, relasi, dan elemen model lain yang terkait.

(Sumber : Sholiq, 2010 hal 178-180).

d. Diagram Sequence

Diagram sekuensial adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu, dengan membaca diagram sekuensial dari atas kebawah (Sholiq, 2010:128).

Tabel 2. 5 Tabel Simbol *Sequence Diagram*

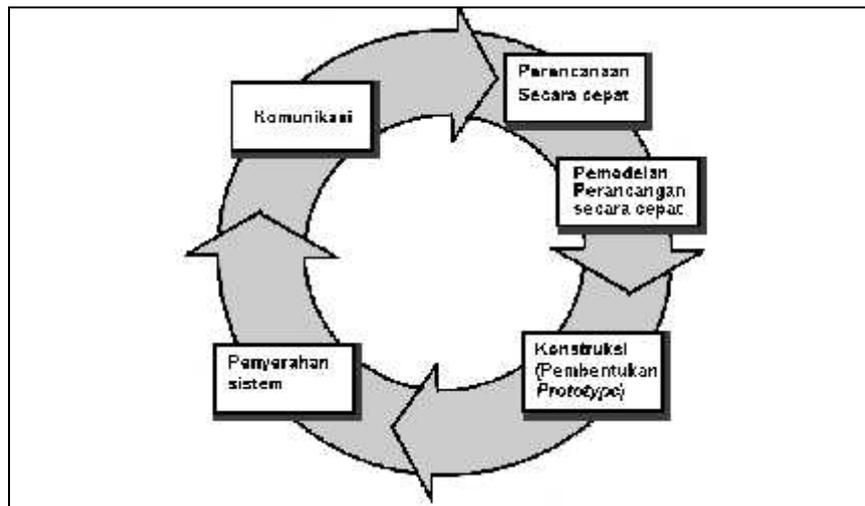
Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Nama aktor</div>	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Garis hidup p/lifeline</p>	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Nama aktor : nama kelas</div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya misalnya</p>  <p>Maka cek Status Login () dan open () dilakukan di dalam metode login () aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
<p>Pesan tipe create</p> <p><< create >></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarahkan pada objek yang dibuat</p>
<p>Pesan tipe send</p> <p>1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>

Simbol	Deskripsi
Pesan tipe return 1:keluaran ----->	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
Pesan tipe destroy << destroy >> ----- x	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.

(Sumber : Rosa, 2014 hal 165-167)

2.5. Metode Pengembangan

Model *Prototype* merupakan salah satu model SDLC yang mempunyai ciri khas sebagai model proses evolusioner. *Prototype* sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alir proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan (Pressman, 2010:43).



(Sumber: Pressman, 2010:43)

Gambar 2.2 Model *Prototype*

Model proses pengembangan perangkat lunak *Prototype* menampilkan serangkaian tahapan pengembangan dengan penjelesan mengenai tahapan pada metode yang digunakan pada penelitian, yaitu :

- a. Komunikasi. Pada Tahapan awal dari model *prototype* dilakukan analisis terhadap permasalahan guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari pengguna, masalah sistem,

membatasi masalah dan mendapatkan data serta informasi-informasi lain yang diperlukan untuk pengembangan sistem.

- b. Perencanaan secara cepat. Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan sistem perencanaan sementara pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan atau masih dievaluasi kembali.
- c. Pemodelan perancangan secara cepat. Tahapan selanjutnya ialah representasi atau menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), berikutnya pembuatan aplikasi (*coding*) dari sistem yang dibuat diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman PHP yang diintegrasikan dengan pengguna basis data MySQL.
- d. Konstruksi. Tahapan ini digunakan untuk membangun *prototype* dan menguji-coba sistem yang dikembangkan. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.
- e. Penyerahan sistem. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

2.6. Alat Bantu Yang Digunakan Untuk Mengimplemetasikan Hasil Desain

Proses konstruksi untuk dapat membangun sebuah *prototype* membutuhkan alat bantu perangkat lunak pemrograman seperti *Eclipse*, *Java Development Kit* (JDK) , *Android Software Development Kit* (SDK), *Hypertext Processor* (PHP), *My Structured Query Language* (MySQL), dan XAMPP.

2.6.1. Eclipse

Eclipse adalah software atau IDE (*Integrated Development Environment*) yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat dijalankan disemua *platform* (Sadeli, 2014:30). *Eclipse* adalah IDE (*Integrated Development Environment*) dalam membuat program Android (Kasman Akhmad Dharma, 2013:21). Berdasarkan pengertian diatas peneliti memberikan kesimppulan bahwa *Eclipse* merupakan editor yang digunakan untuk

mengembangkan aplikasi berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman Java.

2.6.2. Java Development Kit (JDK)

Java Development Kit (JDK) berisi sekumpulan kaskas baris perintah (command-line tool) untuk menciptakan program Java. Berikut adalah daftar komponen utama Java Development Kit (JDK) : (1) Kompilator (**javac**) (2) *Interpreter* program java (**java**) (3) *Applet viewer* (**appletviewer**) (4) *Debugger* (**jdb**) (5) *Class file disassembler* (**javap**) (7) *Header and stub file generator* (**javah**) (Safaat, 2014:5). JDK merupakan program yang digunakan untuk membantu para pengembang aplikasi dalam merancang dan membuat program. (Murya Yosef, 2014:13).

2.6.3. Android Software Development Kit (SDK)

Android SDK adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform* Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan *subset* perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middle ware* dan aplikasi kunci yang di *release* oleh Google (Kasman Akhmad Dharma, 2013:21).

Android SDK adalah alat yang akan memudahkan pembuatan program android karena sudah ada fungsi – fungsi dasar yang diperlukan dalam membuat program berbasis android (Murya Yosef, 2014:15).

2.6.4. Hypertext Preprocessor

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai bahasa pemrograman script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di sever web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML. Dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side* (Betha 2012:4). PHP adalah suatu bahasa *scripting* khususnya digunakan untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server (Hidayatullah 2014 : 231).

2.6.5. MySQL

MySQL adalah software atau program aplikasi database, yaitu software yang dapat dipakai untuk menyimpan data berupa informasi, teks dan juga angka (Nugroho 2014 : 31). MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web, kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-*Update* dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala (Hidayatullah 2014 : 180).

2.6.6. XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis Open Source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source , Penggunaan perangkat lunak XAMPP diawali dengan install paket Xampp pada halaman resmi <http://www.apachefriends.org> (Hidayatullah 2014:127). pengguna dapat memulai pemrograman dengan membuka XAMPP Control Panel terlebih dahulu untuk mengaktifkan *service* yang disediakan seperti : Apache, MySQL, FileZilla, Mercury dan Tomcat dengan mengklik *Action : Start*.

2.7. Teori Pengujian Yang Akan Digunakan

Pengujian kotak hitam disebut juga pengujian perilaku berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak artinya teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program (Pressman 2012 : 597).

2.8. Tinjauan Pustaka

Beberapa tinjauan pustaka yang berkaitan dengan Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna antara lain yang terdiri dari 8 jurnal dan 2 skripsi dapat dilihat pada Tabel 2.6.

Tabel 2.6. Tinjauan Pustaka

Nama	Judul	Tahun	Isi
Hendra Kurniawan	Pengembangan Sistem Manajemen Reservasi Ruang Online Dengan ZK Ajax Framework	2011	Aplikasi reservasi ruangan online dibangun menggunakan bantuan beberapa framework antar lain ZK Ajax framweork, hibernate framework dan

Nama	Judul	Tahun	Isi
			menggunakan sistem manajemen database PostgreSQL, Aplikasi penulisan menggunakan metodologi rapid application development
Siti Kopsah	Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Dan Kamar Di Monumen Diponegoro Yogyakarta	2012	Sistem ini dibangun berbasis Web, Analisis perancangan sistem ini menggunakan <i>Unified Modeling Language (UML)</i> memudahkan administrasi data monumen diponegoro yang selalu dapat dipantau oleh pihak manajemen.
Yuli Astuti	Perancangan Aplikasi Reservasi Ruang Kelas di Pengajaran STMIK AMIKOM Yogyakarta	2013	Sistem reservasi ruang kelas yang diusulkan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta yaitu akan dibuat sebuah aplikasi reservasi ruang kelas yang bertujuan untuk memudahkan dosen dalam mencari ruang kelas yang free. Sistem reservasi ruang kelas menggunakan metode <i>waterfall</i> . Metode <i>waterfall</i> yaitu metode pengembangan.
Indra Hermawan	Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon	2014	sistem informasi pemesanan paket pengantin berbasis web, Metode yang digunakan dalam perancangan. Menyajikan informasi kepada penyewa tanpa harus datang langsung ke Yuni Salon Dukupuntang tentang produk-produk dan harga-harga dekorasi pengantin yang ditawarkan oleh Yuni Salon Dukupuntang.sistem ini yaitu menggunakan model <i>waterfall</i> .

Nama	Judul	Tahun	Isi
Reza Fauzi Bastaman	Perancangan Aplikasi Penyewaan Sarana Dan Prasaranadi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Garut	2015	Metode pengembangan sistem yang digunakan merupakan metodologi berorientasi objek yaitu Unified Approach (UA) dengan menggunakan Unified Modeling language (UML) untuk memodelkan kebutuhan sistem. Proses analisis yang digunakan ini adalah dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan Unified Approach (UA)
Nandik Sesnika	Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Gedung Serba Guna di Kota Bengkulu dengan Menggunakan Metode SMART (<i>Simple Multi Attribute Rating Technique</i>) Berbasis Android”.	2016	Aplikasi ini dibangun berbasis Android dengan menggunakan Bengkulu dengan menggunakan sebuah metode yang bernama <i>Simple Multi Attribute Rating Technique</i> (SMART), dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA dengan IDE ECLIPSE JUNO. Analisis perancangan sistem ini menggunakan <i>Unified Modeling Language</i> (UML)
Desita Maria Sihombing	Aplikasi Reservasi Gedung Serbaguna Perusahaan Umum Bulog (Gsg Perum Bulog) Berbasis Web	2016	Aplikasi reservasi gedung serbaguna perusahaan umum bulog (gsg perum bulog) berbasis web ini adalah aplikasi yang mampu menangani proses reservasi, transaksi dan laporan pada perum Bulog. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP Murni dan database MYS QL. Script yang digunakan adalah HTML.

Nama	Judul	Tahun	Isi
Purwa Wisnu Wardhana	Perancangan Aplikasi Pemesanan Ruang Rapaberbasis Web Pada PT.Garuda Indonesia	2016	perancangan aplikasi atau alur proses pemesanan menggunakan metode <i>Software Development Live Cycle</i> model <i>Waterfall</i> .
Harini Nurlaila Hanum	Analisis Sistem <i>Reservation</i> Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta Berdasarkan Teori Kualitas Mc Call	2016	Sistem <i>Reservation</i> merupakan salah satu sistem informasi yang dimiliki UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Fungsinya untuk mempermudah proses reservasi sekaligus memonitoring semua kegiatan di UIN Sunan Kalijaga yang sedang berlangsung secara real-time.
Awan Firmansyah	Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Persewaan Alat-Alat Pesta Berbasis Web	2016	Pada sistem transaksi pelayanan persewaan alat-alat pesta ini dibagi menjadi 2 sistem transaksi peminjaman, sistem tersebut adalah Sistem paket <i>standing party</i> untuk sistem paket <i>standing party</i> dan, Sistem <i>free choice</i> .

Penelitian yang akan dibangun penulis adalah sistem informasi reservasi gedung serbaguna dikota Palembang berbasis android. Sistem informasi ini dibangun dengan berbasis *mobile* android menggunakan bahasa pemrograman *Java*, *PHP*, *database MySQL*, metode pengembangan sistem *Prototype*, dan pemodelan *UML*. Berdasarkan Tabel 2.6 Tinjauan pustaka yang menjadi perbandingan dari beberapa penelitian sejenis yang sudah dilaksanakan menyimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan yang dimiliki penelitian ini antara lain penelitian ini terdiri dari beberapa gedung yang dijadikan sample, dan terdapat pemilihan fasilitas dari gedung yang fleksible sesuai dengan keinginan penyewa, selain itu terdapat rekomendasi gedung terpopuler yang dapat menjadi pertimbangan bagi penyewa dalam menentukan pilihan.

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN

3.1 Gambaran Umum Objek

Gedung serbaguna merupakan bangunan serbaguna yang terdiri dari beberapa fasilitas yang dipadu menjadi satu kesatuan yang masing-masing fungsi bangunan memiliki pengertian sendiri yaitu konvensi,eksibisi, retail dan restoran. Pada penelitian yang dilakukan lebih mengarah ke fungsi konvensi bangunan. Makna dari konvensi sendiri adalah kegiatan pertemuan mengenai masalah umum untuk bertukar pikiran, pandangan pada suatu kecenderungan yang terjadi. Konvensi biasanya merupakan pertemuan berkala, lengkap dan mempunyai pokok permasalahan tertentu. Seiring diadakan kegiatan pameran sebagai penunjang kegiatan pokok (Sutanto, 2010:42)

Dalam Bahasa Indonesia gedung konvensi dikenal dengan istilah Balai Sidang yang berarti bangunan besar tempat bersidang. Menurut asal katanya, kata konferensi/*conference* berasal dari bahasa latin : *con/co* yang berarti berkumpul dan *terre* yang berarti masalah. Jadi *conference* berarti kegiatan berkumpul untuk membicarakan suatu masalah. Selain istilah konvensi, dalam kegiatan pertemuan untuk membicarakan masalah terdapat istilah-istilah lain. Adapun ketentuan dari sebuah konferensi adalah :

1. pertemuan berlangsung pada tempat yang telah ditentukan
2. berlangsung paling sedikit 6 jam
3. diikuti antara 25 hingga 3000 lebih peserta.
4. Memiliki agenda dan program acara.

Fungsi dan kegiatan yang dapat ditampung oleh sebuah gedung konvensi yaitu berbagai jenis kegiatan persidangan dan pertemuan, upacara-upacara kenegaraan peringatan hari raya keagamaan, hari nasional, wisuda, upacara penghargaan lainnya, pertunjukan music, perkawinan, ulang tahun (perorangan maupun golongan), pameran : perumahan, komputer, interior, pendidikan dan sebagainya.(Windy Tristia Lestari, 2008:11.

Kegiatan-kegiatan yang terjadi pada gedung konvensi seperti kegiatan pertemuan beberapa orang dalam melakukan musyawarah dan rapat baik dalam bidang ekonomi, teknologi, maupun bidang lainnya. Kegiatan ini membutuhkan suatu ruangan tertentu yang kedap suara, Kegiatan seminar, kegiatan memberikan suatu pengarahan topik tertentu, dimana di dalam kegiatan ini juga dilakukan kegiatan diskusi tanya jawab antar pembicara dengan pendengar. Kegiatan ini membutuhkan suatu ruang khusus yang menyediakan *sound system*, alat *photo slide* dan *proyektor*, Kegiatan istirahat, makan, minum adalah kegiatan penunjang kegiatan konvensi. Yang mana menyediakan tempat bagi para pengunjung yang telah berkeliling melihat pameran kemudian ingin beristirahat makan dan minum. Tipe pertemuan lainnya pada gedung konvensi seperti Seminar, Workshop, Simposium, Forum, Panel, Kuliah/Lecture, Institute, Colloquium (Windy Tristia Lestari, 2008:12)

3.1.1. Sejarah Perkembangan Gedung Konvensi

Berasal dari bahasa latin yaitu *Con/Co* yang berarti berkumpul, serta *ferre* yang berarti masalah. Conference mengandung arti berkumpul untuk membicarakan masalah. Pada jaman dahulu, konvensi mengandung arti yang sangat luas. Dengan arti kata "berkumpul", konvensi bukan hanya seperti yang sekarang kita ketahui, namun berkumpul dalam skala yang kecil sekalipun dapat disebut konvensi. Dapat diselenggarakan dalam berbagai tingkatan seperti desa, wilayah kota, kota, negara bagian maupun satu negara.

Di Amerika, konvensi bermula pada sekitar abad XVIII. Penggunaan Konvensi menjadi populer untuk bermacam-macam tujuan, beberapa tahun setelah kekuasaan federal konstitusional mengadakan konvensi di Philadelphia pada tahun 1787. Pada mulanya konvensi ini diadakan untuk memilih calon-calon wakil rakyat yang akan duduk di jalur legislatif, kemudian berkembang sampai digunakan sebagai ajang pemilihan presidensial. (Windy Tristia Lestari, 2008:13)

Kemudian lebih berkembang lagi pada abad XIX yaitu pada sekitar Perang Dunia Kedua, dimana perundingan-perundingan antara negara sering diadakan demi perdamaian dunia. Disini terlihat kecenderungan bahwa

pengertian konvensi itu berubah karena awam melihat bahwa yang disebut konvensi itu adalah yang melibatkan berbagai negara. Di Indonesia sendiri perkembangan konvensi bukan merupakan hal baru lagi. Pada tahun 1955 diadakan konferensi Asia Afrika di Bandung. Tahun 1963 dan 1974 konferensi PATA. Pada tahun 1978 terbentuk Komisi Konvensi Indonesia, seluruh wadah non struktural yang dapat menghimpun semua instansi pemerintah serta organisasi profesi yang ada kaitannya dengan wisata konvensi.

Setelah mengenal sejarah konvensi, maka dapat disimpulkan bahwa konvensi itu telah ada sejak ratusan tahun yang lalu hanya bentuk dan ruang lingkupnya saja yang mengalami pergeseran dari sejak terjadinya. Keinginan berkumpul untuk menyelesaikan masalah telah menjadi kebudayaan manusia. Karena dalam kehidupan manusia, tidak lepas dari masyarakat dan bersosialisasi. Dalam bermasyarakat dan bersosialisasi itulah banyak terjadi masalah. Berkumpul untuk menyelesaikan masalah inilah yang menjadi inti dari kegiatan dan konvensi. Ada masalah, ada pokok bahasan, ada tujuan, serta yang pasti terlibat dalam masalah tersebut. Wujud berkumpul untuk menyelesaikan masalah inilah yang kemudian menciptakan pola kegiatan serta program ruang dari konvensi tersebut. Dimulai dari cara berkumpul, cara berbicara, cara menyampaikan pendapat sampai dengan cara pengakraban diri masing-masing peserta.

Seiring dengan perkembangan dalam berbagai bidang, baik ekonomi, sosial, budaya maupun politik serta kuatnya persaingan yang ada. Maka dirasakan perlunya suatu media komunikasi bagi berbagai pihak untuk Memperoleh informasi perkembangan yang terbaru, Saling bertukar pikiran untuk memecahkan masalah atau untuk memperoleh ide-ide baru.

Dalam adab 20 ini, meski teknologi telekomunikasi sudah sedemikian maju dan efektif. Namun pertemuan secara langsung dalam suatu wadah tetap dirasakan perlu, sebab hal utama dari suatu pertemuan/konvensi bukan terlatak hanya pada topik pembicaraan, tetapi lebih terarah pada suasana yang tercipta serta urutan-urutan kejadian yang menghasilkan suatu keputusan. (Windy Tristia Lestari, 2008:14)

3.2. Komunikasi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari penyewa, masalah dari informasi yang tersedia, membatasi masalah dan mendapatkan data yang terkait, komunikasi dilakukan menggunakan metode wawancara terhadap penyewa dan pemilik gedung serbaguna graha trisila Palembang agar mendapatkan gambaran umum dalam permasalahan dan pembuatan sistem

3.2.1. Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan wawancara langsung dengan pemilik gedung serbaguna Graha Trisila Palembang ataupun perwakilan yang dijadikan sampel maka dapat ditarik kesimpulan sebagai Berikut proses untuk pemesanan secara umum:

1. Penyewa menghubungi pihak gedung untuk menanyakan ketersediaan gedung
2. Kemudian pemilik gedung mengecek jadwal gedung, Apabila gedung tersebut tersedia selanjutnya penyewa melihat fasilitas yang ada didalam gedung
3. Apabila setuju selanjutnya penyewa memilih paket dari fasilitas untuk acara yang diselenggarakan seperti catering ,entertain dan lain sebagainya.
4. Jika telah terjadi kesepakatan antara pihak penyewa dan pemilik gedung maka sebagai tanda jadi pemesanan penyewa bisa langsung membayar lunas atau memberikan uang muka sebesar 10% dari harga keseluruhan dengan ketentuan satu bulan sebelum acara sudah melunasi pembayaran.
5. Kemudian pemilik gedung mencatat jadwal , dan mencatat seluruh fasilitas yang diinginkan penyewa. Dan juga mencetak struk pembayaran untuk penyewa. Sebagai bukti pembayaran uang muka ataupun pembayaran lunas.
6. Apabila penyewa melakukan Proses pembatalan maka uang yang dikembalikan hanya 80%.

3.2.2. Mengidentifikasi Masalah

Dengan melihat permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses penyewaan gedung serbaguna yang ada maka dapat diambil kesimpulan bahwa penyebab masalah adalah :

1. Pada saat ingin mencari gedung yang kosong terkadang penyewa mengalami kebingungan karena minimnya informasi mengenai gedung
2. Informasi mengenai Fasilitas-fasilitas yang di tawarkan gedung sangatlah minim terutama untuk acara selain pernikahan, seperti yudisium, seminar dan lain-lain. Sehingga penyewa harus datang langsung untuk menanyakan fasilitas yang disediakan.
3. penyewa sering kecewa pada saat menetapkan pilihan jadwal di gedung karena telah di pesan oleh penyewa yang lain .
4. Pihak gedung harus mengeluarkan Biaya rutin untuk mencetak brosur karena selalu terjadi perubahan harga.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dibuat tabel masalah dan penyebab masalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Identifikasi Masalah dan Penyebab Masalah

No	Masalah	Penyebab Masalah	
1	Pada saat ingin mencari gedung yang kosong terkadang penyewa mengalami kebingungan karena minimnya informasi mengenai kegunaan gedung	1	Kurangnya informasi mengenai gedung
2	Informasi mengenai Fasilitas-fasilitas yang di tawarkan gedung sangatlah minim terutama untuk acara selain pernikahan, seperti yudisium,seminar dan lain-lain. Sehingga penyewa harus datang langsung untuk menanyakan fasilitas yang disediakan	2	Minimnya informasi fasilitas gedung
3	penyewa tidak bisa menetapkan jadwal gedung pada saat memilih karena telah terlebih dahulu dipesan oleh penyewa lain	3	Penyewa tidak bisa menetapkan jadwal karena minimnya informasi untuk menentukan tanggal acara

3.2.3. Mengidentifikasi Titik Keputusan

Titik keputusan berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara ke sumbernya langsung dan pengambilan beberapa contoh dokumen yang ada. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan diatas dibuat tabel penyebab masalah dan titik keputusan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Penyebab Masalah dan Titik Keputusan

Penyebab Masalah		Titik Keputusan	Lokasi	Teknik Pengumpulan Data
1	Kurangnya informasi mengenai jadwal gedung	Proses informasi jadwal Gedung	Pemilik gedung	Wawancara
2	Minimnya informasi fasilitas gedung	Informasi failitas	Pemilik gedung	Wawancara
3	Penyewa kebingungan karena minimnya informasi mengenai kegunaan gedung	Informasi mengenai gedung	Pemilik gedung dan penyewa	Wawancara

3.2.4. Mengidentifikasi Personil Kunci

Setelah titik keputusan penyebab masalah dapat diidentifikasi, maka selanjutnya yang perlu diidentifikasi adalah personil-personil kunci baik yang langsung maupun yang tidak langsung dapat menyebabkan terjadinya masalah tersebut. Berdasarkan pertanyaan diatas maka dibuat tabel personil kunci sebagai berikut :

Tabel 3.3 Tabel Personil Kunci

Lokasi	Nama Personil	Jabatan	Uraian Tugas	Identifikasi Kebutuhan
Pemilik Gedung	Bpk H. Hudiono	Pemilik Gedung serbagun a Graha trisila palemba ng	a. Menyediakan gedung berupa fasilitas b. Menerima booking gedung untuk pemesanan acara c. mencatat daftar harga paket d. menerima uang muka pemesanan berupa bukti pembayaran atau cash	a.Catat pemesanan booking b.Mencatat daftar harga paket c.Mencatat penerimaan uang muka atau pembayaran berupa bukti pembayaran atau cash. d.Catat falitas yang ada digedung

Lokasi	Nama Personil	Jabatan	Uraian Tugas	Identifikasi Kebutuhan
Penyewa		Penyewa	a.Melihat jadwal gedung kosong dan gedung terpopuler b.Melihat daftar harga paket c.Melihat fasilitas gedung d.Melakukan pembayaran uang muka atau pembayaran lunas	a. Mencari gedung, daftar harga, fasilitas b. Bukti transaksi pemesanan

3.3. Perencanaan Secara Cepat

Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan sistem perencanaan sementara pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan atau masih dievaluasi kembali

3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna, sistem yang akan dibangun harus mempunyai kebutuhan fungsional sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun mampu untuk melakukan proses pemesanan secara online dengan melihat jadwal yang kosong pada gedung serbaguna.
2. Sistem yang dibangun dapat menampilkan paket yang sering di pesan penyewa berdasarkan acara yang diselenggarakan.
3. Sistem yang akan dibangun mampu untuk menampilkan fasilitas yang ada berupa paket-paket fasilitas gedung untuk penyewa gedung

Berikut adalah **Tabel 3.4** mendeskripsikan tentang akan kebutuhan fungsional dari Sistem reservasi gedung serbaguna yang diusulkan sebagai berikut :

No	Kebutuhan Fungsional	Responsibilities
1	Pemilik Gedung Graha Trisila	Mengelola gedung Mengelola jadwal gedung Mengelola fasilitas gedung Mengelola item fasilitas dan paket gedung Mengelola transaksi pemesanan Mengelola laporan pemesanan
2	Penyewa	Melakukan pencarian gedung Melihat melihat informasi jadwal gedung Memilih fasilitas gedung Mengelola transaksi pemesanan

3.3.2. Analisis Kebutuhan Development dan Deployment

Analisis kebutuhan Pengembang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem. Kebutuhan pengembang merupakan kebutuhan tambahan yang tidak terdapat inputan, proses dan output, tetapi kebutuhan *development* dan *deployment* dipenuhi karena berperan penting dalam menentukan apakah sistem dapat digunakan oleh user atau tidak, sistem yang akan dibangun harus *user-friendly* sehingga dapat mempermudah pengguna ketika menggunakan sistem.

1. Development Requirement

Kebutuhan pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna yaitu terdiri dari:

- a. Windows spesifikasi`nya OS 7 Ultimate.
- b. Web editor yang digunakan yaitu Adobe Dreamwaver dan sublime.
- c. Android editor yang digunakan yaitu Eclipse
- d. Emulator genymotion untuk rivew tampilan android yang dibuat
- e. Bahasa pemograman yang digunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan Java.
- f. Server yang digunakan Xampp Control Panel.
- g. Basis data yang digunakan MySQL.

2. Deployment Requirement

Kebutuhan terkait dengan lingkungan dimana perangkat keras yang digunakan harus mampu berjalan pada spesifikasi untuk Pembuatan Sistem

Informasi Reservasi Gedung Serbaguna dikota Palembang Berbasis Android yaitu terdiri dari :

- a. PC (Personal Computer) atau Laptop.
- b. Monitor, spesifikasi yaitu minimal layar 10 inc”.
- c. Ram yang digunakan yaitu minimal 4 GB.
- d. *Prosesor* Minimum core i 3.
- e. *Hard Disk* Minimum 250 GB.
- f. *Keyboard* dan *mouse*

3.3.2.1.Jadwal Kegiatan

Penjadwalan yang jelas diperlukan dalam perencanaan membuat sistem, sehingga tahapan proses pembuatan sistem yang dapat berjalan dengan baik dan lancar, tidak hanya itu penjadwalan juga mempengaruhi lamanya waktu proses pengerjaan dan kebutuhan biaya, penjadwalan disusun secara detail, mulai dari tahap komunikasi, tahap perencanaan, tahap pemodelan, tahap kontruksi, hingga tahap penyerahan dijelaskan pada Tabel 3.5 :

3.4. Permodelan Secara Cepat

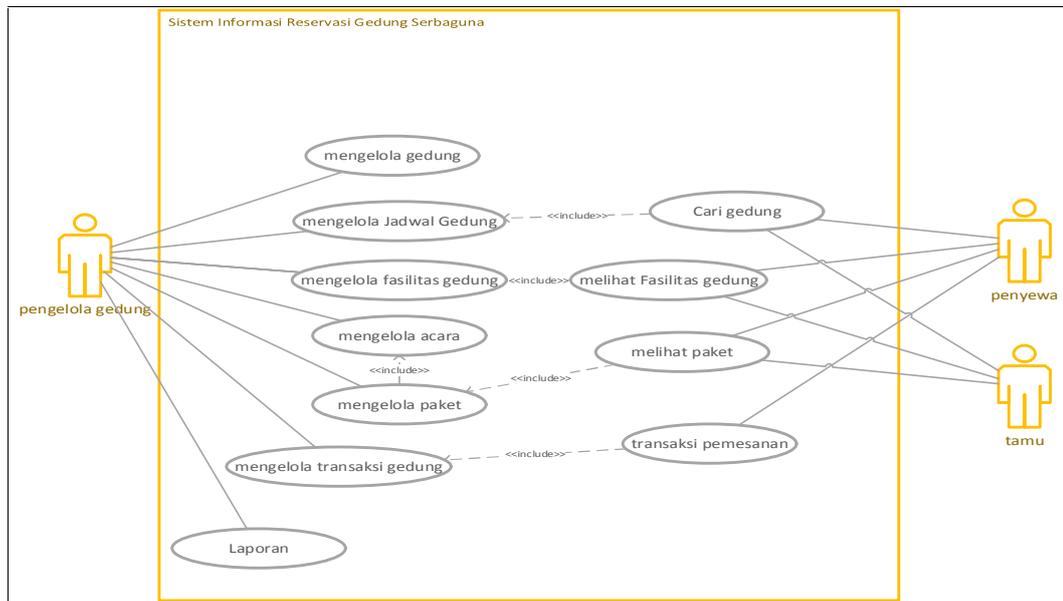
Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan permodelan. Adapun permodelan yang dipakai adalah *unified modeling language* (UML) dikarenakan menggunakan bahasa pemrograman yang digunakan *object oriented programming* (OOP). Tahapan permodelan atau desain sistem yang dibangun dibagi menjadi 4 bagian antara lain, *Use case diagram*, *Activity diagram*, dan *Sequence diagram* dan *Class diagram* perancangan antarmuka (*interface*) pengguna sistem yang dibangun, serta perancangan *database*, yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat :

3.4.1. Perancangan Permodelan Yang Di Usulkan

Unified Modeling Language (UML) merupakan Bahasa Visual untuk Permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung, berikut adalah *Unified Modeling Language* yang diusulkan :

a. Perancangan Sistem *Use Case* Yang Diusulkan

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan semua kasus (*case*) yang akan ditangani oleh perangkat lunak beserta aktor atau pelakunya. Rancangan sistem yang diimplementasikan dalam bentuk diagram *UML (Unified Modeling Language)*. Diagram *Use Case* untuk penerapan sistem reservasi gedung serbaguna dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Reservasi Gedung

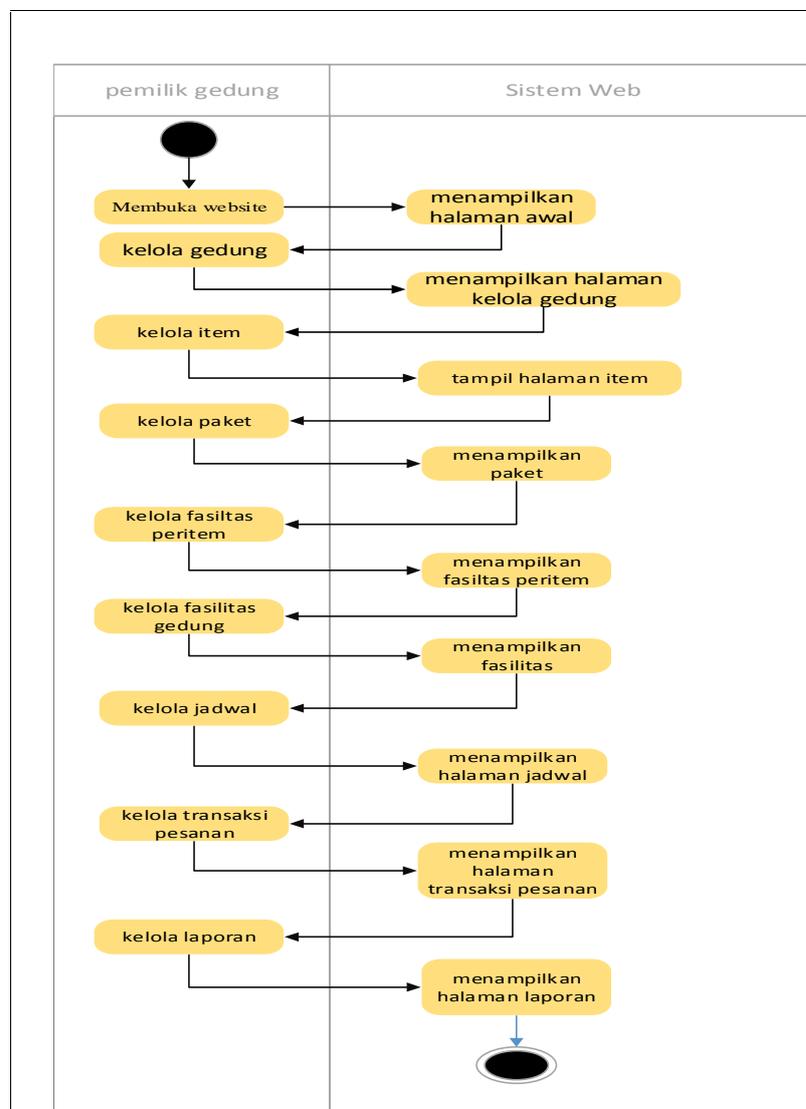
Berikut akan dijabarkan Identifikasi Aktor dalam Use case yang diusulkan dapat dilihat pada **Tabel 3.6** dibawah ini :

Tabel 3.6 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pemilik Gedung	mempunyai tanggung jawab untuk Memanajemen informasi gedung yang dikelola oleh masing-masing pemilik gedung ,antara lain yaitu kelola gedung yaitu mengenai informasi gedung. Kelola jadwal gedung untuk penyewa yang melakukan transaksi secara offline atau bertemu langsung, kelola fasilitas gedung, kelola item gedung yaitu mengelola jenis penyewaan, kelola paket gedung, kelola transaksi pemesanan melihat detail pesanan, memverifikasi pembayaran, dan pembatalan pesanan, laporan pemesanan.
2.	penyewa	mempunyai hak akses atas sistem, untuk melihat jadwal gedung, fasilitas gedung, paket gedung, dan melakukan transaksi pemesanan
3.	Tamu	Orang yang mempunyai hak akses atas sistem, untuk melihat jadwal gedung, fasilitas dan paket gedung.

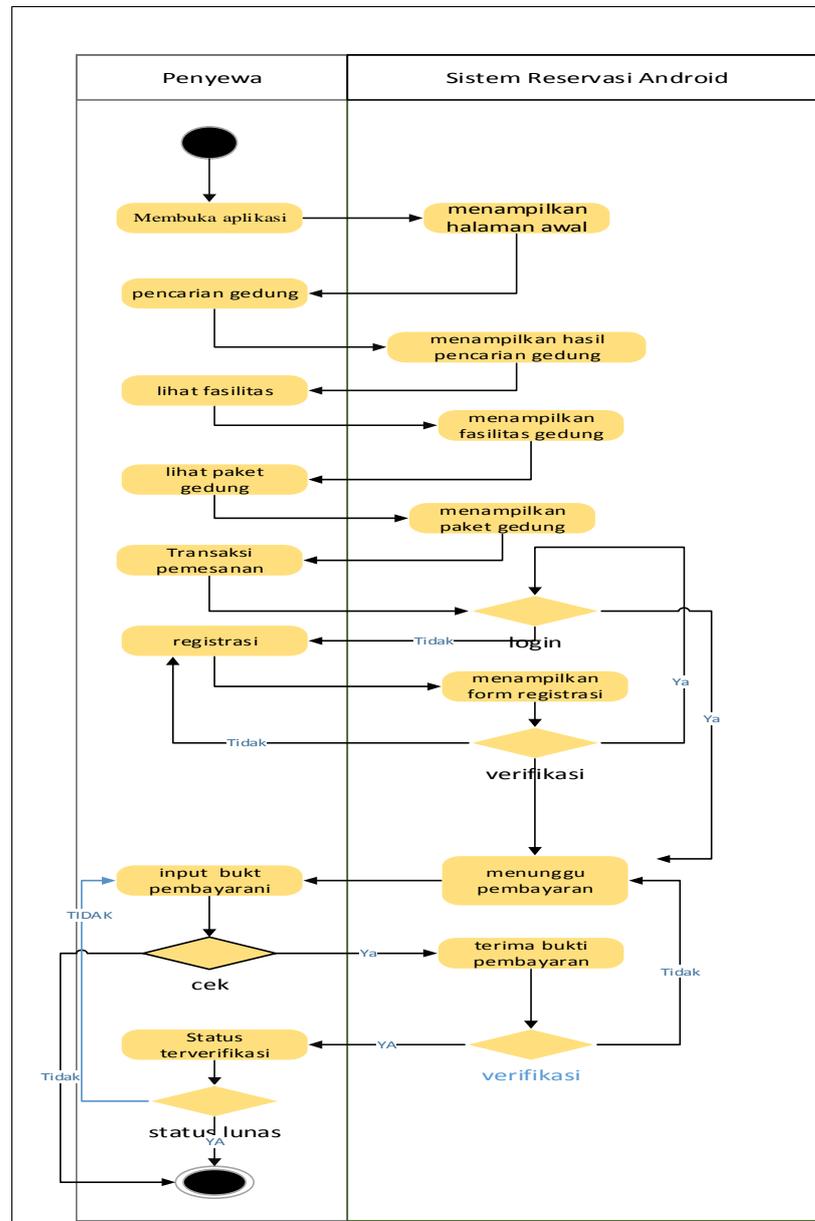
b. Activity Diagram Sistem Yang Diusulkan

Diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem kegunaan dari diagram aktivitas dalam permodelan UML yakni menunjukkan alur kerja bisnis dan diagram ini adalah tipe khusus yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini penting dalam fungsi-fungsi untuk suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek. Berikut *activity* diagram adapun diagram aktivitas yang diusulkan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.3 Activity Diagram Pemilik Gedung

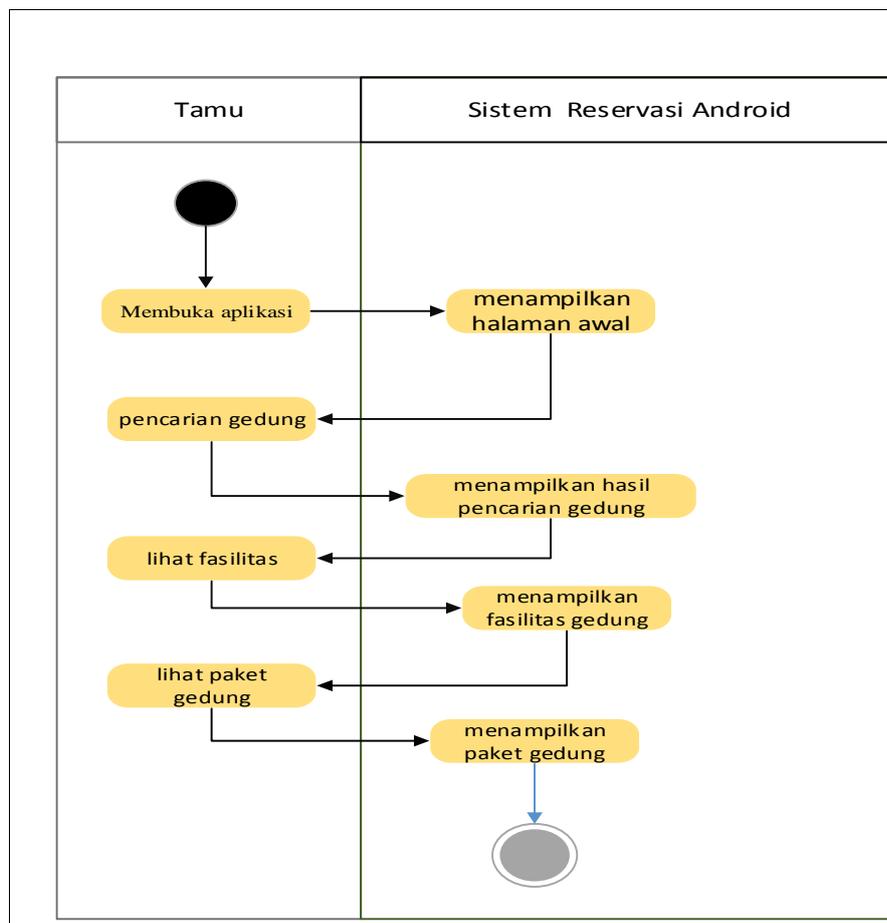
Pada Gambar 3.3 *Activity Diagram* Pemilik Gedung, setelah pemilik gedung terdaftar pada sistem maka selanjutnya pemilik gedung mengelola data gedung seperti nama gedung , nomor telepon gedung, gambar gedung ,serta no rekening pembayaran. mengelola fasilitas gedung seperti luas parkir, pendingin ruangan, ruang ganti. Dan lain-lain.selanjutnya menu kelola item gedung yaitu seperti catering, entertain, pelaminan, Serta opsi jenis penyewaan yaitu harus dengan paket atau bisa hanya menyewa gedung saja tanpa paket. Selanjutnya apabila item telah terisi, pada menu kelola paket gedung pemilik menginput data paket fasilitas untuk acara , fasilitas tersebut diambil dari data item yang telah diinputkan. Selanjutnya pada menu jadwal gedung berguna untuk menginputkan data penyewa yang memesan secara langsung datang ke gedung. Pada menu transaksi pemesanan pemilik gedung dapat melihat data pemesanan yang dilakukan penyewa detail pesanan dan memverifikasi pembayaran yang dilakukan penyewa. Selanjutnya pada menu laporan pemilik dapat melihat hasil laporan pemesanan yang telah dilakukan.



Gambar 3.4 Activity Diagram Penyewa

Pada Gambar 3.4 Activity Diagram penyewa, pada halaman utama sistem terdapat menu pencarian untuk penyewa menentukan info gedung serbaguna yang akan dicari. Kemudian sistem akan menampilkan hasil pencarian gedung yang sudah ditentukan penyewa. Kemudian penyewa akan memilih salah satu gedung dan sistem akan langsung mengarah ke menu fasilitas gedung. Setelah melihat fasilitas gedung penyewa dapat melanjutkan untuk melihat dan memilih paket fasilitas.

penyewa diharuskan melakukan login apabila ingin melakukan transaksi pemesanan sistem. Selanjutnya apabila telah melakukan pemesanan maka penyewa melakukan pembayaran lunas atau uang muka di bank yang tertera di sistem dan input bukti pembayaran untuk diverifikasi pihak pemilik gedung apakah sudah diterima atau belum, apabila penyewa melakukan pembayaran uang muka terlebih dahulu maka penyewa harus menginput lagi bukti pembayaran lunas satu bulan sebelum acara diselenggarakan.



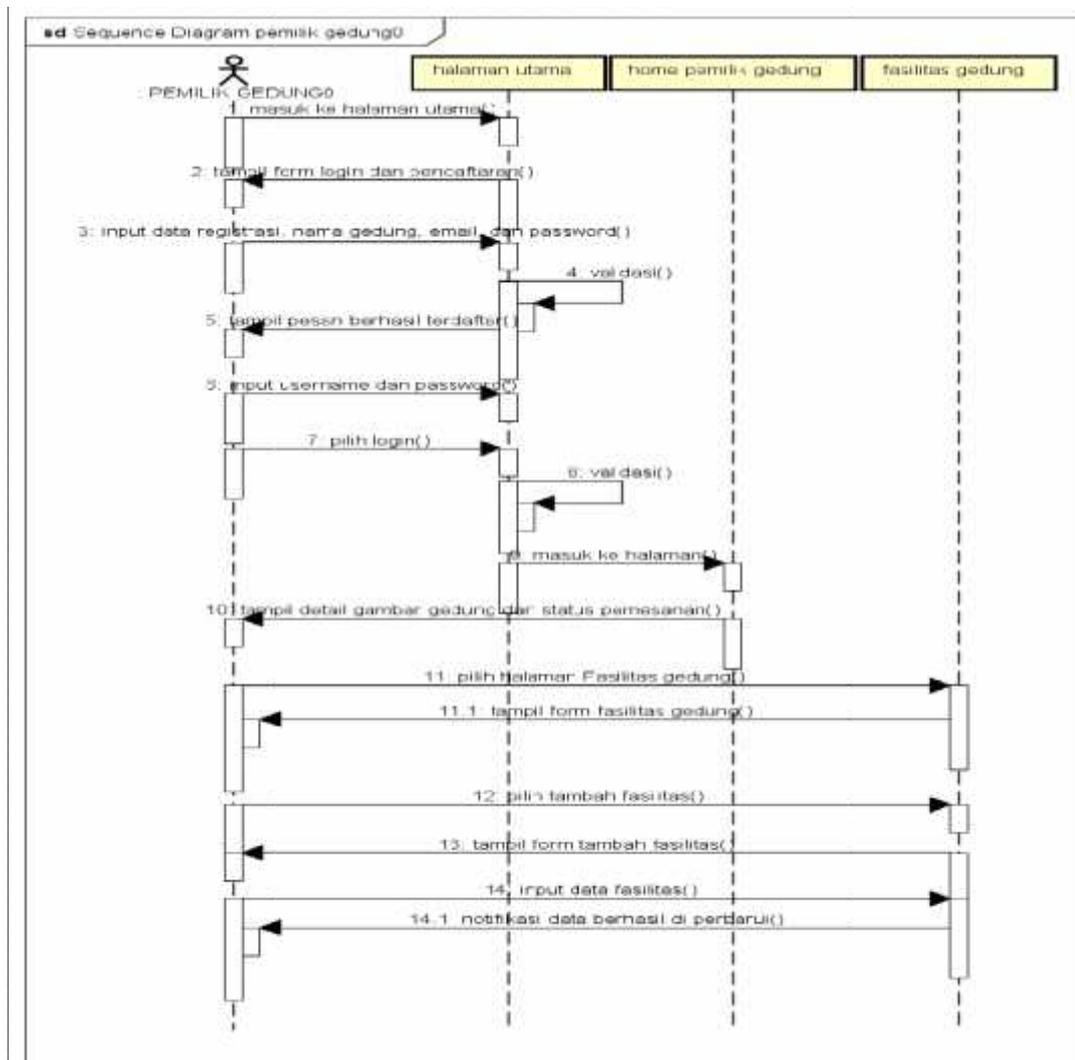
Gambar 3.5 Activity Diagram Tamu

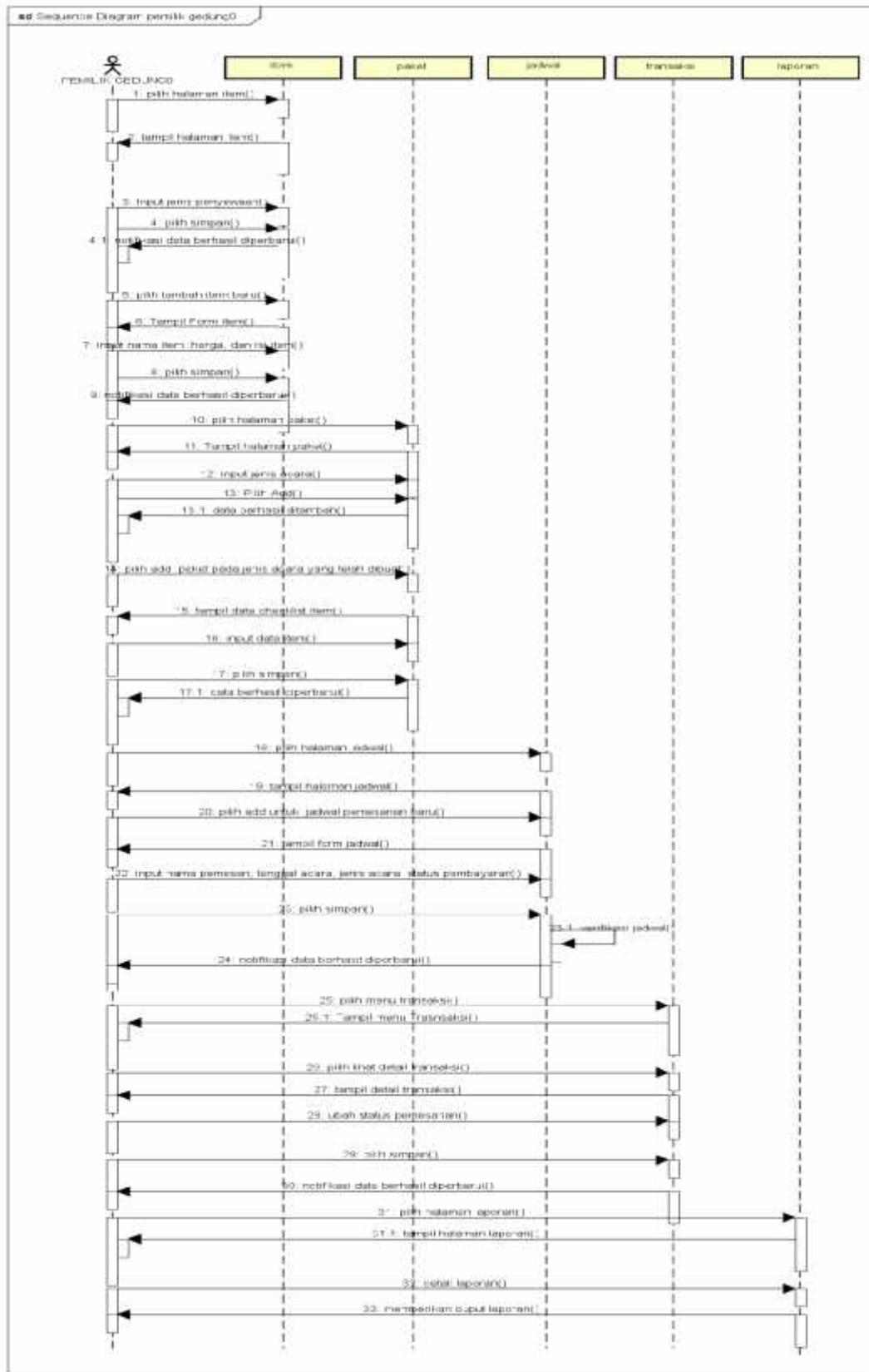
Pada Gambar 3.5 Activity Diagram Tamu, pada halaman utama sistem terdapat menu pencarian untuk tamu melihat info gedung serbaguna yang akan dicari. Kemudian sistem akan menampilkan hasil pencarian gedung yang sudah ditentukan tamu atau pengunjung sistem. Kemudian tamu bisa memilih salah satu gedung dan sistem akan langsung mengarah ke menu fasilitas gedung. Setelah

melihat fasilitas gedung tamu atau pengunjung sistem dapat melanjutkan untuk melihat paket fasilitas

c. Sequence Diagram Sistem Yang Diusulkan

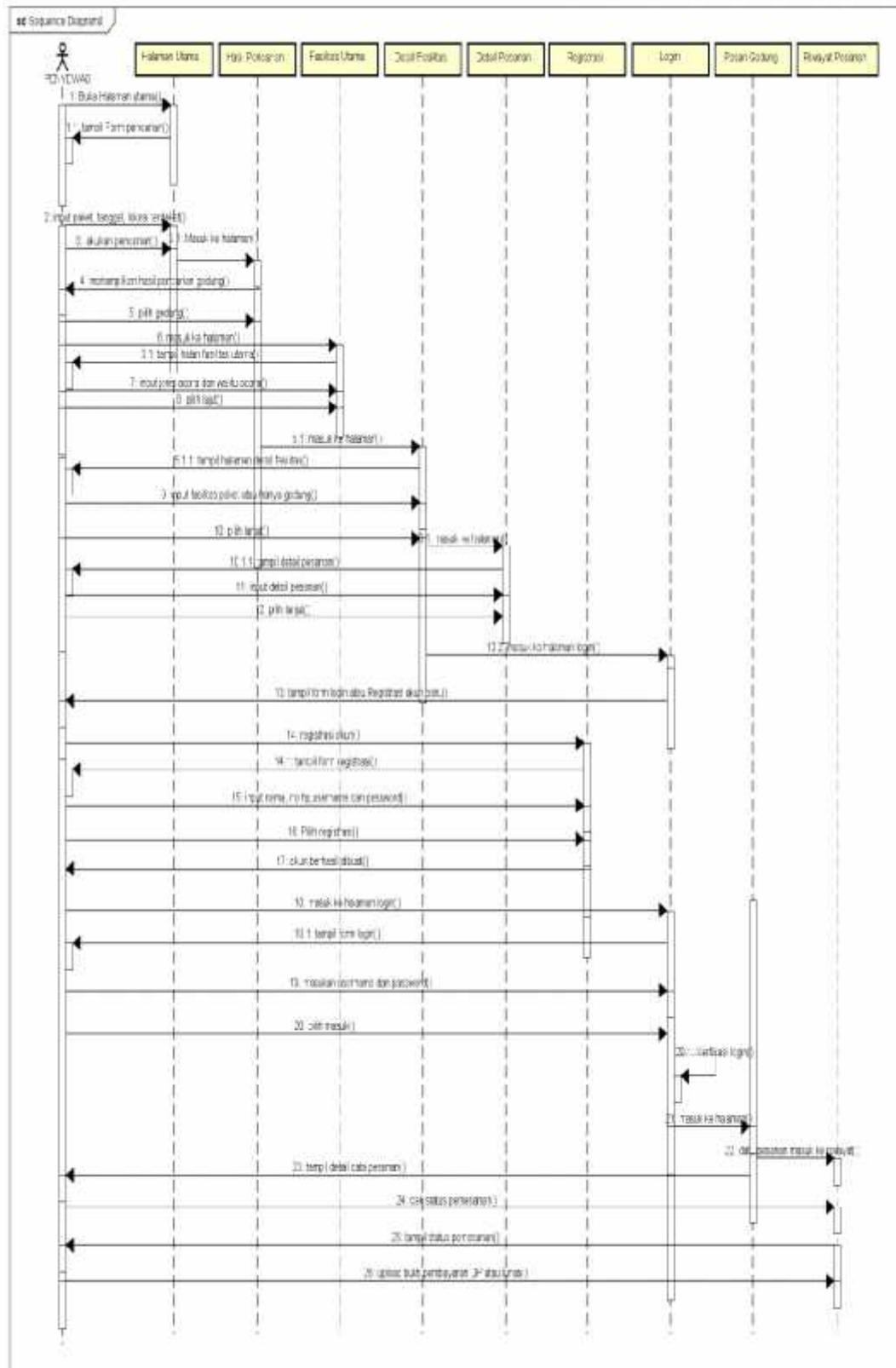
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil. Masing-masing urutan elemen diatur di dalam suatu urutan horizontal, dengan pesan yang disampaikan dibelakang dan didepan diantara elemen-elemen. Untuk *Sequence Diagram* dapat dilihat pada rancangan berikut ini :





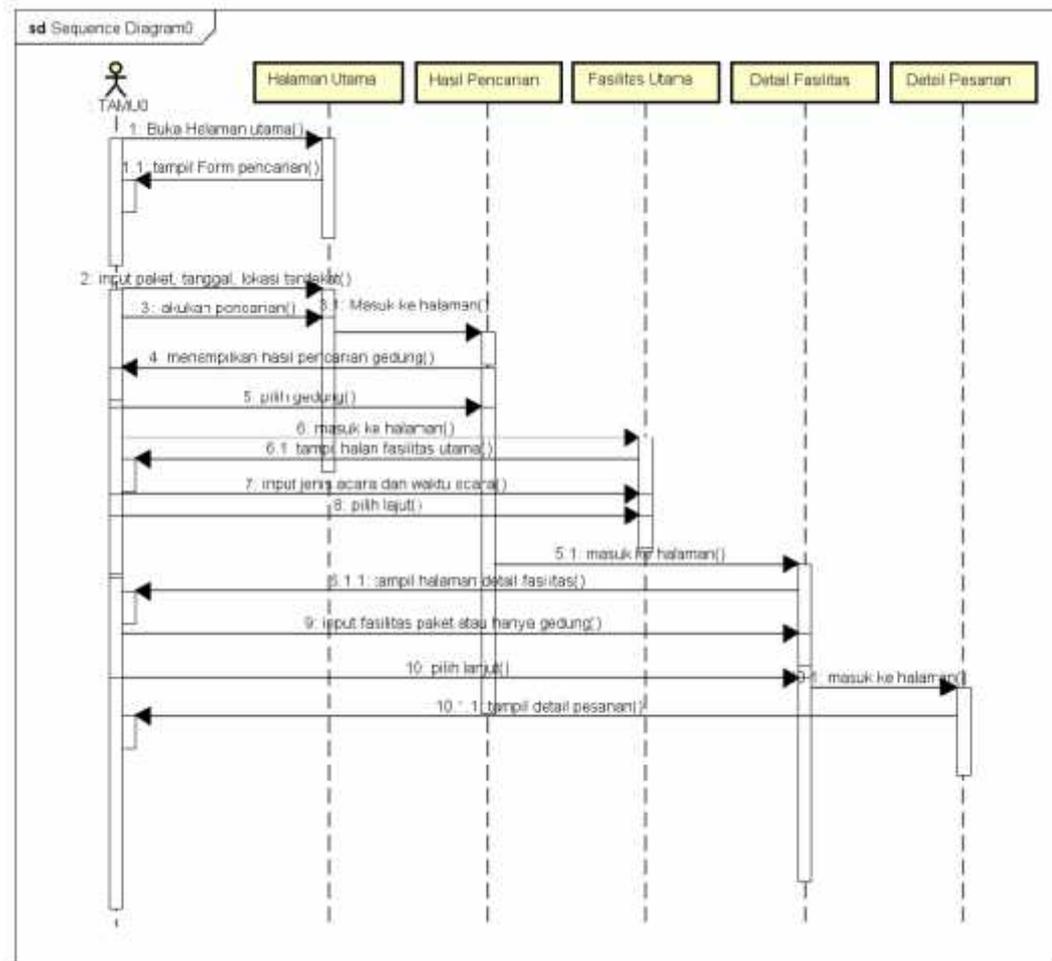
Gambar 3.7 Sequence Diagram Pemilik Gedung

Sequence diagram pada Gambar 3.7. diatas menggambarkan proses aliran pesan yang memungkinkan aktor memasuki halaman utama sistem oleh karena itu untuk melakukan penginputan data gedung aktor pemilik gedung harus terlebih dahulu terdaftar untuk bisa *login* , aktor harus mengisi nama gedung, nama pemilik gedung, *username* dan *password* pada *Halaman* registrasi. Setelah terdaftar maka pemilik gedung dapat mengakses sistem dengan cara *login* dengan mengisi *username* dan *password* pada *Halaman login*. Setelah masuk ke halaman utama pemilik dapat langsung mengisi data-data gedung pada menu fasilitas utama gedung berisikan data-data mengenai fasilitas yang ada di dalam maupun diluar gedung. Selanjutnya pada menu item yaitu berisikan data master untuk fasilitas-fasilitas paket acara, aktor dapat menambah,mengubah dan menghapus data item yang dibuat, dan juga menentukan jenis sewa yaitu harus dengan paket atau bisa hanya gedung saja. Selanjutnya pada menu paket yaitu aktor dapat membuat paket acara dari data fasilitas yang diambil dari data item yang telah diinput berupa checklist. Selanjutnya pada bagian jadwal aktor dapat menambahkan jadwal pemesanan yang dilakukan secara langsung tanpa melalui sistem. Selanjutnya pada bagian transaksi pemesanan pemilik gedung dapat melihat detail status pemesanan yang dilakukan penyewa dan memverifikasi pembayaran yang telah dilakukan penyewa. Selanjutnya pada halaman laporan pemilik gedung dapat mencetak hasil laporan dari transaksi yang telah dilakukan.



Gambar 3.8 Sequence Diagram Penyewa

Sequence diagram pada Gambar 3.8. diatas menggambarkan proses aliran pesan yang memungkinkan aktor penyewa memasuki halaman utama sistem melalui perangkat andorid pada saat pertama kali membuka penyewa akan langsung diarahkan ke Halaman pencarian berdasarkan tanggal acara dan lokasi. Kemudian sistem akan menampilkan hasil pencarian. Penyewa memilih salah satu gedung dari hasil pencarian maka Selanjutnya akan diarahkan ke halaman fasilitas gedung, pada halaman fasilitas gedung penyewa menginputkan waktu acara. Selanjutnya penyewa akan diarahkan ke halaman detail fasilitas penyewa diharuskan memilih jenis sewa, apakah hanya gedung atau harus dengan paket sesuai dengan ketentuan pemilik gedung. Selanjutnya penyewa dapat melihat detail paket yang dipilih dan memilih kategori yang diinginkan. Selanjutnya untuk melakukan pemesanan penyewa harus terlebih dahulu *login* apabila penyewa belum memiliki akun maka penyewa harus registrasi terlebih dahulu dengan menginputkan nama, no telepon, alamat, *username*, dan *password*. Setelah penyewa *login* maka transaksi pemesanan dapat dilakukan dan penyewa diarahkan untuk membayar biaya sewa uang muka ataupun lunas dengan tenggang waktu satu hari ,pembayaran di lakukan pada bank yang tertera disistem sesuai dengan akun pemilik gedung masing-masng, atau membayar cash langsung ke pemilik gedung. Selanjutnya transaksi pemesanan akan masuk ke riwayat pesanan, apabila telah melakukan pembayaran penyewa dapat mengupload bukti pembayaran agar dapat diverifikasi pemilik gedung, apabila status penyewa baru membayar uang muka, maka akan diberi tenggang waktu sebulan sebelum acara untuk melunasi pembayaran dan mengupload bukti pembayaran.

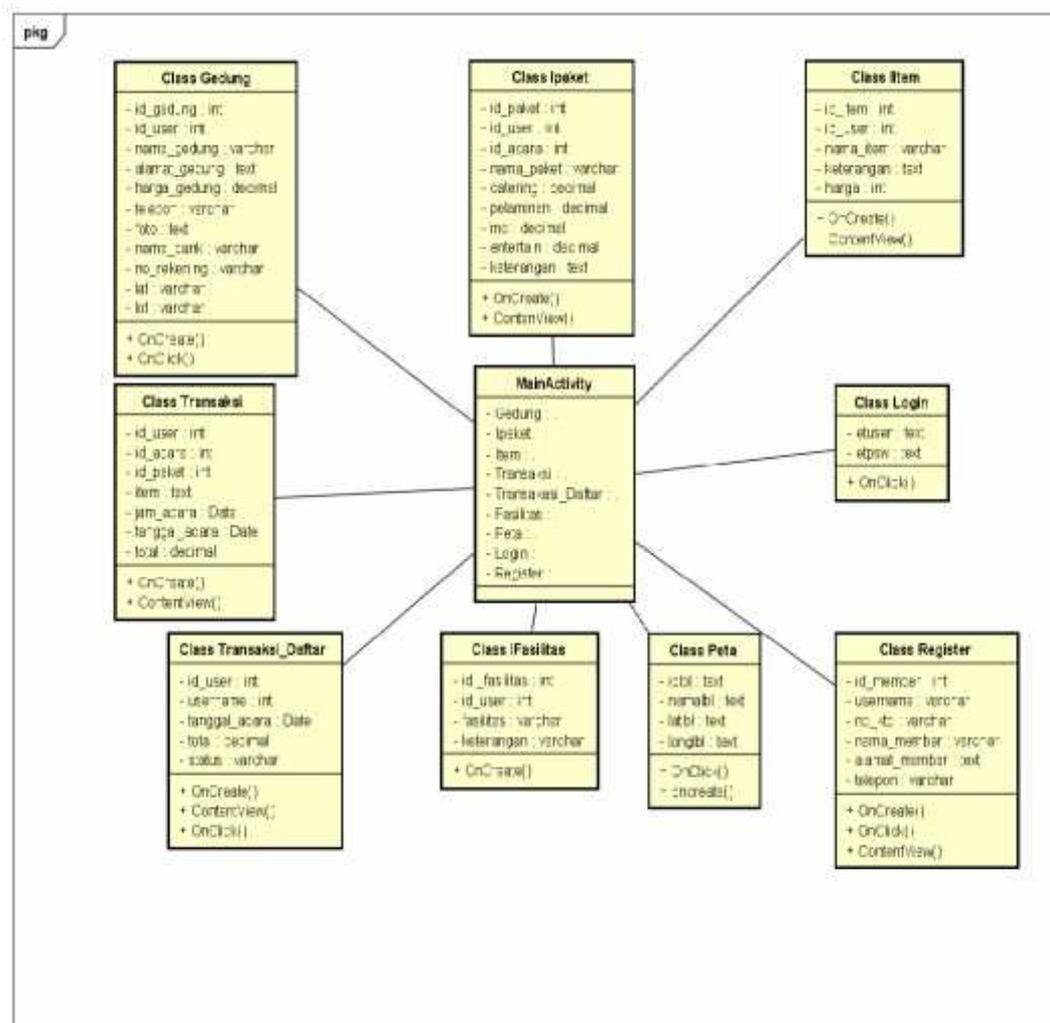


Gambar 3.9 Sequence Diagram Tamu

Sequence diagram pada Gambar 3.9. diatas menggambarkan proses aliran pesan yang memungkinkan aktor tamu memasuki halaman utama sistem melalui perangkat andorid pada saat pertama kali membuka tamu akan langsung diarahkan ke Halaman pencarian berdasarkan tanggal acara dan lokasi. Kemudian sistem akan menampilkan hasil pencarian. Tamu memilih salah satu gedung dari hasil pencarian maka Selanjutnya akan diarahkan ke halaman fasilitas gedung, pada halaman fasilitas gedung Tamu dapat menginputkan waktu acara. Selanjutnya penyewa akan diarahkan ke halaman detail fasilitas penyewa diharuskan memilih jenis sewa, apakah hanya gedung atau harus dengan paket sesuai dengan ketentuan pemilik gedung. Selanjutnya tamu dapat melihat detail paket yang dipilih.

d. Class Diagram Yang Diusulkan

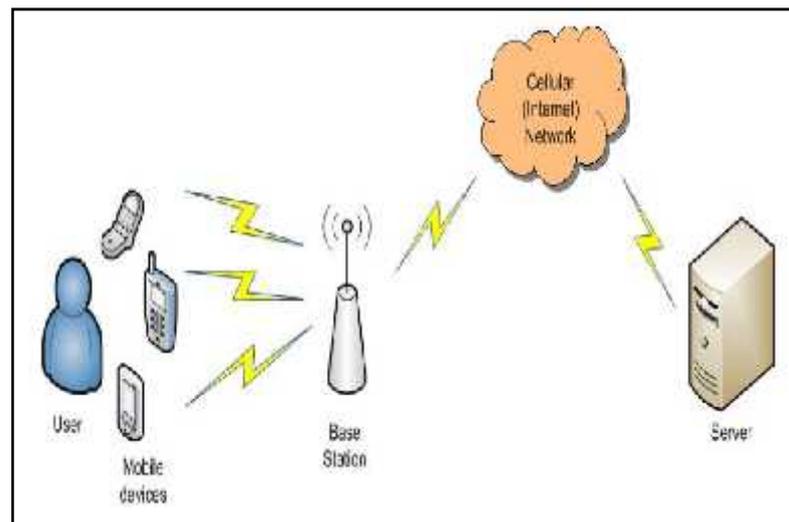
Class Diagram adalah sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class*, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class diagram* juga menjelaskan hubungan antar *class* dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar dapat saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. *Class diagram* Reservasi Gedung Serbaguna dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.9 Class Diagram Reservasi Gedung Serbaguna

3.4.2. Arsitektur Sistem Yang Diusulkan

Arsitektur sistem adalah cara bagaimana sebuah sistem yang terdiri dari network, hardware dan software distrukturkan. Arsitektur pada dasarnya menceritakan bagaimana membentuk konstruksi sebuah sistem, bagaimana setiap komponen sistem disusun, dan bagaimana semua aturan dan interface (penghubung sistem) digunakan untuk mengintegrasikan seluruh komponen yang ada tersebut. (Jurnal Teknik Informatika, Rahman C, Universitas widyatama : 2012). Jaringan pada *user* sebagai pengguna android terkoneksi *Base Station*. Frekuensi pada *base station* tergantung pada *provider* yang digunakan *user*. Lalu pada bagian *client server* juga harus terkoneksi dengan internet, sehingga aplikasi yang telah dirancang dapat berjalan dengan baik. Arsitektur sistem yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.11.

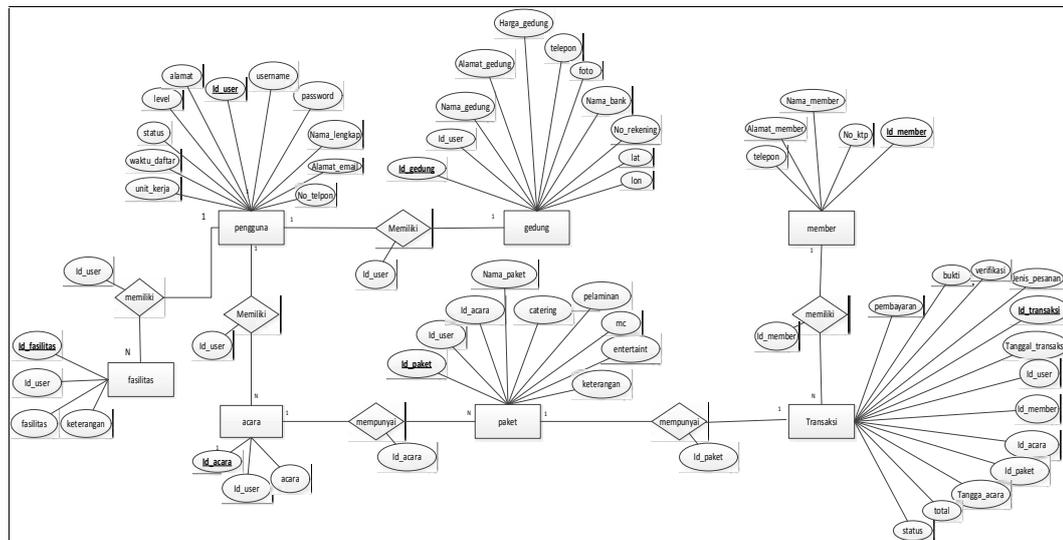


Gambar 3.11 Arsitektur Sistem

Arsitektur Sistem pada Gambar 3.11 diatas menunjukkan komunikasi antara pengguna dan server yang menggunakan *device* masing-masing melalui perangkat jaringan yang tersedia untuk menginputkan data dan mengakses informasi.

3.4.3. Perancangan *Database* Yang Diusulkan

Struktur database terdiri dari beberapa tabel yang digunakan untuk menyimpan *record-record* pada Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna. Berikut perancangan database yang diusulkan :



Gambar 3.12 ERD Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna

1. Tabel Gedung

Nama tabel : gedung

Primary Key : id_gedung

Foreign Key : id_user

Tabel gedung berfungsi untuk menyimpan semua data gedung yang akan mengakses sistem melalui *website* maupun perangkat android, data yang disimpan berupa id_gedung, id_user, nama_gedung, alamat_gedung, harga_gedung, telepon, foto, nama_bank, no_rekening, lat, lon seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.7

Tabel 3.7. Tabel Gedung

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id_gedung	Integer	11	Id_gedung <i>*Primary Key</i>
2	<i>Id_user</i>	Integer	11	<i>Id_user</i> <i>*Foreign key</i>
3	<i>Username</i>	Integer	11	Username pengguna
4	Nama_gedung	Varchar	25	Nama gedung serbaguna
5	Alamat_gedung	Text		Alamat dari gedung
6	Harga_gedung	Decimal	10,0	Harga sewa gedung
7	Telepon	Varchar	15	No telepon gedung

8	Foto	Text		Gambar dari gedung
9	Nama_bank	Varchar	75	Nama bank
10	No_rekening	varchar	75	No rekening bank gedung
11	Lat	Varchar	15	Latitude dari lokasi
12	Lon	Varchar	15	Longitud dari lokasi

2. Tabel Acara

Nama tabel : acara

Primary Key : id_acara

Foreign Key : id_user

Tabel kelola acara berfungsi untuk menyimpan semua data acara yang diinputkan oleh pemilik gedung melalui website untuk dikelola oleh pemilik gedung masing-masing data yang disimpan berupa id_acara, id_user, acara. seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.8

Tabel 3.8. Tabel acara

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id_acara	Integer	11	Id dari acara <i>*primary Key</i>
2	<i>Id_user</i>	Int	11	Id_user level pengguna <i>*Foreign key</i>
3	Acara	Varchar	75	Jenis acara dari gedung

3. Tabel Fasilitas

Nama tabel : fasilitas

Primary Key : id_fasilitas

Foreign Key : id_User

Tabel fasilitas berfungsi untuk menyimpan semua data fasilitas yang dimiliki gedung-gedung yang akan diinputkan oleh pemilik gedung melalui website. Data yang disimpan berupa id_fasilitas, id_user, fasilitas, dan keterangan seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.9

Tabel 3.9. Tabel Fasilitas

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id_fasilitas	Integer	11	Id fasilitas gedung <i>*Primary_key</i>
2	Id_user	Integer	11	Id user yang menginputkan
3	Fasilitas	Varchar	75	Fasilitas yang tersedia
4	Keterangan	Varchar	75	Keterangan dari fasilitas

4. Tabel Member

Nama tabel : member

Primary Key : id_member

Foreign Key : -

Tabel member berfungsi untuk menyimpan semua data pengguna yang akan mengakses sistem melalui *android*, data yang disimpan berupa id_member, no_ktp, nama_member, alamat_member, telepon seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.10

Tabel 3.10. Tabel member

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id_member	Integer	11	Id_member <i>*Primary Key</i>
2	username	varchar	15	Username pengguna
2	No_ktp	Varchar	75	No ktp pengguna
3	Nama_member	Varchar	75	Nama pengguna
4	Alamat_member	Text		Alamat dari pengguna
5	Telepeon	Varchar	15	No telepon dari pengguna

5. Tabel Paket

Nama tabel : paket

Primary Key : id_paket

Foreign Key : id,user, id_acara

Tabel paket berfungsi untuk menyimpan semua data paket yang akan ditampilkan untuk penyewa dan diinputkan oleh pemilik gedung melalui website,

data yang disimpan berupa *id_paket*, *id_user*, *id_acara*, *nama_paket*, *catering*, *pelaminan*, *mc*, *entertain*, *keterangan* seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.11

Tabel 3.11. Tabel Paket

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	<i>Id_paket</i>	Integer	11	<i>Id_paket</i> acara <i>*Primary key</i>
2	<i>Id_user</i>	Integer	11	<i>Id_user</i> <i>*Foreign key</i>
3	<i>Id_acara</i>	Integer	11	Id dari acara
4	<i>Nama_paket</i>	Varchar	75	Nama dari paket acara
5	<i>Catering</i>	Decimal	10,0	Harga catering
6	<i>Pelaminan</i>	Decimal	10,0	Harga pelaminan
7	<i>mc</i>	Decimal	10,0	Harga mc
8	<i>Entertain</i>	Decimal	10,0	Harga entertain
9	<i>Keterangan</i>	Text		Keterangan paket

6. Tabel Pengguna

Nama tabel : pengguna

Primary Key : *id_user*

Foreign Key : -

Tabel pengguna berfungsi untuk menyimpan semua data pengguna yang akan mengakses sistem untuk mengelola gedung serbaguna data yang disimpan berupa *id_user*, *username*, *password*, *nama_lengkap*, *no_telepon*, *unit_kerja* seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.12

Tabel 3.12. Tabel pengguna

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	<i>Id_user</i>	Integer	5	<i>Id_user</i> level <i>*Primary Key</i>
2	<i>Username</i>	Varchar	100	Username pemilik gedung
3	<i>Password</i>	Varchar	150	Password pemilik gedung
4	<i>Nama_lengkap</i>	Varchar	150	Nama pemilik gedung

No	Nama Field	Type	Size	Ket
5	Alamat_email	Varchar	150	Email gedung
6	No_telpon	Varchar	15	No telepon gedung
7	Alamat_lengkap	Text		Alamat gedung
8	Level	Varchar	20	Level pengguna
9	Status	Enum	'Y','N'	Status pengguna
10	Waktu_daftar	Datetime		Waktu daftar pengguna
11	Unit kerja	Varchar	5	Unit kerja

7. Tabel Transaksi

Nama tabel : transaksi

Primary Key : id_transaksi

Foreign Key : id_user, id_member, id_paket

Tabel transaksi berfungsi untuk menyimpan semua data transaksi yang terdapat pada gedung serbaguna data yang disimpan berupa id_transaksi, tanggal_transaksi, id_user, id_member, id_acara, id_paket, tanggal_acara, total, status, pembayaran, bukti, jenis_pesanan, verifikasi seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.13

Tabel 3.13. Tabel Transaksi

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id_transaksi	Integer	11	Id_transaksi pemesanan <i>*Primary key</i>
2	Tanggal_transaksi	Date		Tanggal pemesanan
3	Id_user	Integer	11	Id user
4	Id_member	Integer	11	Id_member arau penyewa
5	Id_acara	Integer	11	Id acara yang dipilih
6	Id_paket	Integer	11	Id paket yang dipilih
7	Tanggal_acara	Date		Tanggal acara gedung
8	Total	Decimal	10,0	Total uang yang diabayar
9	Status	Varchar	15	Status pemesanan gedung
10	Pembayaran	Decimal	10,0	Uang pembayaran

No	Nama Field	Type	Size	Ket
11	Bukti	Text		Bukti pembayaran
12	Jenis_pesanan	Varchar	8	Jenis pesanan gedung
13	Verifikasi	Varchar	15	Verifikasi pemesanan

3.4.4. Perancangan *Interface* Yang Diusulkan

1. Antar Muka *Server* Berbasis Web

Prinsip dari perancangan antarmuka yang baik adalah *user friendly*, yang memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem yang akan dibangun. Perancangan antar muka ini dibagi menjadi dua bagian yaitu Antar Muka Halaman *client* berbasis *mobile* android dan antar muka halaman administrator, pemilik gedung, dan *Server* berbasis web.

A. Desain Halaman *Login*

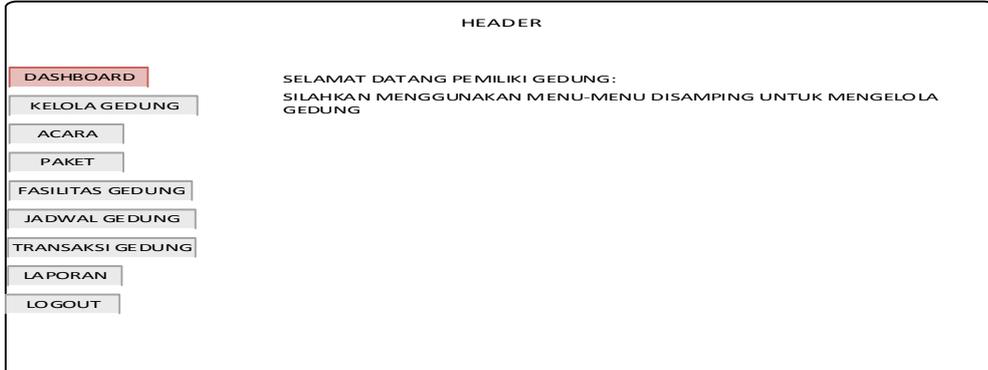
Antarmuka tampilan ini merupakan halaman login yang akan digunakan untuk user sesuai level pengguna untuk masuk kedalam sistem. Berikut adalah tampilan halaman login pengguna pada gambar dibawah ini :

Gambar 3.13. Rancangan Halaman *Login*

Pada Gambar 3.13. merupakan halaman login *verifikasi username* dan *password* untuk pengguna sistem. Adapun beberapa level pengguna yang masuk kedalam sistem ini adalah : *Administrator* yakni yang mengelola sistem tersebut sedangkan pengguna dalam sistem tersebut adalah pemilik gedung untuk mengelola data gedung mereka masing-masing.

B. Desain Halaman *Home* Pemilik Gedung

Antarmuka tampilan Halaman *Home* Pemilik Gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.18 antara lain sebagai berikut :



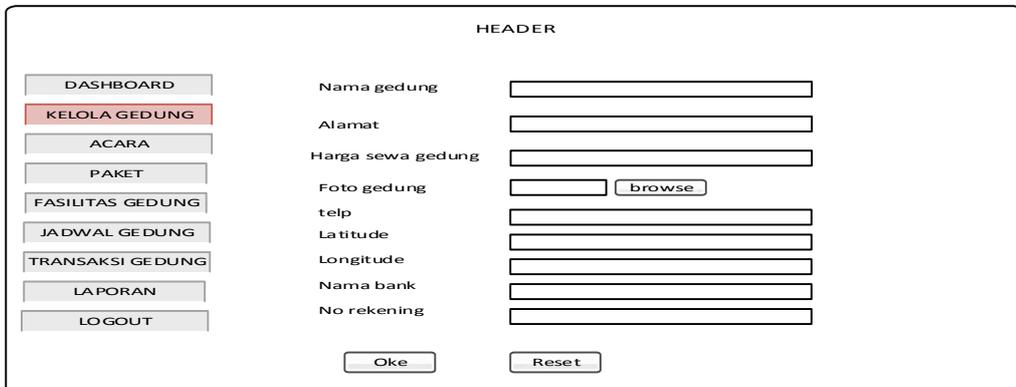
The image shows a web interface for a building owner's home page. At the top, it is labeled 'HEADER'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: DASHBOARD (highlighted in red), KELOLA GEDUNG, ACARA, PAKET, FASILITAS GEDUNG, JADWAL GEDUNG, TRANSAKSI GEDUNG, LAPORAN, and LOGOUT. On the right side, there is a welcome message: 'SELAMAT DATANG PEMILIK GEDUNG: SILAHKAN MENGGUNAKAN MENU-MENU DISAMPING UNTUK MENGELOLA GEDUNG'.

Gambar 3.18. Rancangan Halaman *Home* Pemilik Gedung

Pada Gambar 3.18. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *home* yang akan menampilkan halaman gedung pada saat pertama kali melakukan login

C. Desain Halaman kelola Gedung

Antarmuka tampilan Halaman kelola gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.19 antara lain sebagai berikut :



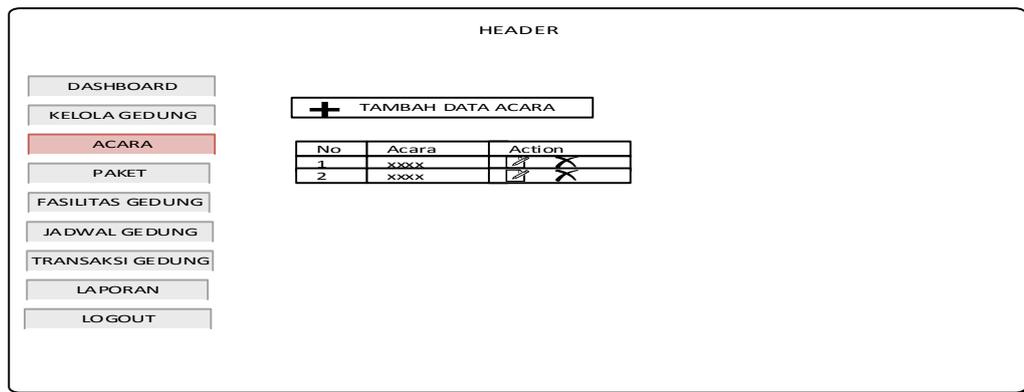
The image shows a web interface for a building management page. At the top, it is labeled 'HEADER'. On the left side, there is a vertical menu with the following items: DASHBOARD, KELOLA GEDUNG (highlighted in red), ACARA, PAKET, FASILITAS GEDUNG, JADWAL GEDUNG, TRANSAKSI GEDUNG, LAPORAN, and LOGOUT. On the right side, there is a form for adding or editing building information. The form fields are: Nama gedung, Alamat, Harga sewa gedung, Foto gedung (with a 'browse' button), telp, Latitude, Longitude, Nama bank, and No rekening. At the bottom of the form, there are 'Oke' and 'Reset' buttons.

Gambar 3.19. Rancangan Halaman Kelola Gedung

Pada Gambar 3.19. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman kelola gedung yang akan menampilkan inputan informasi dari gedung serbaguna.

D. Desain Halaman Acara

Antarmuka tampilan Halaman Acara seperti ditampilkan pada Gambar 3.20 antara lain sebagai berikut :

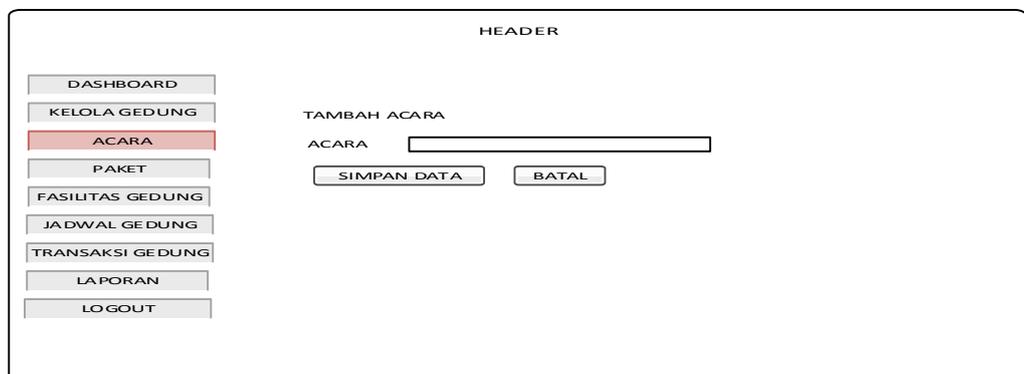


Gambar 3.20. Rancangan Halaman Acara

Pada Gambar 3.20. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman acara yang akan menampilkan jenis-jenis acara yang dimiliki gedung serbaguna yang akan digunakan untuk membuat paket suatu acara.

E. Desain Halaman Tambah Acara

Antarmuka tampilan Halaman Tambah acara seperti ditampilkan pada Gambar 3.21 antara lain sebagai berikut :



Gambar 3.21. Rancangan Halaman Tambah Acara

Pada Gambar 3.21. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman tambah acara yang akan menampilkan form untuk inputan dari acara yang tersedia.

F. Desain Halaman Paket

Antarmuka tampilan Halaman Paket seperti ditampilkan pada Gambar 3.22 antara lain sebagai berikut :

HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

+ TAMBAH DATA PAKET

No	Acara	NAMA PAKET	CATERING	PELAMINAN	MC	ENTERTAIN	TOTAL	ACTION
1	xxxx	XXXXXXX	99999999	99999999	99999999	99999999	99999999	⌂ ✕
2	xxxx	XXXXXXX	99999999	99999999	99999999	99999999	99999999	⌂ ✕

Gambar 3.22. Rancangan Halaman Paket

Pada Gambar 3.22. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Paket gedung yang akan menampilkan data data paket dari jenis acara yang telah diinputkan.

G. Desain Halaman Tambah Paket

Antarmuka tampilan Halaman tambah paket gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.23 antara lain sebagai berikut :

HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

TAMBAH DATA PAKET

ACARA

NAMA PAKET

PRE WEDDING KETERANGAN

CATERING KETERANGAN

AKAD NIKAH KETERANGAN

DOKUMENTASI KETERANGAN

RESEPSI KETERANGAN

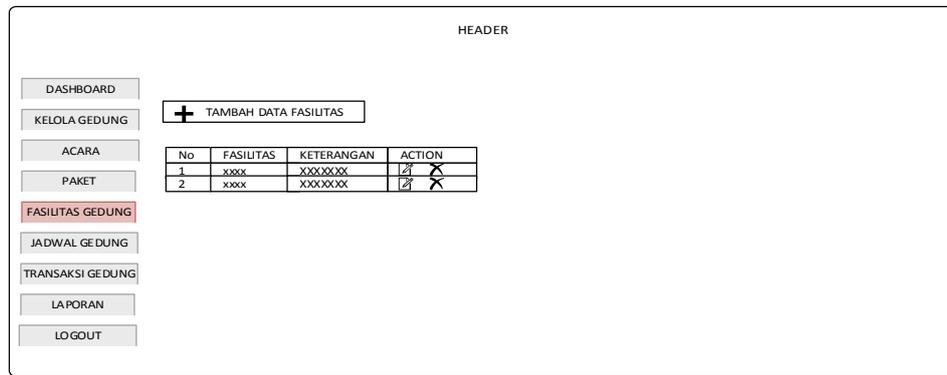
ENTERTAIN KETERANGAN

Gambar 3.23. Rancangan Halaman Tambah Paket

Pada Gambar 3.23. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman tambah paket gedung yang akan menampilkan data dari halaman item berupa checklist yang akan dipilih pemilik gedung untuk dijadikan suatu paket.

H. Desain Halaman Fasilitas Gedung

Antarmuka tampilan Halaman Fasilitas Gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.24 antara lain sebagai berikut :

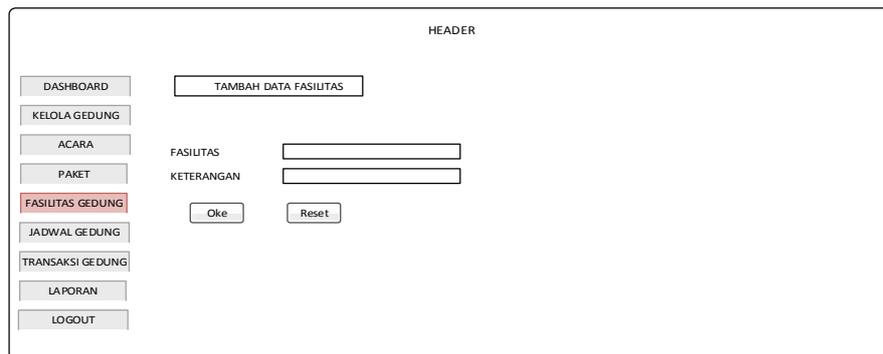


Gambar 3.24. Rancangan Halaman Fasilitas Gedung

Pada Gambar 3.24. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman fasilitas gedung yang akan menampilkan Data fasilitas gedung beserta keterangannya

I. Desain Halaman Tambah Fasilitas Gedung

Antarmuka tampilan Halaman Tambah Fasilitas Gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.25 antara lain sebagai berikut :

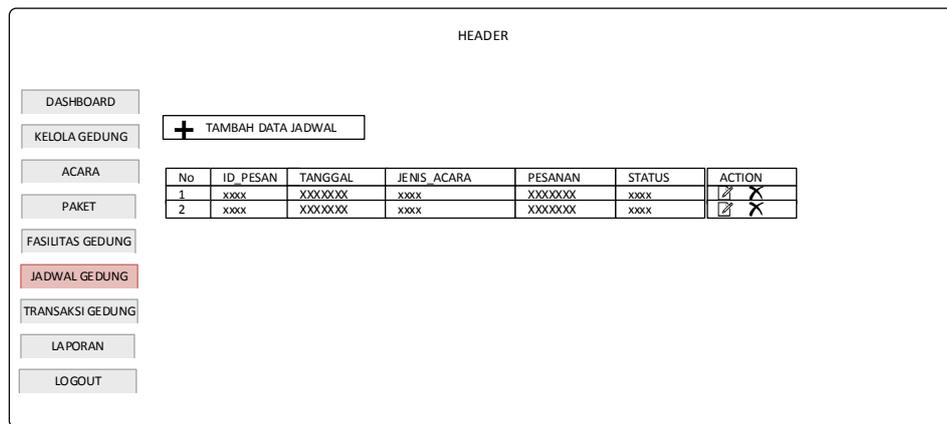


Gambar 3.25. Rancangan Halaman Tambah Fasilitas Gedung

Pada Gambar 3.25. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman form tambah fasilitas gedung inputan yang dimasukkan berupa Data fasilitas gedung beserta keterangannya

J. Desain Halaman Jadwal Gedung

Antarmuka tampilan Halaman Jadwal Gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.26 antara lain sebagai berikut :



HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG **+ TAMBAH DATA JADWAL**

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

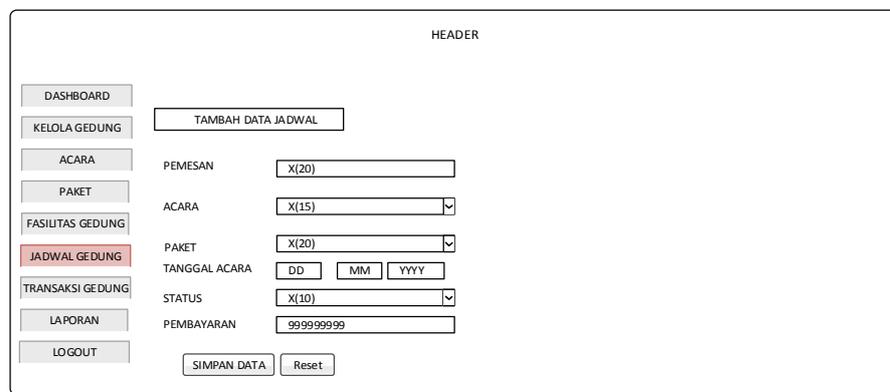
No	ID_PESAN	TANGGAL	JENIS_ACARA	PESANAN	STATUS	ACTION
1	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	 
2	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	 

Gambar 3.26. Rancangan Halaman Jadwal Gedung

Pada Gambar 3.26. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman jadwal yang akan menampilkan data pemesanan yang di lakukan secara langsung atau diluar sistem.

K. Desain Halaman Tambah Data Jadwal

Antarmuka tampilan Halaman Tambah Data Jadwal seperti ditampilkan pada Gambar 3.27 antara lain sebagai berikut :



HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG **TAMBAH DATA JADWAL**

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

PEMESAN

ACARA

PAKET

TANGGAL ACARA

STATUS

PEMBAYARAN

Gambar 3.27. Rancangan Halaman Tambah Data Jadwal

Pada Gambar 3.27. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman tambah jadwal yang akan menampilkan form untuk inputan pemesanan secara langsung data yang diinputkan berupa tanggal acara, jenis acara, nama pemesan dan status dari pembayaran pemesan.

L. Desain Halaman Transaksi

Antarmuka tampilan Halaman Transaksi seperti ditampilkan pada Gambar 3.28 antara lain sebagai berikut :

HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

No	ID_PESAN	TANGGAL	JENIS_ACARA	PESANAN	STATUS	ACTION
1	xxxx	XXXXXXXX	xxx	XXXXXXXX	xxx	
2	xxxx	XXXXXXXX	xxx	XXXXXXXX	xxx	

Gambar 3.28. Rancangan Halaman Transaksi

Pada Gambar 3.28. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Transaksi yang akan menampilkan data dari transaksi yang dilakukan penyewa secara *online* melalui sistem reservasi berbasis android, data yang ditampilkan yaitu id pesanan, tanggal, jenis acara, pemesan, dan status pembayaran .

M. Desain Halaman Transaksi Rinci

Antarmuka tampilan Halaman detail transaksi seperti ditampilkan pada Gambar 3.29 antara lain sebagai berikut :

HEADER

DASHBOARD

KELOLA GEDUNG

ACARA

PAKET

FASILITAS GEDUNG

JADWAL GEDUNG

TRANSAKSI GEDUNG

LAPORAN

LOGOUT

TRANSAKSI RINCI

PEMESAN

ALAMAT:

NO TELEPON

ACARA

PAKET YANG DIPILIH

TOTAL HARGA

TANGGAL ACARA JAM

STATUS

YANG DIBAYAR

DARI REKENING

VERIFIKASI

Gambar 3.29. Rancangan Halaman Transaksi Rinci

Pada Gambar 3.29. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman transaksi rinci yang akan menampilkan data detail dari transaksi pemesanan data yang ditampilkan yaitu nama pemesan, jenis acara, tanggal acara, paket yang dipilih dan bukti pembayaran lunas atau uang muka, pada bagian verifikasi pemilik gedung dapat mengubah status verifikasi apabila penyewa telah melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayaran.

N. Desain Halaman Laporan

Antarmuka tampilan Halaman Laporan seperti ditampilkan pada Gambar 3.30 antara lain sebagai berikut :

The screenshot shows a web interface for generating reports. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: DASHBOARD, KELOLA GEDUNG, ACARA, PAKET, FASILITAS GEDUNG, JADWAL GEDUNG, TRANSAKSI GEDUNG, LAPORAN (highlighted in red), and LOGOUT. The main content area is titled 'HEADER' and contains a form with the following elements: 'TANGGAL AWAL:' followed by three input boxes for 'dd', 'mm', and 'yy'; 'TANGGAL AKHIR:' followed by three input boxes for 'dd', 'mm', and 'yy'; and a 'CETAK' button.

Gambar 3.30. Rancangan Halaman Laporan

Pada Gambar 3.30 Pada halaman ini merupakan rancangan halaman laporan yang akan menampilkan form inputan tanggal awal dan tanggal akhir untuk mencetak laporan secara periode.

O. Desain Halaman Cetak Laporan

Antarmuka tampilan Halaman Cetak Laporan seperti ditampilkan pada Gambar 3.31 antara lain sebagai berikut :

The screenshot shows the same sidebar menu as in Gambar 3.30. The main content area is titled 'HEADER' and displays a table with the following data:

No	ID PESAN	TANGGAL	JENIS ACARA	PESANAN	STATUS	JENIS PESANAN
1	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXX
2	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXXXXXXX	xxxx	XXX

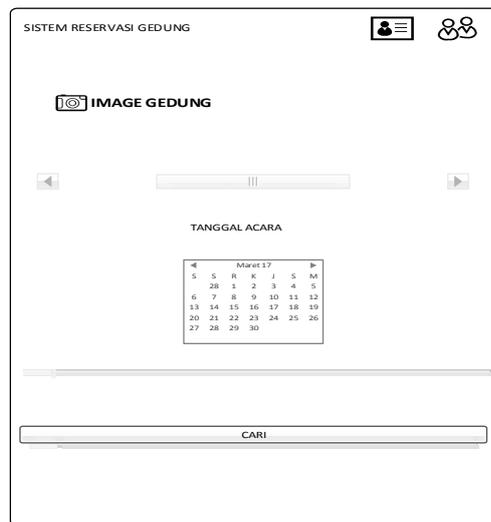
Gambar 3.31. Rancangan Halaman Cetak Laporan

Pada Gambar 3.31 Pada halaman ini merupakan rancangan halaman cetak laporan yang akan menampilkan data laporan berupa id pesanan, tanggal acara, jenis acara, pemesan, status pesanan, dan jenis pesanan.

2. Antar Muka Client Berbasis Mobile

A. Desain Halaman Utama

Antarmuka tampilan Halaman utama seperti ditampilkan pada Gambar 3.32 antara lain sebagai berikut :

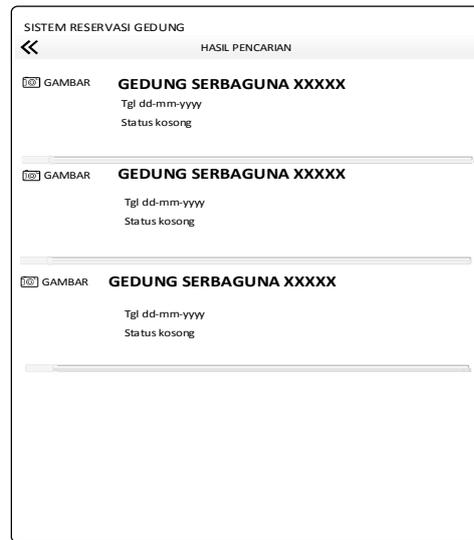


Gambar 3.32. Rancangan Halaman Utama

Pada Gambar 3.32. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman utama untuk penyewa dan tamu berbasis android yang akan menampilkan form pencarian gedung berdasarkan inputan tanggal acara yang ditentukan dari penyewa.

B. Desain Halaman Hasil Cari Gedung

Antarmuka tampilan Halaman cari gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.33 antara lain sebagai berikut :

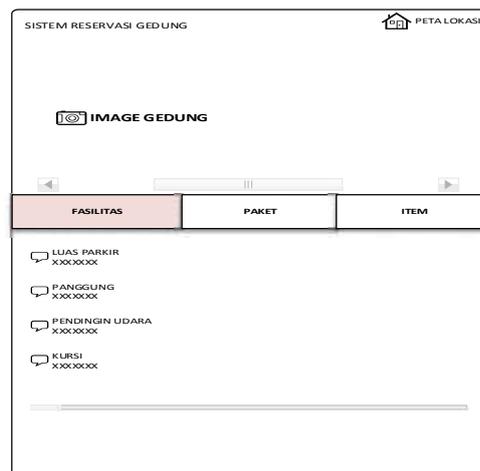


Gambar 3.33. Rancangan Halaman Hasil Pencarian

Pada Gambar 3.33. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman hasil dari pencarian jadwal gedung yang akan menampilkan data-data jadwal gedung yang ada berdasarkan inputan pencarian yang telah dilakukan sebelumnya, data yang ditampilkan berupa tanggal acara, status gedung dan nama gedung.

C. Desain Halaman Fasilitas Gedung

Antarmuka tampilan Halaman fasilitas gedung seperti ditampilkan pada Gambar 3.34 antara lain sebagai berikut :



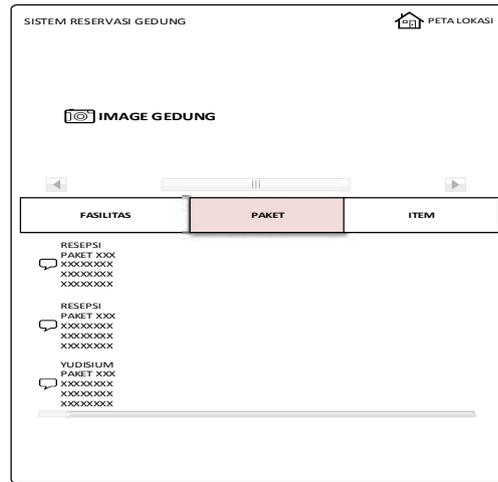
Gambar 3.34. Rancangan Halaman Fasilitas Utama

Pada Gambar 3.34. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Fasilitas utama yang akan menampilkan dari gedung serbaguna yang dipilih penyewa

berupa gambar gedung,fasilitas-fasilitas utama yang ada di gedung, dan inputan untuk pilihan acara ,dan waktu acara.

D. Desain Halaman Paket

Antarmuka tampilan Halaman paket seperti ditampilkan pada Gambar 3.35 antara lain sebagai berikut :

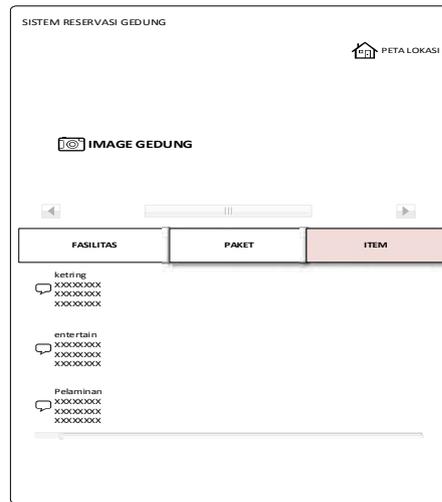


Gambar 3.35. Rancangan Halaman Paket

Pada Gambar 3.35. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman paket yang akan menampilkan data paket untuk pilhan gedung saja atau beserta dengan paket.

E. Desain Halaman Item

Antarmuka tampilan Halaman paket seperti ditampilkan pada Gambar 3.36 antara lain sebagai berikut :

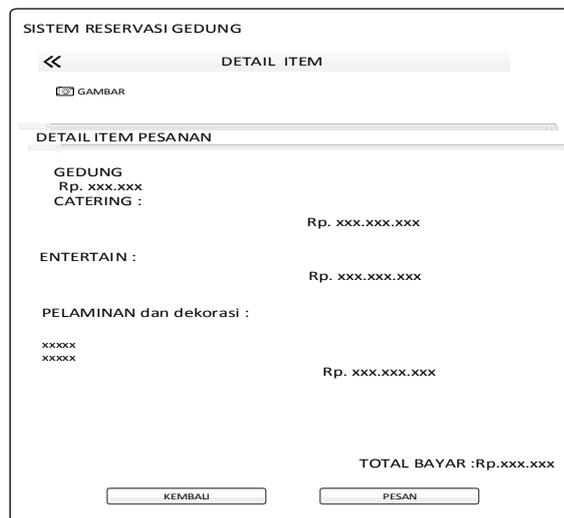


Gambar 3.36. Rancangan Halaman Item

Pada Gambar 3.36. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman item yang akan menampilkan data item dari gedung yang bisa dipilih untuk acara yang akan diselenggarakan

F. Desain Halaman Detail Item

Antarmuka tampilan Halaman detail item seperti ditampilkan pada Gambar 3.37 antara lain sebagai berikut :

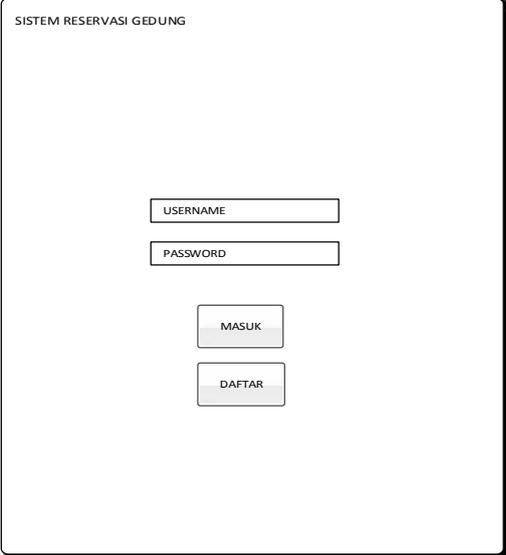


Gambar 3.37. Rancangan Halaman Detail Item

Pada Gambar 3.37. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Detail item yang dipilih berdasarkan paket pada halaman sebelumnya, data yang ditampilkan berupa form pilihan untuk item yang akan di masukan dalam pesanan.

G. Desain Halaman Login Penyewa

Antarmuka tampilan Halaman *Login* Penyewa seperti ditampilkan pada Gambar 3.38 antara lain sebagai berikut :



The image shows a login form titled "SISTEM RESERVASI GEDUNG". It contains two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD". Below these fields are two buttons: "MASUK" (Login) and "DAFTAR" (Register).

Gambar 3.38. Rancangan Halaman *Login*

Pada Gambar 3.38. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *login* untuk penyewa yang akan melakukan transaksi pemesanan, dengan memasukan username dan password yang akan divalidasi oleh sistem

H. Desain Halaman Registrasi Penyewa

Antarmuka tampilan Halaman registrasi seperti ditampilkan pada Gambar 3.39 antara lain sebagai berikut :

SISTEM RESERVASI GEDUNG

NO KTP

NAMA

ALAMAT

NO TELP

USER

PASSWORD

ULANGI PASS

Gambar 3.39. Rancangan Halaman Registrasi

Pada Gambar 3.39. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman registrasi yang akan menampilkan form registrasi berupa nama, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor handphone, *username* dan *password*.

I. Desain Halaman Pesanan

Antarmuka tampilan Halaman pesanan seperti ditampilkan pada Gambar 3.40 antara lain sebagai berikut :

SISTEM RESERVASI GEDUNG

GEDUNG SERBAGUNA XXXXX
MINGGU, DD-MM-YYYY resepsi pernikahan

SEDANG VERIFIKASI PEMBAYARAN

LIHAT STATUS PEMESANAN

Gambar 3.40. Rancangan Halaman Pesanan

Pada Gambar 3.40. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman pesanan yang akan menampilkan data pemesanan yang telah dilakukan penyewa tampilan data yang ditampilkan berupa nama gedung, tanggal acara, dan status verifikasi.

J. Desain Halaman Detail Transaksi Pemesanan

Antarmuka tampilan Halaman registrasi seperti ditampilkan pada Gambar 3.41 antara lain sebagai berikut :

SISTEM RESERVASI GEDUNG

<< DETAIL PESANAN

Rekening tujuan :
XXXXXXXX-999999999999

Dari rekening

total

Status pembayaran :
xxxxx

AWAL

Gambar 3.41. Rancangan Halaman Detail Transaksi Pemesanan

Pada Gambar 3.41. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman detail pesanan yang akan menampilkan data dari pemesanan yang telah dilakukan penyewa berupa data item yang dipilih dan status pembayaran, no rekening gedung dan kontak person gedung.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

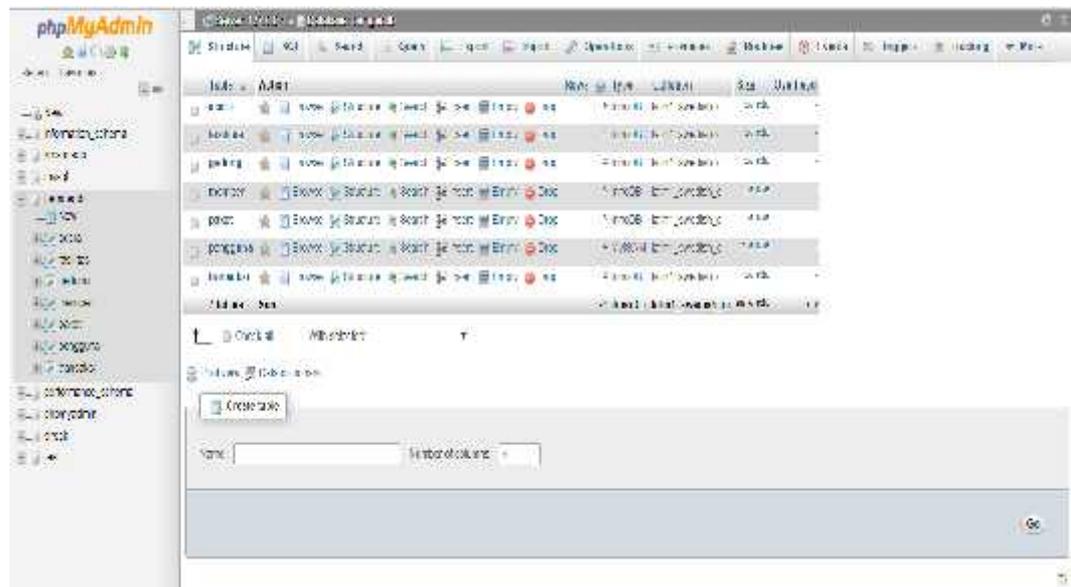
4.1 Konstruksi (*Contruccion*)

Tahapan ini digunakan untuk membangun *prototype* dan menguji-coba sistem yang dikembangkan. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai. Selanjutnya pengkodean program dan melakukan pengujian atau *testing* terhadap Sistem informasi reservasi gedung serbaguna dikota Palembang, untuk memastikan bahwa sistem dapat digunakan dan sesuai dengan hasil analisa dan desain pada tahapan sebelumnya. Ketika sistem telah berjalan dengan sesuai maka dapat diimplementasikan pada sistem yang sesungguhnya untuk proses reservasi gedung serbaguna dikota Palembang.

Sistem informasi reservasi gedung serbaguna dikota Palembang yang dibangun terdiri dari beberapa fungsi dengan tambahan fitur untuk para pengguna seperti : Sistem yang akan dibangun mampu untuk melakukan proses pemesanan secara online dengan menggunakan perangkat berbasis *mobile* Android, pada fitur yang dibangun Sistem reservasi gedung yang akan dibangun mampu untuk membandingkan harga antar gedung yang ada dan di fitur Sistem reservasi gedung yang akan dibangun mampu untuk memberikan fasilitas yang fleksibel untuk penyewa gedung seperti info paket gedung serta fasilitas setiap gedung.

4.1.1 Basisdata (*Database*) Sistem Informasi Reservasi Gedung

Database Sistem Informasi reservasi gedung serbaguna dikota Palembang menggunakan MySQL, total tabel dari *database* mencapai 7 tabel dengan pendefinisian nama 'pemgeddb' sebagai inisialisasi dari nama *database* sistem informasi reservasi gedung serbaguna, dimana setiap data yang menjadi *record* dari setiap proses pengelolaan akan ditampung ke dalam *database* yang dibuat. Tampilan 7 tabel *database* yang berisi tabel gedung, tabel fasilitas, tabel paket, tabel acara, tabel transaksi, tabel pengguna, tabel member, tabel acara, dapat dilihat pada Gambar 4.1. :



Gambar 4.1 *Layout database* sistem informasi reservasi Gedung serbaguna

1. Tabel Acara

Tabel acara dalam *database* adalah berfungsi untuk menyimpan semua data acara yang diinputkan oleh pemilik gedung melalui website untuk dikelola oleh pemilik gedung masing-masing data yang disimpan berupa *id_acara*, *id_user*, acara. seperti yang ditampilkan pada kontruksi Gambar 4.2

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_acara	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None	
3	acara	varchar(75)			No	None	

Gambar 4.2 *Layout Tabel*

2. Tabel Fasilitas

Tabel Fasilitas dalam *database* adalah berfungsi untuk menyimpan semua data fasilitas yang dimiliki gedung-gedung yang akan di inputkan oleh pemilik gedung melalui website. Data yang disimpan berupa *id_fasilitas*, *id_user*, fasilitas, dan keterangan seperti yang ditampilkan pada kontruksi Gambar 4.3

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_fasilitas	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None	
3	fasilitas	varchar(75)			No	None	
4	keterangan	varchar(75)			No	None	

Gambar 4.3 *Layout* Tabel Fasilitas

3. Table Gedung

Tabel gedung berfungsi untuk menyimpan semua data gedung yang akan mengakses sistem melalui *website* maupun perangkat android, data yang disimpan berupa *id_gedung*, *id_user*, *nama_gedung*, *alamat_gedung*, *harga_gedung*, *telepon*, *foto*, *nama_bank*, *no_rekening*, *lat*, *lon* seperti yang ditampilkan pada konstruksi Gambar 4.4

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_gedung	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None	
3	nama_gedung	varchar(75)			No	None	
4	alamat_gedung	text			No	None	
5	harga_gedung	decimal(10,0)			No	None	
6	telepon	varchar(15)			No	None	
7	foto	text			No	None	
8	nama_bank	varchar(75)			No	None	
9	no_rekening	varchar(75)			No	None	
10	lat	varchar(15)			No	None	
11	lon	varchar(15)			No	None	

Gambar 4.4 *Layout* Tabel Gedung

4. Table Member

Tabel member berfungsi untuk menyimpan semua data pengguna yang akan mengakses sistem melalui *android*, data yang disimpan berupa *id_member*, *no_ktp*, *nama_member*, *alamat_member*, *telepon* seperti yang ditampilkan pada konstruksi Gambar 4.5

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_member	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	no_ktp	varchar(5)			No	None	
3	nama_member	varchar(75)			No	None	
4	alamat_member	text			No	None	
5	telepon	varchar(15)			No	None	

Gambar 4.5 *Layout* Tabel Member

5. Table Paket

Tabel paket berfungsi untuk menyimpan semua data paket yang akan ditampilkan untuk penyewa dan diinputkan oleh pemilik gedung melalui website, data yang disimpan berupa id_paket, id_user, id_acara, nama_paket, catering, pelaminan, mc, entertain, keterangan seperti yang ditampilkan pada konstruksi Gambar 4.6

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_paket	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	id_user	int(11)			No	None	
3	id_acara	int(11)			No	None	
4	nama_paket	varchar(75)			No	None	
5	catering	decimal(10,0)			No	None	
6	pelaminan	decimal(10,0)			No	None	
7	mc	decimal(10,0)			No	None	
8	entertain	decimal(10,0)			No	None	
9	keterangan	text			No	None	

Gambar 4.6 *Layout* Tabel Paket

6. Table Pengguna

Tabel pengguna berfungsi untuk menyimpan semua data pengguna yang akan mengakses sistem untuk mengelola gedung serbaguna data yang disimpan berupa id_user, username, password, nama_lengkap, no_telepon, unit_kerja seperti yang ditampilkan pada konstruksi Gambar 4.7

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_user	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	username	varchar(100)			No	None	
3	password	varchar(150)			No	None	
4	nama_lengkap	varchar(150)			No	None	
5	alamat_email	varchar(150)			No	None	
6	no_telpon	varchar(15)			No	None	
7	alamat_lengkap	text			No	None	
8	level	varchar(20)			No	None	
9	status	enum('Y', 'N')			No	N	
10	waktu_daftar	datetime			No	None	
11	unit_kerja	varchar(5)			No	None	

Gambar 4.7 Layout Tabel Pengguna

7. Table Transaksi

Tabel transaksi berfungsi untuk menyimpan semua data transaksi yang terdapat pada gedung serbaguna data yang disimpan berupa id_transaksi, tanggal_transaksi, id_user, id_member, id_acara, id_paket, tanggal_acara, total, status, pembayaran, bukti, jenis_pesanan, verifikasi seperti yang ditampilkan pada konstruksi Gambar 4.8

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	id_transaksi	int(11)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	tanggal_transaksi	date			No	None	
3	id_user	int(11)			No	None	
4	id_member	int(11)			No	None	
5	id_acara	int(11)			No	None	
6	id_paket	int(11)			No	None	
7	tanggal_acara	date			No	None	
8	total	decimal(10,0)			No	None	
9	status	enum('Y', 'N')			No	None	
10	pembayaran	decimal(10,0)			No	None	
11	bukti	text			No	None	
12	jenis_pesanan	varchar(8)			No	None	
13	verifikasi	varchar(10)			No	None	

Gambar 4.8 Layout Tabel Transaksi

Setiap tabel memiliki relasi sesuai dengan diagram relasi entitas. Tampilan relasi antar tabel pada *database* pemeddb seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.9 :



Gambar 4.10. Antar Muka Halaman Utama

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman utama untuk penyewa dan tamu berbasis android yang akan menampilkan rekomendasi gedung dan form pencarian gedung berdasarkan inputan tanggal acara yang ditentukan dari penyewa.



Gambar 4.11 Antar Muka Halaman Hasil Pencarian

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman hasil dari pencarian gedung yang akan menampilkan data-data gedung yang ada berdasarkan inputan pencarian yang telah dilakukan sebelumnya, data yang ditampilkan berupa nama gedung, harga, dan lokasi



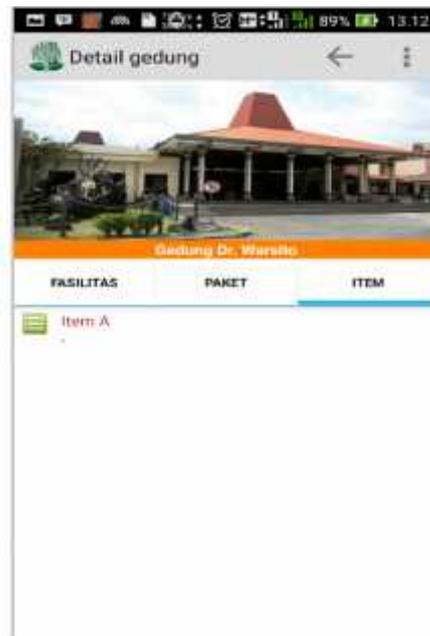
Gambar 4.12 Antar Muka Halaman Fasilitas

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Fasilitas utama yang akan menampilkan dari gedung serbaguna yang dipilih penyewa berupa gambar gedung, fasilitas-fasilitas utama yang ada di gedung.



Gambar 4.13. Antar Muka Halaman Paket

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman paket yang akan menampilkan paket yang akan dipilih penyewa.



Gambar 4.14. Antar Muka Halaman Item

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman item yang akan menampilkan item yang akan dipilih penyewa.



Gambar 4.15. Antar Muka Halaman Login

Pada Gambar 4.15. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *login* untuk penyewa yang akan melakukan transaksi pemesanan, dengan memasukan username dan password yang akan divalidasi oleh sistem.

The screenshot shows a mobile application interface for registration. At the top, there is a status bar with various icons and the time 13:12. Below the status bar is a header with a green tree icon and the word 'Register'. A red banner below the header contains the text 'Silahkan input data registrasi dengan benar!'. The main form consists of several input fields: 'No KTP', 'Nama', 'Alamat', 'Telepon', 'User', 'Password', and 'Ulangi Password'. At the bottom of the form is a grey button labeled 'Register'.

Gambar 4.16. Antar Muka Halaman Registrasi

Pada Gambar 3.39. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman registrasi yang akan menampilkan form registrasi berupa no ktp, nama, alamat, jenis kelamin, nomor handphone, *username* dan *password*

The screenshot shows a mobile application interface for reservation. At the top, there is a status bar with various icons and the time 13:13. Below the status bar is a header with a green tree icon and the word 'Reservasi'. A red banner below the header contains the text 'Silahkan input data reservasi di bawah ini!'. Below the banner is a grey box containing the text 'Gedung Dr. Warsito' and 'Jln. Bambang Utuyo Komplek Pakri No.225'. The main form consists of several input fields: 'Acara:', 'Paket:', 'Item:', and 'Tanggal acara:'. Below the 'Tanggal acara:' field is a calendar icon and the date '28/7/2017'. Below the date is a field for 'Jam' with the value '08:30 - 12:30'. At the bottom of the form is a grey button labeled 'OK'.

Gambar 4.17. Antar Muka Halaman Pemesanan

Pada Gambar 4.17. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman pemesanan yang mengharuskan penyewa untuk login terlebih dahulu lalu sistem yang akan

menampilkan form pemesanan berupa nama acara, paket, item, tanggal acara, dan jam.

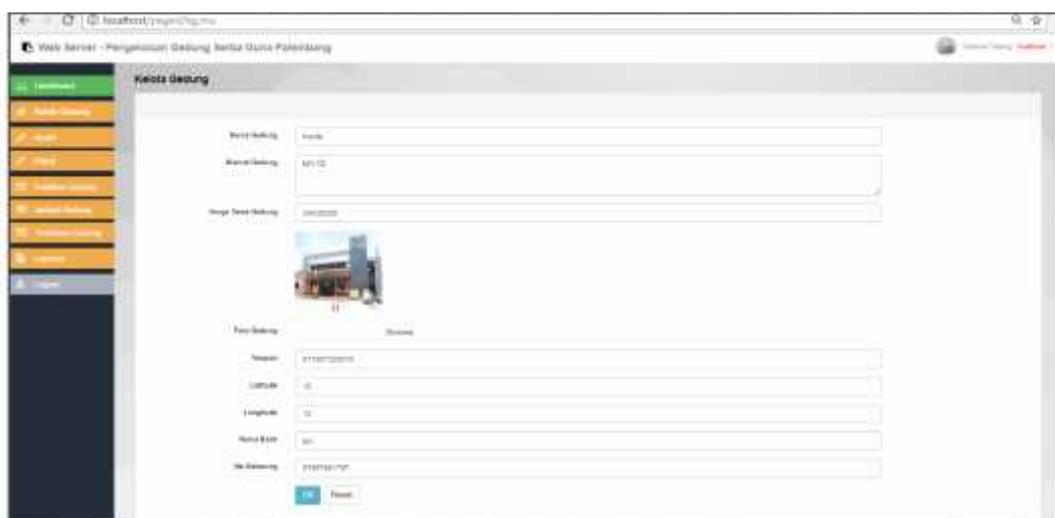


Gambar 4.18. Antar Muka Halaman Transaksi

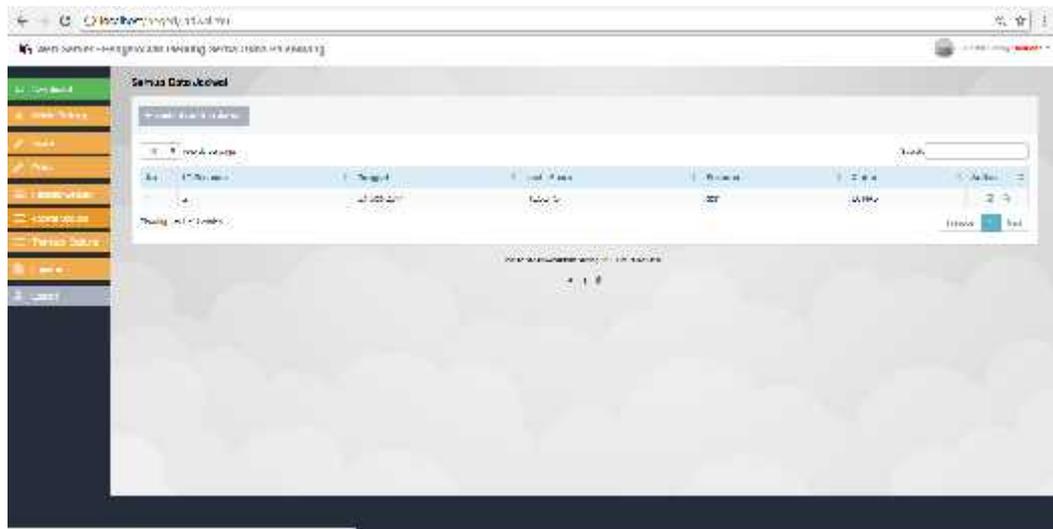
Pada Gambar 4.18. Pada halaman ini merupakan rancangan halaman transaksi pesanan yang akan menampilkan data dari pemesanan yang telah dilakukan penyewa berupa status pembayaran,

2. Antarmuka Tampilan *Back-End* Sistem informasi reservasi Gedung

Tampilan *back-end* dari sistem informasi reservasi antara lain : halaman kelola gedung

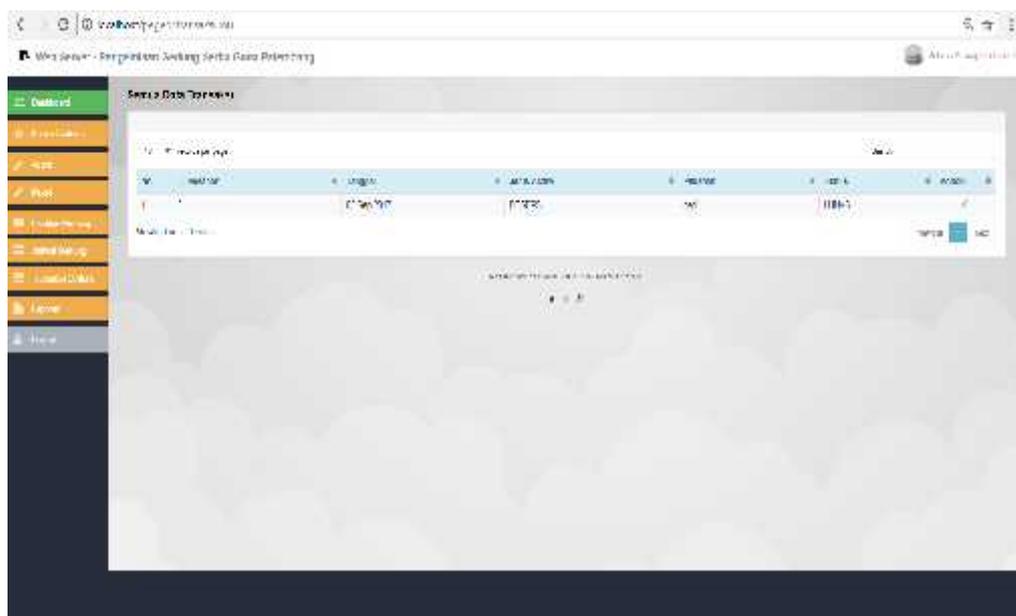


Gambar 4.19. Antar Muka halaman Kelola Gedung



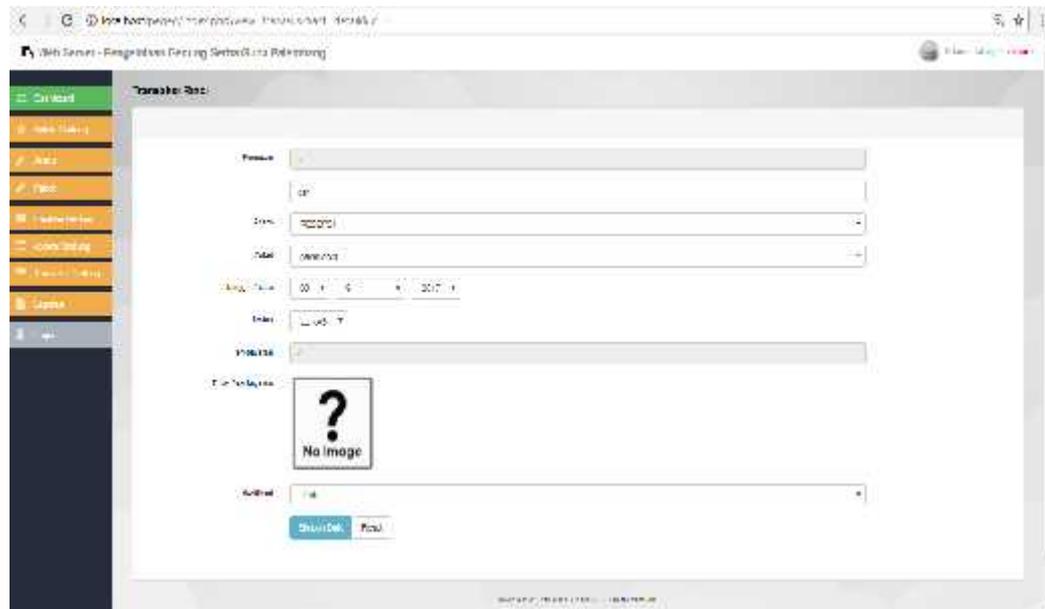
Gambar 4.22. Antar Muka halaman Jadwal Gedung

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman jadwal yang akan menampilkan data pemesanan yang di lakukan secara langsung atau diluar sistem.



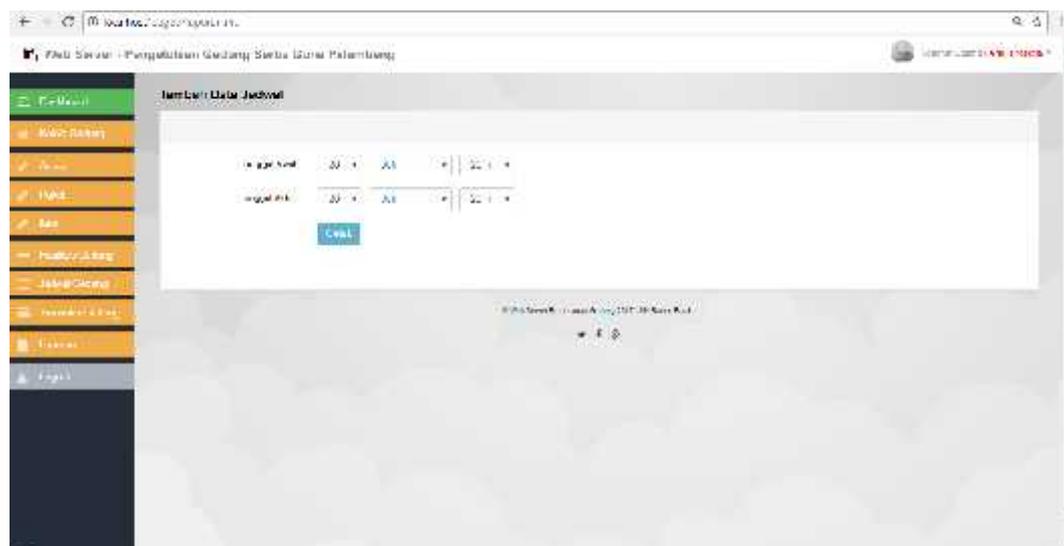
Gambar 4.23. Antar Muka Halaman Transaksi Gedung

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman Transaksi yang akan menampilkan data dari transaksi yang dilakukan penyewa secara *online* melalui sistem reservasi berbasis android, data yang ditampilkan yaitu id pesanan, tanggal, jenis acara, pemesan, dan status pembayaran



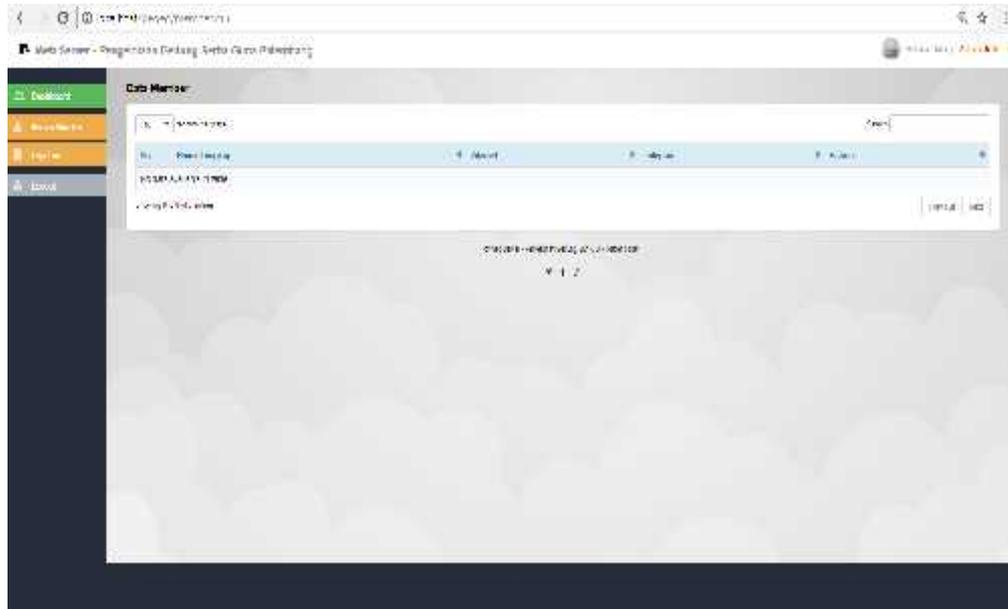
Gambar 4.24. Antar Muka Detail Transaksi

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman transaksi rinci yang akan menampilkan data detail dari transaksi pemesanan data yang ditampilkan yaitu nama pemesan, jenis acara, tanggal acara, paket yang dipilih dan gambar bukti pembayaran lunas dan uang muka, pada bagian verifikasi pemilik gedung dapat mengubah status verifikasi apabila penyewa telah melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayaran



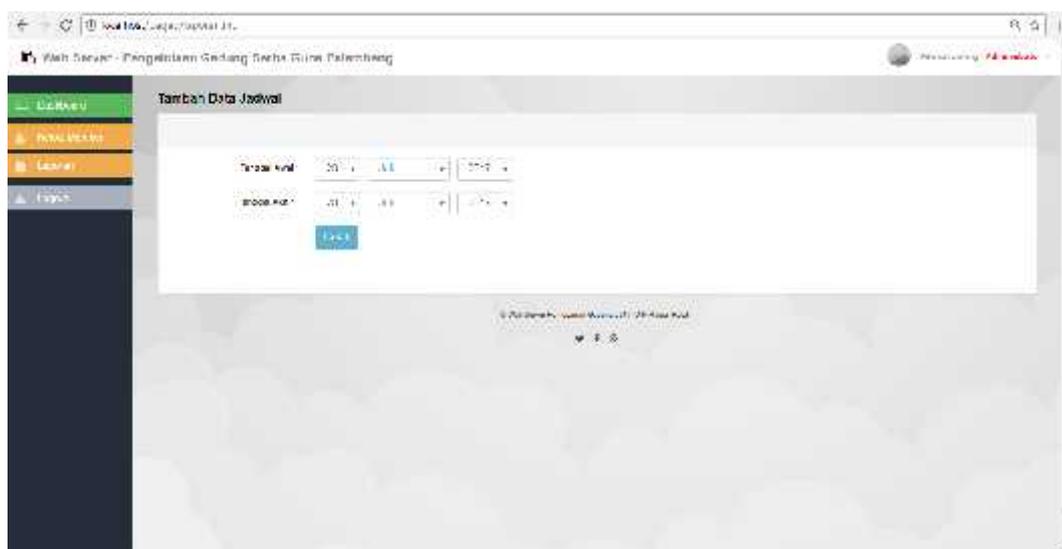
Gambar 4.25. Antar Muka Laporan Gedung Serbaguna

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman laporan yang akan menampilkan data laporan berupa id pesanan, tanggal acara, jenis acara, pemesan, status pesanan, dan jenis pesanan



Gambar 4.26. Antar Muka Kelola Member

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman home yang akan menampilkan data member pemilik gedung yang terdaftar di dalam sistem ataupun baru masuk ke dalam sistem



Gambar 4.27. Antar Muka Halaman Admin Laporan

Pada halaman ini menampilkan data laporan dari pemesanan yang dilakukan pada gedung-gedung serbaguna yang telah terdaftar.

4.2 Pengujian (*Testing*) Sistem informasi Reservasi Gedung Serbaguna

Sistem Informasi Reservasi Gedung yang akan digunakan adalah admin yang mengelola sistem sedangkan Pemilik Gedung yang mengelola Fasilitas-Fasilitas Gedung, Penyewa melihat data gedung dan memesan Gedung-gedung yang telah terdaftar dalam sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota Palembang. Sebelum sistem digunakan maka harus diuji, pengujian yang digunakan adalah Pengujian *Blackbox* agar mengetahui dan meminimalisir kesalahan pada sistem.

1. Pengujian Fungsional Sistem Informasi reservasi gedung Admin

Pengujian fungsi pada sistem dilakukan dengan mengakses setiap fungsi yang terdapat pada sistem informasi reservasi gedung serbaguna. Pengujian dimaksudkan agar meminimalisir *error* ketika sistem siap digunakan dengan menemukan kesalahan dari hasil pengujian. Hasil pengujian fungsional sistem informasi reservasi gedung serbaguna seperti yang ditampilkan pada Tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsi Sistem Informasi Reservasi Gedung Admin

No	User	Fungsi Yang Ditesting	Hasil Yang Diharapkan	Status Testing
1	Admin	Menu <i>Login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> disertai <i>form</i> input <i>login</i> pengguna.	Berhasil
2.	Admin	Menu <i>Login</i>	<i>Login</i> diproses ketika inputan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai.	Tidak sesuai
4.	Admin	Menu <i>Seting account</i>	Menampilkan halaman <i>user</i> dan ubah <i>password</i> pada saat diklik menu halaman <i>user</i> dan menu ubah <i>password</i> .	Berhasil
5.	Admin	Menu kelola member	Menampilkan halaman data member disertai tabel daftar member	Berhasil
6.	Admin	Menu kelola laporan	Menampilkan halaman data laporan setiap reservasi gedung	Berhasil

2. Pengujian Fungsi Bagian Pemilik Gedung

Pengujian fungsi yang akan diuji pada tahap ini adalah fungsi-fungsi pengguna bagian pemilik gedung dari graha66 dan tiara puspa, pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.2 Hasil Pengujian Fungsi Sistem Informasi Reservasi Pemilik Gedung

No	User	Fungsi Yang Ditesting	Hasil Yang Diharapkan	Status Testing
1	Pengelola gedung	Menu <i>Login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> disertai <i>form</i> input <i>login</i> pengguna.	Berhasil
2	Pengelola gedung	Menu <i>Login</i>	<i>Login</i> diproses ketika inputan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai.	Tidak sesuai
4.	Pengelola gedung	Menu <i>Seting account</i>	Menampilkan halaman <i>user</i> dan ubah <i>password</i> pada saat diklik menu halaman <i>user</i> dan menu ubah <i>password</i> .	Berhasil
5.	Pengelola gedung	Kelola Gedung	Menampilkan halaman gedung dan form input data gedung	Berhasil
6	Pengelola gedung	Kelola Acara	Menampilkan halaman acara dan menambah acara	Berhasil
7.	Pengelola gedung	Acara	Menampilkan data acara berupa tabel daftar jenis-jenis acara	Berhasil
8.	Pengelola gedung	Tambah acara	Menampilkan halaman tambah acara dan form input acara	Berhasil
9	Pengelola Gedung	Edit Acara	Menampilkan halaman acara dan mengubah acara	Berhasil
10	Pengelola gedung	Paket	Menampilkan halaman paket dan tabel daftar paket	Berhasil
11	Pengelola gedung	Tambah data paket	Menampilkan halaman data paket berupa form inputan	Berhasil
12	Pengelola gedung	Edit data paket	Menampilkan halaman paket dan mengubah paket	Berhasil

No	User	Fungsi Yang Ditesting	Hasil Yang Diharapkan	Status Testing
13	Pengelola gedung	Halaman Item	Menampilkan halaman item dan tabel daftar item	Berhasil
14	Pengelola gedung	Tambah data item	Menampilkan halaman data item berupa form inputan	Berhasil
15	Pengelola gedung	Edit data item	Menampilkan halaman item dan mengubah item	Berhasil
16	Pengelola gedung	Fasilitas Gedung	Menampilkan halaman fasilitas gedung berupa nama fasilitas dan keterangan	Berhasil
17	Pengelola gedung	Tambah data fasilitas	Menampilkan halaman data fasilitas dan form inputan untuk data fasilitas	Berhasil
18	Pengelola gedung	Edit data fasilitas	Menampilkan halaman fasilitas dan mengubah mengubah	Berhasil
19	Pengelola gedung	Jadwal Gedung	Menampilkan halaman jadwal gedung data yang ditampilkan berupa informasi pemesanan	Berhasil
20	Pengelola gedung	Tambah data jadwal	Menampilkan halaman data jadwal berupa form inputan jadwal pemesanan gedung	Berhasil
21	Pengelola gedung	Edit data jadwal	Menampilkan halaman jadwal dan mengubah jadwal	Berhasil
22	Pengelola gedung	Transaksi gedung	Menampilkan halaman transaksi gedung data yang ditampilkan dari pemesanan gedung	Berhasil
23	Pengelola gedung	Transaksi rinci	Menampilkan halaman transaksi rinci berupa informasi transaksi dan form konfirmasi pemesanan	Berhasil
24	Pengelola gedung	Laporan	Menampilkan halaman laporan pemesanan gedung serbaguna	Berhasil

3. Pengujian Fungsi Bagian Penyewa

Pengujian fungsi yang akan diuji pada tahap ini adalah fungsi-fungsi pengguna penyewa gedung serbaguna, dimana bagian penyewa mengakses ke sistem melalui aplikasi android, pengujian dapat di lihat pada Tabel 4.3 :

Tabel 4.3 Hasil pengujian fungsi sistem informasi reservasi penyewa

No	User	Fungsi Yang Ditesting	Hasil Yang Diharapkan	Status Testing
1.	Penyewa	Menu Utama	Menampilkan halaman utama disertai pencarian	Berhasil
2.	Penyewa	hasil pencarian	Menampilkan gedung-gedung kosong berdasarkan tanggal pencarian	Berhasil
3.	Penyewa	Fasilitas	Menampilkan halaman fasilitas gedung yang dipilih data yang ditampilkan berupa fasilitas dan keterangan	Berhasil
4	Penyewa	Paket	menampilkan halaman paket gedung yang dipilih data yang ditampilkan berupa paket-paket acara	Berhasil
5	Penyewa	Item	Menampilkan halaman item gedung yang dipilih data yang ditampilkan berupa item, keterangan dan harga	Berhasil
6	Penyewa	Menu pesan gedung	Melakukan pemesanan tanpa melakukan login terlebih dahulu	Tidak sesuai
7	Penyewa	Menu lokasi gedung	Menampilkan lokasi gedung pada google map	Berhasil
8	Penyewa	Menu Login	Menampilkan halaman login berupa form inputan username dan password	Berhasil
9	Penyewa	Menu Regsitrase	Menampilkan halaman registrasi berupa form data nama, jenis kelamin, alamat,no telepon , username, password	Berhasil

No	User	Fungsi Yang Ditesting	Hasil Yang Diharapkan	Status Testing
10	Penyewa	Menu pesan gedung	Melakukan pemesanan tanpa melakukan login terlebih dahulu	Tidak sesuai
11	Penyewa	Menu Item	Menampilkan halaman item berupa data item yang akan dipilih	Berhasil
12	Penyewa	Daftar pesanan	Menampilkan halaman pesanan berupa data history pemesanan untuk melihat status pesanan	Berhasil

4.3 Penyerahan (*Deployment*) Sistem informasi Reservasi Gedung Serbaguna

Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan. Sistem yang telah melalui tahapan pengujian selanjutnya akan diserahkan agar dapat diimplementasikan dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Tahapan penyerahan dilakukan secara langsung terhadap unit terkait sebagai lokasi penelitian. Detail penyerahan sistem informasi reservasi gedung serbaguna pada kegiatan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada **Lampiran 2**.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Sistem informasi reservasi gedung serbaguna menggunakan permodelan UML. Pada bagian *front-end* berbasis Android sedangkan pada bagian *back-end* berbasis web.
2. Penyewa dapat menampilkan gedung-gedung serbaguna yang kosong berdasarkan tanggal sehingga penyewa dapat menentukan pemesanan gedung serbaguna tanpa harus mendatangi gedung-gedung untuk mendapatkan informasi jadwal gedung .
3. Sistem yang dibangun dapat mendata transaksi pemesanan gedung yang masuk dan dengan adanya laporan setiap transaksi pemesanan berupa grafik pada bagian admin sebagai rekomendasi gedung terpopuler untuk penyewa.
4. Untuk proses pemesanan gedung penyewa dapat memilih fasilitas tambahan secara fleksibel dengan memilih item-item tambahan yang diinginkan penyewa.

5.2. Saran

Beberapa saran dan pertimbangan dari hasil penelitian untuk pengembangan lebih lanjut atas sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini dapat dikembangkan dengan mencantumkan undangan digital terutama pada sisi konten pemesan gedung bagi penyewa.
2. Sistem ini dapat dikembangkan dengan mendeteksi lokasi gedung yang terdekat pada saat penyewa ingin memesan gedung.
3. Mengembangkan sistem dengan melengkapai fitur-fitur yang ada hingga fungsi yang diperlukan sehingga sistem dapat terintegrasi dan implementasi terbaru.
4. Sistem ini diharapkan dapat dikembangkan dengan perangkat *mobile* berbasis iOS sehingga menjadi *Multiplatform*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-mahly, Jalaluddin dan Jalaluddin As-Syuti., *Tafsir Jalalain.*, Jakarta : Penerbit : Al-Haramain Jaya Indonesia., 2007.
- Astuti, Yuli., Perancangan Aplikasi Reservasi Ruang Kelas Di Pengajaran STMIK Amikom Yogyakarta, Jurnal ISSN : 2302-3805, Januari 2013.
- Andreswari, Desi, Dkk., Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Gedung Serbaguna Di kota Bengkulu Dengan Menggunakan Metode *Smart* Berbasis Android. Jurnal Rekursif Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Bengkulu Vol. 4 No.1 ISSN : 2303-0755, Maret 2016.
- Bastaman, Fauzi Reza., Perancangan Aplikasi Penyewa Sarana Dan Prasarana Disekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Garut, Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut ISSN : 2302-7339 Vol. 12 No. 1 2015.
- Hanum, Nurlaila Harini, Analisis Sistem *Reservation* UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Berdasarkan Teori Kualitas *MC Call*, Skripsi Prodi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Februari 2016.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari *Pemrograman Web.*, Bandung : Penerbit Informatika Bandung., 2014.
- Indrajiani., "*Database System*"., Jakarta : Penerbit : PT.Elex Media Komputindo Jakarta., 2014.
- Jogiyanto., "*Analisis& Desain Sistem Informasi pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*"., Yogyakarta : Penerbit CV Andi Offset Yogyakarta., 2005.
- Kendal., "*Systems Analysis And Design*"., New jersey : Penerbit : Carthage Inc., 2011.
- Kurniawan, Hendra., Pengembangan Sistem Manajemen Reservasi Ruang Online Dengan *ZK Ajak Framework* Studi Kasus PT. Layang-Layang *Business Center*, Skripsi Prodi Sistem Informasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Desember 2011.
- Kopsah, Siti., Perancangan Sistem Informasi Penyewa Gedung Dan Kamar Di Monumen Diponegoro Yogyakarta, Skripsi Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Agustus 2012.
- Listia, Windy Tristia., Gedung Serba Guna Bina Nusantara
- Munir., "*Manajemen Proyek Perangkat Lunak*"., Bandung : Penerbit : Upi Press Bandung., 2015.

- Sari, Komala Siska, Dkk., Aplikasi Reservasi Gedung Serbaguna Perusahaan Umum Bulog (GSG Perum Bulog) Berbasis *Web*, Jurnal Prodi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom. Januari 2016.
- Sidik Betha., “*Pemrograman Web dan PHP*”., Bandung : Penerbit Informatika Bandung., 2014.
- Suwartono., “*Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*”., Yogyakarta : Penerbit CV Andi Offset Yogyakarta., 2014.
- Sutanto., “*Menerima dan Memproses Reservasi*”., Yogyakarta : Penerbit Alfabeta Yogyakarta., 2010.
- Sholih., “*Analisis dan perancangan Berorientasi Obyek*”., Bandung : Penerbit CV.Muara Indah Bandung., 2010.
- Tegarden, Dennis Wixom, “*Systems Analysis & Design With UML Version 2.0*”., United States Of America : Penerbit Wiley Inc., 2012.i
- Pressman, Roger., “*Rekayasa Perangkat Lunak – Pendekatan Praktisi Edisi 7 (Buku 1)*”., Yogyakarta : Penerbit Andi., 2010.
- Wardhana, Wisnu Purwa., Perancangan Aplikasi Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Web Pada PT Garuda Indonesia, Skripsi Prodi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, Januari 2016.

LAMPIRAN

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR 080 TAHUN 2017

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

- Memandang**
1. Bahwa untuk mengikuti Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
 2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok ini, maka perlu dibantu dengan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat**
1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang system Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi.
 3. Keputusan Menteri Agama RI No. 53 Tahun 2015 tentang Organisasi dan tata kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 52 tahun 2015 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang.
 5. Keputusan Menteri Agama RI No. 27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
 6. Keputusan Menteri Agama RI No. 252 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 208 Tahun 1993.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN

- Pertama** Menunjuk adl.
- | | | |
|------------------------------------|------|---------------|
| 1. Freddy Kurniawan Wijaya, M. Eng | NIDN | 020 511 1 800 |
| 2. Eri Fadiah, M. Kom | NIDN | 021 510 8 902 |

Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama ANDI AHMAD PRASETIA
NIM/Idaman 12 34 0028 / Sistem Informasi (SI)
Semester/Tahun GANJIL / 2016 - 2017
Judul Skripsi Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna di Kota Palembang Berbasis Android.

- Kedua** Berdasarkan masa studi tanggal 11 bulan Januari Tahun 2018.
Ketiga Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

DITETAPKAN DI PALEMBANG
PADA TANGGAL 11 - 01 - 2017

REKTOR UIN RADEN FATAH PALEMBANG
DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI



MUSWADI

TEMBUSAN

1. Rektori UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ketua Jurusan KPI / SIP / Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fazy No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Email : saintek@radenfatah.ac.id website: www.saintek.radenfatah.ac.id

Nomor : B- 155 /Un.09/VIII.1/PP.009/02/2017
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Mohon Izin Penelitian
An. Andi Ahmad Prasetya

23 Februari 2017

Yth. Pimpinan Gedung Trusmi
di Palembang

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami :

Nama : ANDI AHMAD PRASETIA
NIM / Program Studi : 12540028 / Sistem Informasi
Alamat : Kertan Laut Azhar Blok 1 No. 5 Talang Kelapa
Buayutuin
Judul : Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna
Berbasis Android di Kota Palembang
Waktu Penelitian : 28 Februari s/d 28 Juni 2017
Objek Penelitian : Data fasilitas gedung, struktur organisasi dan segrah
gedung, data pemesanan gedung.

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di Instansi Lembaga Bapak, sehingga memperoleh data yang dibutuhkan.

Demikianlah harapan kami dan atas segala bantuan serta perhatian Bapak, kami harapkan terima kasih.





KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Dr. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri No. 1 KM, 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 751360 website: www.radenfatah.ac.id

BERITA ACARA

Pada Hari ini Senin Tanggal 1 Bulan Agustus Tahun 2017
bertempat di PicDe Samkel

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Dhany

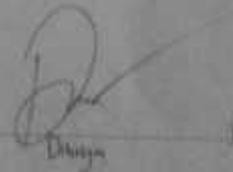
Jabatan Pengajar

No. Telepon _____

menyatakan bahwa benar telah dilaksanakan pengujian (*testing*) terhadap Reservasi Gedung Serbaguna berbasis android, dengan status sebagai pengguna dari sistem dan memberikan hasil pengujian bahwa sistem layak untuk digunakan

Demikianlah kiranya berita acara pengujian ini dibuat, agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Palembang, 2017


Dhany



KEMENTRIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Bs. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 KM. 3.5 Palembang 30126 Telp. (0711) 353360 website: www.radenfatah.ac.id

BERITA ACARA

Pada Hari ini Senin Tanggal 1 Bulan Agustus Tahun 2017
bertempat di Wifi Carya

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Roland Darmawan
Jabatan : Pengajar
No. Telepon : _____

menyatakan bahwa benar telah dilaksanakan pengujian (*testing*) terhadap Reservasi Gedung Serbaguna berbasis android, dengan status sebagai pengguna dari sistem dan memberikan hasil pengujian bahwa sistem layak untuk digunakan.

Demikianlah kiranya berita acara pengujian ini dibuat, agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Palembang, 1 Agustus 2017


(Roland Darmawan)



Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

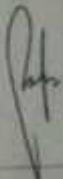
No. Prof. KH Zaenal Abidin Fikri KM.3.5

Halp. 0110.43347 Fax. 0110.23400 Website: www.uinradenfatah.ac.id Email: dakwah@uinradenfatah.ac.id

Lembar Konsultasi

NIM : 12540028
Nama : Andi Ahmad Prasetya
Program Studi : Sistem Informasi
Semester : Genap/Ganjil Tahun Akademik 2016
Judul : Sistem Informasi Reservasi Godang Serbaguna Di Kota Palembang Berbasis Android
Dosen Pembimbing : Freddy Kurnia Wijaya, M.Eng

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	15-02-2017	- Latar belakang - Alasan yang penting tepat - masalah yang terjadi, apa saja - Tujuan penelitian - kebutuhan masyarakat - Jenis Penelitian - literature review - Revisi. Perbaikan	
2	21-02-2017	- Latar belakang - bahwa bentuk sistem seperti - Metode pengembangan Sistem berbasis Perseman	
3	27-02-2017	Acc Bab 1	
4	21-03-2017	Perbaikan terhadap Metode Prototype	
5	23-03-2017	acc bab 2	

No	Tanggal	Uraian	Paraf
6	31-7-2017	- Selesaian babagan prosedur - Selesaian program Age Activity Acc bab III Acc bab IV	
7	11-08-2017	BAB V Ketiapiun Seuntun dgn RPI dan BTI	
8	18-08-2017	Acc bab V Abstrak	



Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Ses. Prof. KH Zaenal Abidin Fikri K.M.Pd.

Jlq. 0710 201041 Fax. 0710 204006 Website: <http://www.uinradenfatapalembang.ac.id>

Lembar Konsultasi

NIM : 12540028
Nama : Andi Ahmad Prasetya
Program Studi : Sistem Informasi
Semester : Genap/Ganjil Tahun Akademik 2016
Judul : Sistem Informasi Reservasi Gedung Serbaguna Di Kota Palembang Berbasis Android
Dosen Pembimbing : Evi Fadilah, M.Kom

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	18-1-2017	- Fevri linear belok - Tujuan Penelitian - Metode Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
2	19-1-2017	- Fevri linear belok - Fevri Metode wawancara	<i>[Signature]</i>
3	20-1-2017	Acc Bab 1	<i>[Signature]</i>
4	27-1-2017	Revisi Bab 2 - Tambahan gambar tentang Reservasi Gedung - Tambahkan pustaka minimal 10	<i>[Signature]</i>
5	31-1-2017	Acc Bab 2	<i>[Signature]</i>

No	Tanggal	Uraian	Paraf
6	8-5-2017	Bahan Formasi dan Uraian - Use Case - Sequence Diagram	st
7	10-5-2017	- Review Use Case - Review Tabel	st
8	2-6-2017	Acc Bab 5 - Review Program & Laporan Bab 7	st
9	16-6-2017	- Review Bab 7 dan Laporan - Review Program Laporan Teorasi / Program	st
10	12-7-2017	- Acc Bab 9 & Program	st
11	31-7-2017	Acc Android	st
12	9-8-2017	- Acc Bab 5 & Abstract Acc Ujian Lanjutan	st
13	9-8-2017	Munawar	