**PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI RUANGAN PADA POLITEKNIK POS INDONESIA**

**PROPOSAL PROYEK II**

Program Studi DIV Teknik Informatika

**Oleh**

**ADITYA RAHMAN**

**1.18.4.021**

**ECHA DWI IFANCA**

**1.18.4.022**



Usulan Pembimbing :

Roni Habibi, S.Kom., M.T.

**PROGRAM DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK POS INDONESIA**

**BANDUNG 2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI RUANGAN PADA POLITEKNIK POS INDONESIA**

**PROPOSAL PROYEK II**

Program Studi DIV Teknik Informatika

**Oleh**

|  |
| --- |
| **ADITYA RAHMAN**  **1.18.4.021**  **ECHA DWIIFANKA**  **1.18.4.022** |

Telah disetujui dan disarankan

Di Bandung pada tanggal \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Pembimbing**

**RONI HABIBI, S.KOM., M.T**.

NIK: 103.78.069

**PROPOSAL PROYEK II**

1. **Judul**

PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI RUANGAN PADA POLITEKNIK POS INDONESIA

1. **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi semakin pesat terutama dibidang informasi. Hal ini dikarenakan kebutuhan manusia yang semakin meningkat dengan pesat dan cepat, khususnya dibidang teknologi dan informasi dituntut untuk mampu memberikan suatu informasi yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Diantaranya adalah menerapkan suatu inovasi teknologi dan informasi mengenai reservasi ruangan pada kampus politeknik pos Indonesia.

Didalam area kampus perkuliahan terdapat bagiaan yang mengontrol proses bisnis yang masih berjalan kurang maksimal, yaitu proses reservasi ruangan baik untuk kegiatan UKM, ORMAWA atau KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Bagian ini disebut dengan BAAK. Dengan didukungnya teknologi dan informasi mengenai reservasi diharapkan BAAK mampu merubah wajah atau kebiasaan yang berjalan kurang baik, dilihat dari segi reservasi yang harus mengajukan bukti tertulis mengenai kegiatan apa yang harus dipakai dalam ruangan tersebut.

Untuk menanggulangi hal tersebut, pihak BAAK selaku penyedia perlu menyediakan fasilitas reservasi berbasis web secara online untuk memudahkan para konsumen. Di sisi lain, pihak BAAK mendapat keuntungan yaitu dapat dikenal dengan skala yang lebih luas. Pembuatan web yang dinamis menggunakan bahasa pemrograman antara lain Perl, ASP, PHP sampai dengan JSP.

1. **Perumusan Masalah**

Berbagai masalah menjadi latar belakang permasalahan dalam hal pembuatan perancangan aplikasi reservasi ruangan pada politeknik pos Indonesia.

1. Akses pemesanan reservasi ruangan yang harus menunggu bukti tertulis.
2. Pemesanan ruangan yang masih manual, yaitu dengan cara menemui atau datang langsung ke tempat untuk melakukan reservasi ruangan.
3. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Membuat perancangan aplikasi reservasi ruangan pada politeknik pos indonesia
2. Membuat data pendaftaran lebih ter-organisir melalui database.
3. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Membantu perusahaan untuk mengubah sistem pemesanan yang telah

berjalan secara manual menjadi suatu sistem pemesanan yang terkomputerisasi.

2. Memberikan suatu kemudahan kepada konsumen dalam memesan tiket travel.

1. **Keaslian Penelitian**

Penelitan yang kami lakukan sebenarnya berawal dari sebuah diskusi dan sebuah kesepakatan dari kami. Menurut kami, penelitian ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti yang lain. Akan tetapi penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya terdapat kelemahan dan kekurangan dari aplikasi tersebut. Maka dari itu kami selaku peneliti, ingin meneliti kembali dan ingin memperbaiki aplikasi yang telah diteliti tersebut menjadi aplikasi yang lebih baik lagi.

1. **Landasan Teori**

**Website**

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara atau film.

**HTML**

Sesuai dengan namanya yaitu Hyper Text Markup Language maka dokumen HTML, terdiri dari tanda-tanda (Markup) untuk menandai perintah-perintahnya. Tag HTML biasanya tag-tag berpasangan yang ditandai dengan symbol lebih < dan >, sedangkan ‘pasangan’ atau akhir perintah dari sebuah tag ditandai dengan tanda ‘/’ misalnya pasangan dari tag <tag> adalah </tag>.

**PHP**

PHP adalah bahasa pemograman yang berbentuk script, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan sebagai compiler.

**Adobe Photoshop**

Photoshop merupakan salah satu software pengolah gambar atau image yang dibuat oleh Adobe. Keandalan dan fasilitas yang disediakan oleh photoshop untuk pengolahan gambar dan efek-efek teks yang disediakan cukup beragam. Salah satunya untuk pembuatan hal-hal yang menyangkut masalah desain, baik manipulasi penggabungan gambar ataupun lainnya.

**Adobe Dreamwever**

Adobe Dreamwever merupakan salah satu software web editor yang paling inovatif dan lengkap dibandingkan software web editor yang lainnya. Adobe Dreamwever mendukung pemograman client slide yang terkenal, yaitu JavaScript dengan penggunaan yang sangat mudah. Selain itu makromedia dreamwever juga mendukung pemograman Script Server Slide, seperti Personal Home Page (PHP), Active Server Pages (ASP), ASP.NET, CouldFusion dan Java Server Page (JSP).

**Flowmap**

Flowmap merupakan penyajian alur suatu sistem dengan menggunakan flowxhart. Flowmap sendiri digunakan untuk merancang sistem yang akan dibangun. Dalam flowmap ini terdapat flowchart yang merupakan sinmbol-simbol yang saling berkaitan.

**DFD**

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis.

Simbol yang digunakan dalam DFD adalah sebagai berikut :  
a). Kesatuan Luar

Merupakan kesatuan lingkungan di luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

b). Arus Data

Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data ini ditunjukkan dengan simbol panah.  
  
c). Proses

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

d). Simpan data

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa:

a. Suatu file atau database di sistem komputer

b. Suatu arsip atau catatan manual

c. Suatu kotak tempat data di meja seseorang

d. Suatu tabel acuan manual

e. Suatu agenda atau buku

**MySQL**

MySQL adaalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia. MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang terbebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizernya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data.

**Basis Data**

Basis data (Database) adalah kumpulan dari bebagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. Database merupakan salah satukomponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau user.Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data .

1. **Jadwal Kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Deskripsi Kegiatan** | **2014** | | | | |
| **Okt** | **Nov** | **Des** | **Jan** | **Feb** |
| 1 | Pengajuan Proposal |  |  |  |  |  |
| 2 | Proses Bimbingan Tahap I |  |  |  |  |  |
| 3 | Pelaporan Bimbingan Tahap I |  |  |  |  |  |
| 4 | Proses Bimbingan Tahap II |  |  |  |  |  |
| 5 | Pengumpulan Draft Laporan1 |  |  |  |  |  |
| 6 | Sidang Proyek 1 |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengumpulan Distribusi CD dan Jurnal Proyek |  |  |  |  |  |

**Daftar Pustaka**

* Kadir, Abdul.2010. Belajar Membuat Website Sendiri .Jakarta: Penerbit Gramedia
* Ir.Harianto Kristanto 2004. Definisi DFD. Dasar-Dasar Database. Jakarta: Andi
* Bunafit Nugroho. I. 2009. Pemograman WEB dengan HTML. Penerbit Gramedia
* Kadir, Abdul.2010. Dasar Pemograman Web Dinamis menggunakan PHP.Yogyakarta: Andi.
* Simarmata,Janner.2009. Perancangan Basis Data. Jakarta: Andi Publisher.
* Suja, Iman. 2009. Pemograman SQL dan Database Server MySQL.Yogyakarta: Andi.
* Sukarno, Muhammad. 2012.Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL.Jakarta:Penerbit Gramedia.