**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**

**2019**

**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 DWI IFANCA**

**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.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam setiap institusi pendidikan. Tidak hanya kegiatan belajar mengajar, pada setiap institusi pendidikan salah satunya adalah pada kampus Politeknik pos Indonesia terdapat banyak sekali kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa maupun dosen misalnya kegiatan organisasi, perkuliahan, perkumpulan, seminar, sosialisasi dan masih banyak lagi. Oleh karena itu pasti dalam melakukan kegiatan-kegiatan tersebut maka diperlukan sebuah ruangan atau tempat yang akan digunakan untuk melaksanakan acara-acara tersebut.

Pada saat ini politeknik pos Indonesia memiliki banyak sekali organisasi serta ukm yang aktif didalamnya sehingga mendorong para civitas-civitas institute untuk memberikan fasilitas yang memadai bagi para mahasiswa maupun dosen untuk melaksanakan kegiatan tersebut salah satu fasilitas yang dimaksud adalah sebuah ruangan . karena ruangan dapat digunakan untuk melakukan suatu pertemuan misalnya pada kegiatan belajar mengajar ataupun kegiatan lainnya. Tetapi untuk mendapatkan ruangan tersebut para mahasiswa maupun dosen harus melakukan pemesanan ruangan tersebut pada BAAK.

Proses tersebut bisa dibilang masih dilakukan secara manual karena mahasiswa maupun dosen harus datang terlebih dahulu pada BAAK untuk menanyakan ketersediaan ruangan, sehingga proses tersebut dapat menyebabkan ketidakefisienan waktu dan menyebabkan terjadinya antrian yang dilakukan oleh mahasiswa sehingga dapat memberikan kesan tidak nyaman bagi masyarakat kampus.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka terlintas sebuah ide dengan merancang sebuah aplikasi sederhana yaitu “Perancangan Aplikasi Reservasi Ruangan pada Politeknik Pos Indonesia” sehingga dalam melakukan pemesanan ruangan tidak lagi dilakukan secara manual tetapi sudah menggunakan sistem komputerisasi dan dapat mempermudah pengguna baik itu mahasiswa maupun dosen dalam melakukan reservasi ataupun pemesanan ruangan tanpa harus datang terlebih dahulu pada BAAK, sehingga dalam proses pemesanan lebih efektif dan menghemat waktu. 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. Ketidak efesienan waktu dalam melakukan reservasi ruangan sehingga harus menunggu konfirmasi dari BAAK.
2. Proses reservasi ruangan yang masih manual.
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 BAAK untuk mengubah sistem reservasi yang telah berjalan secara manual menjadi suatu sistem reservasi yang terkomputerisasi.
2. Memberikan suatu kemudahan kepada mahasiswa dalam mereservasi ruangan pada kampus politeknik pos indonesia.
3. **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.

**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.

**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 .

**UML (Unified Modeling Language)**

UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industry untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan system piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah system

**Daftar Pustaka**

* Kadir, Abdul.2010. Belajar Membuat Website Sendiri .Jakarta: Penerbit Gramedia
* 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.
* Dharwiyanti, Sri (2003). Pengantar Unified modeling language (UML). Jurnal ilmu komputer
* Sukarno, Muhammad. 2012.Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL.Jakarta:Penerbit Gramedia.