

LAPORAN PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI TEPAT GUNA PEMESANAN HOTEL

Oleh :

Kelompok 9

Li Wei_825220054

Michael Tristan Pramono_825220071

Nicolas Phi_825220075

Khania Luiza Cahya Tuluswati_825220078

Cecillia Cherish Mardjuki_825220090



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2022

DAFTAR ISI

Cover.....	1
DAFTAR ISI.....	2
BAB I Pendahuluan.....	3
1.1.Latar Belakang.....	3
1.2.Rumusan Masalah.....	3
1.3.Tujuan Penelitian.....	4
BAB II Kajian Pustaka.....	5
2.1 Definisi hotel.....	5
2.2 Definisi c++.....	6
2.3 Definisi FlowChart.....	6
2.4 Definisi Pseudocode.....	7
BAB III Implementasi dan Pembahasan.....	8
3.1.Hasil Penelitian.....	8
3.1.1. Pseudocode.....	8
3.1.2. Flowchart.....	14
3.1.3. C++.....	16
BAB IV Kesimpulan.....	29
4.1. Kesimpulan.....	29
4.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar. Dengan adanya teknologi, kehidupan manusia sangatlah terbantu. Khususnya dalam hal penyajian informasi. Penyajian informasi haruslah tepat dan akurat. Terutama pada suatu instansi, perusahaan ataupun organisasi.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat, kebutuhan akan informasi pun sangat dibutuhkan, terutama apabila informasi yang ingin dihasilkan mengandung nilai yang akurat, tepat, dan cepat. Sehingga siapapun yang menggunakan informasi tersebut dapat mengatasi berbagai masalah dengan cepat dan tepat.

Sesuai dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, banyak perusahaan yang berlomba-lomba meningkatkan kinerja melalui sistem yang serba terkomputerisasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan tersebut. Setiap perusahaan pada umumnya memiliki tujuan untuk memperoleh laba, untuk mencapai tujuan tersebut perusahaan harus dapat menggunakan sumber daya yang dimiliki secara efektif.

Maka dari itu kami kelompok 9, membuat suatu program yang bertujuan untuk mempermudah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa penginapan yaitu hotel. Tujuan program ini dibuat guna untuk mempermudah konsumen dalam memesan hotel dan pihak hotel lebih mudah dalam me-manage data konsumen yang menginap.

1.2.Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang ingin selesaikan sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana “Hotel 9” mempermudah konsumen dalam memesan hotel?

1.2.2 Bagaimana pihak “Hotel 9” menampilkan rincian tagihan yang harus dibayar oleh konsumen?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya makalah ini yaitu untuk menjelaskan program yang kelompok kami rancang. Dan tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem yang mempermudah perusahaan dalam *me-manage* data pelanggan/penyewa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi hotel

Hotel adalah suatu bentuk bangunan, lambang, perusahaan, atau badan usaha penginapan yang menyediakan jasa akomodasi, penyedia jasa boga dan fasilitas jasa lainnya, yang ditujukan kepada masyarakat, baik yang menginap di hotel maupun yang hanya menggunakan fasilitas, properti tertentu hotel.

Menurut Sujatno (2008), hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makanan dan minuman serta lainnya bagi setiap orang yang menginap di hotel.

Menurut Sulastiyono (2011:5), hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus.

SK Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No. KM 37/PW. 340/MPPT-86 dalam Sulastiyono (2011:6), mengemukakan hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makanan dan minuman, serta jasa penunjang lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial.

Menurut Hayes, Ninemeier (Miller, 2012: p. 2), hotel adalah sebuah bangunan yang menyediakan banyak kamar tidur, yang terdapat pula banyak layanan saat berwisata.

Menurut Ninemeier (Perdue, 2005: p. 6), hotel adalah sebuah properti yang besar atau kecil, relatif murah ataupun mahal. Tamu dapat langsung mengendarai kendaraannya langsung sampai di depan pintu kamarnya, ataupun harus menggunakan beberapa tangga atau lift untuk mencapai kamar. Memungkinkan atau tidaknya untuk menyediakan

layanan makanan dan beberapa perlengkapan lain. Sebuah properti yang terdapat dilokasi jalan tol, di kota, atau pinggiran kota, ataupun di lokasi bandara

Berdasarkan definisi para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hotel adalah perusahaan jasa, sarana pendukung kegiatan pariwisata, dikelola secara profesional dan didukung oleh para tenaga kerja yang memiliki keterampilan yang baik di industri perhotelan. Perusahaan jasa tersebut biasanya ditempatkan di berbagai daerah seperti jalan tol, pinggiran kota, ataupun berdekatan bandara.

2.2 Definisi c++

C++ adalah bahasa pemrograman komputer yang di buat oleh Bjarne Stroustrup, yang merupakan perkembangan dari bahasa C dikembangkan di Bong Labs (Dennis Ritchie) pada awal tahun 1970- an, Bahasa itu diturunkan dari bahasa sebelumnya, yaitu B, Pada awalnya, bahasa tersebut dirancang sebagai bahasa pemrograman yang dijalankan pada sistem Unix, Pada perkembangannya, versi ANSI (American National Standart Institute).

Menurut Dennis Ritchie, C++ adalah bahasa pemrograman komputer yang dibuat oleh Bjarne Stroustrup, yang merupakan perkembangan dari bahasa C yang dikembangkan di Bell Labs.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa C++ adalah bahasa pemrograman komputer yang dibuat seefisien mungkin dan sebagai bahasa yang berorientasi pada objek yang memberikan struktur jelas pada program dan memungkinkan kode untuk digunakan ulang.

2.3 Definisi FlowChart

Menurut Astuti (2016), Flowchart mendeskripsikan detail sebuah proses, tahapan dan urutannya secara grafis. Flowchart berisi bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah.

Menurut Lamhot sitaurus (2015) Flowchart dapat diartikan sebagai langkah langkah penyelesaian masalah yang di tuliskan dalam suatu simbol-simbol tertentu. Diagram alir ini akan menunjukan alur di dalam program secara logika. Flowchart ini diperlukan tidak Masukkan Proses Keluaran hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai pedoman, dan sebelum komponen-komponennya dapat lebih dipahami, perlu dikomunikasikan aturan-aturan desain org chart.

2.4 Definisi Pseudocode

Menurut Lamhout sitourus (2015), Pseudocode menggunakan simbol-simbol yang sama atau menyerupai kode program dengan suatu bahasa pemrograman tertentu. Sekalipun pseudocode dikatakan sama atau mirip dengan kode program dalam bahasa pemrograman, tetapi pseudocode tidak selalu khusus atau spesifik terhadap salah satu bahasa pemrograman tertentu. Dan suatu algoritma yang disajikan dalam bentuk pseudocode dapat diubah ke dalam semua bahasa pemrograman yang ada.

BAB III

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Pseudocode

Pada bab ini pertama – tama penulis akan membahas dan menyajikan data mengenai pseudocode Aplikasi booking hotel online, sebagai berikut:

Algoritma Aplikasi_Booking_Hotel_Online

Algoritma program untuk memberikan kemudahan dalam memesan hotel secara online di Hotel 9 dengan memberikan pilihan kamar beserta harga total dalam transaksi. Array nama, lamainap, kamar, bayar berguna untuk menyimpan bobot input, variabel struct sewa, totalharga, hargaawal, lamainap bertipe integer, variabel struct looping, nama, pilihan, pilihan2, kamar bertipe char, variabel struct jeniskamar, bayar bertipe real.

1. [Deklarasi Struct]

```
Struct jeniskamar {  
  
    const double a = 250000;  
  
    const double b = 350000;  
  
    const double c = 500000;  
  
    const double d = 750000;  
  
    const double e = 900000;  
  
};
```

```
Struct sewa{  
  
    jeniskamar a;  
  
    jeniskamar b;  
  
    jeniskamar c;  
  
    jeniskamar d;
```



```

        jeniskamar e;

        int harisewa;

};

Struct looping{

        char pilihan2;

};

```

2. [Deklarasi Array]

```

CHAR nama [10][50]

INTEGER lamainap [10]

CHAR kamar [10]

DOUBLE bayar [10]

```

3. [Deklarasi Fungsi]

```

FLOAT float room_a (float harga, int harisewa)

FLOAT float room_b (float harga, int harisewa)

FLOAT float room_c (float harga, int harisewa)

FLOAT float room_d (float harga, int harisewa)

FLOAT float room_e (float harga, int harisewa)

```

VOID booking (int i)

[Deklarasi Variabel Struct dalam VOID]

STRUCT :

```

        jeniskamar jk

        sewa sk

```

3.1 [Mulai]

3.2 [Masukkan nama penyewa]

Read (nama[i])

3.3 [Masukkan lama hari menginap]

Read (sk.harisewa)

lamainap[i] = sk.harisewa

3.4 [Masukkan jenis pilihan ruangan yang diinginkan]

Read (pilihan)

Kamar[i] = pilihan

3.5 [penulisan switch case]

```
switch(pilihan){  
    case 'a' : {  
        hargaawal = jk.a * sk.harisewa;  
        totalharga = room_a (jk.a, sk.harisewa);  
        write ( ' Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. ' hargaawal)  
        write( ' total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. ' totalharga)  
        bayar[i] = totalharga;  
        break;  
    }  
    case 'b' : {  
        hargaawal = jk.b * sk.harisewa;  
        totalharga = room_b (jk.b, sk.harisewa);  
        write ( ' Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. ' hargaawal)  
        write( ' total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. ' totalharga)  
        bayar[i] = totalharga;  
        break;  
    }  
}
```

```

}

case 'c' : {

hargaawal = jk.c * sk.harisewa;

totalharga = room_c (jk.c, sk.harisewa);

write ( ' Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. ' hargaawal)

write( ' total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. ' totalharga)

bayar[i] = totalharga;

break;

}

case 'd' : {

hargaawal = jk.d * sk.harisewa;

totalharga = room_d (jk.d, sk.harisewa);

write ( ' Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. ' hargaawal)

write( ' total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. ' totalharga)

bayar[i] = totalharga;

break;

}

case 'e' : {

hargaawal = jk.e * sk.harisewa;

totalharga = room_e (jk.e, sk.harisewa);

write ( ' Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. ' hargaawal)

write( ' total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. ' totalharga)

bayar[i] = totalharga;

break;

}

```

```

        default : {
            write ( 'pilihan tidak valid' )
            bayar[i] = 0;
break;
        }

```

4. [Algoritma utama]

[Deklarasi variabel dalam algoritma utama]

STRUCT looping dlc

INTEGER I = 0

[memanggil fungsi void booking]

VOID booking (i)

[Masukkan pilihan untuk memilih apakah ingin memesan lagi atau tidak]

Read (dlc.pilihan2)

[Struktur pengulangan untuk menawarkan untuk ingin memesan lagi atau tidak]

```

while(dlc.pilihan2 == 'Y' || dlc.pilihan2 == 'y'){
    i++;
    booking (i);
    write ( 'Apakah anda ingin memesan lagi? (Y/N): ' )
    read (dlc.pilihan2)
}
if(dlc.pilihan2 == 'N' || dlc.pilihan2 == 'n'){
    write ( 'Terima Kasih sudah membeli' )
}

```

[Selesai]

Halt

Pada algoritma diatas no 1 menjelaskan deklarasi 3 struct yang akan dipakai yaitu struct jenis kamar, struct sewa, struct looping. Struct jenis kamar mempunyai 5 member yang bertipe const double yaitu a,b,c,d, dan e. Struct sewa memiliki 1 member yang bertipe integer yaitu harisewa. Struct looping memiliki 1 member yang bertipe character yaitu pilihan 2.

Setelah itu pada algoritma diatas no 2 menjelaskan deklarasi array, yaitu CHAR nama [10][50], INTEGER lamainap [10], CHAR kamar [10], dan DOUBLE bayar [10]. Nama adalah array 2 dimensi yang memiliki dua komponen 10 dan 50 yang bertipe character. Lamainap memiliki 10 komponen yang bertipe integer. Kamar memiliki 10 komponen yang bertipe character. Bayar memiliki 10 komponen yang bertipe double.

Pada algoritma di atas no 3 menjelaskan 6 fungsi yang akan dipakai yaitu fungsi room_a, room_b, room_c, room_d, room_e, dan void booking. Fungsi room a sampai room_e relatif sama yaitu untuk menghitung total harga dengan rumus sebagai berikut $\text{Total} = (\text{harga} * \text{harisewa}) + ((\text{harga} * \text{harisewa}) * \text{pajak } 10\%)$ yang dimana harga dan pajak bertipe float dan harisewa bertipe integer.

Pada algoritma di atas no 3 juga menjelaskan fungsi void booking yang berisi struct yang mempunyai 2 member struct lain yaitu jeniskamar jk dan sewa sk. Pada void booking ini kami penulis memasukkan selection dengan menggunakan switch case untuk memilih tipe kamar dan menampilkan harga awal, totalharga, dan harga sebelum diskon. Sebelum melakukan selection kami meminta user memasukkan nama pelanggan dan lama menginap.

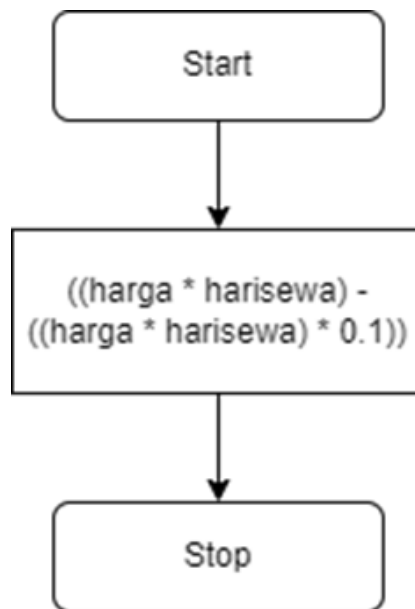
Pada algoritma di atas no 4 menjelaskan algoritma utama yang pertama – tama mendeklarasikan struct dan variabel yaitu struct looping dlc dan i = 0. Setelah itu penulis memanggil fungsi void booking yang memiliki variabel i. Lalu penulis memasukkan pilihan untuk memilih apakah ingin memesan lagi atau tidak dengan memanggil struct dlc.

Lalu pada algoritma utama ini penulis melakukan struktur pengulangan untuk menawarkan untuk ingin memesan lagi atau tidak. Menggunakan fungsi While jika mengetikkan Y/y maka akan kembali masuk ke fungsi void booking tetapi jika mengetikkan N/n akan keluar “ Terima Kasih sudah membeli”. Lalu program selesai.

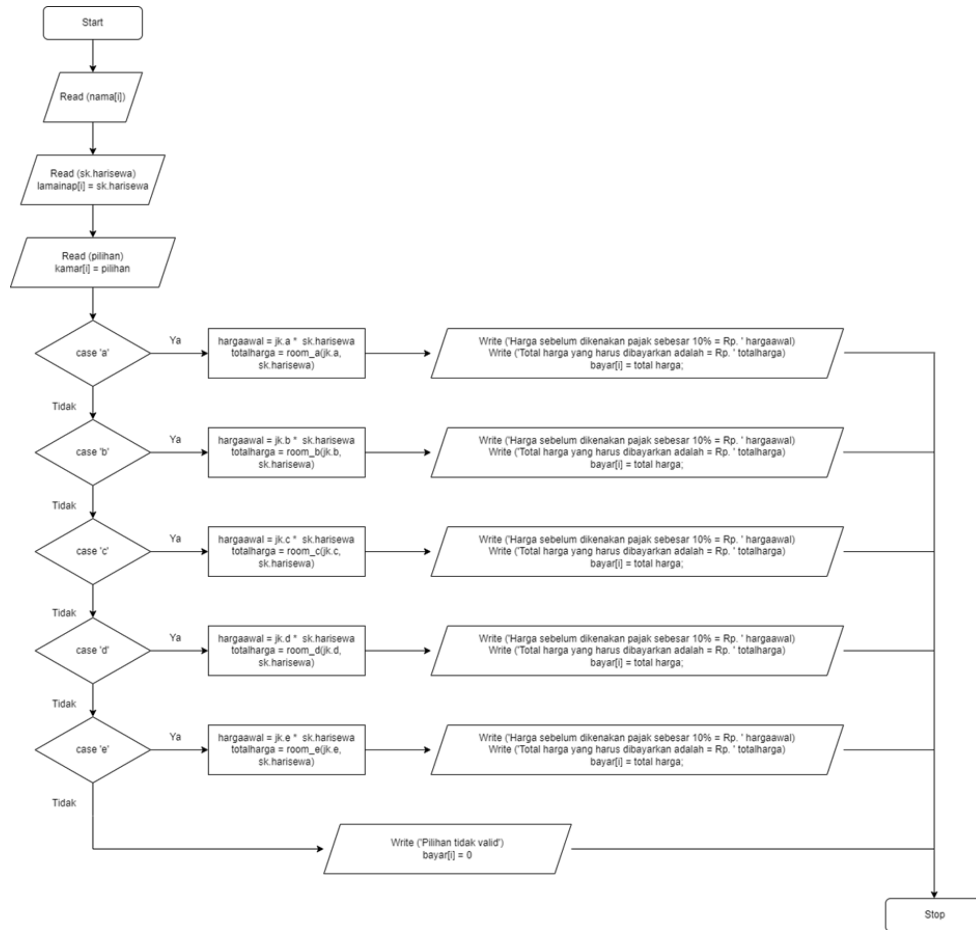
3.1.2. FlowChart

Subbab ini akan membahas dan menyajikan data mengenai Flowchart Aplikasi booking hotel online, sebagai berikut:

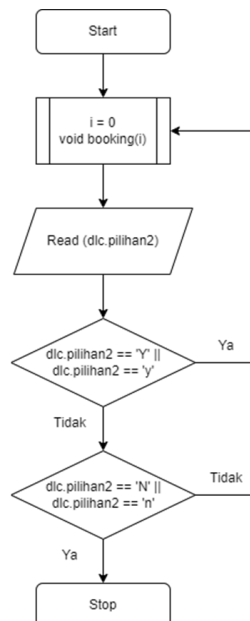
1. Float kamar



2. Void booking



3. Algoritma Utama



Pada flowchart pertama, float kamar menjelaskan perhitungan biaya menginap dengan pajak hotel sebesar 10%. Menggunakan rumus harga (harga kamar yang dipilih) dikali dengan harisewa (lama menginap), karena terdapat pajak hotel yang besarnya 10% maka hasil perhitungan sebelumnya ditambah dengan harga kali harisewa kali pajak 10 %.

Flowchart “Void Booking” menjabarkan pilihan kamar-kamar yang disediakan pihak hotel kepada penyewa/pelanggan yang ingin menyewa kamar hotel. Terdapat beberapa pilihan kamar yang disediakan dan kami menggunakan switch case untuk penyewa memilih kamar yang diinginkan. Setelah penyewa memilih kamar, maka program akan menghitung total harga dengan memanggil fungsi. Lalu menampilkan harga sebelum dan sesudah pajak.

Flowchart “Algoritma Utama”. Flowchart tersebut menjelaskan struktur looping atau pengulangan. Looping tersebut digunakan untuk menawarkan kepada penyewa apakah ingin memesan kamar lagi atau tidak menggunakan fungsi while. Jika penyewa mengetikkan “Y/y” maka program akan kembali ke “Void Booking”, tetapi jika penyewa mengetikkan “N/n” maka program akan menampilkan “Terima Kasih sudah membeli”. Dan program selesai.

3.1.3. C++

Cpp/source code/c++/codingan

```
#include <bits/stdc++.h>
```

```
#include <string>
```

```
using namespace std;
```

```
//struct data jenis ruangan hotel yang tersedia beserta harganya
```

```
struct jeniskamar{
```

```
    const double a = 250000;
```

```
    const double b = 350000;
```

```
    const double c = 500000;
```



```

const double d = 750000;
const double e = 900000;
};

//struct data untuk menyimpan hari penyewaan
struct sewa{
    jeniskamar a;
    jeniskamar b;
    jeniskamar c;
    jeniskamar d;
    jeniskamar e;
    int harisewa;
};

//struct untuk looping menanyakan apakah pembeli ingin memesan lagi
struct looping{
    char pilihan2;
};

//harga per malam, pajak, jumlah hari sewa
float room_a (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}

float room_b (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}

float room_c (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}

```

```
float room_d (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
float room_e (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
void booking (int i){
    char nama [10][50];
    char pilihan;
    jeniskamar jk;
    sewa sk;
    int totalharga;
    int hargaawal;
    char pilihan2;
    int lamaInap [10];
    char kamar [10];
    double bayar[10];
```

```
cout << "Masukkan Nama Penyewa: ";
cin >> nama[i];
```

```
cout << "Masukkan Lama Hari Menginap: ";
cin >> sk.harisewa;
lamaInap[i] = sk.harisewa;
cout << "Pilihan Kamar Yang Tersedia: " << endl;
cout << "a. Standard Room (1 Bed)" << endl;
cout << "b. Superior Room (2 Beds)" << endl;
cout << "c. Deluxe Room (3 Beds)" << endl;
```

```

cout << "d. Suite Room" << endl;
cout << "e. Presidential Suite Room" << endl << endl;
cout << "Masukkan jenis ruangan yang diinginkan: ";
cin >> pilihan;
kamar[i] = pilihan;

switch(pilihan){
    case 'a' : {
        hargaawal = jk.a * sk.harisewa;
        totalharga = room_a (jk.a, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
<< endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'b' : {
        hargaawal = jk.b * sk.harisewa;
        totalharga = room_b (jk.b, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
<< endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'c' : {
        hargaawal = jk.c * sk.harisewa;
        totalharga = room_c (jk.c, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
<< endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;

```

```

        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'd' : {
        hargaawal = jk.d * sk.harisewa;
        totalharga = room_d (jk.d, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'e' : {
        hargaawal = jk.e * sk.harisewa;
        totalharga = room_e (jk.e, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    default : {
        cout << "pilihan tidak valid";
        bayar[i] = 0;
        break;
    }
}

}

int main () {

```

```

looping dlc;
int i=0;

cout << "      ***** HOTEL 9 ***** \n";
cout << "      ** Jl. Semoga Lulus No.99 Telp (0825)220000 ** \n";
cout << "      ** DKI Jakarta, Kota Jakarta Barat 825222 ** \n";
cout << "      ***** \n\n";
cout << endl;
booking (i);
cout << endl << "\nApakah anda ingin memesan lagi? (Y/N) " ;
cin >> dlc.pilihan2;
cout << endl;

while(dlc.pilihan2 == 'Y' || dlc.pilihan2 == 'y'){
    i++;
    booking (i);

    cout << endl << "\nApakah anda ingin memesan lagi? (Y/N): " ;
    cin >> dlc.pilihan2;
}

if(dlc.pilihan2 == 'N' || dlc.pilihan2 == 'n'){
    cout << endl;
    cout << "Terima Kasih sudah membeli";
}

return 0;
}

```

Pada cpp deklarasi 3 struct dibawah yaitu jeniskamar, sewa dan looping. Struct jeniskamar mempunyai 5 member, yaitu a = 250000, b = 350000, c = 500000, d = 750000 dan e = 900000 yang bertipe const double, struct sewa mempunyai 1 member, yaitu harisewa yang bertipe integer, dan struct looping memiliki 1 member yaitu pilihan2 yang bertipe character. Dapat dilihat bahwa semua member struct jeniskamar, sewa dan looping beserta tipe datanya yaitu const double, integer, dan character ditulis di antara sepasang tanda kurung { }. Sama seperti variable lainnya, nama struct dan nama member harus unik dan mengikuti aturan pemberian nama identifier.

```
//struct data jenis ruangan hotel yang tersedia beserta harganya
struct jeniskamar{
    const double a = 250000;
    const double b = 350000;
    const double c = 500000;
    const double d = 750000;
    const double e = 900000;
};
```

```
//struct data untuk menyimpan hari penyewaan
struct sewa{
    jeniskamar a;
    jeniskamar b;
    jeniskamar c;
    jeniskamar d;
    jeniskamar e;
    int harisewa;
};
```

```
//struct untuk looping menanyakan apakah pembeli ingin memesan lagi
```

```
struct looping{
    char pilihan2;
};
```

Cpp dibawah, merupakan fungsi-fungsi untuk menghitung harga per malam, pajak, serta jumlah hari sewa sesuai dengan pilihan yang dipilih user nanti. Dengan room_a, room_b, room_c, room_d , room e yang bertipe float dan harisewa yang bertipe integer, dengan fungsi room_a sampai room_e yang memiliki rumus Total = (harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * pajak 10%).

```
float room_a (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
float room_b (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
float room_c (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
float room_d (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

```
float room_e (float harga, int harisewa){
    return ((harga * harisewa) + ((harga * harisewa) * 0.1));
}
```

Dan fungsi void booking dibawah yang berisi struct yang memiliki 2 member struct lain didalamnya yaitu “jeniskamar” yang di inisialisasikan sebagai “jk” dan sewa yang diinisialisasikan dengan “sk”. Pada void booking ini kami juga mendeklarasikan nama menggunakan array dua dimensi yang memiliki baris 10 dan kolom 50 yang berjenis character, pilihan dan pilihan2 yang berjenis character, totalharga dan hargaawal sebagai integer, lamaInap menggunakan array satu dimensi yang memiliki 10 baris berjenis integer, kamar menggunakan array satu dimensi yang memiliki 10 baris berjenis character, dan bayar menggunakan array satu dimensi yang memiliki 10 baris berjenis double.

Pada fungsi void booking ini kami juga meemasukan selection atau pemilihan dengan menggunakan switch case untuk memilih tipe kamar dan menampilkan harga awal, totalharga, dan harga sebelum diskon. Sebelum melakukan selection kami meminta user memasukkan nama pelanggan dan lama menginap.

```
void booking (int i){  
    char nama [10][50];  
    char pilihan;  
    jeniskamar jk;  
    sewa sk;  
    int totalharga;  
    int hargaawal;  
    char pilihan2;  
    int lamaInap [10];  
    char kamar [10];  
    double bayar[10];  
  
    cout << "Masukkan Nama Penyewa: ";  
    cin >> nama[i];  
}
```



```

cout << "Masukkan Lama Hari Menginap: ";
cin >> sk.harisewa;
lamaInap[i] = sk.harisewa;
cout << "Pilihan Kamar Yang Tersedia: " << endl;
cout << "a. Standard Room (1 Bed)" << endl;
cout << "b. Superior Room (2 Beds)" << endl;
cout << "c. Deluxe Room (3 Beds)" << endl;
cout << "d. Suite Room" << endl;
cout << "e. Presidential Suite Room" << endl << endl;
cout << "Masukkan jenis ruangan yang diinginkan: ";
cin >> pilihan;
kamar[i] = pilihan;

switch(pilihan){
    case 'a' : {
        hargaawal = jk.a * sk.harisewa;
        totalharga = room_a (jk.a, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'b' : {
        hargaawal = jk.b * sk.harisewa;
        totalharga = room_b (jk.b, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
}

```

```

    }
    case 'c' : {
        hargaawal = jk.c * sk.harisewa;
        totalharga = room_c (jk.c, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'd' : {
        hargaawal = jk.d * sk.harisewa;
        totalharga = room_d (jk.d, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    case 'e' : {
        hargaawal = jk.e * sk.harisewa;
        totalharga = room_e (jk.e, sk.harisewa);
        cout << " Harga sebelum dikenakan pajak sebesar 10%: Rp. " << hargaawal
        << endl;
        cout << " total harga yang harus dibayarkan adalah : Rp. " << totalharga;
        bayar[i] = totalharga;
        break;
    }
    default : {
        cout << "pilihan tidak valid";
        bayar[i] = 0;
    }
}

```

```

        break;
    }
}
}
}

```

Pada cpp dibawah merupakan algoritma utama yang berisi deklarasi struct looping dlc dan i=0 yang berjenis integer. Setelah itu kami penulis memanggil fungsi void booking yang memiliki variabel i. Lalu penulis memasukkan pilihan untuk memilih apakah ingin memesan lagi atau tidak, dengan menggunakan struktur pengulangan atau looping yaitu while, jika user memilih “Y” atau “y” maka i akan bertambah menjadi i=1 dan akan diproses kembali ke void booking.

Dan untuk mencetak tulisan “Terima Kasih sudah membeli” kami penulis menggunakan sistem pemilihan yaitu if else yang dimana ketika user memilih “N” atau “n” maka tulisan tersebut akan muncul. Lalu program pun selesai.

```

int main () {
    looping dlc;
    int i=0;

    cout << "          ***** HOTEL 9 ***** \n";
    cout << "          ** Jl. Semoga Lulus No.99 Telp (0825)220000 ** \n";
    cout << "          ** DKI Jakarta, Kota Jakarta Barat 825222 ** \n";
    cout << "          ***** \n\n";
    cout << endl;
    booking (i);
    cout << endl << "\nApakah anda ingin memesan lagi? (Y/N) ";
    cin >> dlc.pilihan2;
    cout << endl;
}

```

```

while(dlc.pilihan2 == 'Y' || dlc.pilihan2 == 'y'){
    i++;
    booking (i);

    cout << endl << "\nApakah anda ingin memesan lagi? (Y/N): " ;
    cin >> dlc.pilihan2;
}

if(dlc.pilihan2 == 'N' || dlc.pilihan2 == 'n'){
    cout << endl;
    cout << "Terima Kasih sudah membeli";
}

return 0;
}

```

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan program aplikasi tepat guna mengenai pemesanan hotel secara online sebagai berikut:

4.1.1. Dengan mengaplikasikan program aplikasi tepat guna ini “*Hotel 9*” dapat menjalankan usaha secara efektif dan efisien.

4.1.2. Penyewa/ pelanggan dapat memesan hotel dimana saja apabila terhubung dengan jaringan internet. Penyewa/ pelanggan hanya perlu membuka program aplikasi tepat guna untuk memesan hotel.

4.1.3 Dengan rancangan baru program aplikasi tepat guna penyewa/pelanggan dapat mengetahui total biaya yang harus dibayar ketika memesan hotel.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan oleh penulis dari hasil program aplikasi tepat guna ini di antara lain sebagai berikut :

4.2.1 Bagi pelanggan/ penyewa

Penulis berharap pelanggan/ penyewa dapat memanfaatkan program aplikasi tepat guna dengan baik sesuai fungsinya. Di samping itu, penulis juga berharap program aplikasi tepat guna ini dapat mempermudah pelanggan untuk memesan hotel.

4.2.2 Bagi pihak hotel

Penulis berharap program aplikasi tepat guna ini dapat mempermudah pihak hotel dalam *me-manage* pemesanan hotel .

DAFTAR PUSTAKA

Derianto, Septian, Panji (2005) “*Standart Operasional Prosedur Room Service Amaroossa Hotel Bandung*” dalam <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jp/article/download/295/282> (diakses 30 September 2022).

Rahadi, Prima, Taruna, Muhammad (2018) “*Pengaruh Stres Kerja dan Kedisiplinan Terhadap Kinerja Karyawan Di GH Universal Hotel*” dalam <http://repository.unpas.ac.id/33519/4/10%20BAB%20II.pdf> (diakses 8 Oktober 2022).

Gozzali, Sherly (2013) “*Faktor-Faktor yang Mendorong Masyarakat Surabaya Dalam Melakukan Reservasi Hotel Secara Online*” dalam <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-perhotelan/article/download/951/851> (diakses 23 Oktober 2022) .

Efendi, Juli (2017) “*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Jeeni Shop*” dalam <https://library.stmikgici.ac.id/skripsi/161300051.pdf> (diakses 24 Oktober 2022).

Universitas Negeri Yogyakarta <http://hmeft.student.uny.ac.id/pemrograman-c/> (diakses 1 November 2022).

Khesya, Nurhaliza (2021) “*Mengenal Flowchart dan Pseudocode Dalam Algoritma dan Pemrograman*” dalam <https://osf.io/dq45e/download> (diakses 2 November 2022).