Tugas Kelompok TEFA

"Tugas Besar Chapter 2"

Nama Kelompok : Kelompok 5

Anggota Kelompok:

- 1. Nayla Nur Amalia
- 2. Reyhan Marsalino
- 3. Favian Ibra Yanuarta
- 4. Dewi Qhoni Sekar Arum



YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM SMK TELKOM SANDHY PUTRA MALANG JALAN DANAU RANAU, SAWOJAJAR, MALANG 65139 2022

1. LATAR BELAKANG

Pemrograman merupakan suatu proses yang meliputi menulis, testing, memperbaiki, dan memelihara suatu perintah kode/script sebuah program pada komputer agar program tersebut bisa bekerja sesuai dengan yang diinginkan. Programming atau coding sangat familiar dengan kegiatan menuliskankan suatu pemikiran sistematis dalam bentuk sintaks tertentu sesuai dengan bahasa pemrograman yang digunakan. Bahasa pemrograman memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah yang akan diambil dalam berbagai situasi. Bahasa pemrograman merupakan komponen penting bagi programmer untuk mengimplementasikan algoritma. Tiap bahasa pemrograman memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, dan programmer memiliki preferensi tersendiri dalam memilih suatu bahasa pemrograman. Beberapa faktor penting seseorang dalam memilih bahasa pemrograman adalah syntax, editor, dokumentasi, performa, library, fleksibilitas, komunitas dan popularitas. Beberapa bahasa pemrograman yang paling favorit di Indonesia antara lain: Java, PHP, C, Python, C++, Javascript, HTML, dll. Pada study case yang kami kerjakan, diketahui bahwa sebuah guesthouse bernama i-Door yang baru memulai bisnisnya ingin membuat sebuah sistem informasi berbasis web, untuk dapat mendata keperluan administrasi untuk 4 cabang guesthouse yang sudah didirikan. Dalam penyelesaian study case tersebut, kami membuat sistem informasi web dengan menggunakan bahasa pemrograman Javascript, HTML dan juga CSS.

2. BATASAN MASALAH

- a. Memahami pengembangan coding dengan menggunakan bahasa pemrograman Javascript serta HTML dan CSS
- b. Menyelesaikan permasalahan administrasi dengan membuat sistem informasi berbasis web
- c. Mengetahui cara merealisasikan suatu rancangan sebuah web kedalam code

3. ALGORITMA PENYELESAIAN

- a. Mulai
- b. Membuat rancangan wireframe dan merancang desain website
- c. Membuat rangkaian dasar pemrograman HTML

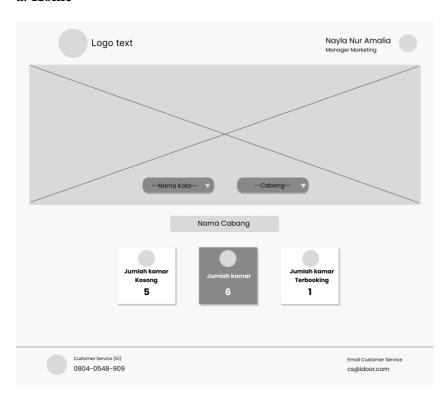
- d. Membuat styling dengan CSS
- e. Membuat program dengan paduan Javascript
- f. Melakukan percobaan penggunaan web
 - 1). Jika tidak sesuai dengan yang diinginkan daan error maka dilakukan revisi
 - 2). Jika sudah sesuai dan tidak error maka website sudah layak digunakan
- g. Selesai

4. ALGORITMA PENGGUNAAN

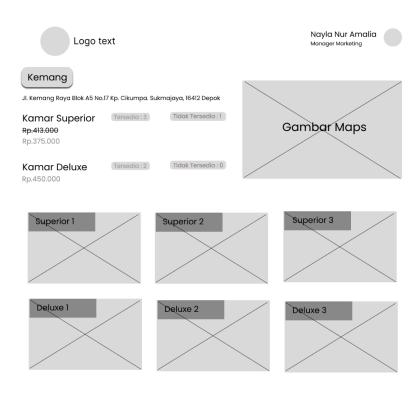
- a. Mulai
- b. User memilih nama kota dan nama cabang yang ingin dipantau di website dengan multiple choice (dropdown)
- c. Nama cabang yang dipilih akan tertera di halaman web disertai dengan jumlah kamar, jumlah kamar kosong serta jumlah kamar terbooking
- d. User mengklik button jumlah kamar yang akan diarahkan menuju detail cabang tersebut
- e. Halaman selanjutnya berisi detail lokasi cabang, jumlah kamar superior dan deluxe disertai harga dan deretan kamar yang disediakan
- f. Website akan mengarahkan menuju detail cabang tersebut
- g. Halaman selanjutnya menampilkan detail lokasi cabang, jumlah kamar superior dan deluxe disertai harga dan deretan kamar yang disediakan
- h. User mengklik salah satu pilihan tipe kamar (superior / deluxe)
- i. User akan diarahkan menuju detail pengunjung yang berisi data kamar yang terbooking/ yang belum terbooking
- j. Website akan menampilkan data kamar yang terbooking berisi keterangan kamar telah terbooking, detail guesthouse, nama pengunjung, nomor hp, tanggal check-in, tanggal check-out, jumlah kamar dipesan
- k. Website juga akan menampilkan data kamar yang belum terbooking yang berisi keterangan kamar belum terbooking, dan detail guesthouse
- l. Selesai

5. RANCANGAN WIREFRAME

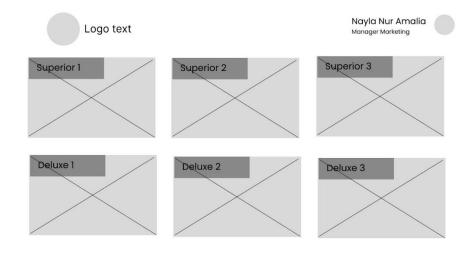
a. **Home**



b. Detail



c. Detail Pengunjung



Kamar telah terbooking

Detail Pengunjung

Hendra Kusuma 082134567890

Kemang, Superior 1

JI. Kemang Raya Blok A5 No.17 Kp. Cikumpa. Sukmajaya, 16412 Depok

Telepon: 082169785432

Check-in 01 Jul 2022

O3 Juli 2022

Jumlah kamar yang dipesan: 1

Kamar telah terbooking

Detail Pengunjung

Amalia Nayla 085101598888 Kemang, Superior 2

Jl. Kemang Raya Blok A5 No.17 Kp. Cikumpa. Sukmajaya, 16412 Depok

Telepon: 082169785432

Oheck-in 01 Jul 2022 14.00 Oneck-out

O3 Juli 2022

Jumlah kamar yang dipesan : 1

Belum Terbooking

Kemang, Superior 3

Jl. Kemang Raya Blok A5 No.17 Kp. Cikumpa. Sukmajaya, 16412 Depok 082169785432

6. CODINGAN

https://github.com/nylaam/i-Door-Tubes-TEFA.git

7. TAMPILAN WEB

a. Home 1



Customer Service (ID) 0804-0548-909 Email Customer Service cs@idoor.com

b. Home 2



Nayla Nur Amalia Manager





Cabang Thamrin









Customer Service (ID) 0804-0548-909 Email Customer Service cs@idoor.com

c. Detail















DETAIL PENGUNJUNG

KAMAR TELAH TERBOOKING Hendra Kusuma Thamrin, Superior 1 Ji MH Thamrin no.Kav 27 RT 03/RW 01 Gondangdia, Jakarta Pusat. 10350, DKI Jakarta Telepon: 082169785432 Check-in 01 Juli 2022 ① 14.30 Jumlah kamar yang dipesan: 1

Thamrin, Superior 2

JI MH Thamrin no.Kav 27 RT 03/RW 01 Gondangdia, Jakarta Pusat. 10350, DKI Jakarta

Telepon: 082169785432

Belum Terbooking

Thamrin, Superior 3

JI MH Thamrin no.Kav 27 RT 03/RW 01 Gondangdia, Jakarta Pusat. 10350, DKI Jakarta

Telepon: 082169785432

Belum Terbooking

d. Detail Pengunjung







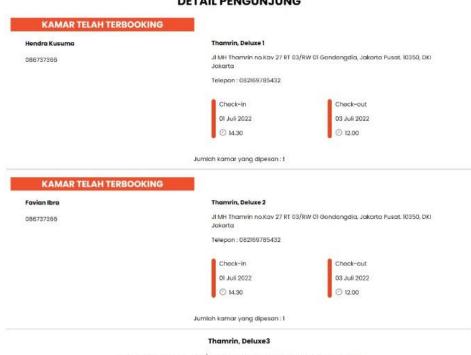








DETAIL PENGUNJUNG



JI MH Thamrin no.Kav 27 RT 03/RW 01 Gondangdia, Jakarta Pusat. 10350, DKI Jakarta Telepon: 082169785432

Belum Terbooking

8. KESIMPULAN

Perkembangan sistem informasi dalam dunia industri semakin berkembang dengan pesat. Banyak pengusaha yang membutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web yang berfungsi untuk membantu pengembangan usaha mereka. Dalam tugas besar TEFA ini kami menyelesaikan tugas terkait studi kasus 4 yaitu suatu perusahaan Guest House yang bernama i-Door yang ingin membuat sebuah sistem informasi berbasis web dengan mengimplementasikan pemrograman dengan bahasa JavaScript, serta HTML dan CSS. Namun, tidak lupa juga dengan pembuatan algoritma dan rancangan wireframe yang akan digunakan