

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL HOTEL**  
**BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *UNIFIED***  
***MODELLING LANGUAGE* (UML) DAN FIGMA DI HOTEL**  
**DAMANAKA PANGALENGAN**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Mata Kuliah FTI335 – Kerja Praktek

Oleh:

Tiara Awalul Lestari / 302200014



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL HOTEL  
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN UML DAN FIGMA  
DI HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN**

Oleh :

TIARA AWALUL LESTARI/302200014

disetujui dan disahkan sebagai

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, 12 Februari 2024

Koordinator Kerja Praktik

Rosmalina, S.T., M.Kom

NIP: 04104808122

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL HOTEL  
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN UML DAN FIGMA  
DI HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN**

Oleh :

TIARA AWALUL LESTARI/302200014

disetujui dan disahkan sebagai

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, 12 Februari 2023

General Manager

Widyanita Indriana Putri, S.Tr.Par

## ABSTRAKSI

Kerja Praktek dilaksanakan di HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN yang bergerak dibidang Pariwisata yang diresmikan pada 7 Desember 1996. Kerja praktek yang dilakukan adalah merancang sistem informasi profil hotel berbasis website. Sistem informasi profil hotel merupakan satu alat untuk menyampaikan informasi kepada wisatawan atau pelanggan yang akan menginap di hotel. Informasi yang ditampilkan pada website yaitu Profil hotel, fasilitas, harga, dan berita tentang hotel. Metode yang digunakan untuk merancang sistem informasi profil hotel adalah metode *waterfall*. Tahap awal dari metode *waterfall* adalah analisis kebutuhan dalam perancangan sistem informasi profil hotel, baik kebutuhan perangkat lunak ataupun perangkat keras. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, dimana pada tahap ini dilakukan perancangan *database*, perancangan model sistem informasi, dan perancangan antarmuka sistem informasi. Adapun desain sistem informasi ini yaitu dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) mencakup *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Sedangkan untuk perancangan antarmuka menggunakan bantuan aplikasi figma. Hasil akhir dari kerja praktek ini adalah terancangnya sistem informasi profil hotel yang terdapat menu home menu informasi menu galeri menu lokasi dan yang terakhir menu kontak. Diharapkan perancangan ini dapat dikembangkan dan diimplementasikan menjadi sistem informasi berbasis web untuk Hotel Damanaka Pangalengan.

**Kata Kunci :** Sistem informasi, *Unified Modelling Language*, figma, profil hotel

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmatnya sehingga laporan kerja praktek ini dapat penulis selesaikan. Laporan kerja praktek ini merupakan salah satu mata kuliah wajib ditempuh selama perkuliahan di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung. Laporan kerja praktek disusun sebagai hasil dokumentasi selama melaksanakan kegiatan kerja praktek di Hotel Damanaka Pangalengan.

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini penulis banyak mendapatkan saran, dorongan, bimbingan serta keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'anya
2. Bapak Yudi Herdiana S.T.,M.T selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi
3. Ibu Rosmalina, S.T.,M.Kom. selaku Ketua Prodi Sistem informasi
4. Ibu Khilda Nistrina,Spd.,M.Sc selaku pembimbing kerja praktek
5. Semua staf pengajar di Fakultas Teknologi Informasi
6. Ibu Widyanita Indriyani Putri, A.Md.Par Selaku manager Hotel Damanaka Pangalengan
7. Dan rekan – rekan seperjuangan khususnya yang memiliki Nim 302200006 dan Nim 302210002 yang selalu mendukung dan tanpa segan membantu dalam penyusunan laporan ini

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, penyusun menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penyusun miliki. Untuk itu penyusun memohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat membangun bagi diri penyusun. Akhir kata semoga laporan ini memberikan manfaat bagi semua pihak umumnya dan bagi penulis khususnya, Aamiin.

Bandung, 12 Februari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAKSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Lingkup.....	3
1.3    Tujuan Kerja Praktek .....	3
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK .....	4
2.1    Struktur Organisasi .....	4
2.2    Lingkup Pekerjaan .....	7
2.3    Deskripsi Pekerjaan .....	7
2.4    Jadwal Kerja.....	7
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK .....	9
3.1    Teori Penunjang .....	9
3.2    Pengertian Dasar Sistem Informasi.....	10
3.2.1    Definisi Sistem.....	10
3.2.2    Definisi Informasi .....	11
3.2.1    Sistem Informasi .....	13
3.3    Perancangan Sistem .....	14
3.3.1    Definisi Perancangan .....	14
3.3.2    Definisi Promosi .....	16
3.3.3    UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	16
3.3.4 <i>Use Case Diagram</i> .....	18
3.3.5 <i>Activity Diagram</i> .....	20
3.3.1 <i>Sequence Diagram</i> .....	21
3.3.2 <i>Class Diagram</i> .....	23
3.4    Interaksi Manusia Dan Komputer (IMK).....	25
3.5    Metode <i>Waterfall</i> .....	29

3.6	<i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	30
3.7	Peralatan Pembuatan Perancangan Sistem Informasi Profil Hotel .....	31
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK .....		33
4.1	Input .....	33
4.2	Proses .....	33
4.2.1	Eksplorasi.....	33
4.2.2	Perancangan Sistem Informasi.....	34
4.2.3	Pelaporan Hasil Kerja Praktek .....	53
4.3	Pencapaian Hasil .....	53
BAB V PENUTUP .....		58
5.1	Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan.....	58
5.1.1	Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek.....	58
5.1.2	Saran Pelaksanaan Kerja Praktek.....	59
5.2	Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi .....	59
5.2.1	Kesimpulan Perancangan Sistem Informasi Profil Hotel.....	60
5.2.2	Saran Mengenai Perancangan Sistem Informasi Sistem Informasi Profil Hotel	60
DAFTAR PUSTAKA .....		61

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jadwal Kerja Praktek .....	7
Tabel 3. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Tabel 3. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	20
Tabel 3. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	22
Tabel 3. 4 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	23
Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor .....	45
Tabel 4. 2 Deskripsi Kegiatan <i>Use Case</i> .....	45
Tabel 4. 3 Tabel Profil .....	51
Tabel 4. 4 Tabel Informasi .....	51
Tabel 4. 5 Tabel Galeri .....	52
Tabel 4. 6 Tabel Lokasi .....	52
Tabel 4. 7 Tabel Kontak.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Hotel Damanaka.....	4
Gambar 3. 1 Interaksi Manusia dan Komputer .....	25
Gambar 3. 2 Interaksi Manusia dan Komputer .....	27
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	44
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Usulan.....	46
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pengunjung .....	47
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Admin .....	48
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> Pengunjung .....	49
Gambar 4. 6 <i>Sequence Diagram</i> Admin .....	49
Gambar 4. 7 <i>Class Diagram</i> .....	50
Gambar 4. 8 Halaman Utama.....	53
Gambar 4. 9 Halaman Informasi.....	54
Gambar 4. 10 Halaman Galeri .....	55
Gambar 4. 11 Halaman Galeri .....	55
Gambar 4. 12 Halaman Lokasi.....	56
Gambar 4. 13 Halaman Kontak.....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pentingnya sistem informasi profil hotel mencerminkan perubahan dramatis dalam industri perhotelan, terutama seiring dengan kemajuan teknologi. Pada jaman dahulu mempromosikan hotel melibatkan banyak tumpukan kertas dan memerlukan sentuhan manual, kemampuan untuk mengakses informasi itu sangat terbatas. Sedangkan sekarang pandangan kita terhadap pemasaran hotel telah mengalami evolusi dramatis berkat kemajuan teknologi. Otomatisasi telah menggantikan tumpukan kertas, dan hotel kini mengandalkan sistem informasi profil yang terintegrasi secara penuh (Elyteri 2023)

Sistem informasi profil hotel kini dapat semakin mendukung upaya pemasaran dengan memberikan data yang selaras terkait pelanggan. Hal ini dapat mendukung hotel untuk bisa merancang pengenalan atau promosi yang lebih efisien, meningkatkan jangkauan, dan menarik target pasar yang potensial dengan cepat. Sistem informasi profil hotel bukan lagi hanya berupa alat teknologi namun juga merupakan faktor pendorong dan pendukung dalam keberhasilan operasional sehingga dapat semakin berkembang dan bertumbuh. Sehingga pada dewasa ini dimana persaingan industri perhotelan yang semakin tinggi, kehadiran sistem ini menjadi suatu keharusan dan bukan lagi menjadi suatu pilihan.

Pangalengan, dengan keindahan alamnya yang menakjubkan dan pesona budayanya, telah menjelma menjadi destinasi wisata yang terkenal. Dikelilingi oleh hamparan perkebunan teh yang menawan dan danau yang memikat, Pangalengan menawarkan pengalaman berlibur yang unik dan memikat hati para pengunjung. Sebagai tempat yang begitu menarik, kebutuhan akan akomodasi yang berkualitas dan nyaman menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, keberadaan hotel-hotel di Pangalengan menjadi poin krusial dalam mendukung pariwisata di daerah ini, memastikan para wisatawan dapat menikmati sepenuhnya keajaiban alam dan kebudayaan yang ditawarkan oleh Pangalengan. Dengan fasilitas akomodasi yang

memadai, Pangalengan tidak hanya memperkaya pengalaman wisata, tetapi juga membuka peluang bagi perkembangan sektor pariwisata yang berkelanjutan di daerah ini.

Hotel Damanaka Pangalengan adalah instansi yang bergerak dibidang pariwisata, Hotel Damanaka Pangalengan menyediakan jasa penginapan untuk para wisatawan yang berkunjung ke pangalengan, Hotel Damanaka pangalengan belum dikenal secara luas dan belum memiliki website sendiri sehingga informasi yang diberikan sangat terbatas karena adanya keterbatasan sumber daya manusia yang dimiliki, sehingga dalam hal penyebaran informasi dan kinerjanya dirasa kurang maksimal.

Menurut observasi awal yang telah dilakukan penulis terdapat beberapa masalah yang muncul seperti tidak mempunyai website profil hotel menjadi keterbatasan aksesibilitas informasi untuk calon tamu sehingga tidak dapat dengan mudah menemukan informasi tentang hotel, seperti fasilitas, kontak, dan lokasi. Kurangnya visibilitas online sehingga hotel kehilangan kesempatan untuk menjangkau pasar yang lebih luas melalui pencarian online dan media sosial. Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi yang telah dilakukan, maka penulis tertarik untuk merancang sistem informasi profil hotel berbasis web di Hotel Damanaka Pangalengan. Perancangan akan dibuat dengan menggunakan StarUML dan Figma. Dengan adanya website profil yang akan dibuat ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi mengenai Hotel Damanaka Pangalengan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mencoba untuk merancang suatu sistem informasi berbasis website di Hotel Damanaka Pangalengan dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL HOTEL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN UML DAN FIGMA DI HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN”**

## 1.2 Lingkup

Lingkup kerja praktek yang dilaksanakan di Hotel Damanaka adalah Perancangan Sistem Informasi pemasaran produk berbasis web yang menyangkut hal berikut:

1. *Software* yang digunakan adalah starUML dan Figma yang disesuaikan dengan perancangan sistem informasi profil hotel berbasis web.
2. Mempromosikan dan memperkenalkan kamar dan fasilitas yang ada di Hotel Damanaka Pangalengan. Perancangan web ini meliputi:
  - a. Pengunjung hanya dapat melihat halaman utama web.
  - b. Pengunjung hanya dapat melihat kamar dan fasilitas yang disediakan Hotel.
  - c. Pengunjung hanya dapat melihat halaman informasi mengenai Hotel Damanaka Pangalengan.
  - d. Pengunjung hanya dapat melihat halaman kontak untuk bisa menghubungi pihak hotel.

## 1.3 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan pelaksanaan kerja praktek di Hotel Damanaka Pangalengan adalah:

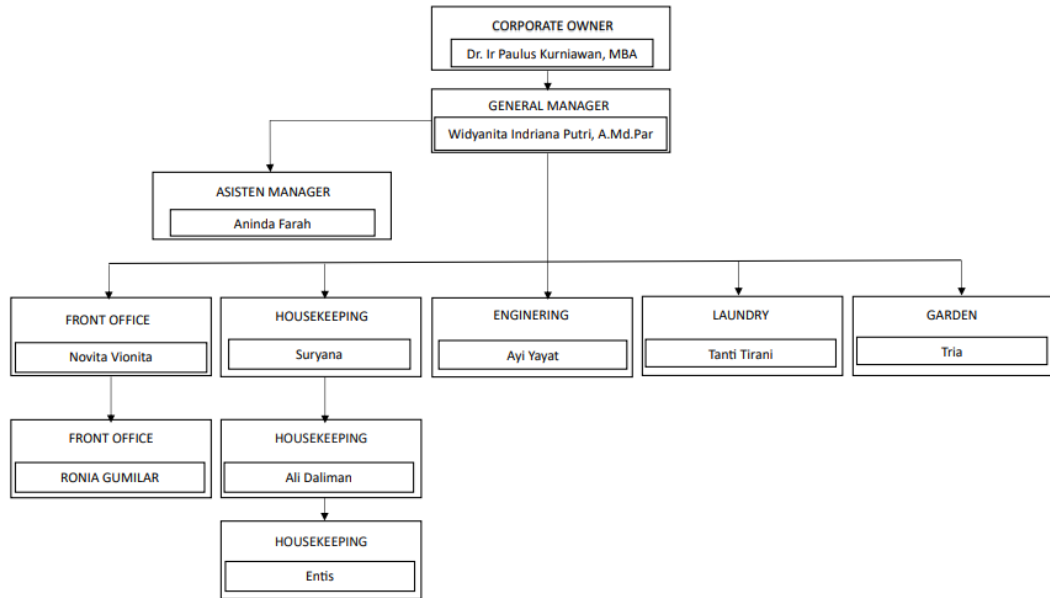
1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi jenjang Strata 1 (S1) program studi Sistem Informasi.
2. Merancang sistem informasi pemasaran Hotel Damanaka Pangalengan.
3. Pemanfaatan Perancangan Sistem Informasi dibangun.

## BAB II

### LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

#### 2.1 Struktur Organisasi

Berikut struktur organisasi yang ada di Hotel Damanaka Pangalengan.



*Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Hotel Damanaka*

Tugas pokok dan fungsi karyawan Hotel Damanaka Pangalengan

##### 1. *Corporate Owner*

*Corporate Owner* adalah pemilik Perusahaan atau entitas yang memiliki saham mayoritas atau kendali penuh atas operasional hotel, Memiliki kepemilikan dan tanggung jawab atas keseluruhan operasi bisnis hotel.

Tugasnya mencakup:

- Mengambil keputusan strategis.
- Menetapkan tujuan bisnis.
- Memberikan arahan umum.

## 2. *General Manager*

*General Manager* adalah manajer umum yang bertanggung jawab atas operasional harian hotel, General manager mengawasi semua departemen, mengelola staf, dan memastikan hotel beroperasi sesuai standar.

Tugas mencakup:

- Mengelola staf.
- Mengembangkan kebijakan operasional.
- Memantau kinerja.
- Berinteraksi dengan tamu.

## 3. *Assistant Manager*

*Assistant Manager* adalah manajer yang mendukung tugas tugas manajemen umum, mereka dapat terlibat dalam berbagai fungsi seperti pengelolaan staf, pengawasan operasional, dan membantu manajer dalam tugas tugasnya.

Tugas Mencakup :

- Bisa melibatkan pengelolaan staf.
- Pengawasan operasional.
- Menanggapi masalah harian.

## 4. *Front Office*

*Front Office* adalah Departemen yang menangani interaksi pertama dengan tamu, termasuk pendaftaran, check-in/check-out, dan memberikan informasi terkait akomodasi dan fasilitas hotel.

Tugas Mencakup :

- Reservasi.
- Penanganan keluhan tamu.
- Koordinasi dengan departemen lain.

## 5. *Housekeeping*

*Housekeeping* adalah Departemen yang bertanggung jawab atas kebersihan dan kenyamanan kamar tamu dan area umum. Ini melibatkan pembersihan, penyediaan perlengkapan kamar, dan pemeliharaan fasilitas.

Tugas Mencakup :

- Penyediaan perlengkapan kamar.
- Pembersihan.
- Pemeliharaan fasilitas.

#### 6. *Engineering*

*Engineering* adalah Departemen yang menangani pemeliharaan dan perbaikan peralatan dan fasilitas hotel. Ini mencakup pemeliharaan preventif dan penanganan masalah teknis.

Tugas Mencakup ;

- Pemeliharaan preventif.
- Penanganan perbaikan.
- Pemantauan utilitas.

#### 7. *Laundry*

*Laundry* adalah Departemen yang menangani pencucian dan pemeliharaan linen, pakaian, dan seragam hotel. Ini mencakup pencucian, penyetrikaan, dan distribusi linen.

Tugas Mencakup :

- Pencucian.
- Penyetrikaan.
- Distribusi linen ke departemen yang membutuhkan.

#### 8. *Gardener*

*Gardener* adalah Individu atau tim yang bertanggung jawab atas perawatan taman dan area luar hotel. Tugas melibatkan penanaman tanaman, pemangkasan, pemeliharaan area hijau, dan kebersihan lingkungan luar.

Tugas Mencakup :

- Penanaman tanaman.
- Pemangkasan Tanaman.
- Pemeliharaan area hijau.
- Kebersihan lingkungan luar.

## 2.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat peserta melaksanakan kerja praktek adalah di Hotel Damanaka Pangalengan, Dalam melaksanakan kerja praktek dimulai dari pengenalan lingkungan kerja praktik lalu dilanjutkan dengan analisis kebutuhan yang akan digunakan dalam perancangan sistem informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan.

## 2.3 Deskripsi Pekerjaan

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek di Hotel Damanaka Pangalengan dengan tahapan :

1. Menganalisa kebutuhan sistem informasi profil di Hotel Damanaka Pangalengan.
2. Membantu karyawan di Hotel Damanaka Pangalengan untuk mempromosikan Hotel Damanaka Pangalengan.

## 2.4 Jadwal Kerja

*Tabel 2. 1 Jadwal Kerja Praktek*

No	Kegiatan	Mei			Juni				Juli
		II	III	IV	I	II	III	IV	I
1	Pengenalan Tempat Kerja Praktek								
2	Pengumpulan Data								
3	Kerja Praktek								
4	Konsultasi pada Pembimbing								
5	Penyusunan Laporan Kerja Praktek								

Kerja praktek dilaksanakan dari bulan sampai bulan 2023, Waktu kerja praktek adalah hari sampai hari dengan jam yang disesuaikan dengan jadwal



perkuliahan. Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Minggu pertama: pengenalan lingkungan kerja praktik
2. Minggu kedua: melakukan analisis kebutuhan yang akan digunakan dalam perancangan
3. Minggu ketiga: melakukan analisis kebutuhan yang akan digunakan dalam perancangan
4. Minggu Keempat: Penyusunan diagram
5. Minggu kelima : -
6. Minggu Keenam: konsultasi pada pembimbing
7. Minggu Ketujuh: konsultasi pada pembimbing
8. Minggu Kedelapan: penyusunan laporan kerja praktek

## **BAB III**

### **TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK**

#### **3.1 Teori Penunjang**

Selama pelaksanaan kerja praktek di Hotel Damanaka Pangalengan penulis menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain:

1. Basis data

Teori tentang basis data diperoleh di mata kuliah SIF 311 yaitu sistem basis data. Basis data memiliki peran penting dalam perancangan website karena memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengelolaan data, struktur database, dan teknologi terkait.

2. Interaksi manusia dan komputer

Teori tentang konsep manusia dan komputer diperoleh di mata kuliah TIF308 yaitu interaksi manusia dan komputer. Dengan memadukan pemahaman tentang pengguna dan desain antarmuka, mata kuliah Interaksi manusia dan komputer mempersiapkan mahasiswa untuk merancang website yang tidak hanya estetik tetapi juga memperhatikan pengalaman pengguna yang optimal.

3. Pemrograman Berbasis Web

Teori tentang Pemrograman web diperoleh di mata kuliah SIF311 yaitu pemrograman berbasis web. Mata kuliah pemrograman berbasis website memiliki peran kunci dalam mempersiapkan mahasiswa untuk merancang, mengembangkan, dan memelihara website, Dengan menguasai keterampilan pemrograman berbasis website, mahasiswa siap untuk terlibat dalam pengembangan website dari awal hingga akhir, serta untuk membuat website yang *interaktif*, *responsif*, dan dapat diandalkan.

## 3.2 Pengertian Dasar Sistem Informasi

### 3.2.1 Definisi Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan kompleks (Marimin:2006)

“Sistem adalah kumpulan/*group* dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu” (Azhar Susanto 2018)

“Sistem adalah jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pokok perusahaan” (Mulyadi)

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan sistem adalah suatu kumpulan dari bagian-bagian ataupun jaringan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan bekerja sama untuk mencapai satu tujuan.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu:

#### 1. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

#### 2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

### 3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

### 4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

### 5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

### 6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

### 7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

## 3.2.2 Definisi Informasi

Informasi adalah data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap 12 sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. (Aprini, 2019)

Setiap orang pasti tak lepas dari informasi dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik dalam hal menyampaikan informasi telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Ada beragam teori informasi yang diungkapkan oleh para ahli yang berusaha menjelaskan makna “informasi” dalam kalimat yang bisa dipahami oleh orang banyak dalam pengertian yang hampir seragam.

Informasi Management Information System, adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai, dan mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan, informasi terdiri dari informasi tidak terekam dan informasi terekam, dalam pendit mendefinisikan lain tentang informasi yakni segala bentuk pengetahuan yang terekam. Ini artinya informasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media baik cetak maupun noncetak. (Ilhadi & Arif, 2021)

Informasi adalah data yang dioalah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jinteks et al. 2019)

Informasi melalui media online seperti jurnal, ebook, surat kabar online, media social (facebook, instagram, twitter) dan sebagainya yang dapat memberikan data dan informasi bermanfaat guna menjawab persoalan bagi penggunaanya sedangkan menurut sudut pandang dunia perpustakaan, informasi adalah suatu rekaman fenomena yang diamati, atau bisa juga berupa Keputusan yang dibuat seseorang. (Gusnita et al., 2021)

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan definisi informasi tersebut maka ini artinya mempunyai peranan penting dalam pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan sepanjang masa dan informasi dapat ditemukan dalam berbagai media baik cetak maupun media non cetak.

### 3.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekelompok elemen-elemen dalam suatu organisasi yang saling berintegrasi dengan menggunakan masukan, proses, dan keluaran dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan dan tempat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan yang tepat.

Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer-Based Information System atau CBIS*). Dalam prakteknya, istilah sistem informasi lebih sering dipakai diluar basis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian penting (Jinteks et al., 2019)

Sistem informasi secara teknis merupakan serangkaian komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan di sebuah organisasi. Sistem informasi juga membantu manajer dan karyawan dalam menganalisis masalah, menggambarkan hal-hal yang rumit, juga menciptakan produk atau inovasi baru. Sistem informasi berisi informasi penting berupa, orang, tempat/lokasi, dan hal-hal penting lainnya yang berkaitan dengan organisasi dan lingkungan luar organisasi tersebut.

sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan.

informasi adalah data yang diolah dan berguna bagi pemakainya dalam pengambilan keputusan. Informasi yang baik adalah informasi yang memberikan nilai tambah (*value added*) bagi pemakainya. Pemakai akan menggunakan informasi untuk perencanaan, koordinasi, evaluasi dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu informasi harus mempunyai

ciri-ciri, yaitu dapat mengurangi ketidak pastian, dapat menggambarkan adanya berbagai peluang dan dapat mengevaluasi hasil. (Agustin 2018)

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan sistem informasi merupakan serangkaian unsur-unsur atau komponen-komponen yang saling berhubungan dan memiliki tugas yaitu mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan suatu informasi yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan landasan bagi pengambilan keputusan.

### **3.3 Perancangan Sistem**

#### **3.3.1 Definisi Perancangan**

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah-langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik. Merris Asimov menerangkan bahwa perancangan teknik adalah suatu aktivitas dengan maksud tertentu menuju kearah tujuan dari pemenuhan kebutuhan manusia, terutama yang dapat diterima oleh faktor teknologi peradaban kita. Dari definisi tersebut terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam perancangan yaitu:

- 1) aktifitas dengan maksud tertentu,
- 2) sasaran pada pemenuhan kebutuhan manusia dan
- 3) berdasarkan pada pertimbangan teknologi.

Perancangan adalah suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik.

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan

gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup *hardware* atau *software*, database dan aplikasi.

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah- masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik

Perancangan berarti suatu sarana untuk mentransformasikan persepsi persepsi mengenai kondisi-kondisi lingkungan kedalam rencana yang berarti dan dapat dilaksanakan dengan teratur. Perancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran dari sistem yang dibentuk, perancangan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap kepada programmer atau user (pengguna). Beberapa pengertian Perancangan :

“Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik”.(Tepung et al., 2022)

Tahap perancangan atau desain sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu:

- Memenuhi kebutuhan pemakaian sistem (*user*)
- Memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan bangun yang lengkap pada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem yang secara rinci.

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan Perancangan merupakan proses atau aktivitas yang dilakukan untuk merencanakan atau mempersiapkan suatu produk, sistem, atau solusi sebelum dibuat secara



nyata. Ini melibatkan pemikiran kreatif, analisis, dan pengambilan keputusan untuk menciptakan rancangan yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan batasan yang ada.

### **3.3.2 Definisi Promosi**

Promosi bisa dikatakan sebagai salah satu bentuk komunikasi pemasaran yang dilakukan untuk menyebarkan informasi, mempengaruhi, membujuk, atau meningkatkan pasar sasaran atas perusahaan. Bagi Tjiptono, tujuan promosi adalah menjadikan masyarakat bisa menerima, membeli dan juga loyal terhadap produk yang ditawarkan oleh perusahaan. (Fandy Tjiptono.,2021)

promosi dilakukan oleh suatu perusahaan dengan tujuan memberitahukan keberadaan produk tersebut serta memberi keyakinan tentang manfaat produk tersebut kepada pembeli. Promosi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan volume penjualan. (Rangkuti 2009)

Promosi adalah suatu aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh seseorang atau suatu perusahaan dengan masyarakat luas, dimana tujuannya adalah untuk memperkenalkan sesuatu (barang/ jasa/ merek/ perusahaan) kepada masyarakat dan sekaligus mempengaruhi masyarakat luas agar membeli dan menggunakan produk tersebut (Syahputra 2019)

Promosi menurut kothler adalah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan yang menonjolkan keistimewaan-keistimewaan produknya yang membujuk konsumen sasaran agar membeli. Mengacu pada pengertian promosi di atas tujuan promosi pada umumnya secara keseluruhan melakukan promosi adalah agar meningkatkan angka penjualan dan keuntungan usaha. (Philip kothler & amstrong. 2014)

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa promotion atau promosi bisa dipahami sebagai suatu pengikatan pangkat ataupun posisi karyawan di dalam struktur organisasi perusahaan. Maksud dari pengikatan

pangkat bisa juga diartikan sebagai sebuah kenaikan pangkat atau sering kita dengar dengan istilah promosi jabatan.

### 3.3.3 UML (*Unified Modeling Language*)

UML digunakan untuk menggambarkan perancangan awal dari sistem yang akan dibangun. UML memiliki banyak jenis pemodelan, tetapi hanya beberapa yang digunakan saja yang akan dibahas.

*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandardisasi sebagai media penulisan cetak biru (*blueprints*) perangkat lunak (*Pressman*). UML bisa saja digunakan untuk *visualisasi*, *spesifikasi*, *kontruksi* dan *dokumentasi* beberapa bagian-bagian dari *system* yang ada dalam perangkat lunak. Dalam kata lain, seperti halnya seorang arsitek dalam membuat dokumen cetak biru yang digunakan oleh perusahaan konstruksi untuk membangun sebuah bangunan, arsitek perangkat lunak membuat diagram-diagram UML untuk membantu programmer/ developer membangun perangkat lunak. Untuk selanjutnya, semakin kita mengetahui beberapa kosakata yang. (Abdillah 2019)

UML adalah salah satu standarbahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan *desain*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Putra and Andrian 2019)

*Unified Modeling Language* atau lebih sering dikenal dengan sebutan UML, adalah salah satu metode dalam teknik rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan alur dan cara kerja sistem, fungsi, tujuan dan mekanisme kontrol sistem tersebut. Dalam teknik rekayasa perangkat lunak bidang analisis dan perancangan sistem informasi, saat ini lebih banyak menggunakan gabungan dari konsep pemrograman berorientasi objek dengan teknik pembuatan perangkat lunak, dimana suatu sistem dilihat sebagai objek

tersendiri yang sudah mencakup data dan proses atau dapat bekerja secara mandiri dalam satu set sistem (*package*). Pada tahun 1997, UML diterima sebagai standar teknik rekayasa perangkat lunak untuk pengembangan objek. Dalam teknik perancangan sistem informasi, terdapat 4 model UML yang paling efektif penggunaannya untuk menggambarkan desain sistem (Dennis et al. 2012)

*Unified Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan *visual* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah *software* yang berorientasikan pada objek. (Prihandoyo 2018)

*Unified Modelling Language* merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada objek. Secara filosofi kemunculan UML diilhami oleh konsep yang telah ada yaitu konsep permodelan *Object Oriented* (OO), karena konsep ini menganalogikan sistem seperti kehidupan nyata yang didominasi oleh obyek dan digambarkan atau dinotasikan dalam simbol-simbol yang cukup spesifik maka OO memiliki *proses standard* dan bersifat *independen*. (Haviluddin 2011)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk *memvisualisasi*, *menspesifikasikan*, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (Object-Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. (Mubarak 2019)

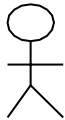

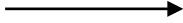
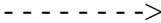
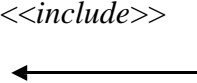
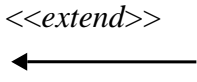
### **3.3.4 Use Case Diagram**

Menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem

yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem sistem atau persyaratan persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. (Ismail, 2020)

*Diagram use case* adalah titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis persyaratan sistem pada saat merancang sistem yang diusulkan. *Use case* diagram dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dari suatu sistem. Simbol yang digunakan *dalam use case diagram* adalah.

*Tabel 2. 2 Simbol Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Aktor</i> : Mewakili peran orang, <i>system</i> yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan <i>actor</i>
3		<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara <i>aktor</i> dan <i>use case</i>
4		<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan <i>spesialisasi aktor</i> untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use Case</i>
5		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lain jika suatu kondisi terpenuhi.

### 3.3.5 Activity Diagram


Menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, *activity diagram* dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business workflow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*) dalam *use case*. (Ismail, 2020)

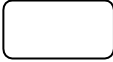
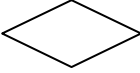

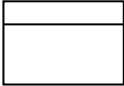
*Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dari sebagian besar *transisi* di trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah *system* (dan interaksi antara *subsistem*) secara eksak, tetap lebih menggambarkan proses proses dan jalur-jalur

aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan *system* untuk melakukan aktivitas. Sama seperti *state*, standard UML menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas.

*Activity diagram* juga bermanfaat untuk menggambarkan *parallel behaviour* atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*. Simbol Simbol yang digunakan pada *activity diagram* bisa dilihat pada tabel.

Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ <i>Decision</i>	Percabangandimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari Satu
4		Penggabungan <i>/Join</i>	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6		<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

### 3.3.1 Sequence Diagram

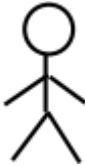




*Sequence Diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. *Diagram* ini secara khusus *berasosiasi* dengan *use case*. *Sequence diagram* memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*. Tipe diagram ini sebaiknya digunakan diawal tahap desain atau analisis karena kesederhanaannya dan mudah untuk dimengerti.(Ismail, 2020)

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi *vertikal* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait satu sama lain).

*Sequence diagram* bisa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *client*

untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang dihasilkan. Masing-masing objek termasuk aktor, memiliki *lifeline vertikal*. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lain. Pada *fase* desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metode dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*. Simbol Simbol yang digunakan pada *activity diagram*.

Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Aktor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
	<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu.
	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
	<i>Message</i>	Menyatakan arah tujuan antara <i>object lifeline</i> .
	<i>message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i> .



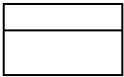


### 3.3.2 Class Diagram

*Class Diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi dan tingkah laku (*behavior*) yang berkaitan dengan informasi tersebut. (Ismail, 2020)

Fungsi dari *class diagram* adalah menjelaskan suatu model data untuk program informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana atau *kompleks*, selanjutnya fungsi diagram akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu program.

*Class diagram* juga mampu menyatakan secara *visual* akan kebutuhan spesifik suatu informasi tersebut keseluruhan bisnis. Dengan *class diagram* dapat dibuat bagan secara terperinci dan jelas, dengan cara memperhatikan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan oleh program.

Tabel 2. 5 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Yaitu hubungan objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data objek diatas objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Yaitu upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Yaitu kumpulan dari objek yang memiliki atribut dan fungsi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Yaitu deskripsi urutan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang menghasilkan hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5		<i>Realization</i>	Yaitu tindakan yang sebenarnya



			dilakukan objek.
6	----->	<i>Dependency</i>	Yaitu hubungan dimana perubahan elemen mandiri ( <i>independent</i> ) mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
7	_____	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

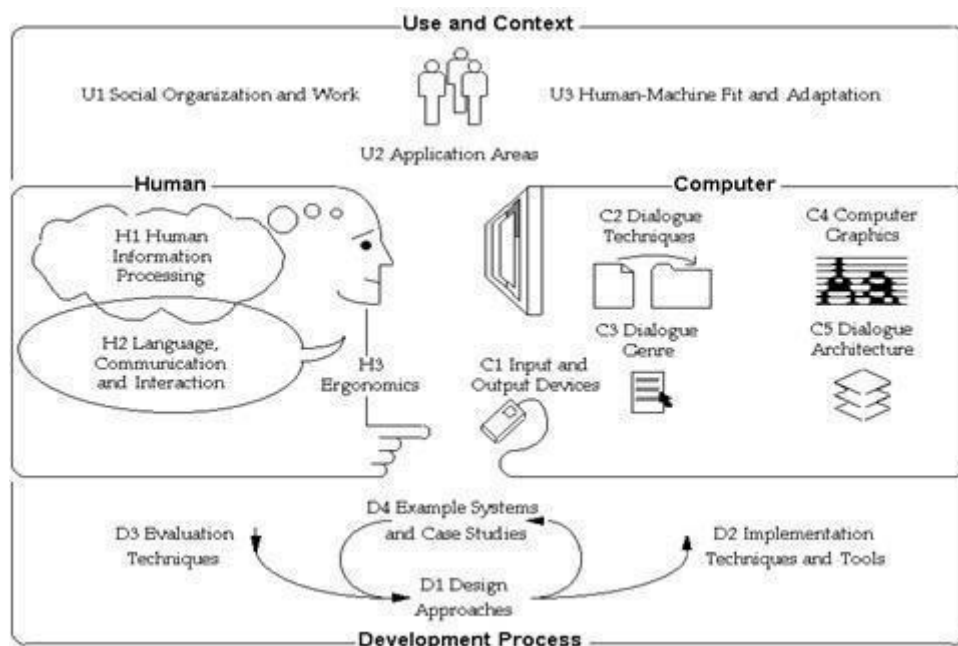
Fungsi dari *class diagram* adalah menjelaskan suatu model data untuk program informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana atau kompleks, selanjutnya fungsi diagram akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu program. *Class diagram* juga mampu menyatakan secara *visual* akan kebutuhan spesifik suatu informasi tersebut keseluruhan bisnis. Dengan class diagram dapat dibuat bagan secara terperinci dan jelas, dengan cara memperhatikan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan oleh program.

Di dalam *class diagram* terdapat simbol-simbol untuk akses *modifier atribut* dan metoda (*operation*), simbol tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Public* (+), boleh diakses oleh semua kelas lain
- b. *Private* (-), akses terbatas untuk class itu sendiri
- c. *Protected* (#), bisa diakses oleh subclass
- d. *Package* (~), bisa diakses oleh objek lain pada paket yang sama

### 3.4 Interaksi Manusia Dan Komputer (IMK)

Komputer sebagai alat bantu, merupakan salah satu elemen dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). Saat ini komputer telah dilibatkan pada semua bidang, tujuannya adalah untuk membantu keterbatasan Manusia dalam melakukan aktivitas dengan harapan lebih efektif dan efisien. Ketika kita menggunakan komputer berarti kita sedang melakukan *dialog* dan berinteraksi dengan komputer melalui perintah-perintah yang dipahami oleh kedua belah pihak. Supaya interaksi bisa tercapai, maka komputer dirancang sedemikian rupa dengan kaidah mudah digunakan dan tidak memerlukan adaptasi yang lama ketika menggunakan nya. Dalam pembangunan IMK melibatkan empat komponen, yaitu: *use and context*, faktor manusia, elemen komputer, dan tahapan pembangunan IMK itu sendiri. Pembahasan IMK tidak terlepas dari komponen-komponen yang dipaparkan. Pada tahapan *use and context*, pengenalan melalui pendekatan sosial terhadap sebuah organisasi dan lingkup pekerjaan sebagai langkah awal dari analisis kebutuhan harus dilakukan untuk mendapatkan landasan dilakukan pembangunan IMK.



Gambar 3. 1 Interaksi Manusia dan Komputer

Tahapannya yaitu:

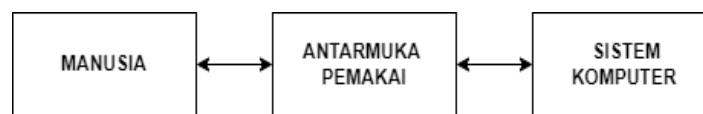
1. *Social organization and work*: manusia sebagai makhluk sosial dalam konteks kerja, untuk mendukung kualitas dan kepuasan kerja.
2. *Application Areas: Characteristic* dalam area aplikasi, Aplikasi digunakan (individual atau group), *Document oriented interfaces*, *Communication oriented interfaces*, *Design environment*, *Online tutorial system and help system*, *Multimedia information kiosks*, *Continues control system*, *Embedded system*.
3. *Human-Machine Fit and Adaptation*: Kesesuaian antara manusia dengan mesin yang dibangun bisa dilihat dari: Waktu adaptasi (saat dibangun atau saat digunakan), Apakah mesin atau manusianya yang berubah atau diubah, Siapa yang membuat perubahan apakah pengguna atau sistemnya.

Karena keterbatasan yang dimiliki oleh Manusia, maka komputer dilibatkan diantaranya untuk membantu Manusia dalam mengolah informasi. Manusia akan berinteraksi atau berdialog dengan komputer melalui sebagian kemampuan yang dimiliki oleh Manusia dan memenuhi faktor kenyamanan. Komputer akan memahami perintah dari Manusia sebagai *user* dalam berinteraksi melalui *input and output devices* sebagai perantara perangkat keras. Di sisi perangkat lunak teknik-teknik dialog harus dipahami dan disesuaikan dengan kebutuhan, keinginan, dan kepentingan dari user untuk mencapai tujuannya. Pada *tahapan development process* IMK dilakukan beberapa tahapan, yaitu: pendekatan *desain*, teknik dalam implementasi dan alat yang dibutuhkan, contoh penerapan sistem pada komputer dan beberapa studi kasus sebagai perbandingan, dan terakhir tahapan teknik evaluasi.

a. Ruang Lingkup Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer memiliki 3 komponen yaitu manusia, komputer dan interaksi. Ketiga komponen tersebut saling mendukung dan berkaitan satu sama lain. Manusia merupakan pengguna (*user*) yang memakai komputer. *User* ini berbeda-beda dan memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya dalam menggunakan komputer.

Komputer merupakan peralatan elektronik yang meliputi *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Seperti yang kita ketahui bahwa prinsip kerja komputer terdiri dari *input*, proses dan *output*. Komputer ini akan bekerja sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh pengguna. *User* memberi perintah pada komputer dan komputer mencetak/menuliskan tanggapan pada layar tampilan. Ketika kita sedang memberikan instruksi atau memasukkan data ke dalam komputer ini, secara tidak sadar kita telah berinteraksi dengan komputer tersebut. Biasanya interaksi manusia dan komputer ini terjadi melalui suatu tampilan *interface* (antarmuka). seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



*Gambar 3. 2 Interaksi Manusia dan Komputer*

#### b. Antarmuka Manusia Dan Komputer

Antarmuka pengguna merupakan bagian sistem yang akan dikendalikan oleh pengguna untuk mencapai dan melaksanakan fungsi-fungsi suatu sistem. Antarmuka pengguna ini menggabungkan elemen sistem, elemen pengguna dan interaksi diantara keduanya. Tetapi tampilan antarmuka akan berjalan dengan baik apabila didukung dengan peralatan yang memadai. Mendesain antarmuka/*interface* seharusnya tidak hanya dapat dilihat, disentuh atau didengar, tetapi juga mencakup konsep, kebutuhan *user* untuk mengetahui sistem komputer, dan harus dibuat terintegrasi ke seluruh sistem. *Layout*, tampilan dan *navigasi* layar sistem akan memberikan efek bagi pengguna melalui banyak cara. Jika hal tersebut rumit dan tidak *efisien*, maka pengguna akan mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan mereka dan relatif melakukan lebih banyak kesalahan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *interface*/antarmuka yaitu:

1. *User friendly* (ramah dengan pengguna), Ramah dengan pengguna maksudnya antarmuka yang bagus, mudah dioperasikan, mudah dipelajari, dan pengguna merasa nyaman menggunakan *interface* tersebut.
2. Berkualitas tinggi yang dikagumi oleh orang-orang, beredar luas dan sering ditiru.

Pentingnya perancangan antarmuka pengguna yang baik, karena:

1. Mengurangi biaya penulisan program dalam pemrograman antarmuka pengguna grafis, rata-rata 70% penulisan program berkaitan dengan antarmuka.
2. Mempermudah penjualan produk suatu produk pertama kali yang dilihat dalam tampilannya, apabila tampilannya menarik biasanya akan menarik minat orang untuk menggunakan aplikasi tersebut.
3. Meningkatkan kegunaan komputer pada organisasi. Dengan antarmuka yang menarik, biasanya pengguna akan tertarik untuk menggunakan suatu aplikasi komputer dampak antarmuka pengguna yang baik yaitu :
  - Peningkatan produktivitas
  - Mengurangi biaya pelatihan pegawai
  - Mencegah pengambil alihan pegawai
  - Kepuasan pengguna
  - Produksi hasil dengan kualitas yang lebih

Baik Penyebab adanya antarmuka yang kurang baik yaitu:

- Perkembangan teknologi yang sangat cepat
- Kurangnya pendidikan atau pelatihan yang berkaitan dengan perancangan antarmuka
- Penyebaran pengetahuan yang diperlukan untuk merancang antarmuka pengguna yang baik
- Koordinasi yang kurang baik dalam pengembangan

Aplikasi Strategi pengembangan antarmuka perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- Pengetahuan tentang mekanisme fungsi manusia sebagai pengguna komputer
- Berbagai informasi yang berhubungan dengan karakteristik dialog
- Penggunaan prototipe yang didasarkan pada spesifikasi dialog formal yang disusun secara bersama-sama antara calon pengguna dan perancang sistem.
- Teknik evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi hasil prototipe yang telah dilakukan.

### 3.5 Metode Waterfall

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018), “Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari *analisis, desain* pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)”. Adapun metode air terjun menurut Rosa dan Shalahuddin (2018) yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- b. Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, *representasi* antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini *mentranslasi* kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke *representasi desain* agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. *Desain* perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
- c. Pembuatan Kode Program *Desain* harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan *desain* yang telah dibuat pada tahap *desain*.

- d. Pengujian Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan *functional* serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*) Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### 3.6 *System Development Life Cycle (SDLC)*

Metode *System Development Life Cycle* atau sering disingkat SDLC merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak. Pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan dapat memakan waktu untuk menyelesaikannya. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai pada sistem itu diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. (Hermawan,R 2017)

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan pengganti dari metode *analisis berorientasi object* dan *desain berorientasi objek* (AD&D/*object oriented analysis and design*) yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80- an dan awal tahun 90-an. UML merupakan gabungan dari metode Booch,Rumbaugh(OMT) dan Jacobson. Tetapi UML mencakup lebih luas daripada OOAD. Pada pertengahan saat pengembangan 15 UML,dilakukan standarisasi proses dengan OMG(*Object Management Group*) dengan harapan UML bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang (yang sekarang sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan) (Putra & Andriani, 2019)

### 3.7 Peralatan Pembuatan Perancangan Sistem Informasi Profil Hotel

Terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses perancangan sistem informasi pemasaran produk ini, diantaranya:

#### 1. *Hardware*

- a. *Processor Intel Core i3 @ 1.10GHz~1.1GHz*
- b. *Memori (RAM) 4GB*
- c. *Hard Disk 500GB*
- d. *Monitor*
- e. *Keyboard*
- f. *Mouse*

#### 2. *Software*

- a. Sistem Operasi Windows 11
- b. StarUML

StarUML adalah software permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). StarUML dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu software project.

#### c. Figma

Figma adalah salah satu tools berbasis website yang digunakan untuk mendesain kapan saja dan dimanapun melalui internet. Pada umumnya Figma digunakan untuk mendesain *interface* dari sebuah aplikasi yang ingin dibuat. Dalam pengerjaan sebuah aplikasi baru, Figma dapat dimanfaatkan untuk membangun aplikasi tersebut bersama tim. *Basis Operating System* yang dapat menjalankan figma adalah *Windows* dan *mac OS* untuk desktop.

Figma adalah *editor grafis vektor* dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta *fitur offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD,



Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype* website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (M. Agus Muhyiddin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, 2020).

Figma adalah alat atau tool yang solid dan dengan Paket gratis yang tersedia, yang bisa dicoba bagi siapa saja yang bekerja di ruang digital. Ini termasuk dalam kemampuannya untuk membantu para *desainer* dan pengguna dalam kemudahan pemasaran produk ataudesain mereka kepada klien dan calon pemberi kerja. Secara umum, Figma paling dihargai dan digunakan oleh mereka yang bekerja dalam tim yang lebih *kolaboratif* dan aktif. Menampilkan keunggulan banyak fitur, alat desain dan *prototipe* proyek sejenis tidak memiliki fitur kunci serta kemampuan seperti Figma sehingga Figma menjadi pilihan utama jika dibandingkan dengan yang lain. Fitur fitur Figma terbukti dapat menghemat waktu *desainer* dan membuat proyek serta kerja sama dalam bentuk tim berjalan lebih lancar. (Muhammad Imam Muttaqin, Errisya Subekti 2023)

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK**

#### **4.1 Input**

Hotel Damanaka Pangalengan Dalam Memberikan informasi mengalami penghambatan dikarenakan proses pemberian informasi Hotel Damanaka Pangalengan sebagian besar masih menggunakan metode konvensional yaitu pelanggan mendatangi hotel secara langsung, dapat juga melalui komunikasi telepon. Dalam proses ini penulis menggunakan metodologi penelitian, observasi, dan analisis. Dalam analisis di Hotel Damanaka Pangalengan ini menggunakan beberapa perangkat lunak dan tools diantaranya sistem Operasi Windows 11 dan Aplikasi Star UML.

Dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja praktek. Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

#### **4.2 Proses**

Setelah melakukan pengenalan lingkungan kerja pada awal pelaksanaan kerja praktek, kerja praktek tersebut adalah perancangan sistem informasi profil hotel, selanjutnya proses kerja praktek dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu tahap eksplorasi, perancangan desain dan pelaporan hasil kerja praktek.

##### **4.2.1 Eksplorasi**

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan sistem informasi profil hotel. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi *Waterfall*, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan. Proses eksplorasi masih berlangsung selama

perancangan sistem informasi pemasaran produk. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil eksplorasi dengan penerapannya pada perancangan yang sedang dibuat.

Eksplorasi yang dilakukan selain pengenalan lingkungan adalah beradaptasi dan menyesuaikan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai hotel, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan sistem profil hotel, kemudian tahap yang ketiga adalah pelaporan hasil kerja praktek, tahap ini dilakukan oleh peserta selama kerja praktek langsung.

#### **4.2.2 Perancangan Sistem Informasi**

Perancangan sistem informasi dilakukan mulai dengan analisis kebutuhan sistem informasi. selanjutnya dilakukan perancangan sistem Profil Hotel.

##### **4.2.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Dalam prosedur sistem berjalan yang dilakukan pada Hotel Damanaka dalam sistem Perkenalan Hotel melalui proses sebagai berikut:

##### ***a. Input***

##### **1. Menu *Home***

Halaman "*Home*" dapat memberikan informasi umum tentang hotel, seperti lokasi, fasilitas, dan lain-lain. Ini membantu pengunjung mendapatkan gambaran awal tentang apa yang ditawarkan oleh hotel.

Menu "*Home*" seringkali menjadi titik awal navigasi bagi pengunjung untuk menjelajahi lebih lanjut tentang hotel tersebut. Dari halaman "*Home*", pengguna dapat menuju ke halaman-halaman lain seperti fasilitas, galeri foto, kontak dan lainnya.

Halaman "*Home*" dapat digunakan untuk memperkenalkan brand hotel kepada pengunjung. *Desain*, warna, dan konten halaman tersebut dapat mencerminkan identitas merek dan menciptakan kesan yang kuat.

## 2. Menu Informasi

Menu Informasi pada website Hotel Damanaka adalah sumber lengkap bagi pengunjung yang mencari informasi terperinci tentang fasilitas yang ditawarkan oleh hotel. Dalam menu ini, pengunjung akan menemukan segala informasi yang mereka butuhkan tentang Hotel Damanaka, sebuah tempat yang menawarkan fasilitas untuk berbagai macam acara, mulai dari ruang rapat hingga tempat pernikahan. Dengan informasi yang terperinci dan jelas, pengunjung dapat dengan mudah menemukan detail tentang kapasitas ruang rapat, paket pernikahan yang tersedia, layanan tambahan yang ditawarkan, serta cara untuk menghubungi hotel untuk reservasi atau pertanyaan lebih lanjut. Menu Informasi ini adalah panduan yang komprehensif bagi semua pengunjung yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang Hotel Damanaka dan semua fasilitas yang ditawarkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan acara mereka.

## 3. Galeri .

Menu "Galeri" untuk menampilkan gambar-gambar yang menarik dari fasilitas-fasilitas yang dimiliki, seperti kamar-kamar, restoran, aula dan lain-lain. Ini membantu calon tamu untuk secara visual memahami dan menghargai kualitas serta kenyamanan yang ditawarkan oleh hotel.

Dengan menampilkan galeri foto, hotel dapat memberikan pengalaman virtual kepada calon tamu tentang suasana dan

atmosfer yang ada di dalam hotel. Ini dapat membantu calon tamu untuk membayangkan bagaimana pengalaman menginap mereka akan terasa dan mempengaruhi keputusan mereka untuk melakukan reservasi.

Hotel dapat menggunakan galeri foto untuk mempromosikan acara-acara khusus, pertemuan bisnis, pesta pernikahan, dan kegiatan-kegiatan lain yang diadakan di hotel.

Galeri foto yang menampilkan fasilitas dan pengalaman yang menarik dapat meningkatkan kredibilitas hotel di mata calon tamu. Mereka dapat melihat langsung bagaimana hotel tersebut terlihat dan merasa yakin bahwa mereka akan mendapatkan pengalaman yang memuaskan selama menginap.

Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Menyajikan galeri foto yang menarik dan beragam dapat meningkatkan keterlibatan pengguna pada website hotel. Calon tamu dapat menghabiskan waktu lebih lama untuk menjelajahi galeri foto dan mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang ditawarkan oleh hotel.

Galeri foto dapat membantu calon tamu dalam mengambil keputusan tentang menginap di hotel. Dengan melihat gambar-gambar yang menarik, mereka dapat merasa lebih percaya diri dan yakin dalam memilih hotel sebagai destinasi akomodasi mereka.

#### 4. Lokasi

Menu "Lokasi" memungkinkan pengunjung dengan mudah menemukan informasi tentang lokasi hotel, termasuk alamat lengkap, peta interaktif, dan petunjuk arah. Ini membantu calon tamu untuk menemukan hotel dengan cepat

dan mudah, terutama jika mereka tidak akrab dengan area tersebut.

Informasi tentang lokasi hotel dan petunjuk arah yang disediakan dalam menu "Lokasi" membantu tamu untuk melakukan navigasi dengan lebih mudah, baik jika mereka menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Hal ini meningkatkan pengalaman tamu dan mengurangi risiko tersesat.

## 5. Kontak

Menu Kontak yaitu pengunjung melihat info kontak yang tersedia di halaman website untuk menghubungi pihak Hotel Damanaka, dan terdapat juga akun Instagram.

Menu "Kontak" memungkinkan pengunjung website untuk langsung menghubungi hotel melalui informasi kontak yang disediakan, seperti nomor telepon, alamat email, instagram, atau formulir kontak online. Ini memudahkan calon tamu untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, membuat reservasi, atau mengajukan pertanyaan tentang layanan yang ditawarkan oleh hotel.

Melalui menu "Kontak", pengunjung dapat dengan mudah mengirimkan pertanyaan atau umpan balik kepada hotel. Hal ini memungkinkan hotel untuk berinteraksi langsung dengan calon tamu, menjawab pertanyaan mereka, mengatasi masalah yang mungkin timbul, dan mendengarkan masukan untuk meningkatkan layanan mereka di masa mendatang.

Pemesanan Langsung: Informasi kontak yang disediakan dalam menu "Kontak" dapat digunakan oleh calon tamu untuk melakukan pemesanan langsung, baik melalui telepon maupun email. Ini memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara

langsung dengan staf hotel dan melakukan reservasi tanpa melalui perantara.

Bantuan dan Dukungan: Menu "Kontak" juga dapat mencakup informasi tentang layanan dukungan pelanggan yang tersedia, seperti layanan koncierge, layanan kamar, atau layanan resepsionis 24 jam. Ini membantu tamu untuk mendapatkan bantuan jika mereka membutuhkan bantuan selama menginap di hotel.

Kemitraan Bisnis: Bagi mitra bisnis atau pihak eksternal yang ingin bekerja sama dengan hotel, menu "Kontak" dapat menjadi cara untuk menghubungi departemen yang tepat, seperti departemen penjualan atau pemasaran. Ini membuka peluang untuk menjalin kemitraan baru dan mengembangkan jaringan bisnis.

Transparansi dan Keterbukaan: Menyediakan informasi kontak dengan jelas dan mudah diakses menunjukkan transparansi dan keterbukaan dari pihak hotel. Ini menciptakan kepercayaan dari calon tamu dan memudahkan mereka untuk menghubungi hotel jika diperlukan.

## **b. Proses**

Proses pada sistem informasi Pemasaran yang diperlukan adalah:

### *1. Menu Home*

Halaman "*Home*" dapat memberikan informasi umum tentang hotel, seperti lokasi, fasilitas, dan lain-lain. Ini membantu pengunjung mendapatkan gambaran awal tentang apa yang ditawarkan oleh hotel.

Menu "*Home*" seringkali menjadi titik awal navigasi bagi pengunjung untuk menjelajahi lebih lanjut tentang hotel

tersebut. Dari halaman "*Home*", pengguna dapat menuju ke halaman-halaman lain seperti fasilitas, galeri foto, kontak dan lainnya.

Halaman "*Home*" dapat digunakan untuk memperkenalkan brand hotel kepada pengunjung. Desain, warna, dan konten halaman tersebut dapat mencerminkan identitas merek dan menciptakan kesan yang kuat.

## 2. Menu Informasi

Menu Informasi pada website Hotel Damanaka adalah sumber lengkap bagi pengunjung yang mencari informasi terperinci tentang fasilitas yang ditawarkan oleh hotel. Dalam menu ini, pengunjung akan menemukan segala informasi yang mereka butuhkan tentang Hotel Damanaka, sebuah tempat yang menawarkan fasilitas untuk berbagai macam acara, mulai dari ruang rapat hingga tempat pernikahan. Dengan informasi yang terperinci dan jelas, pengunjung dapat dengan mudah menemukan detail tentang kapasitas ruang rapat, paket pernikahan yang tersedia, layanan tambahan yang ditawarkan, serta cara untuk menghubungi hotel untuk reservasi atau pertanyaan lebih lanjut. Menu Informasi ini adalah panduan yang komprehensif bagi semua pengunjung yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang Hotel Damanaka dan semua fasilitas yang ditawarkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan acara mereka.

## 3. Galeri

Menu "Galeri" untuk menampilkan gambar-gambar yang menarik dari fasilitas-fasilitas yang dimiliki, seperti kamar-kamar, restoran, aula dan lain-lain. Ini membantu calon tamu



untuk secara visual memahami dan menghargai kualitas serta kenyamanan yang ditawarkan oleh hotel.

Dengan menampilkan galeri foto, hotel dapat memberikan pengalaman virtual kepada calon tamu tentang suasana dan atmosfer yang ada di dalam hotel. Ini dapat membantu calon tamu untuk membayangkan bagaimana pengalaman menginap mereka akan terasa dan mempengaruhi keputusan mereka untuk melakukan reservasi.

Hotel dapat menggunakan galeri foto untuk mempromosikan acara-acara khusus, pertemuan bisnis, pesta pernikahan, dan kegiatan-kegiatan lain yang diadakan di hotel.

Galeri foto yang menampilkan fasilitas dan pengalaman yang menarik dapat meningkatkan kredibilitas hotel di mata calon tamu. Mereka dapat melihat langsung bagaimana hotel tersebut terlihat dan merasa yakin bahwa mereka akan mendapatkan pengalaman yang memuaskan selama menginap.

Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Menyajikan galeri foto yang menarik dan beragam dapat meningkatkan keterlibatan pengguna pada website hotel. Calon tamu dapat menghabiskan waktu lebih lama untuk menjelajahi galeri foto dan mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang apa yang ditawarkan oleh hotel.

Galeri foto dapat membantu calon tamu dalam mengambil keputusan tentang menginap di hotel. Dengan melihat gambar-gambar yang menarik, mereka dapat merasa lebih percaya diri dan yakin dalam memilih hotel sebagai destinasi akomodasi mereka.

#### 4. Lokasi

Menu "Lokasi" memungkinkan pengunjung dengan mudah menemukan informasi tentang lokasi hotel, termasuk alamat lengkap, peta interaktif, dan petunjuk arah. Ini membantu calon tamu untuk menemukan hotel dengan cepat dan mudah, terutama jika mereka tidak akrab dengan area tersebut.

Informasi tentang lokasi hotel dan petunjuk arah yang disediakan dalam menu "Lokasi" membantu tamu untuk melakukan navigasi dengan lebih mudah, baik jika mereka menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Hal ini meningkatkan pengalaman tamu dan mengurangi risiko tersesat.

#### 5. Kontak

Menu Kontak yaitu pengunjung melihat info kontak yang tersedia di halaman website untuk menghubungi pihak Hotel Damanaka, dan terdapat juga akun Instagram.

Menu "Kontak" memungkinkan pengunjung website untuk langsung menghubungi hotel melalui informasi kontak yang disediakan, seperti nomor telepon, alamat email, instagram, atau formulir kontak online. Ini memudahkan calon tamu untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, membuat reservasi, atau mengajukan pertanyaan tentang layanan yang ditawarkan oleh hotel.

Melalui menu "Kontak", pengunjung dapat dengan mudah mengirimkan pertanyaan atau umpan balik kepada hotel. Hal ini memungkinkan hotel untuk berinteraksi langsung dengan calon tamu, menjawab pertanyaan mereka, mengatasi masalah

yang mungkin timbul, dan mendengarkan masukan untuk meningkatkan layanan mereka di masa mendatang.

**Pemesanan Langsung:** Informasi kontak yang disediakan dalam menu "Kontak" dapat digunakan oleh calon tamu untuk melakukan pemesanan langsung, baik melalui telepon maupun email. Ini memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara langsung dengan staf hotel dan melakukan reservasi tanpa melalui perantara.

**Bantuan dan Dukungan:** Menu "Kontak" juga dapat mencakup informasi tentang layanan dukungan pelanggan yang tersedia, seperti layanan konciierge, layanan kamar, atau layanan resepsionis 24 jam. Ini membantu tamu untuk mendapatkan bantuan jika mereka membutuhkan bantuan selama menginap di hotel.

**Kemitraan Bisnis:** Bagi mitra bisnis atau pihak eksternal yang ingin bekerja sama dengan hotel, menu "Kontak" dapat menjadi cara untuk menghubungi departemen yang tepat, seperti departemen penjualan atau pemasaran. Ini membuka peluang untuk menjalin kemitraan baru dan mengembangkan jaringan bisnis.

**Transparansi dan Keterbukaan:** Menyediakan informasi kontak dengan jelas dan mudah diakses menunjukkan transparansi dan keterbukaan dari pihak hotel. Ini menciptakan kepercayaan dari calon tamu dan memudahkan mereka untuk menghubungi hotel jika diperlukan.

### **c. Output**

*Output* pada sistem informasi pemasaran yang diperlukan, antara lain:

1. Laporan mengenai seberapa banyak pengunjung website mengunjungi website.
2. Laporan pengelola website (admin) agar selalu aktif untuk memperbarui informasi Hotel terbaru.

#### **4.2.2.2 Perancangan Sistem**

Perancangan sistem informasi profil hotel yang dilakukan dimulai dengan eksplorasi perangkat lunak yang akan dibutuhkan. Sistem informasi profil hotel berbasis website adalah sebuah sistem informasi yang dibangun dengan menggunakan teknologi website dan bertujuan untuk membantu pengelolaan informasi di hotel.

Beberapa manfaat dari sistem informasi profil hotel berbasis website antara lain:

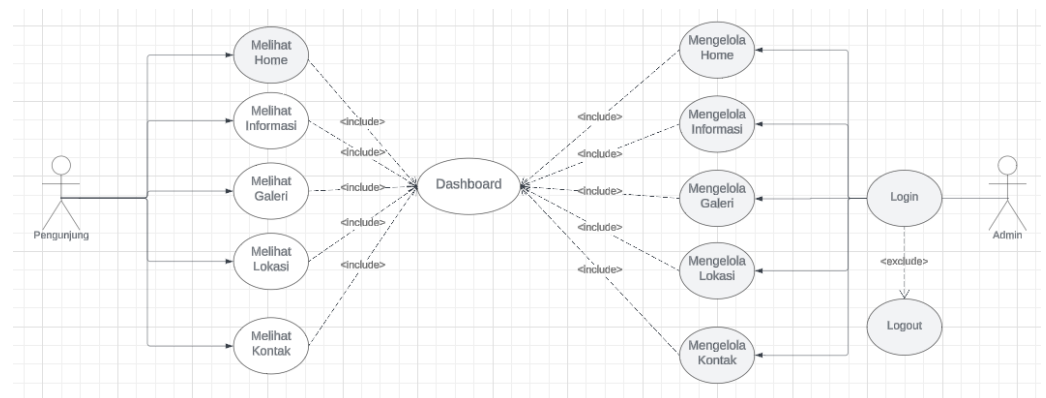
- Meningkatkan efisiensi: Sistem informasi profil hotel berbasis website dapat membantu pengelolaan informasi di hotel menjadi lebih efisien dan terstruktur
- Memudahkan akses informasi: Sistem informasi hotel berbasis website memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dari hotel dengan mudah dan cepat
- Meningkatkan transparansi: Dengan adanya sistem informasi hotel berbasis website, informasi yang disajikan menjadi lebih transparan dan mudah diakses oleh semua pihak yang berkepentingan

Perancangan sistem informasi profil hotel berbasis website meliputi:

### 1. Use case diagram

Dalam perancangan sistem profil hotel terdapat dua pengguna yang saling berinteraksi dalam lingkungan sistem, yaitu: pengunjung dan admin. Kedua pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda.

Pada *use case diagram* ini menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem, siapa saja yang akan berinteraksi dengan sistem. Penulis juga mendeskripsikan interaksi antara aktor di dalam sistem informasi pengenalan profil hotel. Pada perancangan *use case diagram* dibawah ada dua aktor, yaitu aktor admin dan aktor pengunjung.



Gambar 4. 1 Use Case Diagram

Dalam *use case diagram*, yang menjadi aktor adalah admin, adapun aktor admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk bisa melakukan pengelolaan informasi, mengupdate informasi terbaru, mengelola informasi hotel dan informasi kontak. Aktor admin memiliki *use case login*, *update* informasi terbaru, informasi hotel dan kontak, sedangkan aktor pengunjung hanya bisa melihat informasi hotel dan kontak untuk menghubungi pihak hotel.

Aktor yang terlibat dalam proses website profil hotel ini yaitu:

Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Aksi
1	Admin	1. Melakukan <i>login</i> 2. Mengelola informasi yang akan ditampilkan pada halaman <i>website</i> . 3. Mengelola informasi <i>website</i> dan kontak.
2	Pengunjung	Dapat melihat seluruh informasi yang ada di hotel damanaka pangalengan

Tabel 4.1 Mendeskripsikan tentang aktor yaitu admin yang melakukan login terlebih dahulu lalu mengelola tampilan pada halaman website dan mengelola informasi website dan kontak. Dan aktor yang kedua yaitu pengunjung yang dapat melihat seluruh informasi yang ada di hotel Damanaka Pangalengan.

Tabel 4. 2 Deskripsi Kegiatan Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	Lihat fasilitas	Merupakan kegiatan pengunjung untuk melihat fasilitas yang disediakan oleh pihak hotel
2	Lihat Informasi Hotel	Merupakan kegiatan pengunjung untuk melihat informasi hotel damanaka
3	Lihat Kontak	Merupakan kegiatan pengunjung untuk melihat kontak yang bisa menghubungi pihak hotel untuk lebih lanjut memesan Kamar atau menanyakan ketersediaan kamar

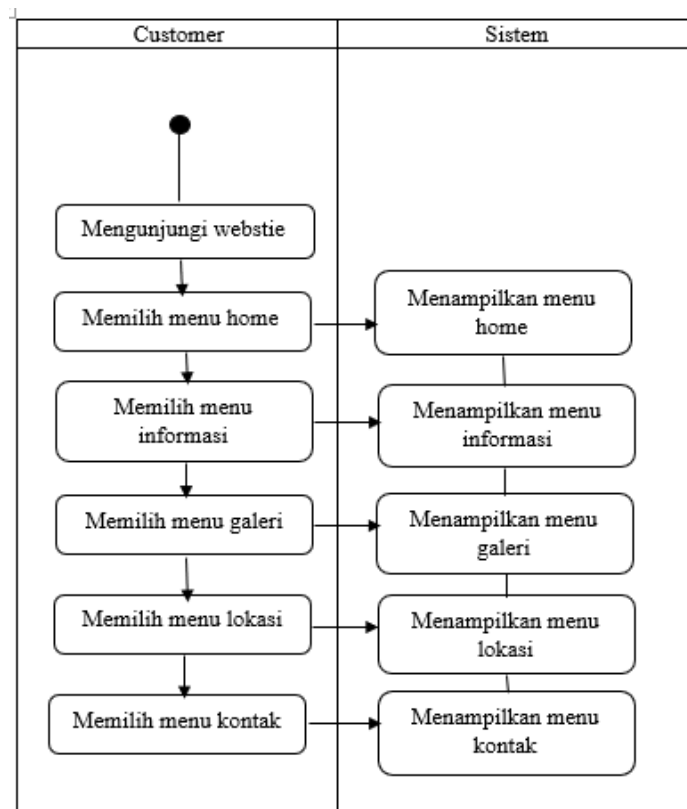
Tabel 4.3 mendeskripsikan dari setiap kegiatan pada *Use Case* yaitu lihat fasilitas merupakan kegiatan pengunjung untuk melihat

fasilitas yang disediakan oleh pihak hotel, lihat informasi yaitu kegiatan pengunjung untuk melihat informasi hotel, dan yang terakhir yaitu melihat kontak merupakan kegiatan pengunjung untuk melihat kontak yang bisa menghubungi pihak hotel untuk lebih lanjut memesan kamar atau menanyakan ketersediaan kamar.

## 2. Activity Diagram

*Activity Diagram* yaitu penggambaran berbagai alur aktifitas data yang sedang dirancang. Aktivitas menggambarkan proses berjalan, *use case* menggambarkan bagaimana admin menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Memperlihatkan urutan aktifitas proses pada sistem, memahami proses secara keseluruhan dan dibuat berdasarkan sebuah atau beberapa *use case*. Berikut *activity diagram* pada profil hotel, sebagai berikut :

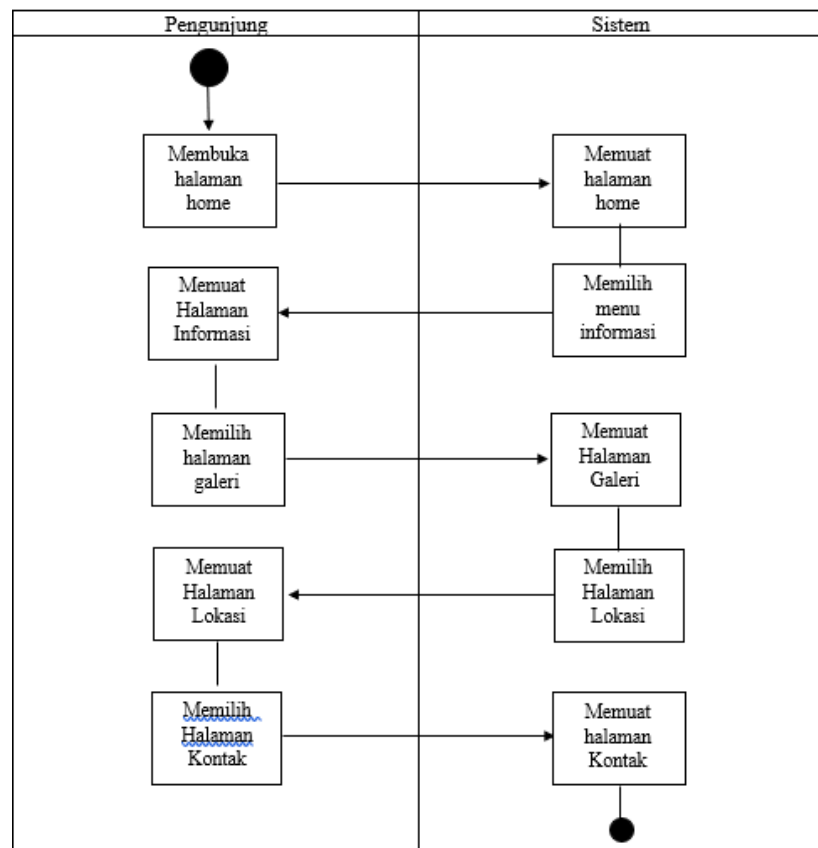
### a. Activity Diagram Usulan



Gambar 4. 2 Activity Diagram Usulan

### b. Activity Diagram Pengunjung

*Activity diagram* Pengunjung menggambarkan urutan aktivitas pengunjung dalam berinteraksi dengan sistem, dimana kegiatannya dimulai dengan masuk website toko dan untuk melihat produk yang ada di toko. Berikut gambar activity diagram pengunjung yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



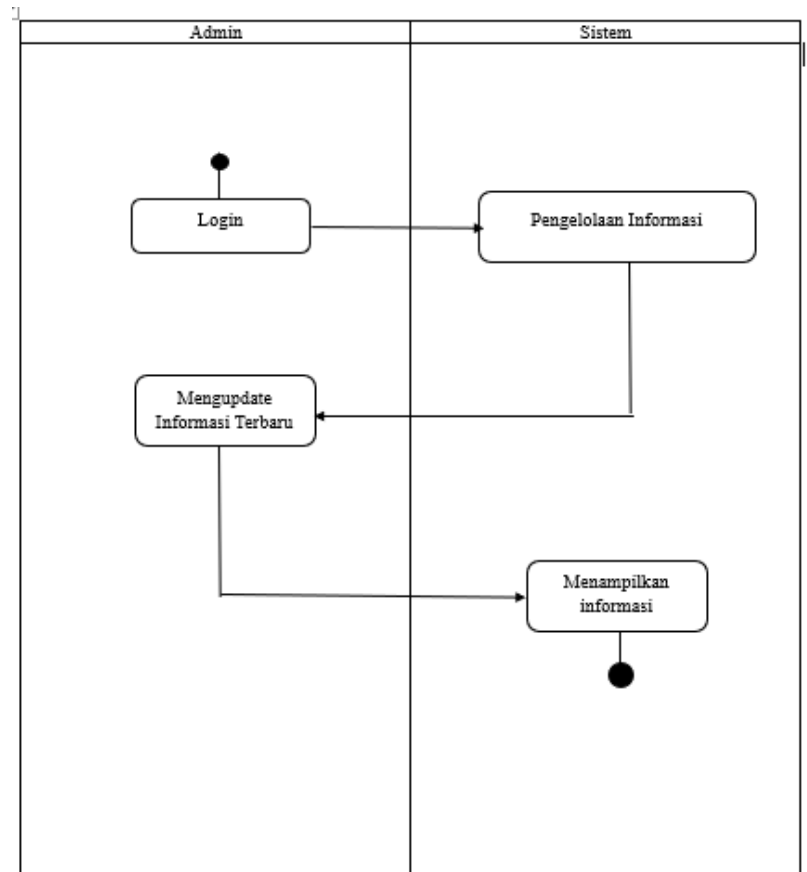
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pengunjung

Gambar 4.3 Activity diagram Pengunjung menceritakan bahwa pengunjung mengakses website terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman utama, lalu pengunjung akan memilih kategori informasi tentang hotel.



### c. Activity Diagram Admin

Activity diagram Admin menggambarkan urutan aktivitas admin dalam berinteraksi dengan sistem akan dapat masuk kedalam sistem, dimana kegiatan admin untuk mengupdate informasi terbaru. Berikut gambar *activity* diagram admin yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

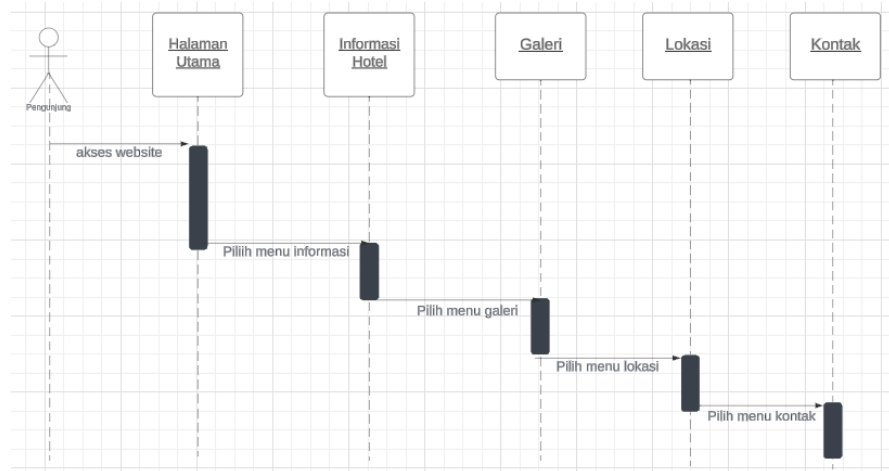


Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin

### 3. Sequence Diagram

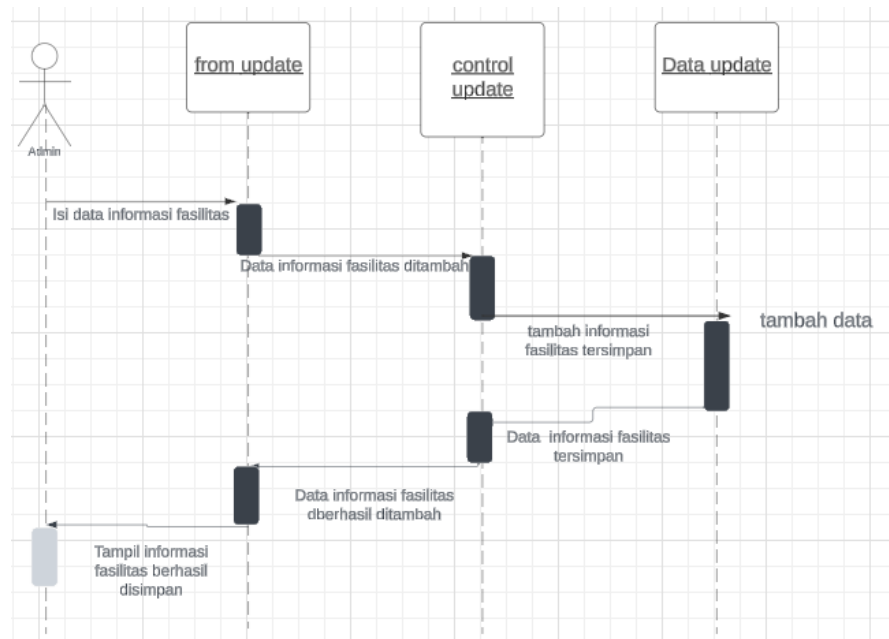
Sequence diagram merupakan diagram yang paling relevan untuk menguraikan model deskripsi *use case* menjadi *spesifikasi design*, dipakai untuk menjelaskan dan memodelkan use case dan berfungsi untuk memodelkan sebuah logika dari sebuah *method operasi*, *function* ataupun prosedur. Menghubungkan requirement kepada tim teknis karena diagram dapat lebih mudah untuk dikolaborasi menjadi

desain. Berikut *sequence* diagram pengunjung dan admin sebagai berikut:



Gambar 4. 5 *Sequence Diagram Pengunjung*

Deskripsi *sequence* diagram pengunjung: *Sequence* diagram admin terdapat 1 actor dan 4 objek, yaitu Halaman Utama, informasi hotel dan data kontak. Pertama-tama pengunjung harus mengakses website terlebih dahulu lalu akan masuk ke menu halaman utama dan pilih menu produk, menu informasi produk dan menu kontak.

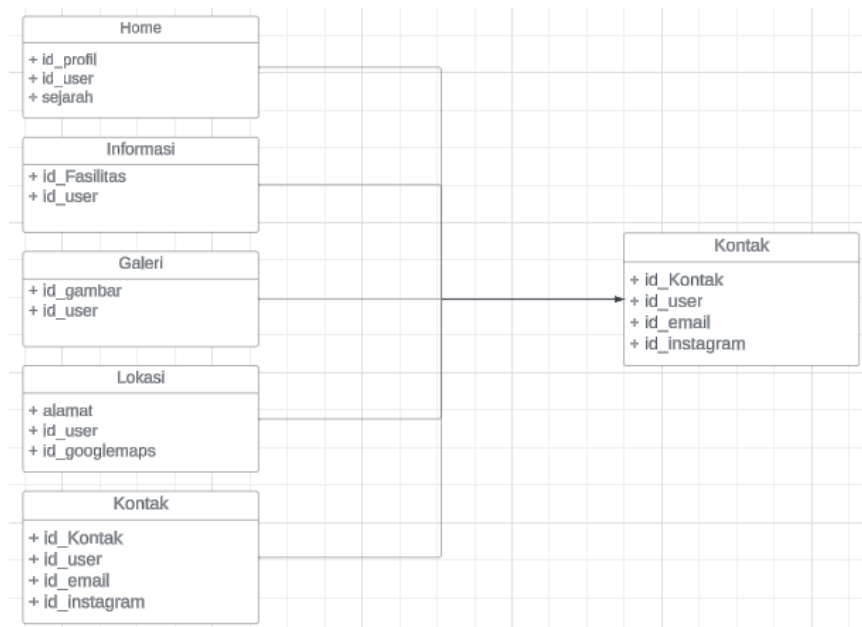


Gambar 4. 6 *Sequence Diagram Admin*

Deskripsi *sequence* diagram admin: *Sequence* diagram admin terdapat 1 actor dan 3 objek, yaitu *form update*, *control update* dan *data update*. Pertama-tama admin akan masuk ke *form update* lalu data produk akan ditambah.

#### 4. Class Diagram

*Class Diagram* merupakan program informasi dengan menguasai tingkat pemahaman model data dan mengenai gambaran umum skema dari suatu program baik itu sederhana maupun *kompleks*. Dengan *class* diagram dapat dibuat bagan yang terperinci dan jelas, dengan cara memperlihatkan kode spesifik apa saja yang dibutuhkan oleh program, dan mampu memberikan penjelasan implementasi-implementasi *independen* dari suatu jenis program yang digunakan kemudian dilewatkan diantara berbagai komponennya.



Gambar 4. 7 Class Diagram

a. Perancangan basis data dan spesifikasi data

Perancangan basis data adalah proses merancang struktur dan organisasi basis data yang akan digunakan dalam suatu sistem. Tujuan dari perancangan basis data adalah untuk menciptakan basis data yang efisien, terstruktur, dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta sistem yang akan menggunakan basis data tersebut. Spesifikasi data merujuk pada penentuan persis tentang data yang akan disimpan dalam basis data. Ini melibatkan menentukan tipe data yang tepat untuk setiap atribut, ukuran maksimum atau minimum atribut, batasan nilai atau format atribut, dan lain sebagainya. Spesifikasi data penting untuk memastikan keakuratan dan integritas data yang disimpan dalam basis data. Berikut adalah spesifikasi basis data pada perancangan sistem informasi berbasis website:

1. Profil

*Tabel 4. 3 Tabel Profil*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
id_profil	Varchar	id profil
id_user	Varchar	id user
sejarah	Varchar	Sejarah hotel

2. Informasi

*Tabel 4. 4 Tabel Informasi*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
id_informasi	Varchar	id informasi
id_user	Varchar	id user
deskripsi	Varchar	deskripsi informasi

## 3. Galeri

*Tabel 4. 5 Tabel Galeri*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
id_galeri	Varchar	id galeri
id_user	Varchar	id user
deskripsi	Varchar	deskripsi galeri

## 5. Lokasi

*Tabel 4. 6 Tabel Lokasi*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
alamat	Varchar	Alamat hotel
id_user	Varchar	id user
id_google maps	Varchar	id google maps

## 6. Kontak

*Tabel 4. 7 Tabel Kontak*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
id_kontak	Varchar	id kontak
id_user	Varchar	id user
id_email	Varchar	Email hotel
id_instagram	Varchar	id instagram hotel

### 4.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek

Proses pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pada tahap akhir kerja praktek di Hotel Damanaka Pangalengan. Pelaporan hasil kerja praktek dilakukan dengan presentasi dihadapan penguji kampus. Pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pula dengan laporan kerja praktek.

## 4.3 Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di Hotel Damanaka ini berupa perancangan sistem informasi profil hotel. Figma digunakan untuk perancangan sistem informasi profil hotel untuk tampilan interface didapatkan dari hasil tampilan interface yang dihasilkan dimana diantaranya adalah interface halaman home, halaman informasi, halaman galeri, halaman lokasi dan halaman kontak.

Berikut tampilan perancangan interface Sistem Informasi Profil Hotel.

### 1. Home



Gambar 4. 8 Halaman Utama

Didalam halaman utama terdapat:

Menu Home yang isinya terdapat gambar Hotel Damanaka Pangalengan dan sejarah Hotel Damanaka Pangalengan.

## 2. Informasi



Gedung Serbaguna dan Taman digunakan untuk acara rapat dan acara pernikahan dan acara lainnya.

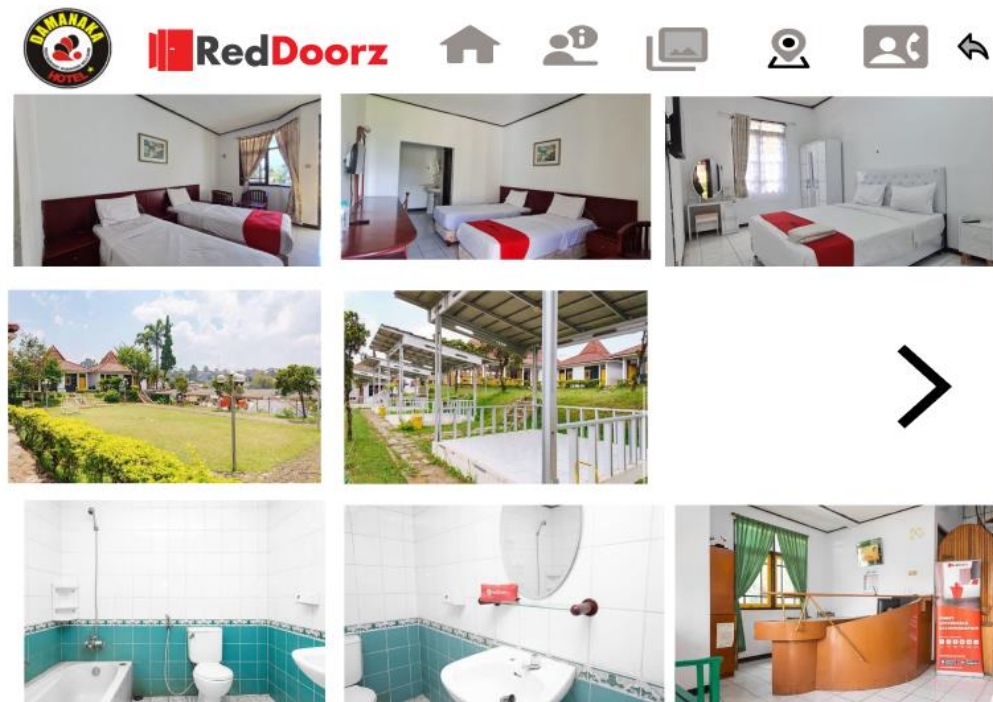
*Gambar 4. 9 Halaman Informasi*

Halaman Informasi terdapat :

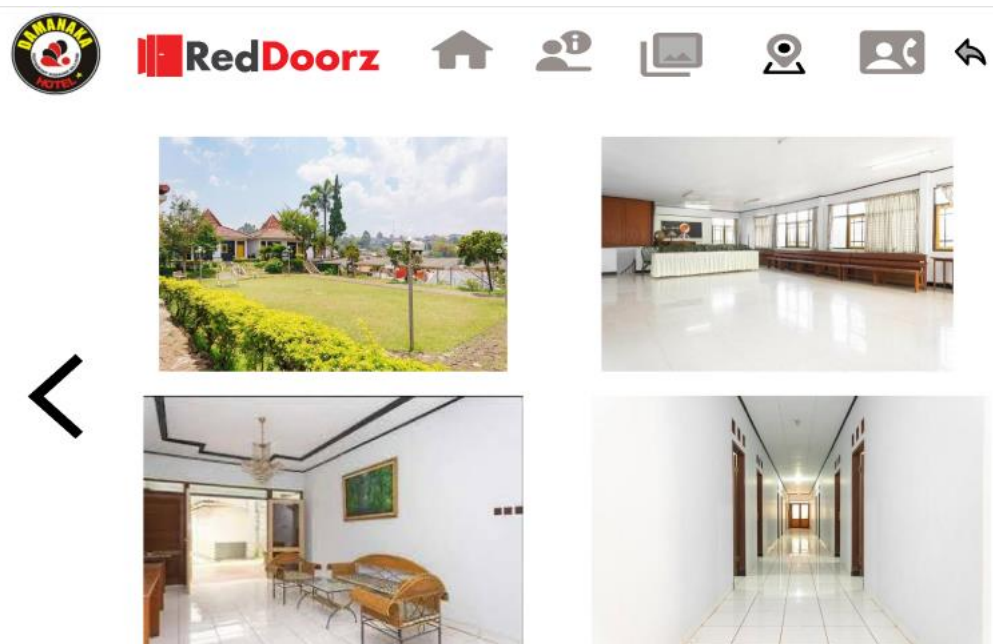
Menu Informasi yang terdapat foto Fasilitas Hotel yang bisa digunakan seperti

- Acara Rapat
- Acara Pernikahan
- Dan Acara Lainnya.

## 3. Galeri



Gambar 4. 10 Halaman Galeri



Gambar 4. 11 Halaman Galeri



Halaman Galeri terdapat :

Menu galeri terdapat foto foto fasilitas yang ada di Hotel Damanaka Pangalengan.

#### 4. Menu Lokasi

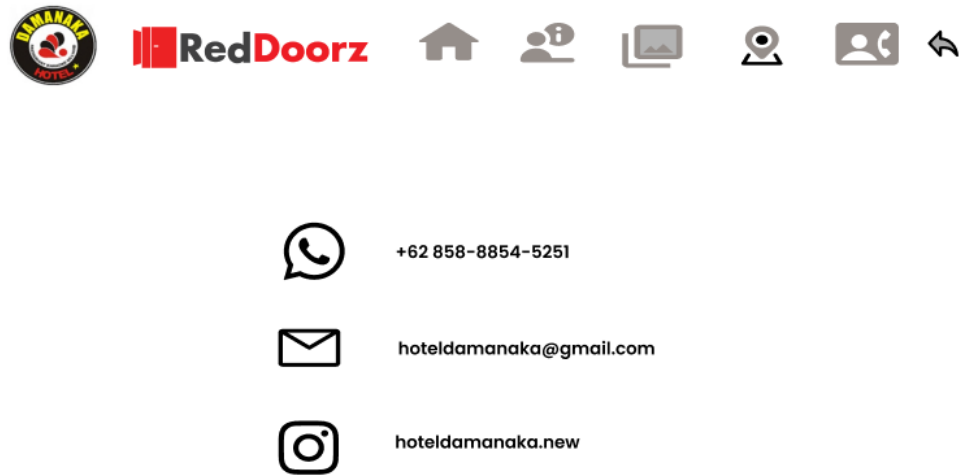


*Gambar 4. 12 Halaman Lokasi*

Halaman Lokasi Terdapat :

Menu lokasi terapat lokasi dimana letak Hotel Damanaka Pangalengan.

## 5. Menu Kontak



*Gambar 4. 13 Halaman Kontak*

Halaman Kontak Terdapat:

Didalam halaman kontak terdapat kontak untuk calon konsumen menghubungi pihak Hotel, akun Instagram hotel, Nomer Whatsapps dan Akun Gmail Hotel.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan**

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

##### **5.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek**

Setelah melalui proses pelaksanaan kerja praktek, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
- Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
  - a. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
  - b. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang sistem informasi, ilmu dasar dan sebagainya.
  - c. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
  - d. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relative singkat.

### 5.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktek

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktek antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (*self learning*) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi
2. secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
3. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak
4. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktek.
5. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu proyek di mana mahasiswa dapat bekerja sama dengan pegawai lain.

## 5.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi

Berikut kesimpulan dan saran mengenai substansi yangigeluti selama kerja praktek di Hotel Damanaka:

- Kedepannya Hotel Damanaka dapat membuat dan mengembangkan sistem informasi profil hotel ini menjadi lebih baik.
- Perancangan sistem informasi pemasaran profil hotel ini dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya zaman

### **5.2.1 Kesimpulan Perancangan Sistem Informasi Profil Hotel**

Selama melalui proses perancangan sistem informasi pemasaran produk, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

- Hasil kegiatan kerja praktek ini adalah dengan dibuatnya perancangan sistem informasi profil hotel berbasis website.
- Dengan adanya perancangan sistem informasi profil hotel ini diharapkan agar perancangannya bisa dikembangkan menjadi lebih baik.

### **5.2.2 Saran Mengenai Perancangan Sistem Informasi Sistem Informasi Profil Hotel**

Berdasarkan hasil perancangan sistem informasi profil hotel, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Kedepannya Hotel Damanaka dapat membuat dan mengembangkan website profil hotel ini menjadi lebih baik
2. Perancangan sistem informasi profil hotel ini dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya zaman

## DAFTAR PUSTAKA

- Elyteri. 2023. "Transformasi Digital Sektor Perhotelan Merupakan Kebutuhan." *Elitery.Com*. Retrieved February 15, 2024 (Transformasi Digital Sektor Perhotelan Merupakan Kebutuhan).
- Haviluddin. 2011. "Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language )." *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)* 6(1):1–15.
- Jinteks, Jurnal, Vol No, Dosen Informatika, and Universitas Teknologi. 2019. "November 2019." 1(2):97–103.
- Prihandoyo, M. Teguh. 2018. "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 3(1):126–29. doi: 10.30591/jpit.v3i1.765.
- Susanto, Azhar. 2013. "Ti, B A B Pustaka, Tinjauan." *Pengertian Sistem Menurut Azhar Susanto* 11–44.
- Syahputra, Rizki. 2019. "Strategi Pemasaran Dalam Alquran Tentang Promosi Penjualan." *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)* 6(2):83–88. doi: 10.36987/ecobi.v6i2.8.
- Abdillah, Rahman. 2021. "Pemodelan Uml Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta." *Jurnal Fasilkom* 11(2):79–86. doi: 10.37859/jf.v11i2.2673.
- Agustin, Hamdi. 2018. "Sistem Informasi Manajemen Menurut Prespektif Islam." *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance* 1(1):63–70. doi: 10.25299/jtb.2018.vol1(1).2045.
- Angelia, Halen, Setiadi Ahmad, Yunita Norma, and Nur Sulistyowati Daning. 2019. "Sistem Informasi Pemasaran Alat Terapi Berbasis Web Pada PT. JM Therapy Jakarta Barat." *Jurnal Perspektif* 17(2):202–7.
- Mubarak, Abdul. 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php

- Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek.” *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)* 2(1):19–25. doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- Muhammad Imam Muttaqin, Errisya Subekti, Dikdik Firman Sidik. 2023. “Pembuatan Desain UI/UX Website Sistem Reservasi Sarana Dan Prasarana Menggunakan Aplikasi Figma Studi Kasus Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Jawa Barat.”
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.” *Jurnal Digit* 10(2):208. doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- Sulistyorini, Prastuti. 2009. “Pemodelan Visual Dengan Menggunakan UML Dan Rational Rose.” *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIV*(1):23–29.
- Christian, Lianawati, Angelina Permatasari, and Lianna Sugandi. 2013. “Sistem Informasi Perhotelan Front Office Menggunakan Metode OOAD Untuk Meningkatkan Pelayanan Customer: Studi Kasus Perhotelan-Open Source.” *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications* 4(2):1155. doi: 10.21512/comtech.v4i2.3940.
- Ii, B. A. B., and Tinjauan Pustaka. 2014. ““ Sistem Adalah Suatu Jaringan Prosedur Yang Dibuat Menurut Pola Terpadu Untuk Melaksanakan Kegiatan Pokok Perusahaan . Prosedur Adalah Suatu Urutan Kegiatan Klerikal , Biasanya Melibatkan Beberapa Orang Dalam Suatu Departemen Atau Lebih Yang Dibuat Untuk.” 8–31.
- Indarjit. 2015. “Sistem Merupakan Suatu Kesatuan Prosedur.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- ARSITO ARI KUNCORO S.kom, M. ko. 2022. “Pengertian Sistem Menurut Para Ahli.” Retrieved February 19, 2024 (<https://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Sistem-Informasi-Menurut-Para-Ahli/a79141fe15a713226c2e84697e0d6c2217172524#>).

- Nandy. 2021. "Pengertian Promosi (Promotion) : Pengertian Dari Ahli, Jenis, Dan Contohnya." Retrieved February 19, 2024 (<https://www.gramedia.com/literasi/personal-selling/>).
- Aprini, N. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN HASIL PERTANIAN BERBASIS WEB DI KOTA PAGAR ALAM. UMS ETD-Db, 7(2), 12.
- Gusnita, E., Ali, H., & Rosadi, K. I. (2021). Model Sistem dalam Konteks pengertian, Jenis, Konstruksi, Berpikir Kesisteman Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 948–956.
- Marimin, Tanjung, H. & Prabowo, H. (2006). Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Grasindo.
- Ilhadi, V., & Arif, R. (2021). Perancangan Dan Penerapan Sistem Informasi Dalam Aplikasi Surat Perintah Perjalanan Dinas. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2), 11–19. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i2.6223>
- Tepung, A. G., Ayam, M., Goreng, N., Evidenve, P., & Penelitian, M. (2022).
- Rangkuti, F. (2009). Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Putra, Dede Wira Trise, and Rahmi Andriani. 2019. "Unified Modelling Language (UML) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD." *Jurnal TeknoIf* 7(1):32. doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- Dennis, A., Wixom, B. H., Roth, R. M., 2012. Systems Analysis & Design 5th edition. P.504. John Wiley & Sons, Inc. ISBN 978-1-118-05762-9
- Ismail. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192206. [https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik\\_informatika/article/download/153/121](https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121)



## LAMPIRAN A

### TOR (*Term Of Reference*)

Sebelum melakukan kerja praktik, penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, interview dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktik kemudian ditentukan serta disetujui oleh instansi tempat kerja praktik, kemudian penulis dijelaskan bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktik yaitu :

1. Menganalisa kebutuhan sistem informasi reservasi kamar yang berjalan di Hotel Damanaka Pangalengan.
2. Merancang sistem informasi reservasi kamar hotel.

Bandung, Mei 2023

Disetujui Oleh:

Peserta Kerja Praktik

Pembimbing Lapangan

Tiara Awalul Lestari  
302200014

Widyanita Indriana Putri, S.Tr.Par

## LAMPIRAN B

### LOG ACTIVITY

Minggu/Tanggal	Kegiatan	Hasil
Minggu Ke-1 25 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan lingkungan kerja praktik</li> <li>• Diskusi mengenai tujuan kerja praktik dan ruang lingkup laporan kerja praktik sebagai langkah awal untuk menyelaraskan ekspektasi anatar penulis dan pembimbing kerja praktik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembicaraan menyeluruh tentang tujuan kerja praktik dan ruang lingkup laporan yang membantu mengklarifikasi harapan dan fokus pekerjaan selama periode kerja praktik</li> <li>• Mengidentifikasi topik atau area yang akan dijelajahi selama kerja praktik, membantu merumuskan rencana kerja praktik yang terarah dan sesuai dengan kebutuhan instansi atau organisasi</li> </ul>
Minggu Ke-2 1 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan wawancara dengan General Manager di Hotel Damanaka Pangalengan. Proses ini melibatkan dialog terbuka untuk memahami secara</li> </ul>	Mengumpulkan data konkret yang dapat digunakan sebagai dasar analisis dan perancangan sistem, membantu identifikasi potensi perbaikan, dan menyesuaikan solusi

	<p>mendalam bagaimana sistem informasi profil hotel yang sudah ada serta aspek-aspek terkait lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data relevan terkait kebutuhan sistem informasi profil hotel</li> </ul>	<p>dan menyesuaikan solusi dengan kebutuhan instansi</p>
<p>Minggu Ke-3 dan Ke-4 8 Juni – 20 Juni 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis mendalam terhadap data yang telah dikumpulkan</li> <li>• Merancang sistem informasi profil hotel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan rinci tentang arsitektur sistem informasi.</li> <li>• Spesifikasi fungsional dan non-fungsional dari sistem.</li> <li>• Desain antarmuka pengguna yang efisien dan mudah digunakan.</li> <li>• Rencana implementasi dan pengujian sistem.</li> </ul>
<p>Minggu Ke-5 dan Ke-6 22 Juni – 30 Juni 2023</p>	<p>Berdiskusi dengan pembimbing tentang kemajuan serta mendapatkan masukan dan arahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerima masukan konstruktif dari pembimbing terkait struktur, metodologi, atau analisis yang dapat meningkatkan kualitas laporan.</li> <li>• Melakukan penyesuaian terhadap rencana laporan</li> </ul>

		berdasarkan saran pembimbing.
Minggu Ke-7 dan Ke-8 1 Juli – 8 Juli 2023	Pembuatan laporan kerja praktik	Berhasil membuat laporan kerja praktik dan siap melakukan pelaporan hasil kerja praktik



*Dokumentasi Pelaksanaan Kerja Praktik*