

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Front Office Pada Wisma Chandra Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Ms. Visual Basic 6.0

Robby Yuli Endra

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bandar Lampung

Jln. Z.A. Pagar Alam No.26 Labuhan Ratu Bandar Lampung 35142
Telp. (0721) 701463, (0721) 701979 Fax. (0721) 701467 Web. www.ubl.ac.id

Abstrak

Pada masa kini, perkembangan dan kemajuan teknologi informasi terus berjalan. Untuk dapat bersaing sesuai dengan perkembangan zaman, Wisma Chandra Bandar Lampung diharapkan meninggalkan cara manual dalam proses penginputan data, karena akan mengurangi efektifitas kerja sehingga hasilnya kurang dirasakan optimal. Pembuatan penelitian ini bertujuan untuk merancang program aplikasi front office yang dapat membantu dalam transaksi penginputan data pada Wisma Chandra Bandar Lampung. Penelitian ini akan menggambarkan serta menjelaskan rancangan program aplikasi front office pada Wisma Chandra. Dalam merancang program, penulis menggunakan tahapan-tahapan perancangan program yang dijelaskan pada bagian keempat dari penelitian ini.

1. PENDAHULUAN

Perhotelan adalah salah satu unsur penting dalam dunia kepariwisataan. Tetapi pihak perhotelan sering mengalami kesulitan dalam memberikan pelayanan yang baik. Hal tersebut disadari oleh pengelola hotel karena pada umumnya belum memiliki sistem informasi perhotelan yang memadai dalam mendukung kegiatannya. Sehubungan dengan itu, maka untuk lebih meningkatkan kualitas pelayanan, sistem informasi sangat diperlukan.

Wisma Chandra adalah termasuk golongan hotel bintang III. Wisma ini terdiri dari 48 kamar dan merupakan wisma pertama di pusat perbelanjaan yang terdapat di Lampung.

Keberadaan sistem yang sekarang tidak dapat mendukung kegiatan perhotelan yang semakin berkembang. Informasi yang diperoleh menjadi kurang akurat karena komunikasi antar bagian dalam hotel. Misalnya antara bagian resepsionis *front office* dengan reservasi, dimana bagian resepsionis sering terlambat memberikan informasi mengenai status kamar, sehingga hal ini menghambat kegiatan reservasi yang memberikan

pelayanan kepada tamu yang akan memesan kamar. Juga antara kasir *front office* dengan restorasi dimana bagian restorasi sering terlambat memberikan informasi mengenai pembebanan tagihan sehingga menghambat kasir dalam memberikan pelayanan terhadap tamu yang akan *check-out*. Berdasarkan uraian singkat ini maka penulis memilih menyusun penelitian dengan menggunakan bahasa pemrograman *MS VisualBasic 6.0*, sebagai salah satu bahan penelitian penulis yang berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Front Office pada Wisma Chandra dengan menggunakan Bahasa Pemrograman *Ms. Visual Basic 6.0*”

1.1 Identifikasi Masalah

Sistem yang berjalan pada Wisma Chandra ternyata masih banyak menimbulkan masalah. Berikut ini disajikan masalah yang sering timbul :

1. Keterlambatan mengenai data – data yang diperoleh antar bagian.
2. Laporan yang dihasilkan pada tiap bagian yang kurang akurat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang di angkat dalam penelitian ini adalah “Menganalisa kelemahan-kelemahan dari sistem lama yang kemudian mengembangkan dengan merancang sistem baru pada bagian *Front Office* dan Restorasi. Bagian *Front Office* terdiri dari reservasi, resepsionis, dan kasir *Front Office*.”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Kegiatan analisis dan perancangan sistem difokuskan pada kegiatan – kegiatan pemesanan kamar, *check – in*, *check – out* dan transaksi yang dilakukan oleh tamu. Hal – hal yang tidak berkaitan dengan hal – hal tersebut tidak dibahas.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sistem perancangan sistem yang baru pada Wisma Chandra adalah menggunakan Visual Basic 6.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam membuat penulisan ilmiah ini adalah:

1. meneliti permasalahan pada wisma Chandra terutama pada *front office*, reservasi dan restorasi.
2. mencari pemecahan untuk mengatasi masalah tersebut.
3. mengembangkan suatu sistem informasi untuk mengatasi masalah dan kelemahan dari sistem yang lama.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menempuh program sarjana komputer S1 Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Bandar Lampung
5. Sebagai bahan penelitian yang dibuat penulis sebagai syarat kelulusan sarjana S1 di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung

1.5 Manfaat Penelitian

Program aplikasi yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 6.0* diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. mempermudah pengambilan keputusan bagi manager
2. kegiatan operasional menjadi lebih terarah

3. mendukung perkembangan hotel di masa yang akan datang

2.LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Mempelajari suatu sistem akan lebih mengenai bila mengetahui terlebih dahulu apakah suatu sistem itu. Ada dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

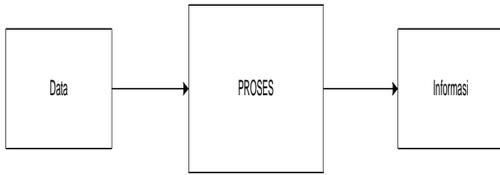
Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur mendefinisikan prosedur sistem sebagai berikut : “ Suatu sistem adalah jaringan dan prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu “. Sedangkan pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemen mendefinisikan sistem sebagai berikut : “ sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu. Kedua kelompok definisi ini adalah benar dan tidak bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya. “(Abdul Kadir, 2003 : 1 - 2)

2.2. Konsep Dasar Data dan Informasi

Secara konseptual, data adalah depenelitian tentang benda, kejadian, aktifitas, transaksi, yang tidak mempunyai makna tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data dapat berupa nilai berformat, teks, audio, dan video.

McFadden, dkk (1999) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. **Shannon dan Weaver**, dua orang insiyur listrik, melakukan pendekatan secara sistematis untuk mendefinisikan informasi. Menurut mereka informasi adalah “ Jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima “. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut **Davis** (1999), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Data sering kali disebut sebagai bahan mentah informasi. Melalui proses suatu transformasi, data dibuat menjadi bermakna. (Abdul Kadir, 2003 : 29 – 31)



Gambar 2.1 Transformasi data menjadi informasi

2.3. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh **John Burch** disebut dengan siklus informasi(*information cycle*). (Jogiyanto Hartono, 1999 : 8 – 9)

2.4. Kualitas Informasi

Tidak semua informasi berkualitas. Oleh karena itu, sudah seharusnya dilakukan penyaringan terhadap informasi yang beredar atau yang dapat ditangkap.

Kualitas ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Keakuratan dan Teruji Kebenarannya
Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan, tidak bias dan menyesatkan. Kesalahan- kesalahan itu dapat berupa kesalahan perhitungan maupun akibat gangguan (*noise*) yang dapat mengubah dan merusak informasi tersebut.
2. Kesempurnaan Informasi Untuk mendukung faktor utama diatas, maka kesempurnaan informasi menjadi faktor penting, dimana informasi disajikan lengkap tanpa pengurangan, penambahan atau perubahan.
3. Tepat Waktu
Informasi harus disajikan secara tepat waktu, mengingat informasi akan menjadi dasar dalam

pengambilan keputusan. Keterlambatan informasi akan mengakibatkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan.

4. Relevansi

Informasi akan memiliki manfaat nilai yang tinggi, jika informasi tersebut diterima oleh mereka yang membutuhkan, dan tidak menjadi berguna jika diberikan kepada mereka yang tidak membutuhkan.

5. Mudah dan Murah

Kini, cara dan biaya untuk memperoleh informasi juga menjadi bahan pertimbangan tersendiri. Bilamana cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya atau mencari alternative substitusinya. Biaya mahal yang dimaksud disini, jika bobot informasi tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan dan melalui teknologi internet, kini orang atau perubahan dapat memperoleh informasi dengan mudah dan murah.

2.5. Konsep Dasar Sistem Informasi

Data yang mengalir tidak semua dapat diolah dan digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan dalam perusahaan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat mengelola data yang sedang mengalir di dalam dan di luar lingkungan perusahaan. Sistem itu harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menentukan validitas data yang berasal dari berbagai sumber.

Sistem Informasi (SI) dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses, dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Dengan kata lain, SI merupakan kesatuan elemen – elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol terhadap jalannya perusahaan. (Budi Stedjo DO, 2002:11)

Menurut **Robert A. Leitch** dan **K. Roscoe Davis**, Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, pendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan. (Jogiyanto Hartono, 1999 : 11)

2.6. Komponen Sistem Informasi

John Burch dan **Gary Grudnitsk** mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen – komponen yang disebut dengan istilah Blok Bangunan (*Building Block*), yaitu terdiri dari Blok Masukan (*Input Block*), Blok Model (*Model Block*), Blok Keluaran (*Output Block*), dan Blok Kendali (*Controls Block*). Sebagai suatu sistem, ke enam blok tersebut masing – masing berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarnya.

2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan mulai dari sistem direncanakan dioperasikan, dan dipelihara. Bila operasi sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan – permasalahan yang kritis serta tidak dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali dalam sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ke tahap yang pertama, yaitu tahap perencanaan sistem. Siklus ini disebut dengan siklus hidup suatu sistem (*system life cycle*).

Tahapan utama siklus hidup pengembangan sistem dapat terdiri dari tahapan perencanaan sistem (*system planning*), analisis sistem (*system analyst*), desain sistem (*system design*), seleksi sistem (*system selection*), implementasi sistem (*system implementation*) dan perawatan sistem (*system maintance*). (Jogiyanto Hartono, 1999 : 41,52)

3. Perancangan dan Implementasi

3.1 Perancangan Input

Tipe Ka	<input type="text"/>	Ad	Del	Exit	Sim
Lebar	<input type="text"/>	<	<<	>>	>
Luas	<input type="text"/>	Exit	Fin	Tab	Rep
Harga	<input type="text"/>				

Gambar 3.1.1 perancangan Input Tipe Kamar
3.2 Input Master Kamar

Maste					
No Kar	<input type="text"/>	Ad	Del	Exit	Sim
Tipe K	<input type="text"/>	<	<<	>>	>
Status	<input type="text"/>	Exit	Fin	Tab	Rep

3.2.1 Gambar perancangan Input Master Kamar

3.3.Input Master Menu

Data					
Nama	<input type="text"/>	Ad	Del	Exit	Sim
Ha	<input type="text"/>	<	<<	>>	>
Sat	<input type="text"/>	Exit	Fin	Tab	Rep

Gambar 3.3.1 Perancangan Input Master Menu

3.4 Perancangan Output

Laporan Tamu			
Kode Tamu	Nama Tamu	Alamat Tamu	Contact
XXXXX	XXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXX	XXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXX	XXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXX	XXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.4.1 Perancangan Output Laporan Master Tamu

3.5 Implementasi Program Menu Utama



3.6 Form Tamu

No	Kode Konsumen	Nama Konsumen	Perusahaan	Alamat	Contact Person
1	KK1	Yolanda	none	Lampung	07213456

Data Tamu

3.7 Form Tipe Kamar

Tipe Kamar	Parang	Lebar	Harga	Fasilitas
Standard	5	6	Rp200.000	TV, AC

Tipe Kamar

3.8 Form Master Kamar

No Kamar	Tipe Kamar	Status
01	Standard	Terisi

Tipe Kamar

4.1 SIMPULAN DAN SARAN

4.4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan, sebagai berikut :

1. Wisma Chandra dalam aktivitas kerja sehari-hari, seperti : proses check in, transaksi restorasi, laundry, check out serta pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, sehingga data kemungkinan sering mengalami kehilangan.
2. Wisma Chandra masih menggunakan sistem informasi front office secara manual sehingga hasil yang didapat kurang optimal, tidak efektif dan tidak efisien,
3. Wisma Chandra belum mengenal dan belum memiliki sistem komputerisasi yang mampu

- menunjang aktivitas kerja untuk mampu bersaing di dunia kepariwisataan,
4. Peralihan (*switch over*) perlu dilakukan oleh Wisma Chandra, dari sistem semi komputerisasi menjadi sistem terkomputerisasi.

DAFTAR PUSTAKA