

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERHOTELAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS HOTEL XYZ)

Juli Yanto¹⁾, Arif Darmawan²⁾

Juli Yanto¹⁾,
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech
Jl. Asem 2 No. 22, Cipete – Jakarta Selatan
<http://www.i-tech.ac.id>
Juliyanto@i-tech.ac.id

Arif Darmawan²⁾
Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech
Jl. Asem 2 No. 22, Cipete – Jakarta Selatan
<http://www.i-tech.ac.id>
arief.informus.darmawan@gmail.com

ABSTRAK

Kebanyakan hotel yang berkembang saat ini menggunakan jasa reservasi kamarnya kepada agen online pemesanan kamar, dikarenakan hotel itu sendiri tidak mempunyai aplikasi yang dapat menunjang dan memberikan pelayanan dari pemesanan kamar yang dilakukan terhadap calon pelanggan secara online. Maka dari itu dibuatlah proses pemesanan kamar secara online oleh pihak manajemen hotel itu sendiri tanpa menggunakan jasa dari agen pemesanan kamar. Dengan begitu data yang dimasukan oleh calon pelanggan bisa langsung masuk dan diproses oleh pihak manajemen hotel, dan dapat pula memasarkan produk-produk yang ada di hotel tersebut tanpa menyewa atau membayar pemasangan iklan terhadap website agen pemesanan kamar. Dengan adanya website manajemen pemesanan kamar secara online, kinerja hotel akan lebih maksimal dan lebih menambah nilai jual itu sendiri.

Kata kunci : Reservasi Online, Transaksi Hotel, Cara Check in kamar, Proses Pembayaran

PENDAHULUAN

Saat ini dunia wirausaha sedang banyak diminati oleh kalangan masyarakat, dari mulai usaha makanan, pakaian, serta usaha dibidang jasa sekalipun. Contoh usaha dibidang jasa yang dapat dibidang lumayan menguntungkan, yaitu membuat usaha jasa penginapan hotel, walaupun modal yang dibutuhkan untuk membuka usaha tersebut lumayan besar namun peminatan terhadap kebutuhan konsumen jauh lebih besar, jadi membuat sebuah usaha ini cukup dibidang sangat menguntungkan.

Dengan perkembangan sebuah usaha jasa tersebut, pemilik usaha juga harus mengembangkan sistem operasional kinerja dari usaha yang dibuat, agar terus mengikuti era perkembangan saat ini. Konsumen akan sangat tertarik untuk menginap dihotel tersebut apabila proses transaksi yang dilakukannya cepat dan tepat, maka dari itu perlu adanya pengembangan manajemen sistem informasi perhotelan untuk proses transaksi yang lebih baik.

Maka dari itu, hotel XYZ butuh adanya pengembangan-pengembangan yang harus dilakukan dalam sistem informasi manajemen perhotelan, agar kinerja dalam proses transaksi hotel tersebut berjalan

dengan lancar dan tepat tanpa adanya suatu kesalahan-kesalahan fatal yang terdapat didalamnya.

LANDASAN TEORI

1. Perancangan

Pembuatan sistem informasi manajemen perhotelan dibutuhkan adanya perancangan tentang apa yang akan dibuat dan apa yang akan dihasilkan. Adanya suatu rancangan dalam sistem informasi manajemen perhotelan, maka kita akan tahu kemana tujuan kita.

Menurut Azhar Susanto (2005:332), menjelaskan dalam buku yang berjudul *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangan* yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama analisis.” Berdasarkan definisi dari perancangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu alternatif untuk memecahkan masalah dan yang telah dipilih selama tahap analisis dalam pemecahan masalah yang dihadapi perusahaan dan kata perancangan dapat juga diartikan sebagai suatu proses mengatur atau merencanakan.

2. Sistem Informasi

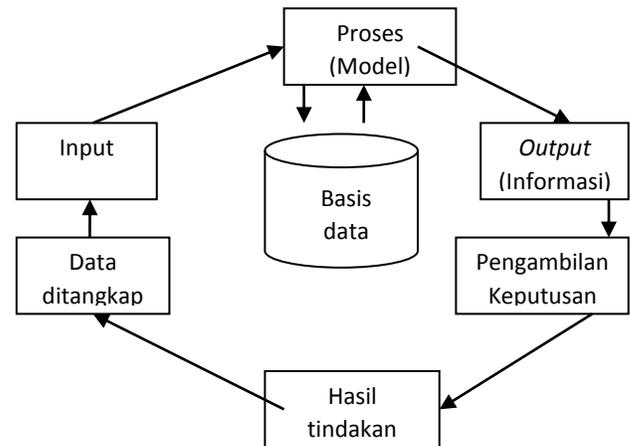
Pengertian sistem informasi menurut Jhon F. Nash adalah, suatu kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern serta menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat.

Komponen Fisik Sistem Informasi:

- 1) Perangkat keras computer: CPU, storage, perangkat *input/output*, terminal untuk interkasi, dan media komunikasi data.
- 2) Perangkat lunak computer: Perangkat lunak sistem (sistem operasi dan utilitinya), perangkat lunak umum aplikasi (bahasa pemrograman), dan perangkat lunak aplikasi (aplikasi akuntansi, dll).
- 3)Basis data: Penyimpanan data pada media penyimpanan computer.
- 4) Prosedur: Langkah-langkah penggunaan sistem.
- 5) Personil: Untuk pengelolaan operasi (SDM).

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data-idem. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada

saat yang tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi. Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang. kesatuan nyata (*fact*) adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada



Gambar 1 Siklus Informasi [PAR00]

3. Model Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki beberapa model, yaitu:

- 1) Sistem Pemrosesan Transaksi (*Transaction Processing System*)
Sistem ini mengerjakan tugas yang berulang seperti pembuatan surat jalan dan faktur. Sistem ini digunakan oleh staff administrasi instansi. Contohnya Aplikasi Proses Bisnis seperti Sistem pada Minimarket.
- 2) Otomatisasi Kantor (*Office Automation*)
Sistem ini bisa berupa perangkat keras atau komputer yang dimampukan oleh software spesifik, ditujukan untuk para pekerja kantor untuk efisiensi dan efektivitas. Contoh, word processing.
- 3) Sistem Penunjang Keputusan (*Decision Support System*)
Ditujukan untuk para manajer pengambil keputusan. Analisis bisnis instansi menggunakan pula aplikasi ini. Contohnya, kredit approval sistem.
- 4) Sistem Informasi Eksekutif (*Executive Information System*)
Diperuntukkan untuk para top level management untuk perencanaan strategi

bisnis. Aplikasi ini memiliki fitur seperti *drill down information* yang menelusuri riwayat instansi secara detail.

5) Sistem Pakar (*Expert System*)

Sistem ini digunakan oleh para ahli di bidangnya karena sistem ini memiliki basis pengetahuan. Dalam beberapa kasus sistem ini mampu menggantikan posisi seorang ahli atau pakar.

6) Sistem Informasi Manajemen (*Management Information System*)

Sistem ini digunakan oleh middle manager dalam mendukung kegiatan fungsional. Sistem ini terdapat pada berbagai sistem bisnis yang ditingkatkan kemampuannya. Digunakan untuk menghasilkan kebijakan dan keputusan dalam mencapai tujuan organisasi.

4. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* adalah salah satu elemen penting dalam evolusi sistem berbasis komputer.

Perangkat lunak menurut Pressman, 2001 adalah:

- 1) Perintah-perintah (program komputer) yang ketika dieksekusi mengerjakan sesuatu yang diinginkan,
- 2) Struktur data yang memungkinkan sebuah program untuk mengolah informasi,
- 3) Dokumen yang menjelaskan mengenai penggunaan dan cara kerja sebuah program.

Sebuah perangkat lunak memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan hal lain yang dibuat oleh manusia. Ketika sebuah perangkat keras dibuat oleh proses kreatif manusia seperti analisa, desain, konstruksi dan testing, akhirnya akan menghasilkan sesuatu dalam bentuk fisik yang bisa dilihat.

5. Unified Modelling Language

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 *system 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*.

Secara resmi bahasa UML dimulai pada bulan oktober 1994, ketika *Rumbaugh* bergabung *Booch* untuk membuat sebuah proyek pendekatan metode yang *uniform/seragam* dari masing-masing metode mereka. Saat itu baru dikembangkan *draft* metode UML *version 0.8* dan diselesaikan serta di *release* pada bulan oktober 1995. Bersamaan dengan saat itu, *Jacobson* bergabung dan UML tersebut diperkaya ruang lingkupnya dengan metode OOSE sehingga muncul *release version 0.9* pada bulan Juni 1996. Hingga saat ini sejak Juni 1998 UML *version 1.3* telah diperkaya dan direspons oleh OMG (*Object Management Group*), *Anderson Consulting*, *Ericsson*, *Platinum Technology*, *ObjectTime Limited*, dll serta di pelihara oleh OMG yang dipimpin oleh *Cris Kobryn*. UML adalah standar dunia yang dibuat oleh *Object Management Group* (OMG), sebuah badan yang bertugas mengeluarkan standar-standar teknologi *objectoriented* dan *software component*.

6. Pengenalan Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai obyek, orang dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau simbol).

Basis data dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga kelak dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.
- 2) Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan (*redundancy*) yang tidak perlu, untuk memenuhi kebutuhan.
- 3) Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpan elektronik.

7. Entity Relationship Diagram (ER Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model jaringan (*network*) yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Komponen utama ERD terdiri dari:

- 1) Entitas (*Entity*):

Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Sebagai contoh pelanggan, pekerja dan lain-lain. Seandainya A adalah seorang pekerja maka A adalah isi dari pekerja, sedangkan jika B adalah seorang pelanggan maka B adalah isi dari

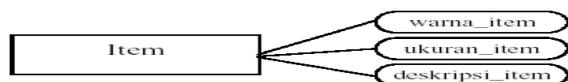
pelanggan. Karena itu harus dibedakan antara Entitas sebagai bentuk umum dari deskripsi tertentu dan isi Entitas seperti A dan B dalam contoh di atas. Entitas digambarkan dalam bentuk persegi empat.



Gambar 2 Contoh Entitas

2) Atribut

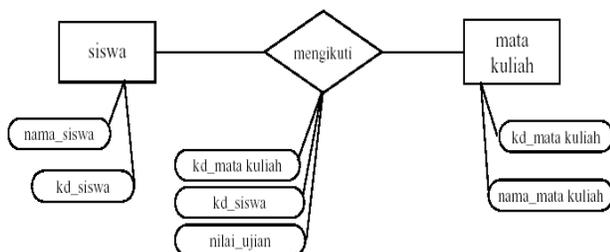
Entitas mempunyai elemen yang disebut atribut, dan berfungsi mendeskripsikan karakter Entitas. Misalnya atribut nama pekerja dari Entitas pekerja. Setiap ERD bisa terdapat lebih dari satu atribut. Entitas digambarkan dalam bentuk elipsis.



Gambar 3 Contoh Entitas Beserta Atribut

3) Hubungan

Relationship; sebagaimana halnya Entitas maka dalam hubunganpun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar Entitas dengan isi dari hubungan itu sendiri. Misalnya dalam kasus hubungan antara Entitas siswa dan Entitas mata_kuliah adalah mengikuti, sedangkan isi hubungannya dapat berupa nilai_ujian. *Relationship* digambarkan dalam bentuk intan / diamonds.



Gambar 4 Contoh Relasi

8. Sistem Informasi Manajemen Perhotelan

Sistem manajemen hotel atau yang sering disebut *Hotel Management System (HMS)* adalah sebuah program komputer (*hotel software*) bertujuan membantu manajemen hotel dalam kegiatan hotel baik kegiatan sehari-hari maupun laporan-laporan yang diperlukan hotel. Kegiatan itu adalah menerima tamu (*check in*), mendata tagihan tamu (*guest folio*), pembayaran tamu (*guest payment*). Dengan adanya sistem ini diharapkan para tamu mendapatkan pelayanan yang lebih baik (*good of service*). Hasil lain yang dicapai dengan pemakaian sistem

manajemen adalah efisiensi dalam operasional sehari-hari hotel.

Aliran data yang dihasilkan sistem ini dapat dibagi tiga katagori:

- 1) Level paling atas untuk kebutuhan top manajer. Kebutuhan akan data/informasi bersifat jangka panjang, sangat tidak pasti, environmental, perencanaan dan kebijaksanaan dan laporan yang berbentuk ringkas.
- 2) Level menengah untuk middle manager. Kebutuhan akan data/informasi bersifat jangka menengah, relatif lebih pasti, organizational, pelaksanaan kebijaksanaan dan perencanaan taktis, laporan relatif terperinci.
- 3) Level bawah untuk lower manager. Kebutuhan akan data/informasi bersifat jangka pendek, sedikit pasti, departmental, pelaksanaan aktifitas harian dan pemeliharaan, laporan yang terperinci.

Ruang lingkup sebuah sistem manajemen hotel sangatlah luas, tergantung kelengkapan fitur yang disediakan oleh program tersebut. Kelengkapan itu sendiri sangat tergantung pada *type/jenis* hotel dan struktur organisasi perhotelan.

Sistem manajemen hotel harus dapat menangani beberapa pekerjaan, yaitu:

- 1) Pada divisi kamar (*room division*), terutama bagian kantor depan (*front office*) dan bagian tata graha (*housekeeping*).
- 2) Pada divisi *accounting (accounting division)* untuk semua bagian *accounting*
- 3) Pada divisi *restaurant dan bar (bar and restaurant division)*.
- 4) Pada divisi marketing (*marketing division*)
- 5) Pada divisi teknis dan peralatan (*engineering division*)

Tetapi tidak semua sistem manajemen hotel yang ada sekarang mendukung ke 5 pekerjaan di atas, ada beberapa sistem yang hanya mendukung sebagian pekerjaan ataupun ada beberapa sistem yang dapat mencakup lebih dari kelima pekerjaan pokok di atas.

Dengan kemajuan teknologi, sebuah sistem dapat dihubungkan dengan perangkat-perangkat keras lainnya (*hardware*) seperti kamera pengintai (*spy camera*) dan menyimpan datanya dalam *database* untuk pengarsipan data-data tamu guna memenuhi keamanan publik jika suatu saat diperlukan. Dengan menghubungkan sistem manajemen dengan kunci otomatis dengan menggunakan kartu (*smart card, optic card, dll*) maka keamanan tamu lebih terjamin dan pengawasan terhadap tamu yang keluar masuk (*check in or check out*) dapat dikontrol dengan baik. Dengan menghubungkan penggunaan telepon

genggam (*handphone*) maka para calon tamu dapat memesan kamar hotel dengan menggunakan fasilitas kirim pesan pendek (*SMS, sort mesagge system*). Tujuan pengintegrasian alat-alat di atas dan alat-alat lainnya semakin menambah kompleksnya sebuah sistem manajemen hotel dan mengaburkan tujuan awal penggunaan sistem ini. Akhirnya banyak hotel menggunakan sistem manajemen hotel untuk tujuan menaikkan rate hotel mereka. Hal ini terjadi karena asumsi hotel yang menggunakan sistem adalah hotel yang bermanajemen baik.

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

1. Analisa Sistem

Website untuk sebuah manajemen perhotelan umumnya berkeinginan untuk memajemen sebuah aktifitas yang dilakukan oleh hotel dalam sebuah sistem yang digunakan. Aktifitas yang dimaksudkan ialah, mengatur segala kegiatan transaksi yang dilakukan hotel kepada pelanggan serta memudahkan para calon pelanggan untuk mengetahui profil dari hotel tersebut dengan membuka sebuah halaman *website* hotel yang disediakan. Tugas akhir ini yaitu membuat sistem informasi *website* manajemen perhotelan yang dapat membantu para karyawan hotel, dan tamu-tamu hotel dalam memberikan informasi dari status penginapan yang terdapat dihotel tersebut, dan juga dengan adanya aplikasi ini, pihak hotel akan dapat dengan mudah memasarkan produk-produk yang dijual, maupun promo yang diberikan dalam memasarkan penginapan hotel tersebut kepada para calon pelanggan yang akan menginap dihotel tersebut.

2. Rancangan Umu Sistem

Dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Perhotelan Berbasis *Web* akan digunakan lima *diagram* yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem *diagram* tersebut antara lain, *Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*.

IMPLEMENTASI

1. Lingkungan Implementasi

Pada pembuatan sistem untuk tugas akhir ini, penulis menggunakan *Notepad ++* dan *Adobe Dreamweaver CS4* untuk membangun dan mengembangkan sistem dengan menggunakan bahasa *hypertext preprocessor (PHP)*. Sebelum diuji coba, terdapat beberapa spesifikasi sistem baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membangun sistem ini.

1) Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah Laptop BYON QUEVA S8631 dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Intel® Dual Core CPU U4100 @ 1.30 GHz Prosesor.
- RAM 2 GB DDR3.
- Harddisk 250 GB.

2) Perangkat Lunak (*software*)

- Sistem operasi Microsoft Windows 7 Ultimate.
- Notepad ++.
- XAMPP 1.8.3 for MySQL dan PHP 5.5.6

1) Form Beranda User

Form beranda user ini ialah form awal dimana sebuah proses pemesanan dimulai, dari menentukan jenis kamar, tanggal, dan jumlah kamar.



Gambar 5 Form Beranda User

2) Form Kamar

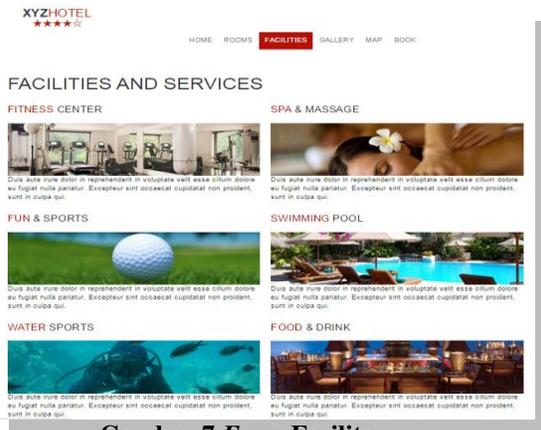
Form kamar ini ialah halaman yang menjelaskan tentang informasi kamar yang tersedia di hotel.



Gambar 6 Form Kamar

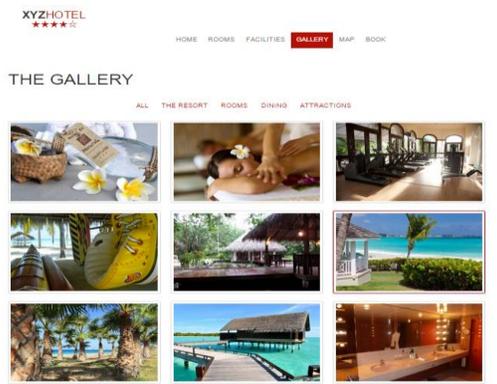
3) *Form Fasilitas*

Form fasilitas hotel ini ialah halaman yang menjelaskan tentang informasi mengenai fasilitas yang tersedia di hotel.



Gambar 7 *Form Fasilitas*

4) *Form Galeri*



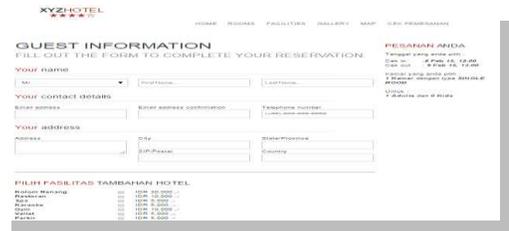
Form galeri hotel ini ialah halaman yang menggambarkan tentang pemandangan serta panorama yang berada disekitar hotel.



Gambar 8 *Form Fasilitas*

5) *Form Pengisian Data Diri*

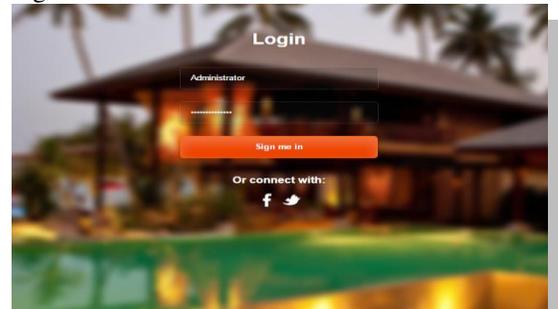
Form pengisian data diri ini ialah halaman yang digunakan untuk mengisi data diri calon pelanggan hotel setelah pelanggan memilih jenis, jumlah, dan tanggal pemesanan kamar.



Gambar 9 *Form Pengisian Data Diri*

6) *Form Login*

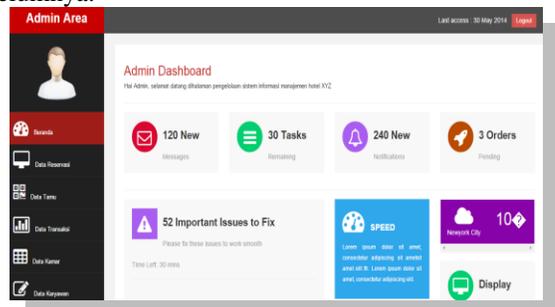
Form login ini ialah halaman yang akan digunakan oleh pihak manajemen hotel, guna untuk mengatur proses bisnis yang berlangsung, dengan memasukkan *username* dan *password user* untuk login, maka halaman admin baru dapat digunakan.



Gambar 11 *Form Login*

7) *Form Beranda Admin*

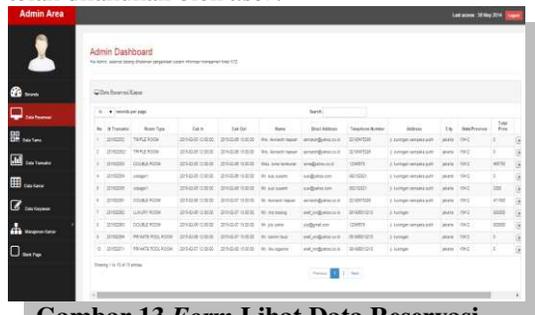
Form beranda admin ini ialah halaman utama admin setelah *user* melakukan login pada halaman sebelumnya.



Gambar 12 *Form Beranda Admin*

8) *Form* Lihat Data Reservasi

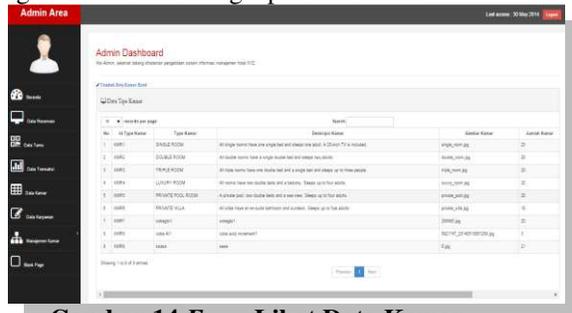
Form lihat data reservasi ialah halaman yang berisi segala informasi tentang reservasi yang telah dilakukan oleh *user*.



Gambar 13 *Form* Lihat Data Reservasi

9) *Form* Data Kamar

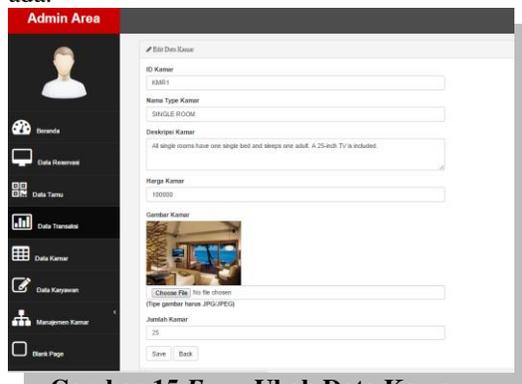
Form data kamar ialah halaman yang berisi segala informasi tentang kamar hotel, dimana pada halaman tersebut terdapat aksi yang bisa membuat data, mengubah data dan menghapus data kamar.



Gambar 14 *Form* Lihat Data Kamar

10) *Form* Ubah Data Kamar

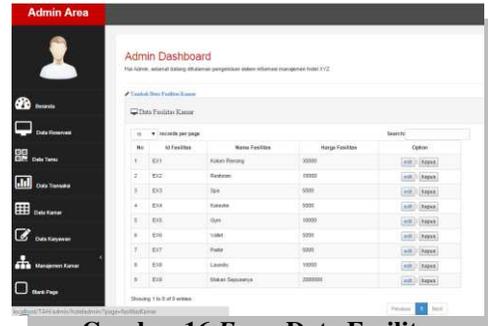
Form ubah data kamar ialah halaman yang berfungsi untuk mengubah data kamar yang sudah ada.



Gambar 15 *Form* Ubah Data Kamar

11) *Form* Data Fasilitas

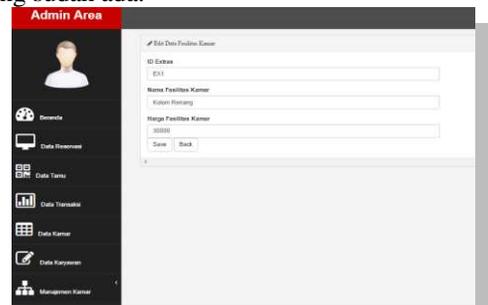
Form data fasilitas ialah halaman yang berisi segala informasi tentang fasilitas hotel, dimana pada halaman tersebut terdapat aksi yang bisa membuat data, mengubah data dan menghapus data fasilitas kamar



Gambar 16 *Form* Data Fasilitas

12) *Form* Ubah Data Fasilitas

Form ubah data fasilitas ialah halaman yang berfungsi untuk menambah data fasilitas kamar hotel yang sudah ada.



Gambar 4.13 *Form* Ubah Data Fasilitas

Pembahasan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil simulasi dan pengujian terhadap sistem informasi manajemen perhotelan telah dibangun:

1. Pada *form login* yang diminta berupa *username* dan *password* pengguna diisi dengan benar agar sistem dapat menampilkan halaman utama. Dengan adanya proses autentifikasi maka dapat meminimalisir terjadinya pengguna yang tidak berhak masuk ke dalam sistem sehingga keamanan data dapat terjamin dengan baik. Selain untuk autentifikasi, *form login* juga difungsikan untuk manajemen hak akses, dalam hal ini hak akses mengacu pada atribut jabatan pengguna. Dengan pola ini diatur agar pengguna hanya dapat memasuki halaman dan fungsi terbatas sesuai statusnya.

2. Pada Sistem informasi ini menyediakan fungsi untuk melakukan tambah data dan perubahan data. Pada Sistem informasi ini menyediakan fungsi penambahan dan perubahan pada data kamar, data fasilitas, data pegawai dan data reservasi.
3. Jika ada data yang belum diisi maka system akan menampilkan pesan agar pengguna melengkapi data yang belum diisi sebelum system mengeksekusi program. Dengan begitu aplikasi dapat meminimalisir kesalahan karena tidak melakukan task atau query yang parameternya belum lengkap.
4. Semua fungsi yang dirancang dapat berjalan dengan baik. Dengan ini maka aplikasi dapat dinyatakan layak untuk digunakan/diimplementasikan karena telah melalui proses pengujian *error handling* dan pengujian fungsi utama.

PENUTUP

Dengan adanya Sistem Informasi Manajemen Perhotelan ini, diharapkan permasalahan yang timbul pada latar belakang bisa terselesaikan, seperti berikut:

1. Sistem Informasi Manajemen Perhotelan yang proses pemesanannya sudah berbasis *online* ini dapat mempermudah para pelanggan untuk melakukan proses pemesanan kamar.
2. Proses transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dengan diterapkannya sistem transfer pada pembayaran kamar hotel.
3. Dengan adanya website *company profile* hotel, para calon pelanggan jadi bisa lebih mengetahui tentang informasi-informasi yang berkaitan dengan hotel.
4. Sistem Informasi Manajemen Perhotelan ini dapat memberikan informasi status pemesanan kamar kepada calon *customer*, apakah kamar yang dipesan dengan tanggal tersebut tersedia atau tidak dihotel xyz.

Sistem yang didesain masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan, oleh sebab itu ada

beberapa hal yang perlu dikembangkan antara lain:

1. Menambahkan fitur aplikasi yang dapat juga memajemen fasilitas-fasilitas hotel yang ada.
2. Menambahkan fitur penggajian karyawan hotel yang bekerja dihotel.
3. Menambah fitur pengabsenan karyawan hotel yang bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

1. [ASN05] Susanto, Azhar, 2005, **Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangan**, Jakarta: Penerbit Andi.
2. [EYL10] Yulianti, Emma, 2010, **Management Informasi System**, Depok: Penerbit CEP-CCIT FTUI
3. [RSD13] J.A.S, Rosa Salahuddin, M., 2013, **Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek**, Bandung: Penerbit Informatika.
4. [UEH12] Utami, Ema. Hartanto, Dwi, A., 2012, **Sistem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL Server 2005**, Yogyakarta: Penerbit Andi.
5. [MBG10] Bagir, Muhammad, 2010, **Database Introduction**, Depok: Penerbit CEP-CCIT FTUI.
6. [SHA05] Solichin, Achmad, S.Kom, 2005, **Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL**, Jakarta: Penerbit Univ. Budi Luhur.
7. [MPP10] K Menparpostel Nomor KM 94/HK 103/MPPT 1987
8. [RCK06] Komar, Richard, 2006, **Hotel Management, Jakarta: Penerbit Grasindo**

Penulis adalah

1. Dosen pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech
2. Alumni Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech