



**MOBILE APLIKASI PEMESANAN KAMAR HOTEL XYZ
BERBASIS ANDROID**



Pratama Faizal Pasha

41513010132

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2017



**MOBILE APLIKASI PEMESANAN KAMAR HOTEL XYZ
BERBASIS ANDROID**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan
Menyelesaikan Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :

Pratama Faizal Pasha

41513010132

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41513010132

Nama : Pratama Faizal Pasha

Judul : Mobile Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel XYZ Berbasis Android

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul tersebut adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 26 Agustus 2017

Hormat kami,



Pratama Faizal Pasha



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pratama Faizal Pasha

NIM : 41513010132

Jurusan : Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Judul : Mobile Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel XYZ Berbasis Android

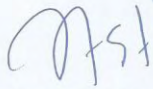
Jakarta, 26 Agustus 2017

Disetujui dan diterima oleh,



Diky Firdaus, S.Kom, MM

Dosen Pembimbing



Desi Ramayanti S.Kom., MT.
Kaprodi Informatika



Andi Nugroho ST., M.Kom.
Koordinator Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Teknologi berkembang pesat ditandai dengan banyaknya hal-hal yang berkembang setiap saat. Teknologi pun membantu manusia mencari informasi yang sangat mudah didapatkan dari berbagai sumber yang tersebar luas. Hotel XYZ sebenarnya sudah memiliki sistem informasi, namun tidak memiliki sistem pemesanan kamar berbasis online, karena sistem pemesanan kamar yang sudah ada masih bersifat manual. Pemesanan kamar hotel pada umumnya dilakukan melalui sistem telepon, dimana tamu diharuskan untuk menelpon pihak hotel untuk melakukan pemesanan kamar. Memperluas sistem informasi mampu meningkatkan efisiensi perusahaan dengan mengotomatisasi dan menghilangkan sejumlah tugas manual. Tujuan dibuatnya tugas akhir ini untuk memudahkan tamu dalam melakukan kegiatan pemesanan kamar, dan memudahkan pegawai dalam mendata dan memproses pemesanan yang dilakukan. Namun, pertukaran data dalam aplikasi masih sangat terbatas, karena sistem dalam aplikasi pemesanan kamar hotel XYZ berdiri sendiri tanpa terintegrasi langsung oleh keseluruhan sistem hotel itu sendiri. Sehingga sistem masih memiliki fungsi yang belum sempurna.

Kata kunci : Android, Mobile Programming, Hotel, Pemesanan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Technology is growing rapidly marked by the number of things that develop at any time. Technology also helps humans to find information that is very easily obtained from various sources that are widespread. XYZ hotel already has an information system, but does not have an online-based reservation system, because the existing reservation system is still process manually. Hotel room bookings are generally made through a telephone system, where guests are required to call the hotel to make room reservations. Expanding the information system can improve the efficiency of the company by automating and eliminating a number of manual tasks. The purpose of this thesis is to facilitate guests in conducting booking activities, and facilitate employees in the record and process reservations data. However, the exchange of data in applications is still very limited, because the system in the XYZ hotel reservation application not being integrated directly into the entire hotel system itself. So the system still has a function that has not been perfect.

Keywords : Android, Mobile Programming, Hotel, Reservation



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Mobile Aplikasi Pemesanan Hotel XYZ Berbasis Android” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan Program Studi Strata 1 (S1) pada Program Studi Informatika Universitas Mercu Buana.

Pelaksanaan Tugas Akhir dan penyusunan Laporan ini tak luput adanya peran serta bantuan dari pihak lain, baik itu moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Diky Firdaus, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dengan nasehat, semangat, dan ilmunya.
2. Bapak Andi Nugroho ST., M.TI., selaku Koordinator Tugas Akhir Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Desi Ramayanti S.Kom., MT., selaku Kaprodi Informatika Universitas Mercu Buana
4. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
5. Teman-teman kontrakkan K004.
6. Pihak lain yang namanya tidak dapat disebutkan satu per-satu, yang telah memberikan semangat dan bantuan.

Penulis juga ingin meminta maaf kepada seluruh pihak yang merasa dirugikan atas segala kesalahan penulis baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalam penyusunan laporan ini. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun guna akhir yang lebih baik. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya untuk penulis laporan ini, dan bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan.....	
Lembar Persetujuan.....	
Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1. Latar Belakang	1-1
1.2. Rumusan Masalah	1-2
1.3. Batasan Masalah.....	1-2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	1-3
1.5. Metodologi Penelitian	1-3
1.6. Sistematika Penulisan	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1. Hotel.....	2-1
2.2. Pemesanan.....	2-1
2.3. Aplikasi <i>Mobile</i>	2-2
2.3.1. Definisi Aplikasi	2-2
2.3.2. Definisi <i>Mobile</i>	2-2
2.3.3. Karakteristik Perangkat <i>Mobile</i>	2-3
2.3.4. Definisi Aplikasi <i>Mobile</i>	2-4
2.4. <i>Smartphone</i>	2-4
2.5. Android	2-5
2.5.1. Pengertian Android	2-5
2.5.2. Sejarah Singkat Android	2-5
2.5.3. Versi – Versi Android	2-6
2.5.4. Komponen Aplikasi Android	2-7

2.5.5. Arsitektur Android	2-7
2.6. Java.....	2-10
2.6.1. Definisi Java.....	2-10
2.6.2. Karakteristik Java.....	2-10
2.6.3. Kotlin	2-12
2.7. Laravel Framework	2-13
2.7.1. Definisi Laravel.....	2-13
2.7.2. Fitur-Fitur Laravel.....	2-13
2.8. JSON	2-14
2.8.1. Definisi JSON	2-14
2.8.2. Struktur JSON	2-14
2.9. <i>User Interface</i>	2-14
2.10. <i>Object Oriented Programming</i>	2-15
2.11. Rekayasa Perangkat Lunak	2-16
2.12. <i>Unified Modeling Language</i>	2-17
2.12.1. Definisi UML	2-17
2.12.2. <i>Use Case Diagram</i>	2-18
2.12.3. <i>Activity Diagram</i>	2-18
2.12.4. <i>Sequence Diagram</i>	2-19
2.13. Android Studio	2-20
BAB 3 ANALISA SISTEM.....	3-1
3.1. Analisa Permasalahan	3-1
3.2. Analisa Sistem Berjalan	3-2
3.3. Penyelesaian Masalah	3-2
BAB 4 PERANCANGAN SISTEM	4-1
4.1. Perancangan Sistem	4-1
4.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	4-1
4.1.2 <i>Activity Diagram</i>	4-4
4.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	4-10
4.2. Perancangan Basis Data	4-11
4.3. Perancangan Desain Antarmuka Sistem	4-12
4.3.1. <i>Splash Screen</i>	4-12

4.3.2. Menu Utama.....	4-13
4.3.3. Login & Registrasi.....	4-14
4.3.4. <i>Sub-Activity</i>	4-15
4.3.5. Pemesanan.....	4-17
4.3.6. Laporan Pemesanan.....	4-19
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	5-1
5.1 Implementasi.....	5-1
5.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	5-1
5.3 Implementasi Perangkat Keras.....	5-1
5.4 Implementasi Antarmuka.....	5-2
5.4.1. <i>Splash Screen</i>	5-2
5.4.2. Menu Utama.....	5-3
5.4.3. Sidenav Menu Utama.....	5-3
5.4.4. Login & Registrasi.....	5-4
5.4.5. <i>Sub-Activity</i>	5-4
5.4.6. Pemesanan.....	5-6
5.4.7. Status Pemesanan.....	5-7
5.4.8. Laporan Pemesanan.....	5-8
5.5 Pengujian.....	5-8
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	6-1
6.1 Kesimpulan.....	6-1
6.2. Saran.....	6-1
Daftar Pustaka.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Versi Android.....	2-6
Gambar 2.2. Lapisan Arsitektur Android.....	2-8
Gambar 2.3. Lapisan Rekayasa Perangkat Lunak.....	2-17
Gambar 2.4. <i>Use Case Diagram</i>	2-18
Gambar 2.5. <i>Activity Diagram</i>	2-19
Gambar 2.6. <i>Sequence Diagram</i>	2-19
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i> Rancangan Sistem	4-1
Gambar 4.1. <i>Activity Diagram</i> Login.....	4-4
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Kamar Hotel	4-6
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Persetujuan Pemesanan Kamar.....	4-8
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Status Pemesanan Kamar	4-9
Gambar 4.6. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	4-10
Gambar 4.7. <i>Sequence Diagram</i> Menu	4-10
Gambar 4.8. <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Kamar	4-11
Gambar 4.9. <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pemesanan Kamar	4-11
Gambar 4.10. Perancangan Basis Data	4-12
Gambar 4.11. Rancangan <i>Splash Screen</i>	4-13
Gambar 4.12. Rancangan Menu Utama	4-13
Gambar 4.13. Rancangan <i>Side-nav</i> Menu.....	4-14
Gambar 4-14. Rancangan Form Login & Registrasi	4-15
Gambar 4.15. Rancangan <i>Sub-activity</i>	4-15
Gambar 4.16. Rancangan Detail <i>Sub-activity</i>	4-16
Gambar 4.17. Rancangan Detail <i>Sub-activity Kamar</i>	4-17
Gambar 4.18. Rancangan Form Pemesanan	4-18
Gambar 4.19. Rancangan <i>Activity</i> Detail Pemesanan	4-19
Gambar 4.20. Rancangan <i>Activity</i> Laporan Pemesanan.....	4-20
Gambar 5.1. Tampilan <i>Splash Screen</i>	5-2
Gambar 5.2. Tampilan Menu Utama.....	5-3
Gambar 5.3. Tampilan <i>Side-nav</i> Menu	5-3

Gambar 5.4. Tampilan Form Login & Registrasi	5-4
Gambar 5.5. Tampilan <i>Sub-activity</i> Restoran	5-5
Gambar 5.6. Tampilan <i>Sub-activity</i> Fasilitas	5-5
Gambar 5.7. Tampilan <i>Sub-activity</i> Kamar.....	5-6
Gambar 5.8. Tampilan Form Pemesanan.....	5-7
Gambar 5.9. Tampilan Ringkasan Pemesanan.....	5-7
Gambar 5.10. Tampilan Status Pemesanan.....	5-7
Gambar 5.11. Tampilan Laporan Pemesanan	5-8



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Use Case Diagram</i> Login	4-1
Tabel 4.2. <i>Use Case Diagram</i> Pemesanan Kamar	4-2
Tabel 4.3. <i>Use Case Diagram</i> Status Kamar	4-2
Tabel 4.4. <i>Use Case Diagram</i> Menyetujui/Menolak Pengajuan Pemesanan Kamar	4-2
Tabel 4.5. <i>Activity Diagram</i> Login	4-5
Tabel 4.6. <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Kamar	4-7
Tabel 4.7. <i>Activity Diagram</i> Persetujuan Pemesanan Kamar	4-8
Tabel 4.8. <i>Activity Diagram</i> Status Pemesanan Kamar	4-9
Tabel 5.1. Perangkat Lunak untuk membangun aplikasi	5-1
Tabel 5.2. Perangkat Keras untuk membangun aplikasi	5-2
Tabel 5.3. Skenario Pengujian	5-9

