

Penerapan Aplikasi Po (Purchase Order) Di Store Hotel Dan Restaurant Grand Anugerah Lampung

¹Muhammad Galih Ramaputra, ²Rionaldi Ali
e-mail : ¹galih@ darmajaya.ac.id, ²rionaldi@ darmajaya.ac.id
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Abstrak

Industri Perhotelan adalah salah satu industri yang berperan penting dalam perkembangan ekonomi dan dunia pariwisata di Indonesia. Seperti yang kita ketahui secara umum hotel adalah seluruh atau sebagian bangunan yang digunakan untuk pelayanan kamar, makanan, dan minuman serta rekreasi yang dikelola dengan tujuan komersial, Setiap orang mempunyai aktifitas berpergian yang menjauhkan mereka untuk sementara dari rumah, baik dalam tujuan bisnis, dinas luar, wisata dan lain-lain. Pada proses permintaan barang untuk keperluan fasilitas, *food*, dan kebutuhan lainnya masih di dominasi dengan sistem yang masih manual dengan menggunakan penyimpanan di dalam aplikasi excel sebagai archive dan belum validnya surat dan form-form permintaan barang menjadikan sistem yang berjalan sangat lamban dan sering terjadi perselisihan data permintaan baik antara pegawai di Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah maupun suplier yang telah menjadi vendor Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan aplikasi permintaan barang untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pemrograman *Web* dan penyimpanan database *MySql* diharapkan dapat mengatasi masalah permintaan barang yang ada pada Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah.

Kata kunci : Sistem Informasi, web, Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah

Abstract

Hospitality Industry is one industry that plays an important role in the development of the economy and the world of tourism in Indonesia. As we know in general the hotel is all or part of the building that is used for room service, food, and drinks and recreation which is managed with commercial purposes, Everyone has a traveling activity that keeps them temporarily from home, both in business purposes, outside services, travel and others In the process of requesting goods for the purposes of facilities, food, and other needs are still dominated by a system that is still manual by using storage in the excel application as an archive and the invalid letter and goods request forms make the system run very slowly and often disputes good request data between employees at the Grand Anugerah Store Hotel and Restaurant and suppliers who have become vendors of the Hotel Store and Restaurant Grand Anugerah. Therefore, researchers are interested in developing applications for goods demand to overcome these problems with Web programming and storage of MySql databases are expected to overcome the problem of demand for existing goods at the Hotel Store and Restaurant Grand Anugerah.

Keywords: Information Systems, web, Store Hotels and Restaurant Grand Anugerah

1. Pendahuluan

Industri Perhotelan adalah salah satu industri yang berperan penting dalam perkembangan ekonomi dan dunia pariwisata di Indonesia. Seperti yang kita ketahui secara umum hotel adalah seluruh atau sebagian bangunan yang digunakan untuk pelayanan kamar, makanan, dan minuman serta rekreasi yang dikelola dengan tujuan komersial. Setiap orang mempunyai aktifitas berpergian yang menjauhkan mereka untuk sementara dari rumah, baik dalam tujuan bisnis, dinas luar, wisata dan lain-lain. Semua dilakukan untuk mengisi liburan dan juga tanggung jawab yang biasa dilakukan sehari-hari, maka untuk itu hotel dibuat sebagai rumah pengganti bagi siapapun dan dimanapun yang akan menjadikan mereka sebagai tamu. Hotel akan memberikan jasa pelayanan atau disebut Hospitality Service yang membuat tamu merasa seperti dirumah sendiri.

Hotel merupakan salah satu bentuk pelayanan publik yang menawarkan suatu jasa dalam hal penyediaan tempat tinggal, yang sifatnya sementara dan dalam waktu-waktu tertentu bagi siapa saja yang memerlukannya. Biasanya yang ingin menginap di suatu hotel adalah orang-orang yang sedang berpergian pada suatu daerah tertentu, dimana orang-orang tersebut berasal dari daerah yang tidak sama dengan tempat hotel tersebut berada. Sedangkan pengertian Reservasi sendiri adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual-beli. Sekarang instansi-instansi baik swasta maupun negeri memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pengolahan data-data yang dulu diolah secara manual diubah kedalam pola komputerisasi yang mempermudah proses pengentrian dan pencarian data-data yang telah tersimpan dalam *database*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil (Badudu & Zain, 2011:1487). Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang (Ali, 2012:1044). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna, sedangkan menurut Sutabri (2012:147), "Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya".

2.3 Pengertian Purchasing

Menurut Sofjan Assauri (2012,p.223) Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. Pengawasan perlu dilakukan terhadap pelaksanaan fungsi ini, karena pembelian menyangkut investasi dana dalam persediaan dan kelancaran arus bahan ke dalam pabrik.

2.4 Pengertian Hotel

Pengertian Hotel menurut Hotel Prpictors Act, 1956 (Sulatiyono, 2013:5) adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membatasi dengan jumlah wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus (perjanjian membeli barang yang disertai dengan perundingan perundingan sebelumnya).

Definisi hotel menurut Webster New World Dictionary “*Hotel as a commercial establishment providing lodging and usually meals and other services for the public, especially for travels.*” (Fred R. Lawson, 2011). Yang artinya hotel adalah suatu bangunan yang menyediakan jasa penginapan, makanan, minuman, serta pelayanan lainnya untuk umum yang dikelola secara komersial terutama untuk para wisatawan.

2.5 Pengertian Restaurant

Menurut Mary B. Gregoire (2011, p. 11) yang mengemukakan berdasar tujuan bahwa restoran dibagi menjadi dua pengertian yang dibagi menjadi *Onsite foodservice* yang secara operasional menjual makanan hanya untuk mendukung aktifitas utama dan biasanya tergolong *non-profit*, sedangkan *commercial foodservice* secara operasional menjual makanan adalah prioritas utama dan keuntungan diinginkan.

2.6 PHP (Hypertext Preprocessor)

Anhar (2011:3), PHP singkatan dari *PHP: Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman



website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script PHP* dieksekusi pada *server* di mana *script* tersebut dijalankan.

2.7 Pengertian Web

Adhi Prasetio (2012:109), dengan judul Buku Pintar Pemrograman Web, Web adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi.

2.8 UML

Rosa dan Shalaludin (2014) UML merupakan Bahasa Visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

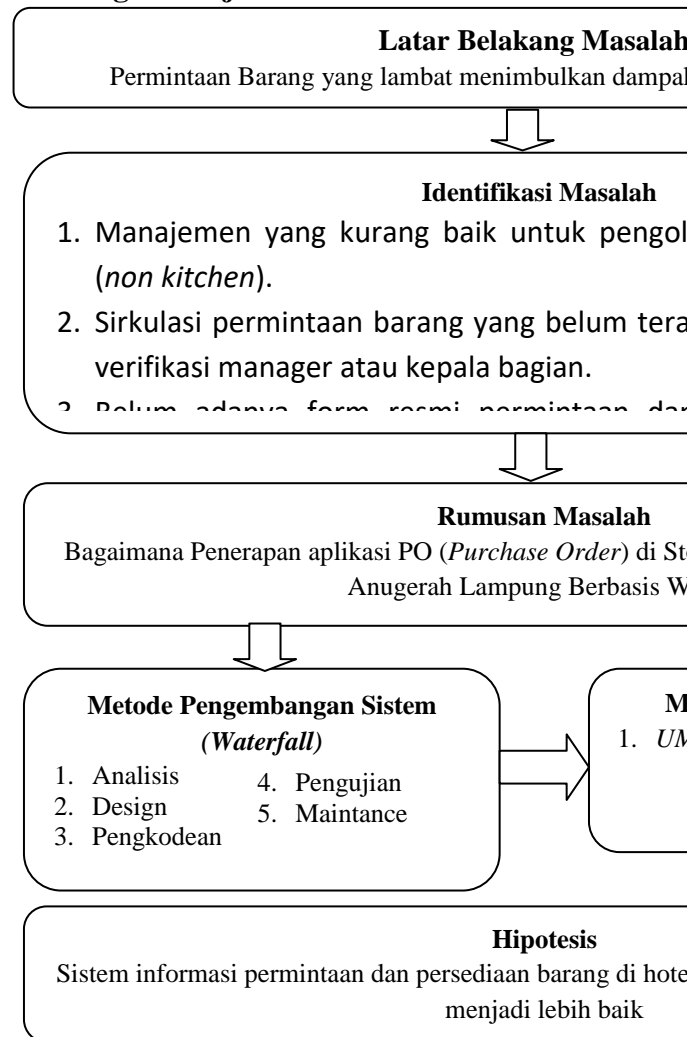
Simbol	Deskripsi
	Use case merupakan fungsionalitas unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
	Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan

	<p>sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Jadi aktor belum tentu merupakan orang.</p>
<p>-End1 -End2</p> <hr/> <p>* *</p>	<p>Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>«extends»</p>	<p>Relasi use case tambahan sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu.</p>
<p>→ Generalisa sion</p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua</p>

	<p>buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.</p>
--	---

3. Metode Penelitian

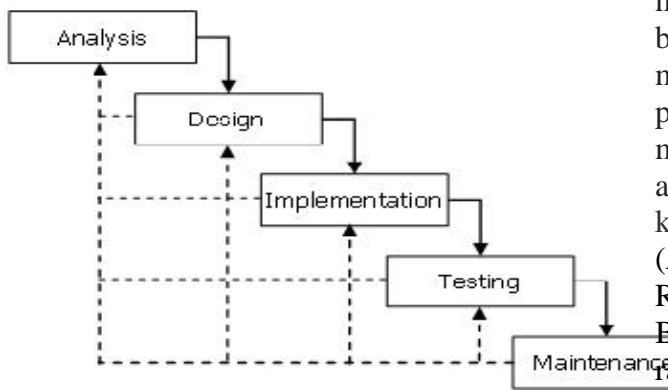
3.1 Kerangka Kerja Penelitian



3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*). *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah

sistem. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).



3.3 Metode Perancangan Sistem

Usecase merupakan bagian dari UML diagram yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan atau kegunaan yang dimiliki aplikasi. *Usecase* diagram terdiri dari beberapa aktor dan *Usecase* yang saling berhubungan, yang menggambarkan kegunaan aplikasi.

3.1 Metode Pengujian Sistem

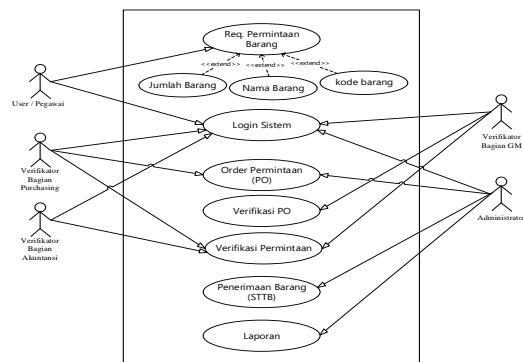
Pengujian sistem atau aplikasi dilakukan *Blackbox Testing* berfokus pada kebutuhan fungsional system yang akan dikembangkan di restaurant Hotel Grand Anugerah pada permintaan, karena dengan metode ini system yang digunakan lebih terfokus pada kebutuhan barang perbagian yang ada pada restaurant dan hotel Grand Anugerah sehingga system yang dikembangkan nantinya mampu menutupi kekurangan dan kebutuhan dalam proses bisnis di restaurant dan hotel Grand Anugerah karena berfokus pada kebutuhan fungsional sistem yang berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan sistem pada restaurant dan hotel Grand Anugerah, *tools* didalam system yang akan dikembangkan tersebut mencakup, manajemen user, manajemen permintaan barang.

penambahan barang, verifikasi permintaan dan maintenance database.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Usecase Diagram

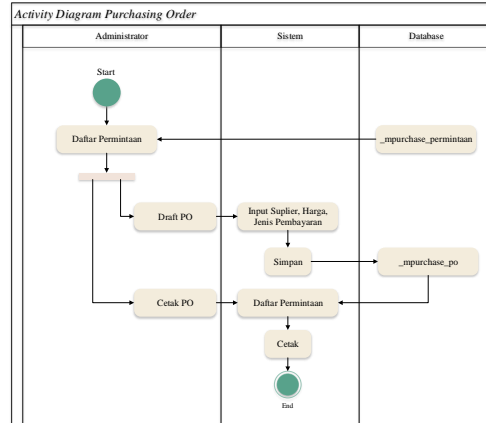
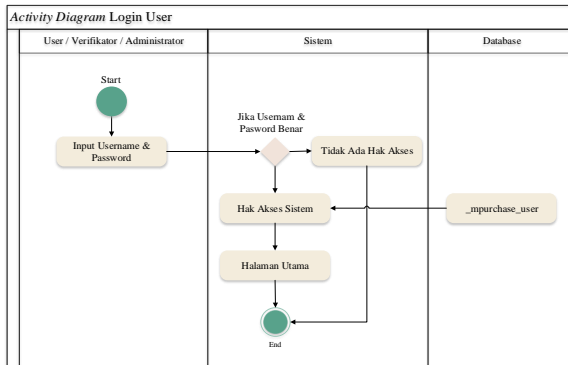
Usecase Diagram adalah diagram *Usecase* yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram *Usecase* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *Usecase*, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *Usecase*, aktor, dan sistem. Untuk keperluan Penerapan aplikasi PO (*Purchase Order*) di Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah Lampung Berbasis Web. Peneliti mengusulkan rancangan *Usecase diagram* sebagai berikut.



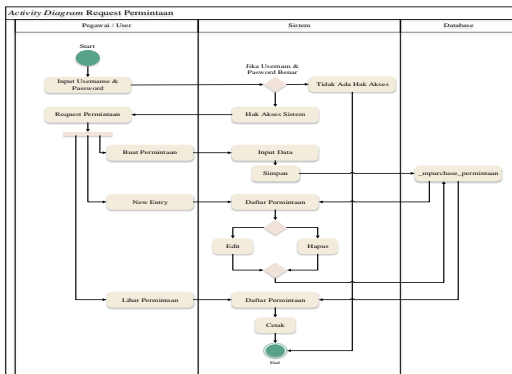
4.1 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

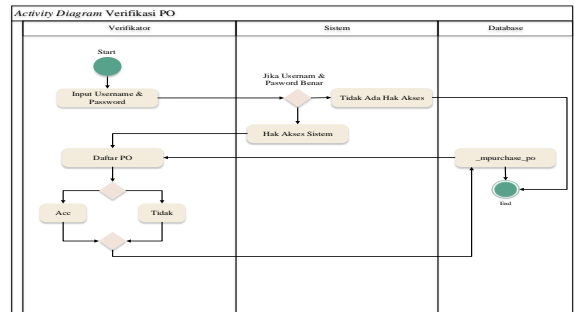
4.1.1 Activity Diagram Login Sistem



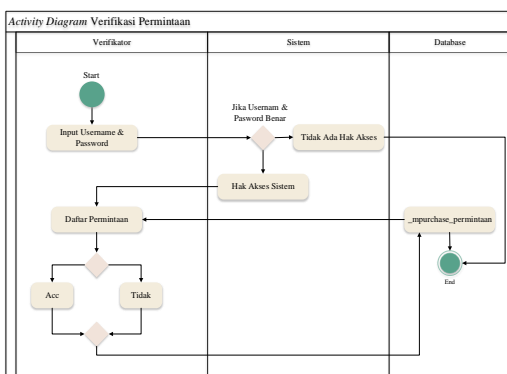
4.1.2 Activity Diagram Request Permintaan Barang



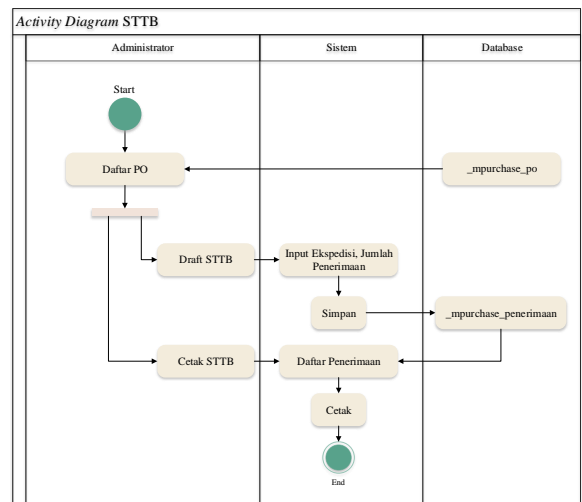
4.1.5 Activity Diagram Verifikasi PO



4.1.3 Activity Diagram Verifikasi Permintaan

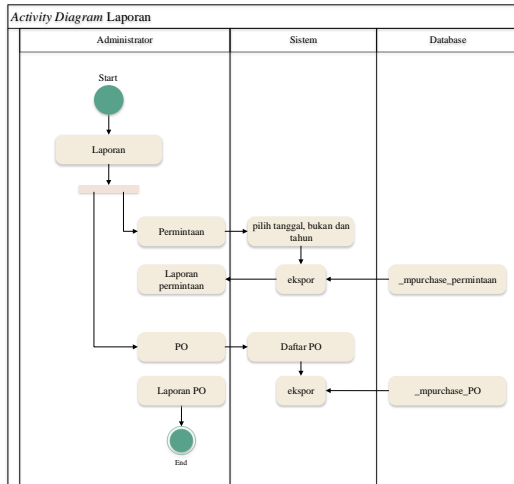


4.1.6 Activity Diagram STTB



4.1.4 Activity Diagram Purchase Order

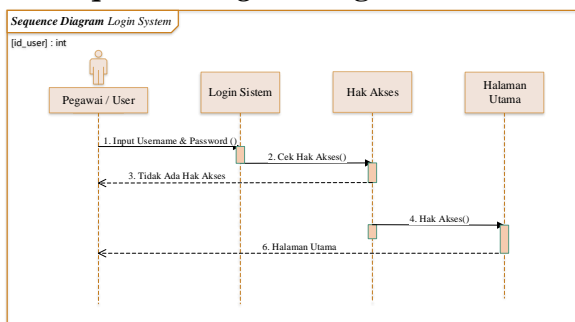
4.1.7 Activity Diagram Laporan



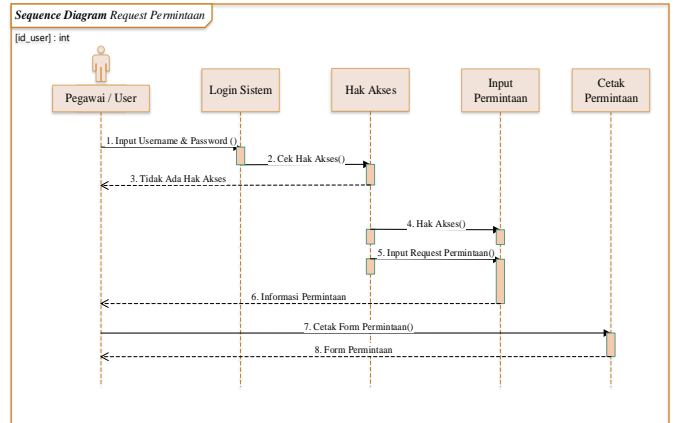
4.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu dari diagram - diagram yang ada pada UML, sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

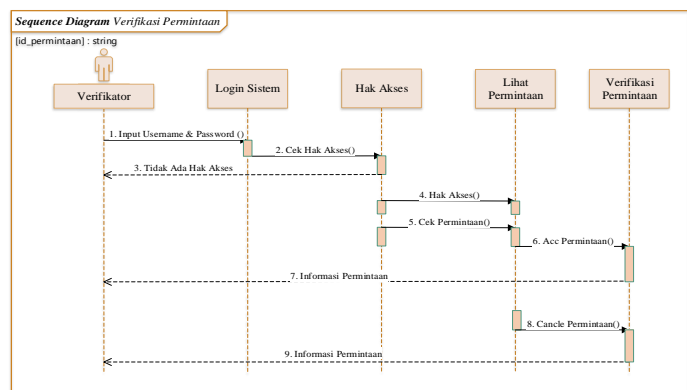
4.2.1 Sequence Diagram Login Sistem



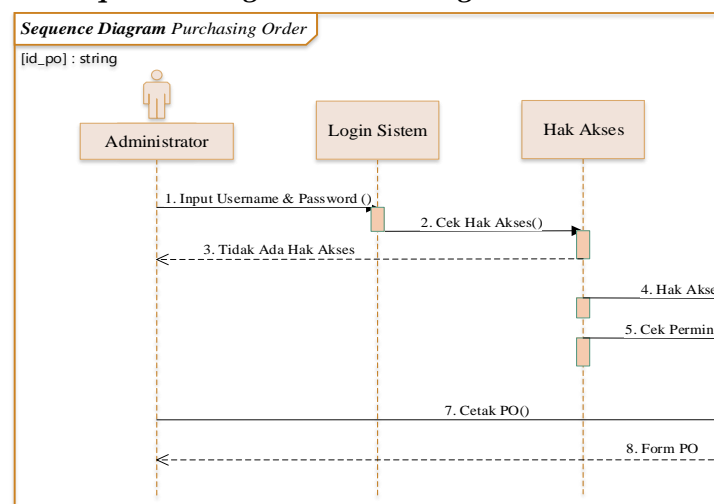
4.2.2 Sequence Diagram Request Permintaan Barang



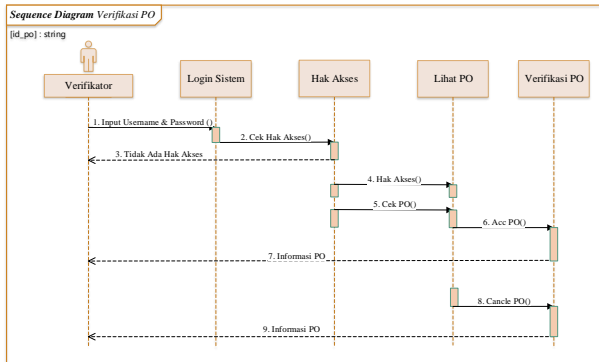
4.2.3 Sequence Diagram Verifikasi Permintaan



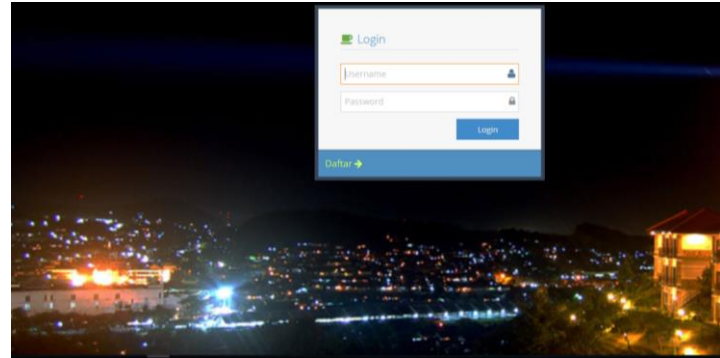
4.2.4 Sequence Diagram Purchasing Order



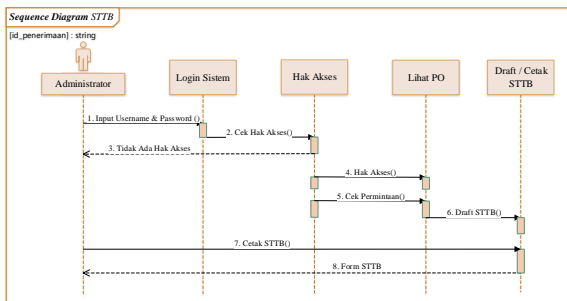
4.2.5 Sequence Diagram Verifikasi PO



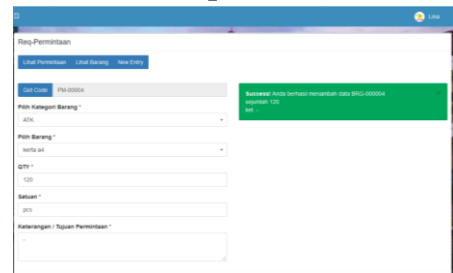
4.2 Hasil Penelitian 4.2. Halaman Login



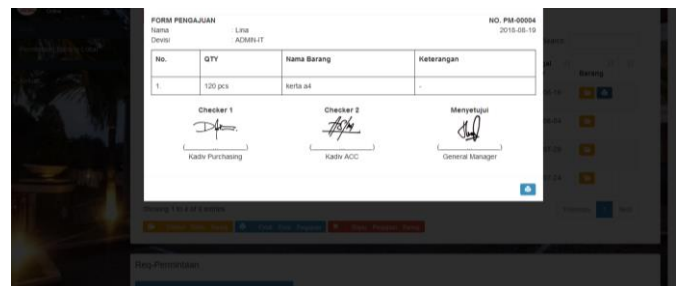
4.2.6 Sequence Diagram STTB



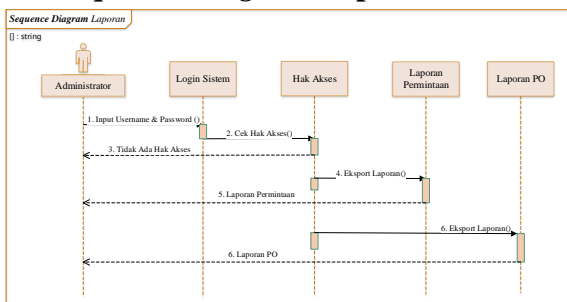
4.2.2 Halaman Request Permintaan



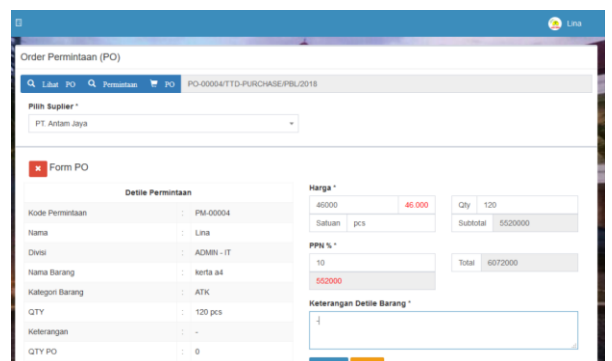
4.2.3 Halaman Cetak Request Permintaan



4.2.7 Sequence Diagram Laporan



4.2.3 Halaman Purchase Order



4.2.5 Halaman Cetak Purchase Order

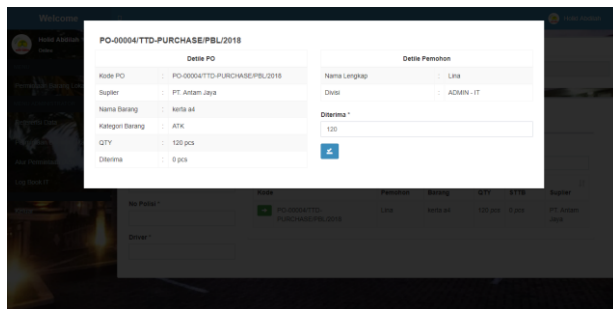


9	Halaman drafting penerimaan barang (STTB)	Menampilkan Draft STTB dan Cetak STTB	Berhasil menampilkan dan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa :
 1. Terdapat Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah masih terdapat beberapa kendala dalam proses permintaan barang yang masih manual.
 2. Diharapkan dengan sistem yang baru dapat mengatasi permasalahan yang ada di Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah terutama pada proses permintaan barang.

4.2.6 Halaman STTB



4.3 Pengujian Sistem

4.3.1 Pengujian Halaman Login sampai dengan Penerimaan Barang

Lembar Pengujian Fungsionalitas Penerapan aplikasi PO (Purchase Order) di Store Hotel dan Restaurant Grand Anugerah Lampung

Tabel 4.1 Pengujian Sistem

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Halaman login aplikasi permintaan barang.	Setelah login berhasil masuk kemenu utama	Berhasil masuk kemenu utama	Valid
2	Halaman user	Menampilkan data user pengguna aplikasi	Berhasil menampilkan data user pengguna aplikasi	Valid
3	Halaman Request Permintaan	Menampilkan Menu permintaan barang	Berhasil menampilkan Request Permintaan Barang	Valid
4	Halaman verifikasi purchasing	Menampilkan daftar permintaan, permintaan disetujui atau dibatalkan	Berhasil jika permintaan disetujui atau dibatalkan	Valid
5	Halaman verifikasi akunting	Menampilkan daftar permintaan, permintaan disetujui atau dibatalkan	Berhasil jika permintaan disetujui atau dibatalkan	Valid

Tabel 4.2 Pengujian (Sistem Lanjutan)

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
6	Halaman verifikasi general manager	Menampilkan daftar permintaan, permintaan disetujui atau dibatalkan	Berhasil jika permintaan disetujui atau dibatalkan	Valid
7	Halaman drafting dan cetak po	Menampilkan draft po dan cetak po	Berhasil menampilkan cetak po	Valid
8	Halaman verifikasi general manager	Menampilkan draft po dan verifikasi po	Berhasil jika po disetujui atau	Valid

Badudu J.S dan Zain, Sutan Mohammad.
2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.
Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Lawson, R, Fred R, 2011. *Strategic Management*, Buku 1. Edisi 12 Jakarta Mulyadi. 2012. *Akuntansi Biaya*. Edisi ke-5. Cetakan Kesebelas. Yogyakarta: STIM YKPN

Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi).
Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
Informatika. Bandung

Rosa. A.S., dan Shalahuddin. M,
“*Rekayasa Perangkat Lunak*”, Bandung:
Informatika, 2015

Sulastiyono, Agus. 2011. *Manajemen Penyelenggaraan Hotel*. Bandung:
Alfabeta

Tata Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta
Team Dosen STMIK MITRA
LAMPUNG. 2018. *Panduan penyusunan proposal dan skripsi 2018*. Bandar Lampung: Mitra Lampung.