

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA WISMA GRAND KEMALA PALEMBANG

Akhmad Sayuti¹, Irwansyah²

Program Studi Manajemen Informatika¹, Teknik Komputer² AMIK Bina Sriwijaya
Jl. Mayjen HM Ryacudu No.24, 8 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111

Email : akhmad.sayuti.mkom@gmail.com¹; macesmad@gmail.com²

Abstrak—Ketika peneliti melakukan observasi survei di Wisma Grand Kemala Palembang. Kami sadar bahwa tidak memiliki Aplikasi Pengolahan Data komputer. Pemrosesan data dilakukan manual atau dengan tulisan tangan. Para penulis menyimpulkan untuk membuat aplikasi pengolahan data di Wisma Grand Kemala Palembang menggunakan pendekatan terstruktur untuk mendukung beberapa teori seperti UML dan metode pengolahan data yang digunakan untuk model air terjun. Dan perangkat lunak untuk menggunakan AppServ (Apache, MySQL), PHP dan MySQL, Microsoft Office dan Microsoft Visio sebagai perangkat lunak pendukung. Dengan pengolahan data berbasis komputer akan lebih memudahkan pengolahan data di Wisma Grand Kemala Palembang, seperti pengolahan data. Dan dengan aplikasi pengolahan data berbasis komputer dapat membantu karyawan di Wisma Grand Kemala Palembang melakukan pencarian dalam data yang dibutuhkan.

Kata kunci—PHP, MySQL, Microsoft Office dan Microsoft Visio Wisma Grand Kemala Palembang

Abstract—When the researchers conducted a survey observation in the Wisma Grand Kemala Palembang. We are aware that the does not have a computer Data Processing Applications. Data processing is done by hand, with hand writing. The authors conclude to create data processing applications in the Wisma Grand Kemala Palembang using a structured approach to support several the oriessuch asthe UML and adata processing method used for the waterfall model. And software for use App Serv (Apache, MySQL), PHP and MySQL, Microsoft Office 2007 and Microsoft Visio 2007 as the supporting software. With computer-based data processing will further facilitate the processing of data in the Wisma Grand Kemala Palembang, such asdata processing and with the application of computer-based data processing can help employees in Wisma Grand Kemala Palembang perform searches in the data required.

Keywords—PHP, MySQL, Microsoft Office dan Microsoft Visio Wisma Grand Kemala Palembang

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan canggih. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyak yang memanfaatkan teknologi komputer yaitu *internet* sebagai alat penunjang untuk mempermudah pekerjaan. Perkembangan teknologi informasi tersebut sangat berpengaruh pada sistem informasi yang ada di masyarakat sekarang, karena dengan kemajuan teknologi tersebut system informasi dapat di akses dengan mudah dan informasi yang di dapat lebih terpercaya.

Sistem informasi berbasis *web* memberikan kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh informasi. Maka dengan adanya penggunaan teknologi komputer tersebut banyak perusahaan ataupun instansi swasta khusus nya di bidang perhotelan yang menggunakan teknologi komputer agar pengolahan data dapat dilakukan dengan efektif dan efisien serta dapat menghasilkan informasi yang tepat dan akurat. Selain itu untuk mendapatkan informasi masyarakat cukup menggunakan teknologi computer yaitu *internet*.

Saat ini pengolaan data di Wisma Grand Kemala masih dilakukan secara *konvensional*, yaitu dengan di catat di dalam buku lalu di arsip kan dan ada juga yang sudah

terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi komputer seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* namun belum berjalan secara optimal. Sehingga data-data tamu, kamar, laporan-laporan sering hilang, serta sulit nya masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang Wisma Grand Kemala. Dengan membuat suatu sistem informasi berbasis *web* di harapkan dapat mempermudah penyampaian informasi dan pengolahan data yang berhubungan dengan Wisma Grand Kemala serta mempermudah masyarakat dalam mencari informasi dan pemesanan kamar pada wisma grand kemala Palembang.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Sistem Informasi

Menurut Simiaji Sarosa (2017:1), sistem Informasi di definisikan sebagai organisasi yang menyediakan proses dan informasi yang berguna bagi anggota dan pemangku kepentingannya.

Menurut Pratama (2016:14), sistem Informasi yaitu bentuk implementasi dari teknologi Informasi yang memiliki peran besar di dalam kehidupan manusia.

Menurut Sutabri (2016:40), Sistem Informasi adalah suatu

sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah rangkaian dari unsur-unsur yang bekerja sama untuk menghasilkan suatu sistem informasi.

2.2 Web

Menurut Novianto Andi (2016:3), *Web* merupakan layanan informasi berupa rangkaian tulisan (*hypertext*) dalam sebuah dokumen yang dapat dibaca, dilihat, dan dioperasikan oleh pengguna (*user*) menggunakan aplikasi *webbrowser*.

Menurut Indrajani (2018:53), *Web* merupakan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, suara, dan gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan melalui *link-link*.

Menurut Purnama (2016:7), *Web* adalah hidup bagi sekelompok orang yang jarang bersedih, terutama pada hari cerah pada saat anda berpiknik sendiri sebagai pengganti memuat gambar dari *web page* seseorang.

2.3 Wisma/Guest House

Menurut Arief (2014:14), *Wisma/Guest House* merupakan sejenis akomodasi yang dimiliki oleh Perusahaan, Instansi Pemerintah atau pun Swasta yang diperuntukkan bagi para tamu-tamunya yang menginap dan mendapatkan fasilitas makan, minum, serta pelayanan lainnya yang disediakan secara sederhana dan gratis yang ditanggung perusahaan.

Menurut Wishnu HS Albataafi (2006:7), *Wisma/Guest House* merupakan bentuk penginapan sederhana dengan fasilitas terbatas.

Menurut Drs. Suharto dan Dra. Ana Retnoningsih (2017:640), *Wisma/Guest House* merupakan rumah, bangunan, tempat tinggal, perkantoran dan lainnya.

2.4 HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut Indrajani (2018:55), *HTML* adalah aplikasi *Standardized Generalized Markup Language* (SGML) yaitu sistem mendefinisikan tipe dokumen terstruktur dan menetapkan bahasa untuk merepresentasikan tipe dokumen tersebut.

Menurut Rachmanto (2017:7), *HTML* merupakan bahasa pembuatan *web* yang perlu anda kuasai jika anda ingin menjadi *web programmer* karena dari keseluruhan bahasa pemrograman *web*, dimulai dari *HTML*, di mana *HTML* merupakan struktur utama dari sebuah *website*.

Menurut Novianto Andi (2016:3), *HTML* adalah sebuah dokumen teks berisi susunan baris kode menurut aturan standar tertentu dengan ekstensi *file*.

2.5 PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Menurut Madcoms (2016:2), adalah Bahasa *script* yang dapat di tanamkan atau di sisipkan ke dalam *HTML*.

Menurut Agus Hariyanto (2017:12), *PHP* adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa membantu kita dalam membuat aplikasi apa saja dan bisa diakses oleh siapa saja dengan menggunakan teknologi *server-side*.

Menurut Ardhana (2016:14), *PHP* kependekan dari Personal Home Page yaitu salah satu bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman *PHP* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*.

2.6 MySQL (My Structure Query Language)

Menurut Madcoms (2016:2), merupakan Sistem manajemen database *SQL* yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini.

Menurut Yosef (2017:170), *MySQL* adalah implementasi dari sistem manajemen basis data rasional (*RDBMS*), yang didistributikan secara gratis dibawah lisensi *GPL* (*General Public License*).

Menurut Ruko (2017:34), *MySQL* merupakan sebuah *server database SQL* atau *DBMS* yang *multiuser*, *multithread* yang bersifat *open source* dibawah lisensi *GNU General Public License* (*GPL*), dan mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan pengguna *GPL*.

2.7 Basis Data/ Database

Menurut Mandar (2017:25), *Database* merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa adanya suatu kerangkapan data.

Menurut Madcoms (2016:152), *Database* adalah sebuah sistem yang dibuat untuk mengorganisasikan, menyimpan dan menarik data dengan mudah.

Menurut Hariyanto Agus (2017:62), *Basis data* atau *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di komputer secara sistematis dalam bentuk tabel-tabel, sehingga dapat diolah untuk memperoleh informasi dari *record* yang tersimpan dalam kolom-kolom pada tabel.

2.8 UML (Unified Modeling Language)

Menurut Sarosa (2017:143), adalah notasi pemodelan yang banyak digunakan dalam metodologi berorientasi objek.

Menurut Aditama (2017:23), *UML* merupakan sebuah bahasa spesifikasi standar yang memvisualisasi berdasarkan gambar menspesifikasi, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan *software*.

Menurut Munawar (2018:49) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan yang berorientasi objek. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *UML* (*Unified Modeling Language*), adalah program yang digunakan untuk mendesain dan membuat rancangan analisis pada pemrograman berorientasi objek. Bagan dan diagram adalah sebuah bentuk penggambaran suatu permasalahan atau solusi dari model, untuk pemodelan tersebut *UML*. Jenis diagram dikelompokkan kedalam sifatnya yaitu statis dan dinamis.

2.9 Teknik Pengumpulan Data

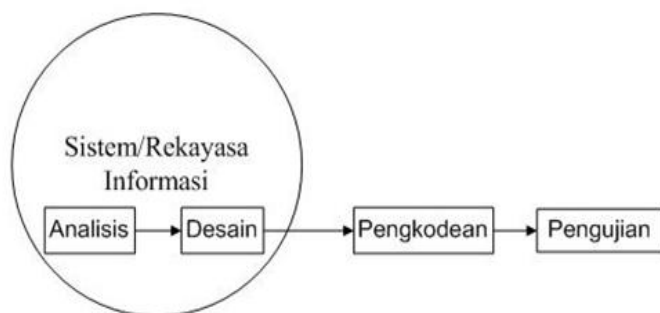
Terdapat 3 metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Berikut penjelasannya:

- a) **Metode Observasi** adalah metode pengumpulan atau pengambilan data yang dilakukan dengan cara mendatangi tempat penelitian secara langsung untuk melakukan pengamatan dan pencatatan data, yang selanjutnya akan diolah secara sistematis oleh peneliti. Menurut Hikmawati (2017:81), melalui observasi, penelitian dapat memperoleh data dengan mempelajari dan memahami tingkah laku secara langsung. Dengan observasi secara langsung, penulis akan lebih mampu memahami konteks data secara keseluruhan. Penulis juga dapat melakukan analisis secara langsung bagaimana sistem lama berjalan di tempat penelitian. Melalui pengamatan di lapangan, penulis tidak hanya mengumpulkan data-data, tetapi juga memperoleh kesan-kesan pribadi dan merasakan suasana situasi sosial tempat yang diteliti.

- b) **Metode wawancara** adalah salah satu metode pengumpulan atau pengambilan data yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi-informasi yang penulis butuhkan dalam pembuatan proposal penelitian ini. Menurut Hikmawati (2017:83), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Cara ini merupakan cara yang paling umum dilakukan.
- c) **Metode dokumentasi** adalah metode pengumpulan atau pengambilan data yang dilakukan peneliti dengan cara melakukan kegiatan pengambilan foto dan dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan tempat penelitian. Menurut Hikmawati (2017:84), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui teknik observasi dan wawancara. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara mengumpulkan data-data seperti foto dan dokumentasi lainnya yang berhubungan dengan tempat penelitian.

2.10 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall*.



[Sumber: Shaluhuddin 2014: 29]

Gambar 2.1 Diagram Model Waterfall

Metode *waterfall* adalah model sekuensial linier (*sequential linear*). Metode air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan *maintenance*.

Tahap-tahap dalam pengembangan sistem sesuai dengan *Waterfall* meliputi tahap berikut:

- a) **Analisis kebutuhan perangkat lunak (System Planning/Analysis)**, Langkah setelah data di koding yang telah terkumpul dan dipetakan tadi, dianalisis sesuai dengan konsep penelitian yang telah ditentukan diawal. Dengan dibantu dengan teori yang telah ditetapkan, peneliti melakukan analisis data sekaligus menggunakan tafsirnya agar data tersebut lebih bisa memiliki pengertian dan makna.
- b) **Desain Sistem (Design)**, Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Pada tahapan ini bisa menggunakan CSS (*Cascading Style Sheet*).

Seperti warna, font huruf, filosofi, dan sebagainya yang dirasa sesuai dengan kebutuhan.

- c) **Pembuatan kode program (Coding)**, Editing adalah Tahap selanjutnya ketika data telah terkumpul biasanya data yang didapat belum tersusun dengan rapi, masih dalam kondisi apa adanya oleh sebab itu peneliti perlu melakukan editing data sehingga dapat dilakukan *coding*. *Coding* merupakan tahap pemindahan jawaban yang tertera dalam daftar pertanyaan ke dalam berbagai kelompok jawaban yang dapat disusun dalam angka dan ditabulasi.
- d) **Pengujian (Testing)** Pada tahap pengujian harus fokus pada perangkat lunak secara fungsional dan 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 Web (Maintenance)** 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. Namun, jika suatu pihak perusahaan ingin menambah fitur atau fungsi, maka proses tersebut akan dilakukan kembali sesuai dengan urutan metode *waterfall*.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penelitian dalam pembuatan proposal penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Menurut Hikmawati (2017:88), penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen, karena tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala, dan keadaan pelaku atau responden yang menjadi objek dan subjek penelitian, kegiatan atau kejadian yang diteliti dan tempat penelitian dilakukan, akan dilaporkan dengan cara deskriptif sehingga pembaca memahami dengan baik laporan hasil penelitian.

3.1 Analisis Kebutuhan data

3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras(Hardware)

Adapun kebutuhan perangkat keras (hardware) yaitu:

- Laptop Dengan Spesifikasi Processor intel Core i7
- Hardisk yang digunakan minimal 500 GB
- RAM memory minimal 8 GB
- Monitor
- Mouse dll

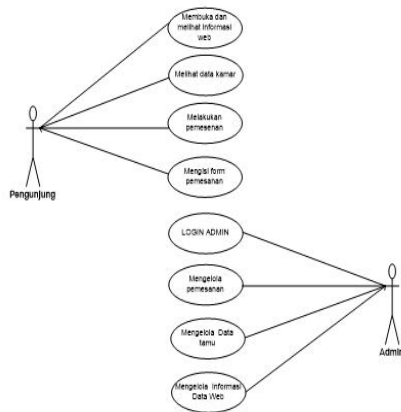
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Adapun kebutuhan perangkat lunak (software) yaitu:

- Sistem operasi windows 10
- XAMPP versi 3.2.2
- Bahasa Pemrograman PHP
- Visual Studio Code
- Microsoft Edge

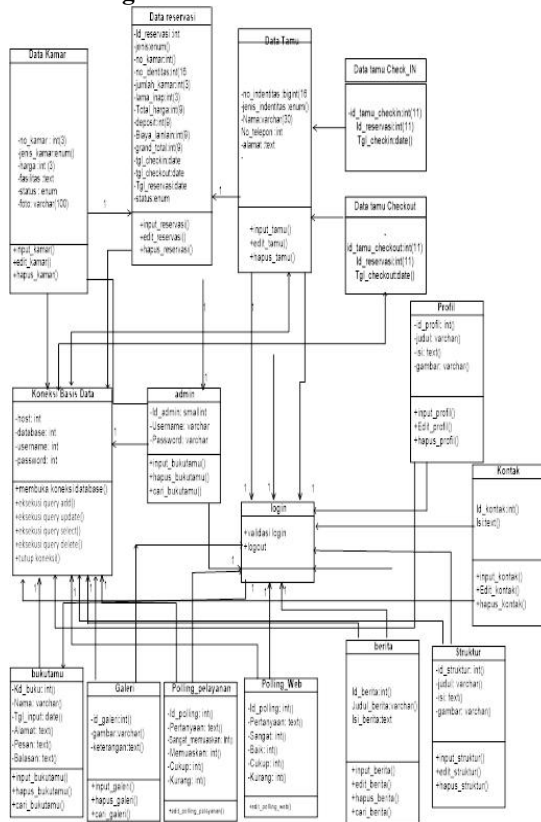
3.2 Perancangan

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case

3.2.2 Class Diagram



Gambar 3.2 Class Diagram

3.2.3 Rancangan Basis Data

a. Tabel Reservasi

Nama Tabel : reservasi
Primary Key : id reservasi

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id reservasi	Int	11	Primary key
2	Jenis kamar	Int	30	Jenis kamar
3	No kamar	varchar	3	No kamar
4	No identitas	Varchar	16	No identitas
5	Jumlah kamar	Int	3	Jumlah kamar
6	Lama inap	Int	3	Lama inap
7	Total harga	Int	9	Total harga
8	Deposit	Int	9	Deposit
9	Biaya lainlain	Int	9	Biaya lainlain
10	Grand total	Int	9	Grand total
11	Tgl checkin	Int	Date	Tgl checkin
12	Tgl checkout	Date	Date	Tgl checkout
13	Tanggal reservasi	Date	Date	Tanggal reservasi
14	Status	Enum	"booking", "checkout", "checkin"	Status

b. Tabel Kamar

Nama Tabel : kamar

Primary Key : id kamar

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	No kamar	Int	3	Primary Key
2	Jenis kamar	Enum	'standar', 'superior', 'junior', 'family'	Jenis kamar
3	harga	Int	10	Harga
4	Fasilitas	Text	-	Fasilitas
5	Status	Enum	'pesan', 'tersedia', 'kosong'	Status
6	Foto	Varchar	100	Foto

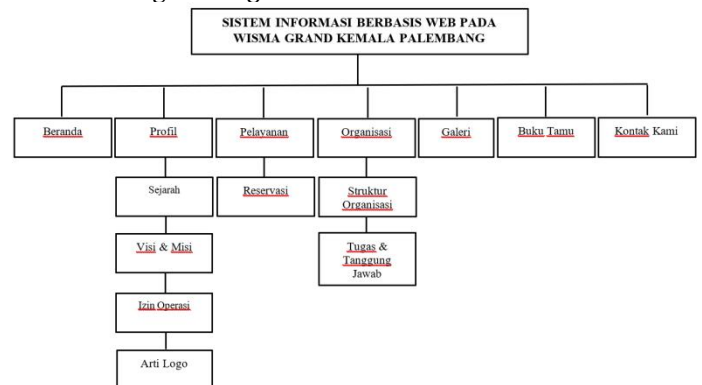
c. Tabel Tamu

Nama Tabel : tamu

Primary Key : no kamar

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	No Identitas	Int	16	Primary Key
2	Jenis Identitas	Enum	'ktp', 'sim', 'paspor'	Jenis identitas
3	Nama	Varchar	30	Nama
4	No telepon	Int	16	No telepon
5	Alamat	Text	-	Alamat

3.2.3 Rancangan Design Menu



Gambar 3.3 Design Menu

4. Hasil & Pembahasan

Setelah melakukan perancangan dan pembuatan program maka hasil akhir yang akan dicapai peneliti adalah sebuah program sederhana yaitu Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang. Sistem ini dihasilkan setelah melalui beberapa tahap rancangan yang terdiri dari rancangan Use Case Diagram, rancangan Activity Diagram, rancangan Class Diagram, desain input serta output.

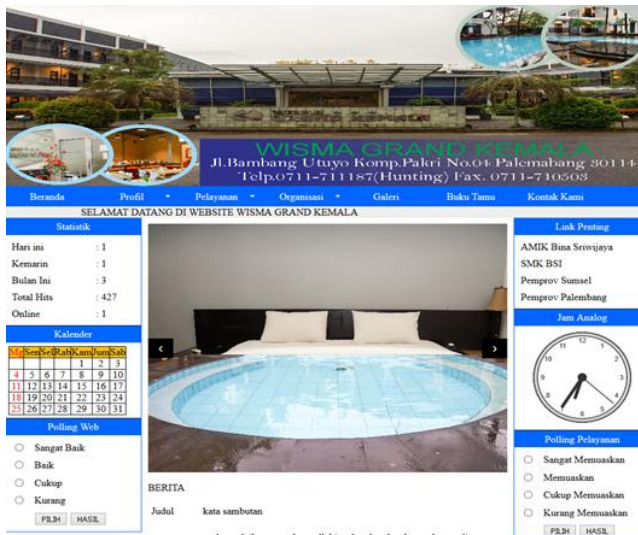
Untuk menjalankan aplikasi PHP programming, dilakukan dengan menggunakan program freeware yang berupa apache friends. Adapun langkah dalam menjalankannya adalah sebagai berikut :

1. Arahkan mouse pada menu start.
2. Pilih program Apache Friends, kemudian pilih XAMPP, lalu pilih XAMPP Control Panel.
3. Lalu akan tampil XAMPP Control Panel, klik tombol start pada Apache Server dan MySQL Server.
4. Setelah XAMPP diaktifkan klik tombol Exit.
5. Klik menu start, lalu klik Mozilla Firefox.
6. Lalu ketik Localhost/nama folder web yang dibuat pada bar address.

Tahapan ini akan dijelaskan bagaimana langkah-langkah atau cara pengoperasian program aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa PHP Programming.

4.1 Halaman Beranda

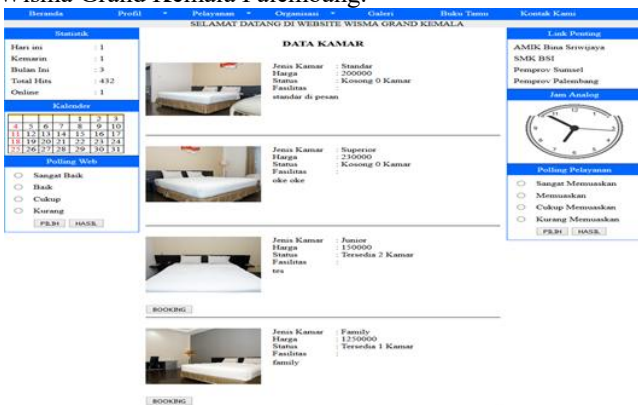
Proses menu Beranda adalah Halaman Awal dari website Pada Wisma Grand Kemala Palembang, yang merupakan pengenalan dari Pada Wisma Grand Kemala Palembang



Gambar 4.1 Halaman Beranda

4.2 Halaman Reservasi Data Kamar

Halaman Reservasi data kamar Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman Reservasi data kamar Pada Wisma Grand Kemala Palembang.



Gambar 4.2 Halaman Reservasi Data Kamar

4.3 Halaman Reservasi Form

Halaman Reservasi Form Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman tentang Reservasi Form Pada Wisma Grand Kemala Palembang.



Gambar 4.3 Halaman Reservasi Form

4.4 Halaman Reservasi Sukses

Halaman Reservasi Sukses Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman tentang Reservasi Sukses Pada Wisma Grand Kemala Palembang.



Gambar 4.4 Halaman Reservasi Sukses

4.5 Halaman Login Admin

Halaman Login Admin Website Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman untuk memasuki halaman admin yang mengelola website Pada Wisma Grand Kemala Palembang.



Gambar 4.5 Halaman Login Admin

4.6 Halaman Beranda Admin

Halaman Beranda Admin Website Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman untuk admin yang mengelola website Pada Wisma Grand Kemala Palembang



Gambar 4.6 Halaman Beranda Admin

4.7 Halaman Kelola Data Reservasi

Halaman Admin Kelola Data Reservasi adalah Halaman untuk memasuki halaman admin yang mengelola tentang Kelola Data Reservasi Pada Wisma Grand Kemala Palembang.

id	no	nama	no telepon	tgl. checkin	tgl. checkout	aksi
10	77777	mddm		2019-08-05	2019-08-06	2019-08-05 Edit Cetak Hapus
11	122225555555555	budi		2019-08-13	2019-08-20	2019-08-05 Edit Cetak Hapus

Gambar 4.7 Halaman Kelola Data Reservasi

4.8 Halaman Data Tamu Check In

Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman untuk admin yang mengelola Data Tamu Check in Pada Wisma Grand Kemala Palembang.

id	no	nama	alamat	no telepon	tgl. checkin	tgl. checkout	aksi
12	107	idid	ktp	99399933	2019-08-05	2019-08-06	Checkout

Gambar 4.8 Halaman Data Tamu Check In

4.9 Halaman Data Tamu Check Out

Halaman Data Tamu Check Out Pada Wisma Grand Kemala Palembang adalah Halaman untuk mengelola Data Tamu Check Out Pada Wisma Grand Kemala Palembang

id	no	nama	alamat	no telepon	tgl. checkin	tgl. checkout	aksi
1	301	Mursyid	Palembang	812323123	2019-07-27	2019-07-30	
2	302	Mursyid	Palembang	834324454	2019-07-27	2019-07-29	
3	107	mursyid	Palembang	2147483647	2019-08-03	2019-08-04	
4	109	Cantika	Palembang	812348888	2019-08-03	2019-08-04	
5	109	diana	plg	898	2019-08-06	2019-08-07	
6	302	Mursyid	Palembang	812323123	2019-08-04	2019-08-05	
7	302	Cantika	Palembang	812348888	2019-08-04	2019-08-05	
8	301	diana	ktp	98588858	2019-08-05	2019-08-06	
9	109	mursyid	plg	9999	2019-08-06	2019-08-07	

Gambar 4.9 Halaman Data Tamu Check Out

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis uraikan dalam pembuatan tugas akhir, yaitu tentang Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem informasi yang dihasilkan adalah Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang. Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang.
- Dapat memenuhi kebutuhan para pencari informasi tentang pelayanan di Pada Wisma Grand Kemala Palembang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat oleh peneliti, maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan antara lain:

- Dengan adanya Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang yang telah dibuat ini agar mempermudah pengolahan data di Pada Wisma Grand Kemala Palembang.
- Dengan adanya Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang yang telah dibuat ini agar lebih memperkenalkan Pada Wisma Grand Kemala Palembang di masyarakat melalui akses website atau di dunia internet.
- Dengan adanya Sistem Informasi Berbasis Web Pada Wisma Grand Kemala Palembang yang telah dibuat ini agar lebih lancar untuk mengoperasikan oleh pengajar Pada Wisma Grand Kemala Palembang dengan benar, sebaiknya diadakan pelatihan terlebih dahulu kepada yang menjadi admin website.
- Seiring dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi maka tidak akan menutup kemungkinan program yang sudah ada saat ini nantinya dapat dikembangkan lagi.

Referensi

- A.S. Rosa dan Muhammad S 2018, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- Aditama, Roki. 2017. Web Service Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP & SOAP WSDL. Lokomedia: Yogyakarta.
- Ardhana, Yosep murya kusuma. 2016. Framework PHP yii 2: Develop Aplikasi Web dengan cepat dan mudah. Jasakom: Yogyakarta.
- Bambang Eka Purnama. 2016. Konsep Dasar Internet. Teknosain: Yogyakarta.
- Firdaus 2007, PHP & MySQL dengan Dreamweaver, Maxikom, Palembang.
- Fatta, HA 2007, Analisis & Perancangan Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Hariato, Agus. 2017. Membuat aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQL & BOOTSTRAP. Loko Media: Yogyakarta.
- Hariyanto, Agus. 2017. Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQL & BOOTSTRAP. Loko Media: Yogyakarta.
- Indrajani, S.Kom., MM. 2018. Database systems All in one theory, practice and case study : Jakarta.
- Indrajani. 2018. Database Systems All in One. Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Iwan, S 2012, Cisco CCNA & Jaringan Komputer, Informatika, Bandung.
- Sidik, B 2012, Pemrograman Web dengan PHP, Informatika, Bandung.
- Kadir, A 2008, Dasar Pemrograman Web dengan ASP, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kristanto, Andri. 2018. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi). GAVA MEDIA: Yogyakarta.
- Lapau, Buchari dan Birwin, Alib. 2017. Prinsip & Metode Epidemiologi. Kencana: Depok.
- Madcoms. 2016. Pemrograman PHP dan MySQL. Andi: Yogyakarta.
- Mandar, Ruko. 2017. Kitab Kumpulan Tips, Latihan, dan Soal Database dengan MySQL, phpMyadmin, dan Tools MySQL. PT. Elex Media Komputindo. PT Elex Media

- Komputindo: Jakarta.
- Maniah dan Dini Hamidin. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Alex Media Komputindo:Yogyakarta.
- Mandar,Ruko. 2017. Solusi Tepat Menjadi Pakar Adobe Dreamweaver CS6. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Mandar, Ruko. 2017.*Kitab Kumpulan Tips Latihan dan Soal Database*. Elex Media Komputindo:Jakarta.
- M. Royan, Frans. 2017. Peluang Bisnis Mendirikan Perusahaan Distributor: Jakarta.
- Munawar. 2018. Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML: Bandung.
- Murya,Yosep. 2017. Script PHP Siap Pakai. Jasakom: Jakarta.
- Nugroho, A 2011, *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*, Andi Offset,Yogyakarta.
- Novianto, Andi. 2017. *Pemrograman Web*. Erlangga: Surakarta.
- Pratama, I Putu Agus Eka. 2016. Integrasi dan Migrasi Sistem Teori dan Praktik. Informatika: Bandung.
- Priyanto Budi Wahyudi. 2017. *Bisnisundercover Top Secret Bisnis ABAD 21*: Jakarta.
- Putri, Harisa Wika dan Danang Sunyoto. 2016. Hukum Bisnis. Pustaka Yustisia: Yogyakarta.
- PT Elex Media Kompotindo. 2016. Otodidak Desain Website Dari Nol: Jakarta.
- Rachmanto, Ricky. 2017. *9 Langkah Praktis membuat Website gratis*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Raharjo, B 2014, *Modul Pemrograman WEB: HTML, PHP & MySQL*, Yogoakarta.
- Ricky,Rachmanto. 2017. 9 Langkah Praktis Membuat Website Gratis. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Santoso, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara:Jakarta.
- Sarosa,Samiji. 2017. Metodologi Pengembangan Sistem Informasi. Indeks: Jakarta.
- Sibero AFK, 2013, *Kitab Suci Web Programming*, Yogyakarta.
- Shalahudin M, A.S Rosa. 2014. 29 Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika: Bandung.
- Sulianta,Feri. 2017. *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*.Indeks: Jakarta.
- Suryantara, I Ngurah Gusti. 2017. *Merancang Aplikasi dengan MetedologiExtreme Programmings*. Deepublish: Jakarta.
- Sutabri,Tata. 2016. Sistem Informasi Manajemen. Andi: Yogyakarta.
- TIM EMS.2016. *All InOne Web Programming*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.