

# MANAJEMEN VILLA MENGGUNAKAN JAVA NETBEANS DAN MYSQL

Harry Dhika<sup>1</sup>, Nasrulloh Isnain<sup>2</sup>, Muhammad Tofan<sup>3</sup>

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58 c Tanjung Barat Jagakarsa – Jakarta Selatan  
dhikatr@yahoo.com<sup>1</sup>, nasrullohisnain@gmail.com<sup>2</sup>, muhamad.tofan.28@gmail.com<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Teknologi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih efisien, pendataan *customer* disebuah villa membutuhkan manajemen yang baik, pada umumnya kegiatan yang dilakukan oleh seorang operator disebuah villa. Umumnya pengolahan data *customer* masih menggunakan cara manual yang menyebabkan lambatnya pengolahan data serta tidak terstruktur dengan baik. Mengatasi permasalahan kelambatan dan akurasi data maka dilakukan perancangan sistem informasi pendataan *customer* menggunakan Bahasa Java dan aplikasi antarmuka NetBeans serta *database* MySQL, dari sistem yang dibuat Operator dengan mengetik atau memilih data yang akan diisi. Pembuatan perangkat lunak bertujuan untuk memudahkan operator dalam mendata *customer*. Artikel ilmiah ini disusun bertujuan untuk membantu pengolahan data dengan cepat dan akurat. Metode penelitian dalam artikel ilmiah ini diperoleh melalui kajian pustaka dan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC).

**Kata Kunci:** Manajemen Villa, NetBeans, Mysql, Perancangan Sistem Informasi, SDLC

## 1. PENDAHULUAN

Villa adalah sebuah tempat tinggal sementara yang digunakan untuk berlibur atau beristirahat, wisatawan yang ingin berkunjung dan bermalam di tempat rekreasi biasanya sudah membooking terlebih dahulu tempat untuk bermalam. Operator akan mendata setiap *customer* yang sudah membooking villa yang dipilih oleh penyewa.

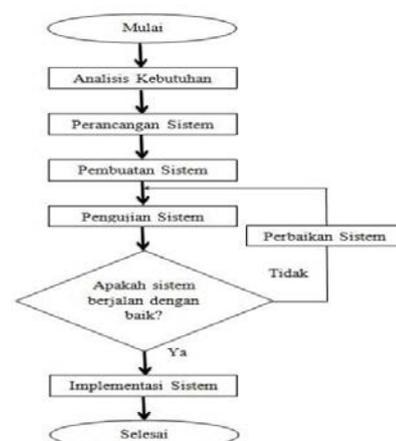
Biasanya pada proses pengolahan data yang masih manual membutuhkan waktu yang lama, hasil yang kurang akurat sehingga terjadinya pengolahan data yang kurang efisien, tetapi berbeda dengan sistem pengolahan data yang sudah menggunakan komputer, proses pengolahan data nya menjadi lebih cepat dan informasi lebih yang dihasilkan akan lebih akurat sehingga pengolahan data menjadi lebih efisien, dengan menulis memakan waktu yang banyak dan butuh ketelitian dalam melakukan pendataan apabila masih dilakukan secara manual. Permasalahan-permasalahan ini menyebabkan proses pendataan *customer* yang kurang efektif.

Artikel ini membahas tentang program *booking* villa menggunakan *software* Java NetBeans dan MySQL. Dengan sistem ini operator villa dapat dengan mudah mendata *customer* yang sudah memesan villa tanpa harus mencatat data yang sudah mem-*booking* villa, mempermudah operator dalam melakukan pendataan dan meminimalisir banyak kesalahan saat mendata secara manual.

## 2. METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) yaitu proses pengembangan sistem beberapa tahapan mulai dari sistem ini direncanakan, sampai sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian adalah melakukan analisis kebutuhan sistem yaitu berupa data. Data yang sudah dikumpulkan akan dilakukan pengolahan data yang digunakan untuk perancangan sistem, selanjutnya



Gambar 1. Tahapan Penelitian

proses pembuatan sitem informasi dengan penafsiran data yang terkumpul dalam bahasa

program java. Langkah selanjutnya adalah pengujian sistem. Apakah sistem yang di buat berjalan dengan baik atau tidak, jika tidak akan dilakukan perbaikan dan jika baik sistem akan menuju tahap berikutnya berupa penerapan atau implementasi sistem.

### 3. LANDASAN TEORI

#### 3.1. Manajemen

Setiap perjalanan hidup manusia tidak akan terlepas dari organisasi, yang didalam organisasi itu dapat dipelajari bagai mana cara mengelola organisasi secara profesional[1]. Jadi manajemen dikatakan bersifat universal. Cabang ilmu yang saat ini berkembang yaitu ilmu manajemen, karena ilmu manajemen telah intervensi keberbagai bidang ilmu yang lainnya, atau paling tidak telah menggandeng ilmu lain dalam pengembangannya. Yang banyak dikenal dengan manajemen sumber daya manusia, manajemen perbankan, manajemen industri, manajemen keuangan, pemasaran, produksi, manajemen perkotaan, manajemen pemerintahan, manajemen pendidikan, manajemen sistem informasi, sistem informasi manajemen, sampai kepada manajemen qolbu yang dikembangkan oleh Abdullah Gymnastiar[2].

#### 3.2. Pengertian Manajemen

Secara umum manajemen[3], [4] merupakan pengendalian dan pemanfaatan daripada semua faktor dan sumber daya yang menurut suatu perencanaan (*planning*), diperlukan untuk mencapai atau menyelesaikan suatu tugas (*objective*) atau tujuan-tujuan tertentu. Sebagian berpendapat bahwa manajemen merupakan sebagai dari kemampuan atau ketrampilan untuk mendapatkan suatu hasil dalam mencapai tujuan melalui kegiatan yang dilakukan oleh sebagian orang lain[5]. Manajemen juga pencapaian tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu dengan mempergunakan kegiatan orang lain[6]. Dan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)[7], manajemen yaitu penggunaan sumber daya yang secara efektif dalam mencapai sasaran atau pimpinan yang bertanggung jawab atas jalannya perusahaan dan organisasi. Dari definisi-definisi yang ada diatas, ada tiga hal penting dalam definisi-definisi tersebut. Yang pertama, ada tujuan yang hendak dicapai, lalu ada tujuan yang hendak dicapai memerlukan/membutuhkan tenaga orang lain, dan yang terakhir yaitu kegiatan aktivitas orang lain tersebut harus dibimbing dan diawasi atau dikontrol. [8]

#### 3.3. NetBeans

##### 3.3.1. NetBeans IDE

NetBeans yaitu lingkungan pengembangan yang bebas, *open source*, terintegrasi (IDE) yang memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi *desktop*, seluler dan web[9], [10]. IDE mendukung pengembangan aplikasi dalam berbagai bahasa,

seperti Java, HTML5, PHP dan C ++. IDE menyediakan dukungan terintegrasi untuk siklus pengembangan lengkap[11], [12], dari penciptaan proyek melalui debugging, profil dan penyebaran. IDE berjalan pada Windows, Linux, Mac OS X, dan sistem berbasis UNIX lainnya.

IDE menyediakan dukungan komprehensif untuk teknologi JDK 8 dan peningkatan Java terbaru[13]. IDE pertama yang menyediakan dukungan untuk JDK 8, Java EE 7, dan JavaFX 2. IDE sepenuhnya mendukung Java EE menggunakan standar terbaru untuk Java, XML, layanan Web, dan SQL dan sepenuhnya mendukung Server GlassFish, implementasi referensi Java EE. [14]

##### 3.3.2. Pemanfaatan Bahasa Coding Java

Bahasa pengkodean Java merupakan bahasa yang ditunjuk untuk pengembangan proyek penelitian ini. Bahasa ini dipilih karena kemampuan beradaptasi yang diberikan[15]. Ini juga memiliki latar belakang yang luas dan banyak pembaruan, yang telah memperluas kemampuannya jauh melampaui banyak bahasa pemrograman dasar. Java telah terbiasa tulis banyak aplikasi desktop dan game seperti Minecraft dan RuneScape, yang telah menangkap sebagian besar pasar game Windows dan iOS. Java pertama kali memukul pasar pada tahun 1995 setelah awalnya dirilis oleh Sun Microsystems[16]. Sebagai akibat dari konsentrasi tinggi permainan dan implementasi database Java telah merilis pembaruan di masing-masing dari tujuh versi terakhir yang menyediakan opsi baru untuk calon programmer. [17]

##### 3.3.3. Konsep Java NetBeans

Di aplikasi Java NetBeans terdapat konsep-konsep didalamnya yang dapat memudahkan kita dalam pengerjaan suatu *project*, antara lain adalah :

- Netbeans sebagai IDE ditujukan untuk memudahkan pemrograman Java.
- Di bulan Februari 2006 beberapa instruktur Java dari perusahaan Sun Microsystem mengikuti pelatihan untuk berganti dari pemrograman Java manual (memakai editor teks dan *command prompt*) ke pemrograman GUI dengan Netbeans.
- Netbeans berbasis visual dan *event-driven*. Sama seperti IDE lainnya, misal Borland Delphi dan Microsoft Visual Studio[18].
- Netbeans mencakup *compiler*, *builder* dan *debugger* internal. Hal ini memudahkan proses pasca perancangan program. Proses deployment atau tes dapat dilakukan dengan Netbeans[19]

#### 3.4. Villa

Villa merupakan sebuah tempat objek wisata yang dapat di sewakan ketika banyak orang-orang yang ingin berkunjung didalamnya. Biasanya villa sangat di minati banyak masyarakat terutama pada kalangan remaja dan orang tua, selain tempatnya

yang sejuk, villa juga dapat menyiapkan berbagai keperluan kita seperti kolam renang, kamar tidur, tempat bermain, dan sebagainya. Maka dari itu villa memiliki pengertian, kelebihan, dan kekurangan.

#### **3.4.1. Pengertian Villa**

Villa adalah sebuah rumah hunian yang biasanya disewakan kepada orang yang ingin bermalam disaat wisatawan sedang berlibur[20], villa banyak terletak diluar daerah yang berhawa sejuk, letaknya jauh dari keramaian dan panoramanya yang sangat indah. Villa sangat banyak bermacam tipe dan model yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan masing-masing, villa yang cukup banyak diminati oleh penyewa yaitu villa yang dilengkapi sistem keamanan dan privasi yang bagus, pelayanannya yang dapat memuaskan *customer* yang menginap di villa tersebut.

#### **3.4.2. Kelebihan Dan Kekurangan Villa**

Sekarang pilihan tempat untuk menginap semakin bermacam-macam. Mulai dari harga dan fasilitas dan modelnya yang ditawarkan sudah pasti berbeda-beda, dan sebaiknya jika ingin menginap ditempat penginapan sebelumnya harus memilih atau memikirkan terlebih dahulu untung dan rugi bagaimana nantinya. Jika ingin menginap di sebuah villa harus memikirkannya terlebih dahulu, karena pihak manajemen sebuah villa pasti akan menawarkan penginapan yang nyaman dan berkelas dengan privasi yang baik dan terjaga tentunya untuk *customernya* agar tidak kecewa.

Jika ingin berlibur sebaiknya pilihlah villa yang sesuai dengan keinginan. Ketika sudah menemukan pilihan ingin menginap disebuah villa yang mana, gunakanlah villa tersebut dengan bijaksana agar liburan menjadi lebih menyenangkan, karena ketika salah dalam memilih sebuah villa liburanpun menjadi tidak menyenangkan karena tempat penginapannya tidak membuat nyaman atau terjadi kendala yang lainnya. Jadi harus memilih villa yang benar-benar sesuai keinginan dan pilihlah villa dengan tepat agar tidak menyesal saat liburan.

Villa menjadi sebuah pilihan saat berlibur bersama anggota keluarga ataupun rekan kerja, maupun teman yang lainnya. Sangat beruntung sekarang sudah semakin banyaknya villa yang berdiri di seluruh pelosok negeri. Dan juga sekarang villa sudah semakin banyak berdiri di daerah-daerah yang memiliki keindahan alam, banyak villa yang sudah dilengkapi dengan fasilitas yang sangat lengkap seperti kolam renang, halaman yang luas, tempat berolahraga dan sebagainya sehingga penyewa villa menjadi lebih nyaman, villa dengan keamanan dan privasi yang baik banyak diminati *customer* karena keamanan dan privasi sangat diutamakan disebuah villa untuk membuat nyaman *customer*.

#### **3.4.2.1 Kelebihan Villa**

Kelebihan villa yang pertama yaitu untuk pribadi mendapat jaminan privasi untuk penyewa karena privasi itu sangat penting dan berpengaruh terhadap kenyamanan saat menginap disebuah villa, seperti ketika ingin menyelenggarakan acara informal dengan dana yang rendah. Selanjutnya kelebihan villa yaitu strategis, pembangunan villa dilakukan dengan baik dan benar dalam mempertimbangkan lokasi yang sudah dipilih untuk membangun villa, yang sekiranya nanti dapat menarik perhatian bagi penyewa karena lokasinya yang bagus, dan penyewapun dapat memilih pemandangan villa yang seperti apa. Kelebihan yang terakhir yaitu memuskan apabila kelas villa lebih tinggi daripada sebuah hotel-hotel, seperti layanan yang diberikan saat menginap sangat memuaskan penyewanya. Sekarang sudah banyak villa yang dikelola dengan baik dan profesional oleh sang ahlinya, villa yang tidak hanya menawarkan penginapan saja tetapi juga termasuk pelayanan pribadi, pembersihan khusus penyewa yang tidak ingin repot-repot dapat terbantu dengan adanya pelayanan khusus yang diberikan disebuah villa.

#### **3.4.2.2 Kekurangan Villa**

Kekurangan dari villa yakni repot dikarenakan harus sigap dengan banyak barang yang harus disiapkan dan yang akan dibawa saat ingin pergi menginap, seperti menyiapkan bekal, bahan makanan yang segar dikarenakan lokasi villa umumnya berada ditempat yang terpencil, jauh dari toko-toko disekitarnya yang membuat repot jika ingin membeli barang atau bahan makanan yang tidak tersedia di villa. Yang kedua itu mahal, sekarang banyaknya fasilitas-fasilitas yang premium yang sudah disediakan oleh pihak pengelola villa yang akan dinikmati oleh penyewa saat berlibur di villa, penyewa harus mengeluarkan cukup banyak uang untuk membayar penyewaan villa. Karena saat sudah menyewa villa tersebut penyewa bisa memakai semua fasilitas-fasilitas yang ada di villa tersebut.

### **3.5. Perancangan Sistem informasi**

Perancangan Sistem Informasi adalah sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi.[21]

#### **3.5.1. Flowchart**

Flowchart adalah prosedur untuk mendesain prosesor komputer[22]. Teknik ini bekerja untuk yang besar prosesor dan prosesor kecil. Prosesor memiliki dua bagian: "pengontrol" dan "eksekusi satuan." Pengendali memberi tahu unit eksekusi apa yang harus dilakukan lakukan. Kontroler menentukan, lebih dari apapun yang lain, "kepribadian" prosesor. Unit eksekusi adalah

kumpulan kemampuan cepat tetapi laten (register, ALU, shifter, dan jalur data) yang dibangunkan oleh pengontrol.

### 3.5.2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan alat perancangan sistem yang telah berorientasi terhadap beberapa alur data dengan memiliki beberapa konsep yang dekomposisi yang bisa digunakan dalam menggambarkan atau menganalisa perancangan sistem untuk dapat dikomunikasikan oleh professional sistem kepada yang memekai maupun yang membuat program.

## 3.6. Basis Data

### 3.6.1. Pengertian Basis Data

Basis yaitu gudang atau tempat berkumpul dan data yaitu fakta mengenai “dunia” atau sesuatu ataupun kejadian. Pengetahuan tentang fakta yang direkam dan mempunyai unsur arti implisit. Jadi dengan kata lain Basis Data merupakan Himpunan kelompok data (arsip) yang berhubungan dan terdiorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan secara cepat dan mudah agar sekumpulan data yang saling berhubungan akan tersimpan secara tersendiri bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan yang tidak perlu. [24]

### 3.6.2. Manfaat/Kelebihan Basis Data

Basis Data memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai, kecepatan dan kemudahan, kebersamaan pemakaian, pemputusan kontrol data, efisiensi ruang penyimpanan, keakuratan, ketersediaan, kelengkapan, keamanan, kemudahan dalam pembuatan aplikasi baru, pemakaian secara langsung, kebebasan data, dan yang terakhir sebagai tampilan pengguna.

### 3.6.3. Bahasa Basis Data

Sistem basis data komersial merupakan sebuah bahasa *query* yang lebih mudah untuk dipahami dan mudah untuk digunakan. Oleh sebab itu diperkenalkan yang namanya SQL sebagai bahasa *query* yang lebih *marketable*.

#### 3.6.3.1 Data Definition Language (DDL)

DDL bertugas memberikan perintah untuk mengartikan dan memodifikasi *database* yang strukturnya termasuk konstrain- konstrain yang ada di sebuah tabel yaitu, *create*, digunakan untuk menciptakan objek *database* yang baru (menciptakan *database* terbaru), *drop*, digunakan untuk menghapus objek *database*, *Alter*, mengubah atribut atau entitas dari objek suatu *database*.

#### 3.6.3.2 Data Manipulation Language (DML)

DML adalah bahasa *query* yang saat ini di pakai untuk melakukan pengolahan terhadap data yang ada didalam sebuah *database*. diantaranya adalah memasukkan data kedalam tabel (*INSERT*), mengubah data (*UPDATE*), menghapus data

(*DELETE*), dan mengambil data (*SELECT*) dari suatu atau beberapa *table*. [25]

## 3.6.4. Teknik Perancangan Basis data

### 3.6.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD yaitu sebuah gambar diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas digambarkan dalam basis data dengan kumpulan atribut. Relasi yaitu hubungan antara beberapa entitas.

## 3.7. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak yang terdapat didalam sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau yang biasa disebut DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. Dalam membuat mysql yang tersedia di dalam perangkat lunak yang terletak di GPL atau yang biasa di sebut dengan *General Public License*. Dan tetapi mysql ini dapat menjual dibawah komersial dalam kasus pengguna bagi yang tidak sama cocok dengan penggunaan *General Public License*.

### 3.7.1 Relational Database Management System (RDBMS)

MySQL merupakan *Relational Database Management System* (RDBMS) yang telah di distribusikan dengan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dan dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan sebagai produk turunan yang mempunyai sifat komersial. MySQL yaitu sebenarnya merupakan jenis turunan salah satu konsep utama yang terdapat dalam database sejak dulu, yaitu SQL. SQL ini adalah pengoperasian konsep dari sebuah database, yaitu dalam memilih dan menyeleksi memasukan sebuah data tersebut, untuk memungkinkan operasi data dapat dikerjakan dengan secara optimis. SQL merupakan konsep dari pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau menyeleksi dan memasukan data, yang kemungkinan pengoperasian data dikerjakan dengan sangat mudah secara otomatis. Kelebihan di sistem *database* yang sudah diketahui dengan beberapa cara kerja yang dapat melakukan proses dari SQL yang telah dibuat user program aplikasi. Dari database ini, MySQL bisa juga dikatakan sangat unggul dari pada *database* yang lain di dalam query. Query *user* ini mempunyai kecepatan di bandingkan oleh PostgreSQL dan lebih cepat juga dari *interbase*.

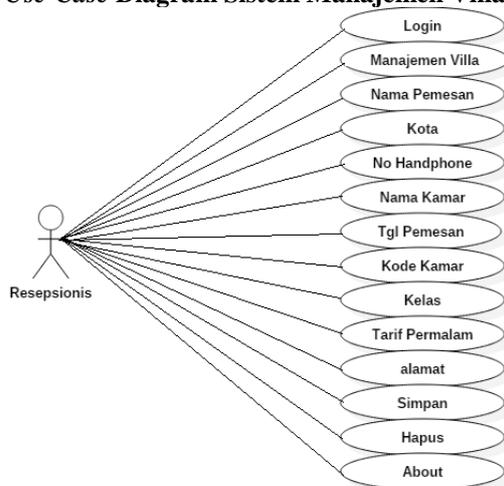
### 3.7.2 XAMPP

XAMPP di artikan sebagai *software* web apache yang terdapat *database* mysql dan php *programming*. XAMPP merupakan *software* yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di linux dan windows. Keuntungannya hanya menginstall sekali yang sudah tersedia di dalam web

apache, *database* MySQL, dan PHP *programming* (php4 dan php5). Hanya bedanya kalau yang versi untuk windows sudah dalam bentuk instalasi grafis dan yang Linux dalam bentuk *file* terkompresi tar.gz. Versi windows ini memiliki kelebihan tersendiri antara lain yaitu mempunyai fitur yang dapat mengaktifkan sebuah server secara *free*, dan jika di bandingkan dengan linux sangat jauh sekali karena linux masih berupa perintah-perintah di *console*. Oleh karena itu yang versi untuk linux sulit untuk dioperasikan. Dulu XAMPP untuk linux dinamakan LAMPP, sekarang berganti nama menjadi XAMPP for Linux.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Use-Case Diagram Sistem Manajemen Villa



Gambar 2. Use Case Diagram

*Use case* diagram berfungsi untuk menggambarkan fasilitas menu yang diberikan kepada *user*. *User* adalah orang yang berhak memakai sebuah aplikasi, *use Case* yaitu sebuah yang digunakan dalam pengembangan sebuah *software* atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan. Pada sistem di dalam gambar *use case*, *Use case* ini telah menjelaskan mengenai sistem, lingkungan pada sistem, dan hubungan pada sistem lingkungannya.

### 4.2 Diagram Aktivitas Sistem Manajemen Villa

Diagram aktivitas sistem yaitu menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah program atau proses bisnis. Pada diagram aktivitas menggambarkan bahwa aktivitas pada sistem itu bukan yang di kerjakan oleh *actor*, melainkan yang dapat dikerjakan sendiri oleh sistem tersebut.

#### 4.2.1 Perancangan Sistem Secara Umum

Perancangan sistem adalah bagian yang paling terpenting dalam membuat suatu sistem aplikasi, perancangan sistem ini dimaksudkan

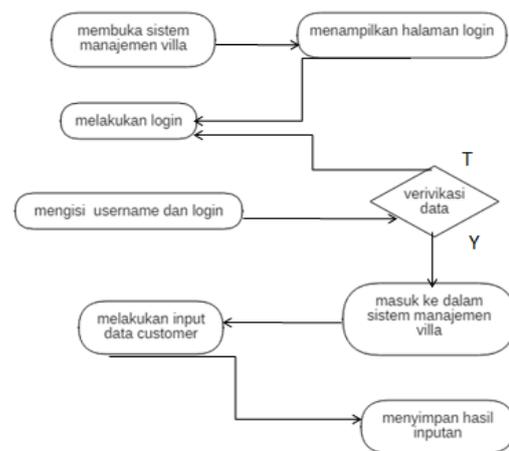
untuk memberikan gambaran umum tentang alur menjalankan program.

### 4.2.2 Perancangan Komponen Secara Umum

Dalam perancangan komponennya adalah memberikan gambaran dan rancangan komponen sistem informasi yang akan dibuat berupa desain model, desain *input*, desain *output*, desain *database*, desain *interface* dan desain *control*.

#### 4.2.2.1 Desain Model Secara Umum

Desain model secara umum menggambarkan alur bagan dari sistem yang akan dibuat, hail ini menjelaskan tentang proses secara lengkap dalam sebuah flowchart.



Gambar 3. Diagram aktivitas manajemen villa

## 4.3 Perancangan Database

### 4.3.1 Pengertian Database

*Database* merupakan *record* data yang tersusun di operasional secara lengkap lengkap dari organisasi atau ke perusahaan lain, yang telah diorganisir dan tersimpan secara terintegrasi menggunakan metode-metode tertentu yang dapat mampu memenuhi syarat informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh pengguna.

Dalam perencanaan *database* harus dapat di lakukan dengan teliti agar mendapatkan hasil yang sangat efisien dalam ruang penyimpanannya, dan cepat dalam akses untuk melakukan sebuah manipulasi. Berikut adalah rancangan *database* yang dilakukan.

### 4.4 Perancangan Antarmuka

Merancang *interface* (antarmuka) merupakan bagian yang paling penting dari merancang sebuah sitem. Tujuan dari desain antarmuka adalah membuat interaksi pengguna dengan computer sesederhana dan seefisien mungkin.

### 4.5 Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun

secara baik dan benar. Implementasi dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap baik. Ada pula yang berpendapat implementasi merupakan aktivitas, aksi, dan tindakan mekanisme didalam system. Jadi implementasi bukan hanya sekedar aktivitas biasa, melainkan kegiatan yang sudah direncanakan dalam mencapai suatu kegiatan. Gutur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

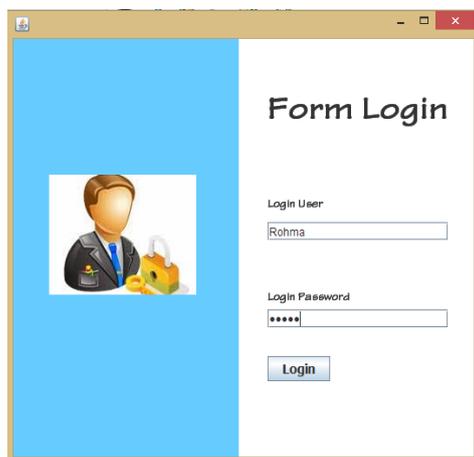
#### 4.5.1 Implementasi Basis Data



Gambar 4. Implementasi pembuatan database aplikasi

#### 4.5.2 Implementasi Form Login

Form login ini berfungsi untuk panel kerja Operator yang masing-masing panel memiliki fungsi yang berbeda. Dan pada kolom ini Operator diwajibkan untuk mengisi user dan password untuk dapat masuk ke halaman berikutnya.



Gambar 5. Form Login

#### 4.5.3 Implementasi Form Utama

Ditampilan form utama ini terdapat dua pilihan yaitu berupa pilihan menu input dan pilihan halaman about.



Gambar 6. Implementasi halaman utama

#### 4.5.4 Implementasi Form Input

Fungsi form input ini yaitu untuk melakukan penginputan data customer dan menyimpan data customer ke dalam database, dan di form ini terdapat primary key yaitu pada menu No Telpun yang isinya tidak bisa sama pada inputan yang pertama. Ketika di isi dengan no yang sama maka tidak bisa menyimpan hasil inputan yang sama.



Gambar 7. Implementasi tampilan form input customer

#### 4.5.5 Implementasi Form Output

Pada form database ini berisi data customer yang telah di isi pada form input yang sebelumnya di isikan. Dan ini adalah contoh hasil yang telah berhasil disimpan di database.

+ Options									
	Nama_Pemesan	Alamat	Kota	No_Hp	Tgl	Nama_Kamar	Kode_Kamar	Kelas	Tarif
✎ Edit	Rohmawaty	Jl Kp. Pulo	Bekasi	089787817617	Mawar	26 Agustus 1997	001	VIP	2.000.000
✎ Edit	Muhamad Tofan	Jl. Swadaya	Depok	08967827678	Mawar	28 oktober 1997	002	Reguler	2.000.000

Check All /  Uncheck All With selected:

Show: Start row: 0 Number of rows: 30 Headers every 100 rows

Gambar 8. Implementasi tampilan *form output*

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian dari hasil sistem, dapat diperoleh kesimpulan yaitu dapat memudahkan Operator dalam mengisi data-data *customer* dan tidak perlu lagi mencatat dalam buku, dapat mempercepat proses pendataan *customer* disebuah villa, tampilan yang sangat familiar sehingga sangat mudah dipahami dan mudah digunakan bagi Operator untuk mendata, sistem yang dibuat berupa aplikasi *desktop* yang dapat berjalan langsung dikomputer. Sistem pendataan menjadi lebih efisien dan sistem manajemen villa dikembangkan dengan menggunakan database MySQL sebagai media penyimpanannya.

## DAFTAR PUSTAKA

[1] V. Fuspita, A. Vatesia, and D. Andreswari, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Restoran Di Kota Bengkulu Dengan Metode Simple Additive Weighting (Saw) Berbasis Sistem Operasi Android," *J. Rekursif*, 2014.

[2] K. Budak, "Rebranding Islam: Piety, Prosperity, and a Self-help Guru," *Islam Christ. Relations*, 2018.

[3] I. Nuraeni, "Pengertian manajemen," *Public Health*, 2014.

[4] Badranaya, "Manajemen Pengetahuan: Manajemen Data Analisis Data," *Manaj. Pengetah. (KNOWLEDGE Manag. Implementasi)*, 2015.

[5] W. Ariani, "Manajemen Kualitas," *J. Manag.*, 2016.

[6] M. M. Hanafi, "Risiko, Proses Manajemen Risiko, dan Enterprise Risk Management," *Manaj. Risiko*, 2014.

[7] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Arti kata manajemen - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," 2018. [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/manajemen>. [Accessed: 25-Aug-2018].

[8] S. D. Anggadini, "Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer dalam Proses Pengambilan Keputusan," *Maj. Ilm. Unikom*, vol. 11, no. 2, pp. 176–187, 2013.

[9] NetBeans, "NetBeans IDE," *Features*, 2015.

[10] Retnoningsih, "Sistem informasi Simpan dan Pembiayaan Pada Baitul Mall wat

Tamwil (BMT) Al-Multazam Kabupaten Tegal," *J. Evolusi*, 2015.

[11] H. Dhika *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Berbasis Web," *J. SIMETRIS*, 2016.

[12] H. Dhika, A. Daengs GS, and E. Windia Ambarsari, "Forecasting Water Loss Due To Pipeline Leakage By Using ANFIS And Backpropagation Approach (Study Case At PDAM Tirta Kahuripan On District of Bogor)," in *Proceedings of the Joint Workshop KO2PI and The 1st International Conference on Advance & Scientific Innovation*, 2018, pp. 119–125.

[13] H. Dhika, "Implementasi Teknologi J2me pada Sistem Administrasi Akademik Mahasiswa di Universitas Indraprasta PGRI Jakarta," *Factor Ecaxta*, vol. 5 (1), pp. 15–27, 2015.

[14] Y. Bai, "Introduction to NetBeans IDE," in *Practical Database Programming with Java*, 2011, pp. 155–315.

[15] M. Asaduzzaman, M. Ahasanuzzaman, C. K. Roy, and K. A. Schneider, "How Developers use Exception Handling in Java?," in *Proceedings of the 13th International Workshop on Mining Software Repositories - MSR '16*, 2016.

[16] A. Truong, "Coding Bootcamp Grads Boost their Salaries by 40% on Average," *Quartz*, 2015. .

[17] S. Heredos, P. Kim, and B. Vazzano, "Looks do matter: Developing an Accounting Software Program in Java and Netbeans," *Issues Inf. Syst.*, vol. 18, no. 3, pp. 9–18, 2017.

[18] A. P. Kusuma and A. P. Kurniawan, "Perancangan dan Implementasi E-Commerce untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android," *J. Antivirus*, 2017.

[19] Y. Setiowati, "Pendahuluan tentang Netbeans," 2006.

[20] J. Theresia, "Studi Tata Ruang Dalam Rumah Adat Kudus," *J. INTRA*, 2013.

[21] Agungsr, "Sistem Informasi," *Sist. Inf.*, pp. 1–13, 2011.

[22] F. Miura *et al.*, "Flowchart for the Management of Acute Cholangitis and Cholecystitis," *J. Hepatobiliary. Pancreat. Sci.*, 2013.

[23] N. Tredennick, "How to Flowchart for Hardware," *Computer (Long. Beach. Calif.)*, vol. 14, no. 12, pp. 87–102, 1981.

[24] J. Burstein *et al.*, "Basis Data," *Comput. Educ.*, vol. 24, no. 2, pp. 1–9, 2006.

[25] T. G. Prakoso, "Perancangan Aplikasi Penjualan pada Toko Perdana Cell Lampung Berbasis Desktop Menggunakan Aplikasi Java Netbeans," *Igarss 2014*, no. 1, pp. 1–5, 2014.