

**PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* PADA
HOTEL ERISON MENGGUNAKAN *FRAMEWORK ZACHMAN***

SKRIPSI

OCTAVIA BENEDICTA

20200050045



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024**

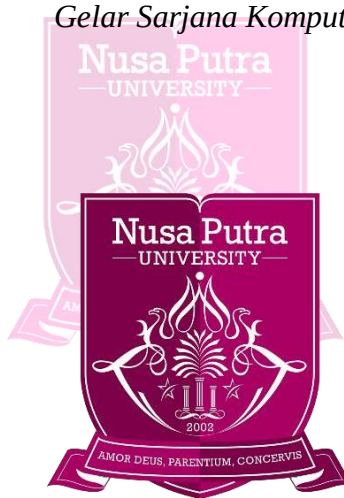
**PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* PADA
HOTEL ERISON MENGGUNAKAN *FRAMEWORK ZACHMAN***

SKRIPSI

OCTAVIA BENEDICTA

20200050045

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024 24**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* PADA
HOTEL ERISON MENGGUNAKAN *FRAMEWORK*
ZACHMAN

NAMA : OCTAVIA BENEDICTA

NIM : 20200050045

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 2 Juli 2024



OCTAVIA BENEDICTA

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *ENTERPRISE ARCHITECTURE* PADA HOTEL
ERISON MENGGUNAKAN *FRAMEWORK ZACHMAN*

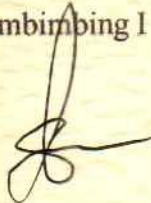
NAMA : OCTAVIA BENEDICTA

NIM : 20200050045

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 02 Juli 2024. Menurut Pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer

Sukabumi, 02 Juli 2024

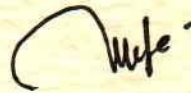
Pembimbing I



Sudin Saepudin, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0414088608

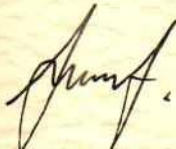
Pembimbing II



Carti Irawan, M.Kom

NIDN. 0401108606

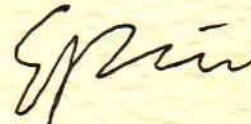
Ketua Penguji



Falentino Sembiring, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0408029102

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhitia Erfina, S.T., M.Kom

NIDN. 0417049102

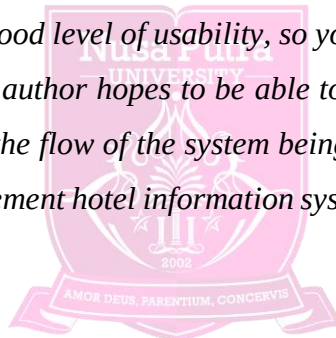
Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng

NIDN. 0402037410

ABSTRACT

The Riau Archipelago is ranked second in the province in Indonesia with the largest number of islands after West Papua. It is a tourist destination for both domestic and foreign tourists from various places such as Singapore, Malaysia, India, and so on. Accommodation such as a hotel is needed as a place to rest and to spend time on the island. Hotel Erison as a 2 star hotel which was founded in 1994 and began operating in 1996 still survives today. The problem faced by Hotel Erison is that there is no system design for online reservations, check-in, check-out, employees, cleaning history, and financial reports. Overall, it is still manual, so it takes a long time to create reports and errors often occur in calculations, so it is necessary to design an enterprise architecture using the Zachman framework as a structured approach to understanding complex information systems. Zachman's framework is widely considered to be the foundation for linking corporate management structures and development systems. The test results on the blueprint using the SUS (System Usability Scale) method obtained a score of 70.645113. It can be concluded that the blueprint has a good level of usability, so you can use and be helped by the blueprint presented. The author hopes to be able to provide a design or blueprint to companies regarding the flow of the system being created and to make it easier for programmers to implement hotel information system designs using the Zachman framework.



Keywords: Hotel, Design, Zachman Framework.

ABSTRAK

Kepulauan Riau menduduki peringkat kedua provinsi di Indonesia dengan jumlah pulau terbanyak setelah Papua Barat ini menjadi destinasi wisata baik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara dari berbagai tempat seperti Singapura, Malaysia, India, dan lain sebagainya. Akomodasi seperti hotel diperlukan tempat peristirahatan serta untuk menghabiskan waktu di pulau tersebut. Hotel Erison sebagai salah satu hotel bintang 2 yang didirikan pada tahun 1994 dan mulai beroperasi pada tahun 1996 masih bertahan sampai sekarang ini. Masalah yang dihadapi Hotel Erison adalah belum adanya perancangan sistem untuk *reservasi online, check-in, check-out, pegawai, riwayat pembersihan, serta laporan keuangan*. Secara keseluruhan masih manual akibatnya membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan laporan serta sering terjadi kesalahan dalam perhitungan maka perlu perancangan *enterprise architecture* menggunakan *framework zachman* sebagai pendekatan terstruktur untuk memahami sistem informasi yang kompleks. Kerangka kerja *zachman* secara luas dianggap sebagai landasan untuk menyederhanakan struktur manajemen perusahaan dan pengembangan sistem. Hasil pengujian pada *blueprint* menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)* memperoleh skor 70,645113 dapat disimpulkan bahwa *blueprint* memiliki tingkat kegunaan yang baik, sehingga bisa menggunakan dan terbantu dengan *blueprint* yang disajikan. Penulis berharap dapat memberikan sebuah perancangan atau *blueprint* kepada perusahaan tentang alur sistem yang dibuat serta untuk mempermudah *programmer* dalam implementasi perancangan sistem informasi hotel menggunakan *framework zachman*.

Kata kunci: Hotel, Perancangan, *Framework Zachman*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karuniaNya, penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “*PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PADA HOTEL ERISON MENGGUNAKAN FRAMEWORK ZACHMAN*”. Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana komputer.

Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Kurniawan ST., M.Si., MM Selaku Rektor Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., MT Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra
3. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM, ASEAN.Eng selaku Plh Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra.
4. Bapak Adhitia Erfina, ST., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra
5. Bapak Sudin Saepudin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I
6. Ibu Carti Irawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II
7. Bapak Jemmy selaku Direktur Hotel Erison
8. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan dukungan.
9. Teman-teman seperjuangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran untuk melakukan perbaikan kedepannya.

Sukabumi, 2 Juli 2024

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas Nusa Putra, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Octavia Benedicta
NIM : 20200050045
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty – Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PADA HOTEL ERISON
MENGUNAKAN FRAMEWORK ZACHMAN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 2 Juli 2024

Yang Menyatakan,


(Octavia Benedicta)

DAFTAR ISI

HALAMAN SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN PENULIS.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulis.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.3 Kerangka Berpikir	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	9
3.1 Tahapan Penelitian	9
3.2 Metode Pengumpulan Data	10
3.3 Sumber Data	10
3.4 Metode Perancangan Sistem Informasi Hotel Erison.....	11
3.5 Analisis Sistem Dan Perancangan	12
3.6 Alat Bantu	12
3.7 Pengujian Teknis	13

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Perspektif <i>Planner</i> (data).....	16
4.2 Perspektif <i>Owner</i> (pemilik)	17
4.3 Perspektif <i>Designer</i> (perancang)	21
4.4 <i>Perspektif Builder</i> (teknologi)	26
4.5 Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	35
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN	43



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat Bantu.....	13
Tabel 3. 2 Pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Skor.....	14
Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan Perancangan Sistem Informasi Hotel.....	21
Tabel 4. 2 Jadwal Perancangan.....	26
Tabel 4. 3 Waktu Perancangan.....	35
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner	36
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan <i>SUS</i>	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Framework Zachman</i>	7
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	8
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	9
Gambar 3. 2 <i>Framework Zachman</i>	11
Gambar 3. 3 <i>SUS Score</i>	15
Gambar 4. 1 <i>Flowchart Admin</i>	18
Gambar 4. 2 <i>Flowchart Pegawai</i>	19
Gambar 4. 3 <i>Flowchart Reservasi Online</i>	20
Gambar 4. 4 Rancang <i>ERD</i> Sistem Informasi Hotel	22
Gambar 4. 5 <i>Use Case Diagram</i> Tamu dan Pegawai (Resepsionis).....	22
Gambar 4. 6 <i>Use Case Diagram Admin</i>	23
Gambar 4. 7 <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Hotel.....	24
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Check In</i>	24
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Reservasi Online</i>	25
Gambar 4. 10 Perancangan Jaringan Sistem Informasi Hotel.....	25
Gambar 4. 11 Relasi Antar Tabel.....	27
Gambar 4. 12 Lokasi Penyimpanan dan <i>Master Data</i>	27
Gambar 4. 13 <i>Dashboard</i> Tamu	28
Gambar 4. 14 <i>Form Login</i>	28
Gambar 4. 15 Halaman <i>Registrasi</i>	29
Gambar 4. 16 Halaman <i>Reservasi Online</i>	29
Gambar 4. 17 Bukti Pemesanan	30
Gambar 4. 18 <i>Dashboard Admin</i>	30
Gambar 4. 19 <i>Dashboard</i> Resepsionis	31
Gambar 4. 20 Halaman Tambah Tamu.....	31
Gambar 4. 21 Halaman Tambah <i>Reservasi</i>	32
Gambar 4. 22 Halaman Tambah <i>Check In</i>	32
Gambar 4. 23 Halaman Pemesanan Layanan	33
Gambar 4. 24 Halaman Riwayat Pembersihan.....	33
Gambar 4. 25 Halaman Tambah Layanan	34
Gambar 4. 26 Halaman Tambah Kamar	34

Gambar 4. 27 Halaman Tambah Pegawai	36
Gambar 4. 28 Hasil Skala <i>SUS</i>	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i>	43
Lampiran 2 Surat Perizinan Penelitian	44



DAFTAR ISTILAH

<i>Enterprise Architecture (EA)</i>	:	Rencana perancangan sistem yang akan diintegrasikan pada Perusahaan dengan mendefinisikan proses bisnis dan teknologi.
<i>Zachman Framework</i>	:	Salah satu model untuk membuat <i>Enterprise Architecture</i> perusahaan yang memiliki 6 perspektif dan 6 aspek.
<i>Flowchart</i>	:	Diagram yang menunjukkan aktivitas yang dapat dilakukan pada sistem yang dibuat, digambarkan dengan simbol.
<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	:	Bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak-artefak sistem perangkat lunak. <i>UML</i> mencakup berbagai jenis diagram, seperti <i>class diagram</i> , dan <i>use case diagram</i> .
Pengujian Teknis	:	Proses evaluasi sistem atau perangkat lunak untuk memastikan memenuhi persyaratan dan berfungsi dengan benar.
<i>Use Case Diagram</i>	:	Diagram <i>UML</i> yang menggambarkan interaksi antara aktor eksternal dan sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional.
<i>Prototype</i>	:	Model awal suatu sistem atau produk untuk mendemonstrasikan konsep dan menguji fungsionalitas sebelum pengembangan penuh

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepulauan Riau merupakan salah satu provinsi dengan pulau terbanyak di Indonesia menempati posisi kedua setelah Papua Barat, pulau yang indah menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun wisatawan internasional seperti: Singapura, Malaysia, India dll untuk menghabiskan waktu di pulau tersebut tentunya dibutuhkan akomodasi seperti hotel sebagai tempat istirahat para wisatawan. Hotel Erison, terletak di Kapling Tebing, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau, adalah hotel bintang dua yang menawarkan fasilitas konferensi dan penyewaan kamar. Perusahaan ini masih bertahan sampai sekarang, didirikan pada tahun 1994 dan mulai beroperasi pada tahun 1996. Mengelola operasional sehari-hari menjadi tantangan seiring pertumbuhan sektor pariwisata.

Pada sebuah hotel penting sekali untuk memberikan pelayanan dan kenyamanan kepada para tamu dengan cara pendaftaran yang cepat dan efisien dalam arti proses *check in* dan *check out* berlangsung dengan cepat dan efisien, penyediaan informasi yang jelas mengenai (fasilitas, kebijakan & layanan), pelayanan kamar yang cepat dalam menanggapi permintaan tamu dan fasilitas kamar yang baik.

Masalah yang saat ini dihadapi Hotel Erison adalah belum adanya perancangan sistem untuk pegawai, *reservasi online*, *check in*, *check out*, riwayat pembersihan, laporan keuangan sehingga berdampak pada bidang *front office*, *housekeeping*, *food & beverage* dan keuangan dalam membuat laporan. Secara keseluruhan masih manual akibatnya membutuhkan waktu yang lama serta sering terjadi kesalahan dalam perhitungan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan sistem informasi hotel. Untuk merancang sistem dibutuhkan kerangka kerja agar rancangan lebih terorganisir. Maka penelitian ini menggunakan menggunakan *framework zachman*, untuk membuat sistem atau arsitektur perusahaan, memberikan pendekatan terstruktur dan komprehensif untuk mengatur dan memahami sistem kompleks dalam suatu organisasi. Menggunakan *framework zachman* melihat dan mendokumentasikan berbagai perspektif arsitektur perusahaan[1].

Sudah ada penelitian terdahulu yang dilakukan Victor dan Nancy, pada tahun 2021 dengan judul “Sistem Informasi *Front Office* Untuk Peningkatan Pelayanan Pelanggan Dalam *Reservasi* Kamar Hotel” Penelitian ini dilakukan di Hotel Fergael memiliki permasalahan pada bagian *front office* dalam mengelola data kamar, pelanggan dan pemesanan kamar yang masih manual, menggunakan metode diagram konteks untuk merancang sistem tersebut[2].

Dari penelitian diatas hanya mencakup sistem informasi *reservasi* dan *check in* serta menggunakan diagram konteks. Sehingga sistem yang dibuat lebih sederhana dan tidak terlalu kompleks, karena fokus utamanya hanya pada fungsi *reservasi* dan *check in*. Sedangkan penelitian yang penulis buat mengembangkan sistem diatas menjadi lebih kompleks terstruktur karena menggunakan *zachman* sebagai pemodelan sistem. Penulis merancang sistem informasi untuk pegawai, *reservasi online*, *check in*, *check out* pemesanan layanan dan riwayat pembersihan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran kepada perusahaan tentang alur sistem yang dibuat serta untuk mempermudah *programmer* dalam implementasi perancangan sistem informasi hotel menggunakan *framework zachman*.

Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa memberikan kontribusi pada perusahaan yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pelayanan, efisiensi operasional hotel serta dapat membantu dalam mencapai tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a Bagaimana merancang sistem informasi hotel menggunakan *framework zachman*?
- b Bagaimana perancangan sistem informasi hotel dapat membantu perusahaan di dalam bidang *front office*, *housekeeping*, *food & beverage* dan keuangan?
- c Bagaimana hasil pengujian perancangan sistem menggunakan *System Usability Scale (SUS)*?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian agar tidak meluas:

- a. Fokus pada perancangan *enterprise architecture* menggunakan *framework zachman* pada sistem informasi hotel.
- b. Pembaharuan akan difokuskan pada proses administrasi hotel yang masih menggunakan pencatatan manual dan perhitungan manual untuk laporan bulanan.
- c. Sistem yang dibuat terdiri dari: *reservasi online*, pegawai, *check in*, *check out*, pemesanan layanan, dan riwayat pembersihan.
- d. Hasil akhir berupa *prototype* sistem informasi hotel berbasis *web*

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari pembuatan perancangan sistem informasi hotel:

- a. Menciptakan suatu perancangan sistem informasi hotel yang dapat mengatasi permasalahan di bidang *front office*, *housekeeping*, *food & beverage* dan keuangan.
- b. Perancangan ini sebagai panduan utama untuk pengembangan sistem informasi terintegrasi dalam konteks bisnis Hotel Erison, dengan merujuk pada kerangka kerja *enterprise architecture zachman*.
- c. Memberikan *prototype* sistem informasi hotel yang mudah dipahami

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat terdiri dari manfaat secara teoritis dan praktis yang dapat di dibawah ini:

- a. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang penerapan tentang *framework zachman* dalam industri perhotelan. Dengan adanya penelitian ini akan menambah jumlah dan ragam literatur ilmiah yang tersedia tentang *enterprise architecture*.

- b. Manfaat Praktis:

Dengan adanya perancangan ini mempermudah dalam pembuatan sistem informasi pada Hotel Erison.

1.6 Sistematika Penulis

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini, maka disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:



BAB I : PENDAHULUAN

Terdiri dari: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian Manfaat Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Terdiri dari: Penelitian Terkait, Landasan Teori dan Kerangka Berpikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Terdiri dari: Tahapan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sumber Data, Metode Penelitian, Analisis Perancangan Sistem, Alat Bantu dan Pengujian Teknis.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdiri dari: terdiri dari penerapan kerangka *zachman* dan hasil pengujian menggunakan *system usability scale*.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini menguraikan: Kesimpulan dan Saran.



2.1 Penelitian Terkait





BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan di Hotel Erison dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Dalam merancang sistem informasi hotel menggunakan *UML (Unified Model Language)* dan *flowchart*. *Framework zachman* sangat membantu dalam pemetaan sebuah perancangan yang sesuai dengan perspektif yang ada dalam *framework zachman*.
2. Perancangan sistem informasi hotel membantu pihak hotel dalam mengelola data: tamu, pegawai, *check in*, *check out*, *reservasi*, pemesanan layanan, riwayat pembersihan serta laporan. Sehingga meminimalisir kesalahan dan dapat meningkatkan efisiensi proses bisnis yang ada di hotel erison. *framework zachman* diimplementasikan dalam penelitian ini mempermudah dalam merancang *enterprise architecture* yang kompleks sehingga dapat mendefinisikan sebuah sistem yang dibutuhkan.
3. Pengujian terhadap *prototype* dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan angka 70,645113 dengan *grade C* dapat disimpulkan bahwa *prototype* memiliki tingkat kegunaan yang baik, sehingga bisa menggunakan dan terbantu dengan desain yang disajikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran yang bisa disampaikan penulis adalah: Kedepannya rancangan sistem yang penulis buat bisa diterapkan dalam penelitian yang akan datang, tampilan sistem lebih responsif serta ditambahkan fitur-fitur pendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rizaldi Maulana, S. Saepudin, and A. Erfina, "Perancangan Sistem Informasi E-Voting Ketua Himpunan Mahasiswa Menggunakan Perancangan Sistem Informasi E-Voting Ketua Himpunan Mahasiswa Menggunakan Framework Zachman," *Online) Teknol. J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 23–33, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.26594/teknologi.v13i1.3624>Tersediaonlinediwww.journal.unipdu.ac.idHalamanjurnaldiwww.journal.unipdu.ac.id/index.php/teknologi.
- [2] V. M. M. Siregar and N. F. Siagian, "Sistem Informasi Front Office Untuk Peningkatan Pelayanan Pelanggan Dalam Reservasi Kamar Hotel," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 77–82, 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i1.279.
- [3] B. H. Irawan *et al.*, "Designing a QR Code Model Examination System With The Zachman Framework," *J. Int. Ling. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 156–168, 2023, doi: 10.55849/jiltech.v2i2.259.
- [4] M. Muslih *et al.*, "Implementation of Impact Zachman Framework on Internship Architecture Data Management," *6th Int. Conf. Comput. Eng. Des. ICCED 2020*, 2020, doi: 10.1109/ICCED51276.2020.9415777.
- [5] A. K. Darmawan, F. Masykur, M. Muhsi, B. A. Umam, and R. Rofiuddin, "Proposing Enterprise Architecture for Smart Regencies in Indonesia: A Perspective of Zachman Framework (ZF)," *9th Int. Conf. ICT Smart Soc. Recover Together, Recover Stronger Smarter Smartization, Gov. Collab. ICISS 2022 - Proceeding*, 2022, doi: 10.1109/ICISS55894.2022.9915118.
- [6] S. Saepudin, E. Pudarwati, C. Warman, S. Sihabudin, and G. Giri, "Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 11, no. 2, pp. 162–171, 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1415.
- [7] W. Pudyawardana, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya," *ALMUISY J. Al Muslim Inf. Syst.*, vol. II, no. 1, p. 2023, 2023.

- [8] Solihin, I. A. K. W. Damayanti, and M. Suardani, “Pengantar Hotel dan Restoran,” *Pengantar Hotel dan Restoran*, pp. 1–109, 2021.
- [9] N. Ketut Utami Nilawati, I. Gde Eka Dharsika, and K. Laksmi Maswari, “Penerapan Manajemen Proyek Pada Pekerjaan Softscape Hotel,” vol. 7, no. 1, pp. 57–65, 2024.
- [10] P. Singgirit, F. Putri A, M. I. Alparizi, and N. Hanifah, “Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja Zachman,” *Jumistik (Jurnal Manaj. Inform. Sist. Inf. dan Teknol. Komputer)*, vol. 1, no. 1, pp. 66–73, 2022, [Online]. Available: www.ojs.amiklps.ac.id.
- [11] K. R. Putra and F. Anggreani, “Perancangan Arsitektur Enterprise Pada Instansi Pemerintahan: Systematic Literature Review,” *Comput. Educ. Technol. J.*, vol. 2, pp. 10–25, 2022, [Online]. Available: <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>.
- [12] N. Hikmah, T. Hartati, and L. Septiana, “Rekayasa Sistem Informasi Administrasi Warga Rja (Smart-Rja) Model Prototype Menggunakan Zachman Framework Pada,” *JISAMAR (Journal ...)*, vol. 7, no. 2, pp. 326–337, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.1082.
- [13] C. Trika and S. Saepudin, “Penerapan Zachman Framework pada Arsitektur Sistem Informasi Penjualan Kantin RS. Sekarwangi,” *Pros. Semin. Nas. Sist. Inf. dan Manaj. Inform. Univ. Nusa Putra*, vol. 1, no. 01, pp. 216–230, 2023.
- [14] A. W. Putri and S. Saepudin, “Penerapan Framework Zachman pada Perancangan Enterprise Architecture Sistem Informasi Point of Sales Toko Aneka Buah Ciaul,” *Pros. Semin. Nas. Sist. Inf. dan Manaj. Inform. Univ. Nusa Putra*, vol. 3, pp. 178–189, 2023, [Online]. Available: <https://sismatik.nusaputra.ac.id/index.php/sismatik/article/view/254>.
- [15] V. Y. Pudya Ardhana, “Perancangan Sistem Informasi Apotek Qamarul Huda Menggunakan Unified Modeling Language (UML),” *J. Kesehat. Qamarul Huda*, vol. 9, no. 2, pp. 115–119, 2021, [Online]. Available: <https://jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/309>.
- [16] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *JTIK (Jurnal Tek. Inform. Kaputama)*,

- vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020, doi: 10.59697/jtik.v4i1.636.
- [17] A. Amani Bestari, A. Voutama Sistem Informasi, U. H. Singaperbanga Karawang Jl Ronggo Waluyo, K. Telukjambe Timur, and K. Karawang, “Penerapan Uml Pada Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 3, pp. 2655–2662, 2024.
- [18] N. N. Syarif and A. Voutama, “Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Berbasis Website Menggunakan Penerapan UML Studi Kasus Kos Lili Karawang,” vol. 9, no. 1, pp. 1–11, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/INFORMAL/article/view/46595>.
- [19] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [20] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [21] M. Dermawan Mulyodiputro, V. Yoga, and P. Ardhana, “Pengujian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Sij*, vol. 6, no. 2, pp. 421–427, 2023.



Lampiran 2: Surat Perizinan Penelitian

HOTEL ERISON
Jalan Raja Oesman Blok B No 1 Kapling Tebing Kabupaten Karimun Provinsi
Kepulauan Riau No.Telpn +62881024084157

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN
No Surat: 09.07/Erison/I/2024

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Octavia Benedicta
Nim : 20200050045
Asal : Universitas Nusa Putra

Bahwa yang bersangkutan diizinkan untuk melakukan penelitian di Hotel Erison.
Demikian surat keterangan izin penelitian ini dibuat dengan sesungguhnya digunakan
sebagai mana semestinya. Terimakasih

Karimun, 20 Januari 2024
Direktur Hotel Erison


Jemmy