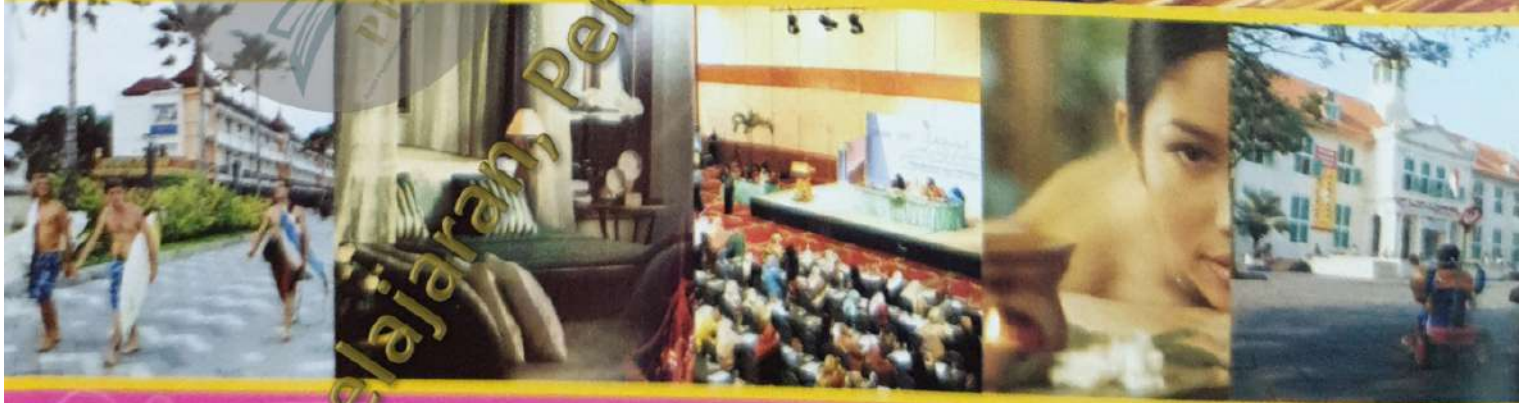


Syamsir Abduh
Fachrul Husain Habibie

SISTEM INFORMASI PERHOTELAN

PP3DT

Pusat Pembelajaran, Penerbitan & Percepatan Digital Trisakti



PENERBIT UNIVERSITAS TRISAKTI

SYAMSIR ABDUH

Lahir di Soni, Toli-toli Sulawesi Tengah pada tanggal 16 Desember 1968. Tahun 1991 menamatkan studi di Teknik Elektro Universitas Hasanuddin Makassar. Tahun 1998 menyelesaikan studi di program pascasarjana Universitas Persada Indonesia YAI konsentrasi manajemen keuangan. Tahun 2002 merai gelar doktor (PhD) dari universitas Utara Malaysia. sejak tahun 1992 sampai sekarang sebagai Dosen di Jurusan Teknik Elektro FTI-Universitas Trisakti. Selain sebagai seorang Dosen, juga aktif diberbagai organisasi nasional atau masyarakat profesi.

FACHRUL HASAN HABIBIE

Lahir di Biringpandang (sekarang Makassar) Sulawesi Selatan pada tanggal 22 Juni 1968. Tahun 1992 menamatkan studi di Teknik Elektro Universitas Hasanuddin Makassar. Mempunyai pengalaman bekerja pada beberapa perusahaan antara lain PT. IPTN (Design engineer); PT. SAPTA SARANA PERSONA PRIMA (Supervisor Engineer); PT. TIMOR (Head of Operation Section); PT. PEPPERL & FUCHS (Head of Production Department). Tahun 2003 mulai bekerja sebagai dosen luar biasa di Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti untuk mata kuliah Sistem Informasi Perhotelan.



ISBN 979 - 8398 - 83 - 1



97897981398834

Daftar Isi

	Hal
BAB 1 KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	1
1.1 Konsep Dasar Sistem	2
1.1.1 Definisi Sistem	2
1.1.2 Definisi Data	3
1.1.3 Pengolahan Data	3
1.2 Tujuan dan Definisi Informasi	8
1.3 Definisi Sistem Informasi Manajemen	9
1.3.1 Sistem yang Terintegrasi	10
1.3.2 Sistem yang Ditopang Komputer	11
1.3.3 Interaksi <i>User Machine</i>	11
1.3.4 Menghasilkan Informasi	12
1.3.5 Mendukung Fungsi Operasi	12
1.3.6 Mendukung Fungsi Pengambilan Keputusan	13
1.4 Tujuan Utama Sistem Informasi Manajemen	13
1.5 Pertanyaan-pertanyaan	14
BAB 2 KOMPONEN FISIK SISTEM INFORMASI MANAJEMEN	15
2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
2.1.1 Klasifikasi Komputer	16
2.1.2 Fungsi Perangkat Keras	19
2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30