

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR PENGINAPAN BERBASIS WEB STUDI KASUS GRAHA WIYATA PATEMON

Muhamad Khoirul Manakib^{1*}, M. Subchan Mauludin²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim

*Email: m.khoirul.manakib@gmail.com

Abstrak

Graha Wiyata Patemon sebagai salah satu penginapan yang berada di wilayah Patemon Gunung Pati, selama ini sistem pemesanan kamar yang ada di Graha Wiyata Patemon masih mencatat kedalam sebuah buku dan ketika ada konsumen ingin memesan jasa penginapan kamar datang di Graha Wiyata Patemon, sehingga proses ini kurang efektif dan efisien dalam pelayanan. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem informasi pemesanan kamar penginapan berbasis web pada Graha Wiyata Patemon yang dapat mempermudah mendapatkan informasi pemesanan kamar penginapan yang ada di Graha Wiyata Patemon. Tujuan penelitian ini yaitu merancang bangun sebuah sistem informasi pemesanan kamar penginapan berbasis web. Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis yaitu SDLC atau biasa disebut juga dengan metode waterfall yang memiliki tahapan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi dan menyerahkan sistem perangkat lunak untuk para pelanggan/pengguna. Hasil penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi pemesanan di Graha Wiyata Patemon guna memudahkan konsumen mendapatkan informasi dan memudahkan dalam pemesanan kamar penginapan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Penginapan, Waterfall, Web.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini bidang teknologi dan informasi perkembangannya semakin bertambah maju, khususnya dibidang komputer. Komputer sekarang ini menjadi kebutuhan seseorang di dalam menjalankan berbagai macam-macam kegiatan, bertambahnya teknologi informasi yang semakin membatu di dalam berbagai macam-macam pekerjaan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, oleh karena itu menghasilkan informasi yang benar dan sesuai dengan keinginan. Salah satu alat teknologi yaitu internet, merupakan jaringan online global tak ada batasan yang telah menyediakan berbagai jenis informasi, salah satu contohnya yaitu sistem reservasi kamar hotel. Karena sesuai dengan berkembangnya sebuah teknologi yang sangat moderen, hotel-hotel pada saat ini kebanyakan memanfaatkan untuk suatu sistem memesan kamar.

Graha Wiyata Patemon sebagai salah satu penginapan yang berada di wilayah Patemon Gunung Pati merupakan penginapan yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Selama ini sistem pemesanan kamar yang ada di Graha Wiyata Patemon masih menggunakan cara-cara manual yaitu mencatat kedalam sebuah buku dan ketika ada konsumen ingin memesan jasa penginapan kamar hendaklah ke Graha Wiyata Patemon, sehingga proses ini kurang mempermudah pelayanan. Berdasarkan masalah yang ada akan dikembangkan kedalam suatu sistem yang terintegrasi pada komputer, maka dari itu penulis memberikan solusi suatu sistem informasi pemesanan kamar penginapan berbasis web pada Graha Wiyata Patemon dengan menggunakan model *waterfall* ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis. (Anharudin & Nasser, 2020). Permasalahan yang ada maka dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang suatu bangun sistem informasi pemesanan kamar penginapan di Graha Wiyata Patemon untuk mempermudah konsumen dan mempermudah pihak penginapan dalam pengolahan data? Batasan masalah dari penelitian ini yaitu sistem pemesanan ini hanya digunakan pada penginapan Graha Wiyata Patemon. Sistem ini digunakan untuk menyajikan informasi pemesanan kamar penginapan Graha Wiyata Patemon. Sistem ini diakses oleh dua pengguna, yaitu admin dan konsumen. Sistem informasi ini diuji dengan metode *black box*.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh (Yuniarni, 2016) mengenai “Sistem Reservasi *Online* Hotel Tanjung Tulungagung”. Penelitian ini dilakukan karena pada saat itu prosedur hotel masih menggunakan sistem manual yaitu pencatatan seperti data tamu dan data pesan. Dari masalah tersebut akan di kembangkan kedalam suatu sistem yang terintegrasi kepada komputer serta aplikasi berbasis *online*. Sehingga proses menjadi mempermudah pelayanan. Firmansyah & Marhaeni (2019) juga melakukan penelitian mengenai “Pembuatan *Website Reservasi* Hotel Berbasis PHP dan

MySQL”. Penelitian ini dilakukan karena sistem pemesanan kamar yang ada saat ini masih dilakukan secara manual yaitu dimulai dari pencatatan data tamu yang memesan kamar sampai penyimpanan data-data lainnya terkait proses *reservasi*, pembuatan laporan dan belum terkomputerisasi. Sehingga dengan di buatnya *website reservasi* hotel untuk memudahkan (Firmansyah & Marhaeni, 2019). Penelitian mengenai “Rancang bangun Aplikasi *Reservasi* Kamar Hotel Berbasis *Web*” juga pernah dilakukan oleh Anharudin & Nasser (2020). Penelitian ini dilakukan karena sistem pemesanan kamar hotel mitra sono menggunakan cara-cara manual yaitu mencatat data pemesanan kedalam sebuah buku, dan juga pelanggan harus datang langsung ketika ingin melakukan pemesanan kamar. Dari permasalahan tersebut akan dikembangkan kedalam suatu sistem yang berbasis komputrisasi. dengan adanya sistem *online* ini menjadi mudah untuk mengelola data. Didalam penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan *waterfall* (Anharudin & Nasser, 2020).

Menurut (Pratama, 2014) Sistem Informasi adalah suatu gabungan antara empat elemen pokok. Dari keempat elemen pokok diantaranya yaitu perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur, dan sumber daya manusia yang terlatih. Keempat elemen pokok tersebut saling terhubung untuk mewujudkan suatu sistem yang bisa mengolah data untuk menjadi informasi yang berguna. Pemesanan atau *booking* adalah suatu kegiatan dimana perusahaan penyedia produk, jasa, atau barang dagangan menyatakan bahwa produk yang mereka jual atau pinjamkan telah disediakan atau disiapkan untuk seseorang yang telah menyatakan bahwa mereka akan membelinya atau menyewanya dengan sebuah jaminan berupa uang yang telah diterima oleh perusahaan penyedia sebelumnya (Suwithi & Jr. Boham , 2008). Tujuan penelitian ini yaitu terciptanya sebuah sistem informasi pemesanan kamar penginapan di Graha Wiyata Patemon guna mempermudah konsumen dan pihak penginapan dalam pengolahan data.

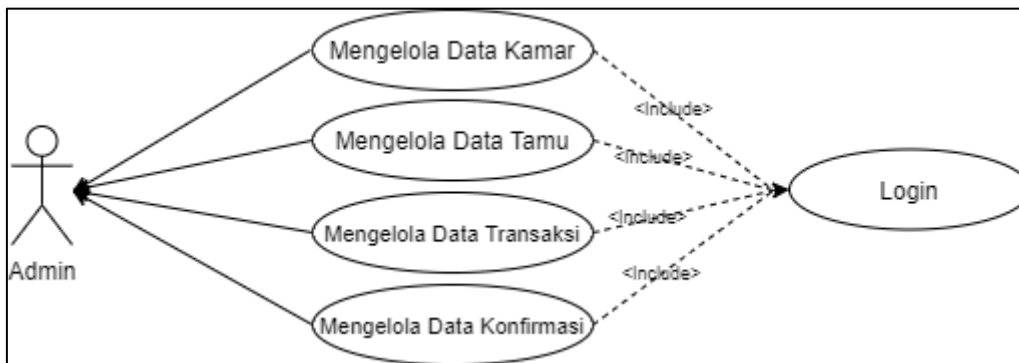
METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *waterfall*. Ada lima tahap dilakukan didalam Model *Waterfall* menurut Pressman (2015). Tahap pertama yaitu *Communication*, yaitu diawali dengan komunikasi kepada konsumen yaitu tentang pemesanan kamar yang masih harus datang langsung ke tempatnya, dan juga pihak pengelola bila ada konsumen yang memesan kamar harus mencatat kedalam sebuah buku. Dari permasalahan yang ada maka perlu adanya sebuah sistem yang mempermudah pelayanan untuk itu solusinya dirancanglah sebuah sistem pemesanan yang terkomputerisasi tujuannya adalah lebih efektif dan efisien dalam pelayanan penginapan tersebut. Tahap kedua yaitu *Planning*, setelah tahap *communication* kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan software yang meliputi tugas -tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, dan hasil yang akan dibuat. Tahap ketiga yaitu *Modeling*, pada proses modeling ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface. Tahap keempat yaitu *Construction*, construction merupakan proses membuat kode (code generation). Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki. Tahap kelima atau tahap terakhir yaitu *Deployment*, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala

Use Case Diagram adalah suatu kegiatan yang saling terkait satu sama lain yaitu antara aktor dan sistem, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.

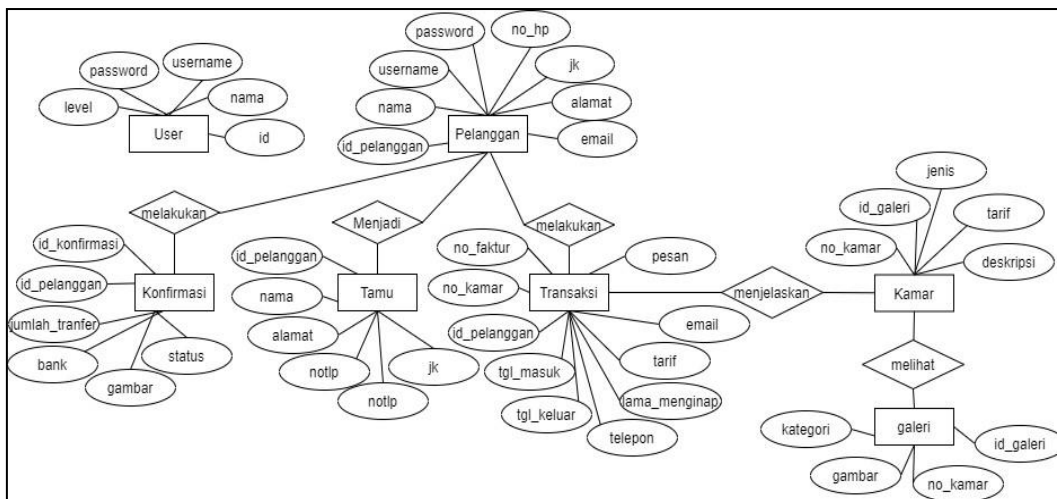


Gambar 1. Use Case Pelanggan



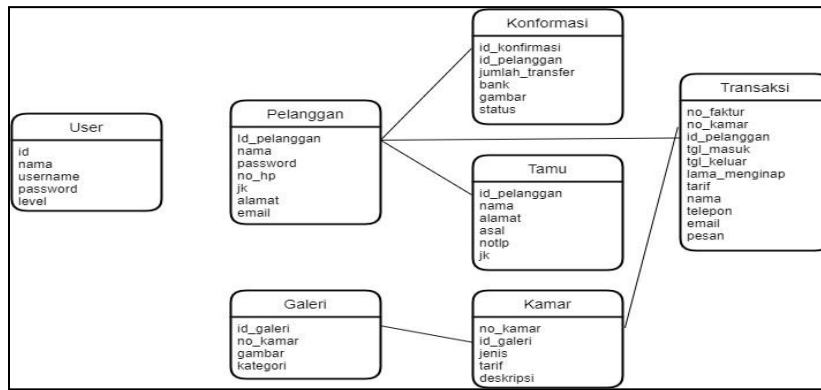
Gambar 2. Use Case Admin

Entity Relationships Diagram adalah suatu diagram untuk menjelaskan keterkaitan antar objek-objek data dengan relasinya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Entity Relationships Diagram

Relasi tabel adalah hubungan antar tabel yang mempunyai hubungan antar tabel lainya dalam operasi satu database. Gambar 4 merupakan relasi tabel yang berada pada database.

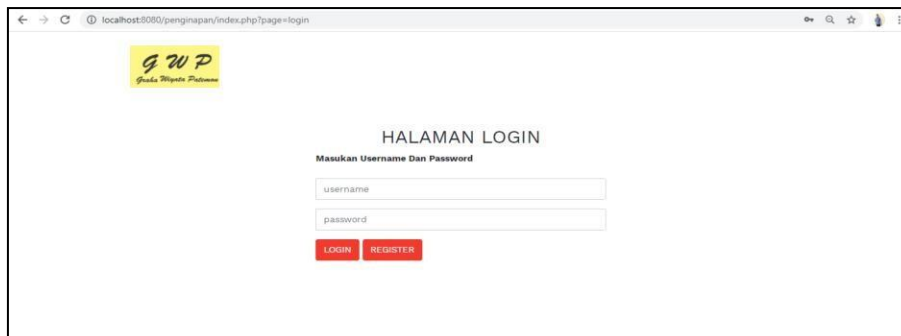


Gambar 4. Relasi Tabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Login

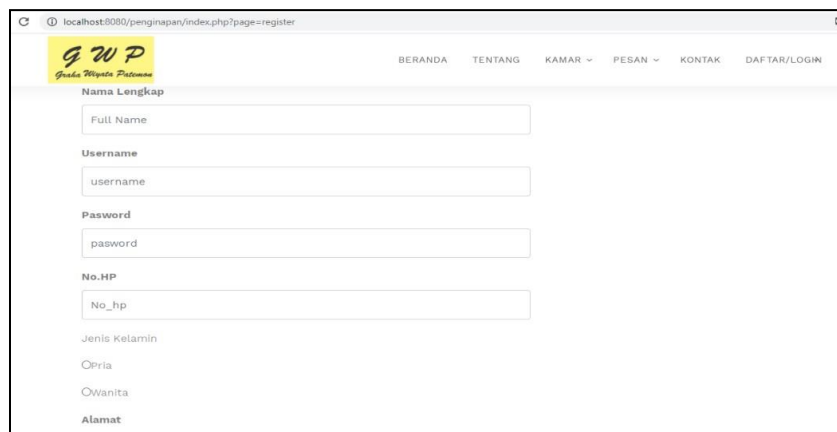
Pada bagian halaman ini pengunjung akan diperintahkan untuk memasukkan data username dan password agar bisa melanjutkan kedalam pemesanan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Login

2. Halaman Registrasi

Pada bagian halaman ini pengunjung yang belum memiliki akun dapat registrasi terlebih dahulu. Setelah registrasi pengunjung dapat melakukan pemesanan kamar, seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Registrasi

3. Halaman Beranda

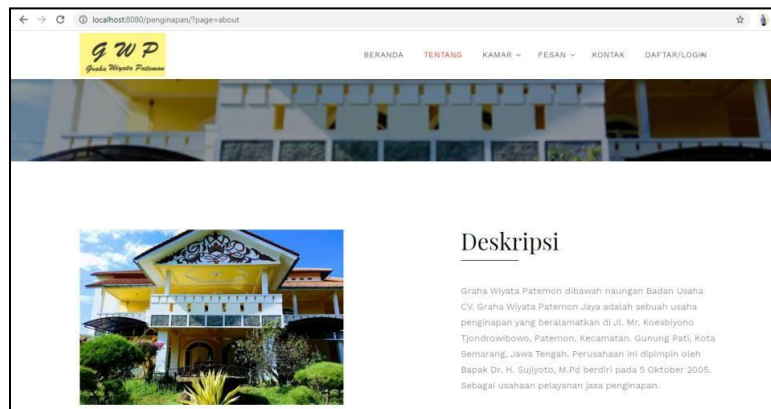
Pada bagian halaman beranda ini pengunjung langsung diperlihatkan gedung Graha Wiyata Patemon, seperti yang ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Beranda

4. Halaman Tentang

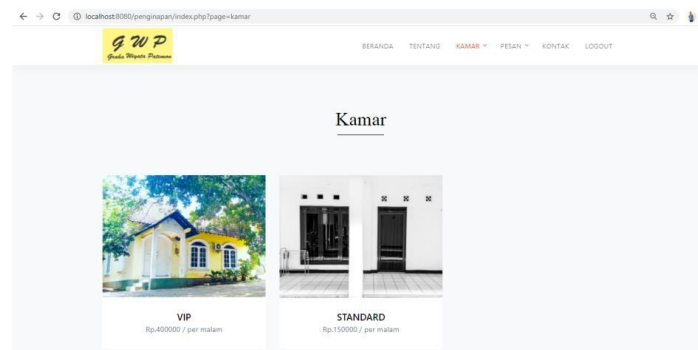
Pada halaman tentang, pengunjung dapat melihat dan mengetahui sedikit deskripsi sejarah pada tempat penginapan mengenai Graha Wiyata Patemon, seperti yang ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Tentang

5. Halaman Kamar

Pada halaman kamar, pengunjung dapat melihat gambar yang telah di sediakan mulai dari vip dan juga standar pengunjung diperlihatkan pilihan kamar untuk menginap, seperti yang ditunjukkan pada gambar 9.

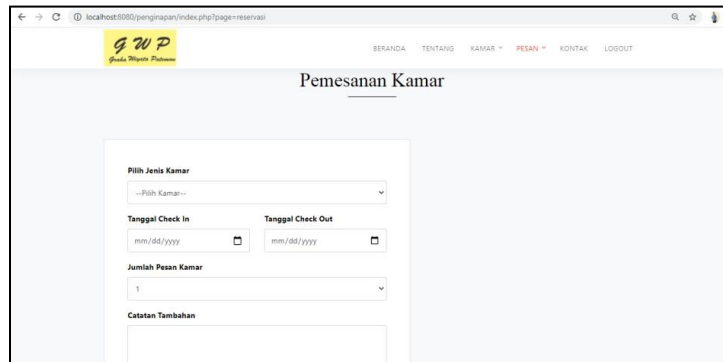


Gambar 9. Halaman Kamar

6. Halaman Pesan

Pada bagian halaman pesan, pengunjung diperlihatkan form untuk pemesanan kamar sebagai

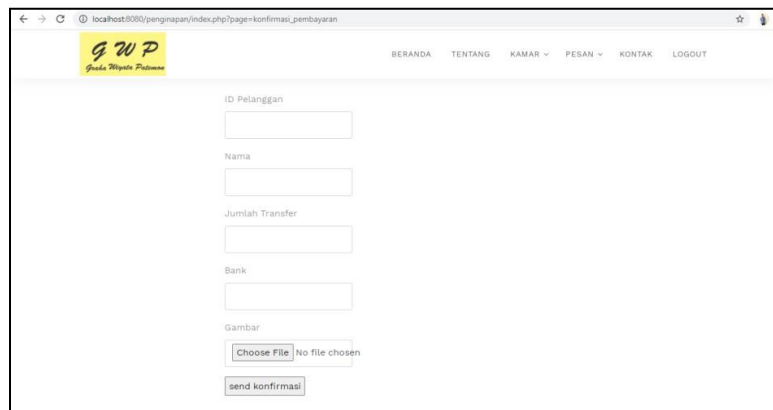
formulir yang akan di input pemesanan, seperti yang ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Pesan

7. Halaman Konfirmasi Pembayaran

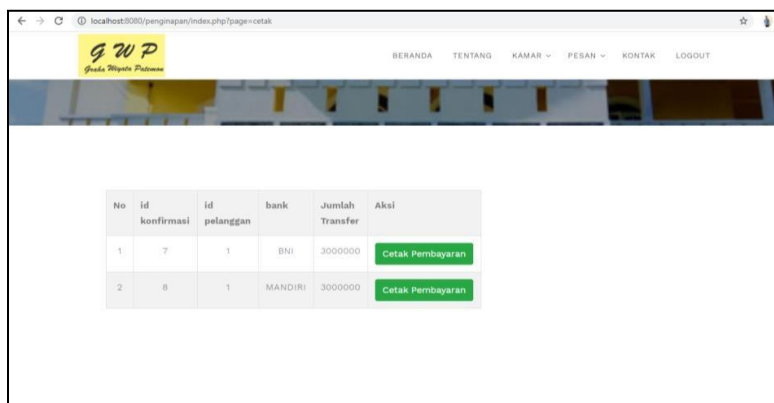
Pada bagian halaman konfirmasi pembayaran, pengunjung juga diperlihatkan form input untuk konfirmasi pembayaran oleh admin, seperti yang ditunjukkan pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Konfirmasi Pembayaran

8. Halaman Cetak Pembayaran

Pada bagian halaman cetak pembayaran, pengunjung diperlihatkan untuk cetak pembayaran yang sudah dikonfirmasi oleh bagian admin, seperti yang ditunjukkan pada gambar 12.

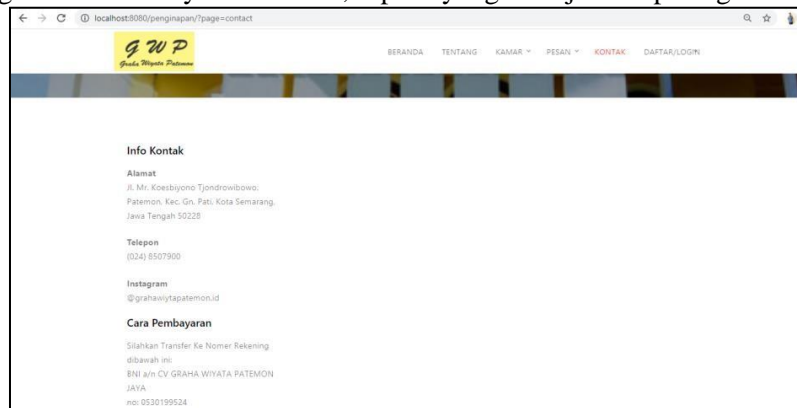


No	id konfirmasi	id pelanggan	bank	Jumlah Transfer	Aksi
1	7	1	BNI	3000000	Cetak Pembayaran
2	8	1	MANDIRI	3000000	Cetak Pembayaran

Gambar 12. Halaman Cetak Pembayaran

9. Halaman Kontak

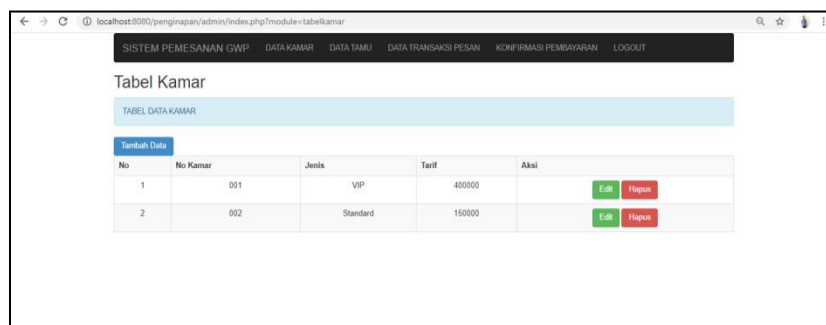
Pada bagian halaman kontak, pengunjung dapat melihat informasi kontak dan alamat pada tempat penginapan mengenai Graha Wiyata Patemon, seperti yang ditunjukkan pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Kontak

10. Halaman Data Kamar

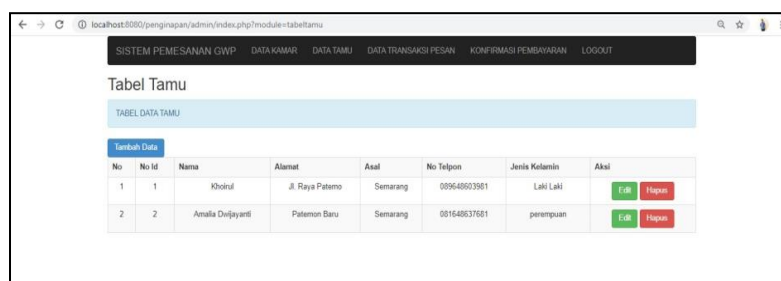
Pada bagian halaman data kamar, menampilkan data kamar yang sudah diinput. Bagian admin memiliki fitur tambah data, edit dan hapus pihak admin akan melakukan tambah data untuk sebagai pilihan kamar yang akan disediakan oleh pengunjung, seperti yang ditunjukkan pada gambar 14.



Gambar 14. Halaman Data Kamar

11. Halaman Data Tamu

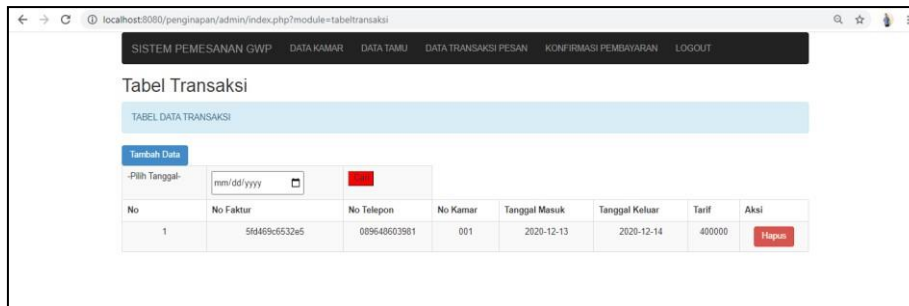
Pada bagian halaman data tamu, menampilkan data tamu yang sudah diinput, yang memiliki fitur tambah data, edit dan hapus, pihak admin akan melakukan tambah data jika memang ada tamu dari pengunjung yang menginap dan akan di data kedalam tambah data tamu, seperti yang ditunjukkan pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Data Tamu

12. Halaman Data Transaksi

Pada bagian halaman data transaksi, menampilkan data histori pemesanan oleh pengunjung dan memiliki fitur tambah data dan juga hapus, seperti yang ditunjukkan pada gambar 16.

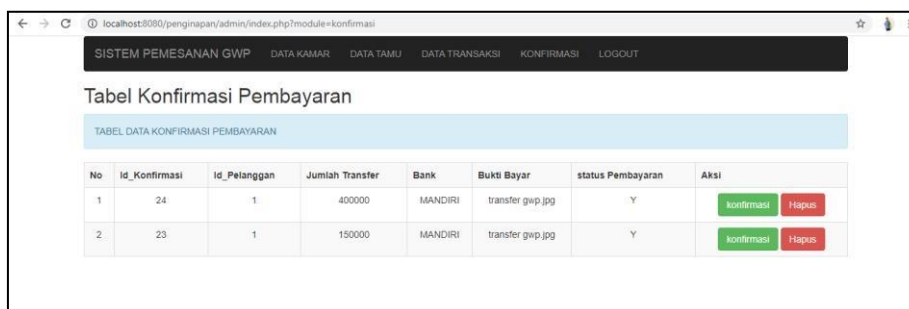


No	No Faktur	No Telepon	No Kamar	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar	Tarif	Aksi
1	56469c6532e5	089646603981	001	2020-12-13	2020-12-14	400000	Hapus

Gambar 16. Halaman Data Transaksi

13. Halaman Data Konfirmasi

Pada bagian halaman konfirmasi, menampilkan data konfirmasi pembayaran dari pengunjung yang sudah melakukan pemesanan, dari pihak admin memiliki fitur konfirmasi dan hapus, tombol konfirmasi sendiri akan melakukan cek data pembayaran jika ya maka pengunjung dapat melakukan cetak pembayaran, seperti yang ditunjukkan pada gambar 17.



No	Id_Konfirmasi	Id_Pelanggan	Jumlah Transfer	Bank	Bukti Bayar	status Pembayaran	Aksi
1	24	1	400000	MANDIRI	transfer gwp.jpg	Y	konfirmasi Hapus
2	23	1	150000	MANDIRI	transfer gwp.jpg	Y	konfirmasi Hapus

Gambar 17. Halaman Data Konfirmasi

Berdasarkan hasil pengujian sistem, dapat disimpulkan sistem sudah sesuai dengan perancangan sebelumnya, sehingga sistem dapat digunakan sesuai dengan tujuan awal. Sistem berhasil melakukan beberapa fungsinya yang berkaitan dengan pengguna dan admin. Sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini juga dapat diakses melalui smartphone, sedangkan penelitian yang pernah dilakukan Yuniarni (2017) sistem masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dengan memanfaatkan perangkat bergerak (mobile), seperti mobilephone, PDA, dan iPad Seiring dengan pertumbuhan telepon genggam yang sangat cepat dengan infrastruktur wifi yang juga semakin berkembang. Sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini juga dapat memudahkan petugas untuk melakukan proses-proses data reservasi penginapan dan data pengolahan reservasi penginapan. Keuntungan yang di dapat bagi pelanggan lebih efisien dan tidak memakan waktu karena dapat dilihat dari proses informasi yang didapat mengenai data penginapan, pelanggan tidak perlu datang ke penginapan secara langsung. Pelanggan hanya memanfaatkan media internet untuk proses reservasi penginapan secara online, dan mengenai pembayaran cukup dengan transfer melalui rekening yang sudah disediakan. Guna meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap penginapan, pengunjung melakukan transaksi dengan melakukan transfer pembayaran sekaligus mengunggah bukti pembayarannya, sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dan Marhaeni (2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem, penulis mengambil kesimpulan yaitu sistem yang dihasilkan ini menyediakan layanan penginapan tempat secara online kepada individu maupun keluarga di tempat Graha Wiyata Patemon. Sistem ini dapat membantu mengelola tempat penginapan dan

pengelolaan *customer*. Sistem ini bisa dikembangkan untuk pesan 2 jenis kamar sekaligus. Sistem ini masih berbasis web, sehingga diperlukan pengembangan sistem ke dalam platform android.

DAFTAR PUSTAKA

- Anharudin, & Nasser, H. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Kamar Hotel. *Jurnal PROSISKO*, Vol. 7 No. 1.
- Firmansyah, I. S., & Marhaeni. (2019). Pembuatan Website Reservasi Hotel Berbasis PHP dan MySQL. *Jurnal Rekayasa Informasi*, Vol. 8, No.2.
- Pratama, I. A. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Suwithi, N. W., & Jr. Boham , C. E. (2008). *Akomodasi Perhotelan Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Yuniarni, A. (2016). Sistem Reservasi Online Hotel Tanjung. *Artikel Skripsi*.