

# Sistem Informasi Reservasi *Homestay* Berbasis Web Dengan Metode *End-User Development* Pada Arinta House Depok

Ridhwan Ramadhan<sup>1\*</sup>, Roy Mubarak<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[ridhwanramadhan@gmail.com](mailto:ridhwanramadhan@gmail.com), <sup>2</sup>[dosen00270@unpam.ac.id](mailto:dosen00270@unpam.ac.id)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Masalah yang dialami para tamu yang ingin menginap di Arinta *house* adalah proses pemesanan kamar dimana calon penginap harus datang langsung pada resepsionis Arinta *house* sehingga kurang efektif untuk mengetahui ada atau tidaknya kamar kosong, dan proses penginputan data yang masih manual sering kali menimbulkan kesalahan dalam proses pendataan. Apabila data yang akan diolah itu besar maka akan mengalami kesulitan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi karena kurangnya ketelitian pencatat. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode *End-User Development* dan analisis dilakukan dengan wawancara dan survey pada sistem yang berjalan serta dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Metode perancangan prosesnya berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) seperti *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Hasil penerapan metode pada perancangan sistem informasi reservasi *Homestay* berbasis web ini adalah dapat mempermudah dalam proses pengembangan dan pendokumentasian aplikasi dari awal sampai terciptanya sebuah aplikasi. Sehingga dapat membantu pihak perusahaan dalam memberikan pelayanan terbaik untuk penginap serta mempermudah dan mempercepat pelayanan yang diberikan kepada tamu yang ingin menginap.

**Kata Kunci:** Pemesanan, *Homestay*, Website, UML

**Abstract**– *The problem experienced by guests who want to stay at Arinta house is the room reservation process where prospective inmates must come directly to the Arinta house reception so it is less effective to find out whether or not there is an empty room, and the manual data input process often causes errors in the data collection process. . If the data to be processed is large, it will experience difficulties and errors that occur because of the lack of accuracy of the recorder. This research was made using the End-User Development method and the analysis was carried out by interviewing and surveying the current system and collecting data to obtain the required information. The process design method focuses on developing models using UML (Unified Modeling Language) such as Use Case Diagrams, Sequence Diagrams, Activity Diagrams and Class Diagrams. The result of applying the method in designing a web-based Homestay reservation information system is that it can simplify the process of developing and documenting applications from the beginning to the creation of an application. So that it can help the company in providing the best service for the innkeepers as well as simplify and speed up the services provided to guests who want to stay.*

**Keywords:** Booking, *Homestay*, Website, UML

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi begitu pesat berkembang dan dampaknya telah kita rasakan. Berbagai kemudahan yang kita terima, seperti kemudahan untuk berkomunikasi dengan teman atau kerabat yang lokasinya berjauhan, menerima informasi melalui telepon seluler dan internet, kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan kartu kredit atau kartu debit, dan kemudahan untuk mengambil uang melalui ATM (Anjungan Tunai Mandiri), adalah berkat kemajuan teknologi informasi. Internet sebagai media informasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer yang terkoneksi ke berbagai belahan dunia, sehingga akses informasi dapat dilakukan dimana saja tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Misalnya melakukan transfer rekening bank, reservasi tiket pesawat, pengiriman dan lain sebagainya. Fasilitas internet dimanfaatkan oleh hampir setiap negara di dunia ini. Di Indonesia sendiri peranan internet semakin meluas ke berbagai lapisan masyarakat.

Hal ini bisa dilihat dari jumlah pengguna internet yang terus meningkat di Indonesia berdasarkan data statistic yaitu pada tahun 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun berikutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada 2019 jumlah

pengguna internet di Indonesia diproyeksikan tumbuh 12,6% dibandingkan 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna. Statista juga menyebutkan kegiatan online yang populer di Indonesia adalah media social dan tentu saja e-commerce. Karena menjamurnya pengguna internet juga sangat berpengaruh kepada bisnis layanan internet yang hampir tak pernah sepi pengunjung. Internet juga mendukung transaksi dan operasi bisnis. Perkembangan pemanfaatan internet saat ini, menjadi hal yang sangat penting bagi perekonomian dan budaya, termasuk kedalamnya yaitu bisnis di bidang perhotelan dan penyewaan rumah atau yang biasa disebut homestay.

Homestay itu sendiri adalah rumah warga local yang disewakan untuk tempat menginap para turis local maupun turis asing. Turis-turis dapat menginap dengan jangka waktu yang sudah di sepakati, dapat harian, mingguan atau bahkan bulanan Fasilitas yang ditawarkanpun biasanya tidak semewah hotel. Cukup dengan perlengkapan tidur lengkap dan tempat mandi. Ada juga Homestay yang memberikan fasilitas air minum dan sarapan. Sejauh ini pengertian homestay memang mulai mengalami perubahan dari kualitas pelayanan, bangunan, lokasi dan fasilitas. Umumnya homestay adalah milik perorangan, yang bahkan tidak memiliki manajemen bisnis. Namun sangat disayangkan jika bisnis yang menjanjikan seperti homestay ini tidak memiliki manajemen bisnisnya sendiri karena hamper kebanyakan turis lebih memilih atau menjadi pilihan utama untuk menginap di homestay karena terasa seperti tidur dirumah sendiri karena memang disitu letak kenyamanan dari homestay. Dan agar banyak yang mengetahui letak homestay yang berada disuatu daerah maka lebih bagus dengan segala peluang yaitu di internet atau secara online seperti WEB. Jika pemasaran dilakukan secara online tentu saja memberikan kemudahan bagi owner dalam mempromosikan homestay yang ingin disewakan, begitu juga kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pemesanan kamar atau mendapatkan berbagai informasi terbaru mengenai homestay, salah satunya informasi harga yang dapat dilihat oleh konsumen sebelum memilih homestay mana yang akan dipesan.

Dalam penelitian ini, saya memilih salah satu homestay yang berada di Kota Depok, yaitu Arinta House Depok. Faktor yang menjadi alasan Arinta House menjadi sampel penelitian ini, karena homestay tersebut proses reservasinya masih dilakukan secara manual dan via telepon. Customer datang atau menghubungi resepsionis untuk memesan homestay yang ingin disewa. Pemesanan homestay dilakukan dengan mendata customer, sampai terjadi kesepakatan antara customer dengan pihak homestay mengenai rumah yang akan disewa, tanggal inap, waktu check-in dan check-out, peraturan-peraturan yang ada, dan sebagainya. Kwitansi transaksi hotel terdiri dari dua rangkap, rangkap pertama untuk customer dan yang kedua untuk diarsipkan. Sistem yang seperti ini dirasakan kurang efektif karena jika customer berasal dari luar kota customer harus datang langsung ke homestay. Pemasukan keuangan homestay berasal dari sewa kamar, yakni bendahara mencatat semua laporan keuangan pada buku dan memberikan laporan tersebut kepada owner, hal itu memungkinkan orang lain dapat melihat catatan laporan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul “Sistem Informasi Reservasi Homestay Berbasis Web Dengan Metode End-User Development (EUD) Pada Arinta House Depok”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode untuk pengembangan sistem dengan menggunakan pendekatan metode EUD (*End User Development*). Berikut ini merupakan tahapan pada pendekatan metode EUD:

1. Tahap Inisiasi (*Initiation*)  
Yaitu tahap dimana organisasi (perusahaan) mulai pertama kali mengenal teknologi informasi.
2. Tahap Ketularan (*Contagion*)  
Yaitu tahap dimana organisasi/perusahaan sudah mempertimbangkan untung ruginya dari penggunaan teknologi informasi ini. Artinya aspek keuntungan (*benefit*) dan biaya (*cost*) benar-benar dikesampingkan tetapi hanya meniru beberapa perusahaan yang menjadi pesaing (*competiter*).
3. Tahap Kendali (*Control*)  
Ada hal yang dijadikan pertimbangan sebelum memutuskan penggunaan teknologi informasi seperti pertimbangan untung rugi (*cost & benefit*). Artinya bila ada individu

atau suatu unit di dalam organisasi/perusahaan membutuhkan teknologi informasi, bagian pengadaan takan melakukan evaluasi dulu biaya yang dikeluarkan serta keuntungan yang nanatinya akan didapat dengan penggunaan teknologi informasi.

4. Tahap Matang (*Mature*)

Pada tahap ini mempertimbangkan keuntungan (*benefit*) yang akan didapatkan serta berapa biaya (*cost*) yang harus dikeluarkan tetapi lebih dari itu bagaimana teknologi informasi yang digunakan dapat dijadikan sebagai alat keunggulan di dalam bersaing (*competative advantage*).

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Kebutuhan

Analisa Kebutuhan ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah. Pada tahap analisis kebutuhan tahap-tahap yang akan berjalan pada sistem analisis adalah analisis masalah, analisis sistem, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan fungsional serta non-fungsional.

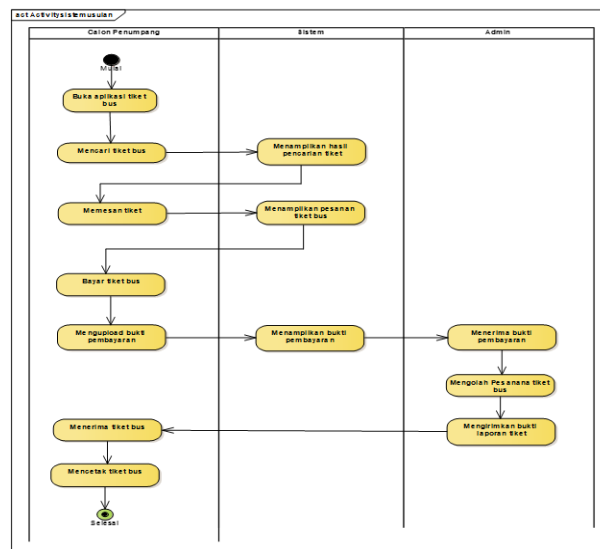
##### 3.1.1 Analisa Masalah

Analisis masalah berisi masalah yang sedang terjadi sehingga mengapa aplikasi ini dibuat. Dari hasil wawancara, pengurus dari *Homestay Arinta* ingin memudahkan proses reservasi. Namun, dalam proses reservasi *Homestay Arinta* belum memiliki sistem yang terkomputerisasi sehingga harus melakukannya secara manual dalam hal *checkin* dan *checkout*.

Dari masalah yang di dapat tersebut maka dapat dibangun sebuah sistem reservasi secara *online* di *Homestay Arinta* yang diharapkan dapat membantu pengurus *Homestay* dalam membuat laporan *checkin* dan *checkout* tamu yang menginap di *Arinta Homestay Depok*.

##### 3.1.2 Analisa Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari sistem utama ke dalam sub-sub sistem dengan tujuan untuk mengidentifikasikan permasalahan - permasalahan yang ada dan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan agar dapat diusulkan dan diciptakan sistem baru yang lebih baik. Analisis sistem bertujuan untuk menganalisis bagaimana sistem akan bekerja, dimulai dari masukan data dari sistem, bagaimana proses kerja sistem, dan hasil keluaran dari sistem tersebut. Dalam mengimplementasikan Sistem Reservasi maka akan dibangun sebuah sistem analisa usulan dengan gambaran sistem yang akan tertera pada gambar 1.



**Gambar 1.** Proses Analisa Sistem Usulan

Pada Gambar 1 menjelaskan bahwa langkah pertama menganalisis sitem reservasi

### 3.1.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi serta wawancara kepada pengurus *Homestay* Arinta di tempat. Tentang bagaimana cara melakukan reservasi secara manual dengan buku besar yang dirasa sangat merepotkan dan tidak efisien.

### 3.1.4 Analisa Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yaitu kebutuhan perangkat lunak yang berelasi dengan perancangan sistem yang akan dibuat, antara lain:

1. Melakukan proses penginputan data tamu menginap *checkin* maupun *checkout*.
2. Memasukan data kamar penuh dan kosong.
3. Melakukan proses pembayaran sewa..
4. Menampilkan hasil perhitungan.

Dalam sistem pendukung keputusan seleksi guru terbaik di SMK Bina Putra dibutuhkan seorang administrator sebagai *user*. Admin atau administrator adalah orang yang bertugas untuk mengelola dan mengatur data. Kebutuhan admin pada sistem pendukung keputusan ini berupa :

1. "*Login*" dan "*Logout*" digunakan untuk membedakan hak akses untuk pengguna.
2. "*Dashboard*" digunakan sebagai halaman awal untuk menampilkan informasi.
3. "*Data Kamar*" digunakan untuk mengelola data kamar.
4. "*Kamar Kelas*" digunakan untuk mengelola kamar kelas.
5. "*Pemesanan*" digunakan untuk mengelola pemesanan di masing-masing kelas.
6. "*Pemesanan Baru*" digunakan untuk mengelola pesanan baru.
7. "*Pemesanan Selesai*" digunakan untuk menyelesaikan pesanan.
8. "*Pembayaran*" digunakan untuk menghitung dan memperoleh hasil pembayaran.

### 3.1.5 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah segala sesuatu yang dibutuhkan dalam membuat penelitian ini yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Beberapa kebutuhan *software* dan *hardware* sebagai berikut :

- a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
  1. HP EliteBook 820 G1
  2. *Processor Intel® Core™ i-54300U CPU @ 1.90GHz*
  3. RAM 8GB
  4. Hardisk 500 GB
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
  1. Sistem Operasi : Windows 10 pro 64-bit
  2. *Script Editor* : Visual Studio Code
  3. *Design Tools* : Draw.io dan figma
  4. *Web Browser* : Google Chrome
  5. *Database* : XAMPP Control Panel v.3.2.4

## 4. IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi merupakan tahap untuk mewujudkan rancangan yang sudah dianalisis, dan dirancang sebelumnya. Tahap ini menghasilkan Sistem Informasi Reservasi Pada *Homestay* Arinta Depok menggunakan metode *end-user development*. Bahasa pemrograman yang digunakan pada website ini yaitu, PHP, dan MySQL sebagai *database* nya. Tahap Implementasi sistem terbagi menjadi implementasi database dan implementasi sistem halaman web.

### 4.1 Implementasi Sistem Interface

Pada sub bab ini akan menampilkan tampilan web yang sudah selesai yang berisikan halaman login, halaman *dashboard*, halaman data admin, halaman data guru, halaman bobot kriteria, halaman nilai kriteria, halaman nilai guru, halaman ranking guru dan halaman ubah *password*.

**a. Halaman Login**

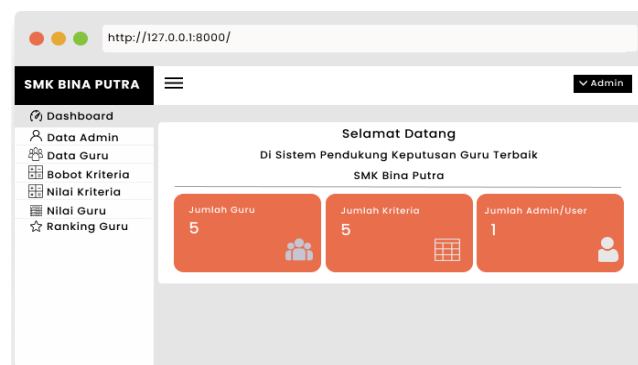
Halaman *login* adalah tampilan halaman ketika admin sebagai *user* ingin mengakses halaman-halamannya. jika *user* telah terdaftar di dalam *database* , maka *user* hanya tinggal memasukkan *username* dan *password*.



**Gambar 2.** Implementasi Halaman *Login*

**b. Halaman Dashboard**

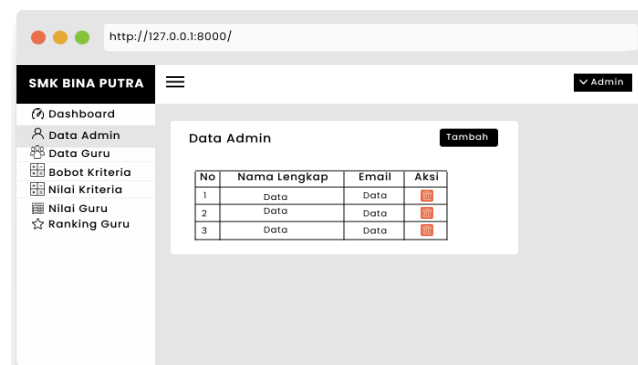
Halaman yang pertama kali tampil ketika pengguna mengakses *website* ini adalah halaman *dashboard*. Halaman ini menampilkan informasi mengenai jumlah admin, jumlah kriteria dan jumlah calon guru terbaik.



**Gambar 3.** Implementasi Halaman *Dashboard*

**c. Halaman Data Admin**

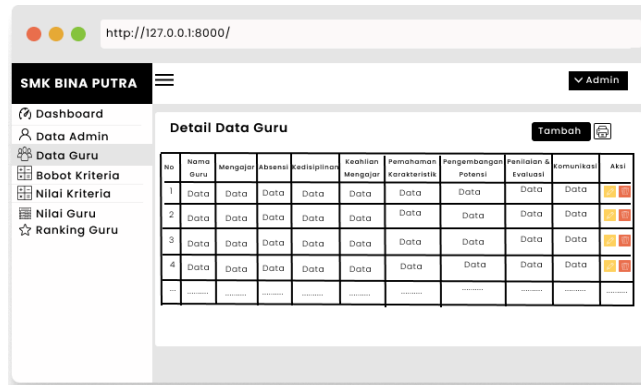
Halaman data admin ini akan tampil setelah admin memilih menu data admin pada *sidebar*. Halaman data admin merupakan halaman dimana admin bisa menginput, ataupun menghapus data admin yang ada pada *website*.



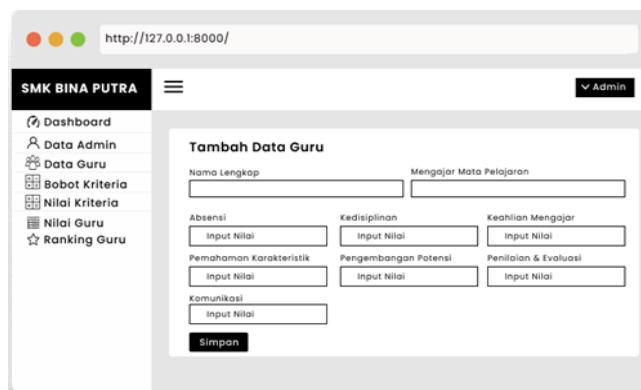
**Gambar 4.** Implementasi Halaman *Data Admin*

**d. Halaman Data Guru**

Halaman data guru ini akan tampil setelah admin memilih menu data guru pada *sidebar*. Halaman data guru merupakan halaman dimana admin bisa mengubah, menginput, ataupun menghapus data identitas guru pada *website*. Di halaman ini juga admin dapat melihat data-data guru yang telah terinput.



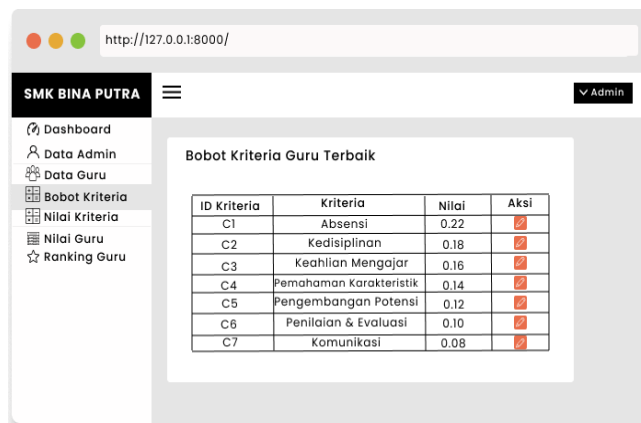
**Gambar 5. Implementasi Halaman Data Guru**



**Gambar 6. Implementasi Halaman Tambah Data Guru**

**e. Halaman Bobot Kriteria**

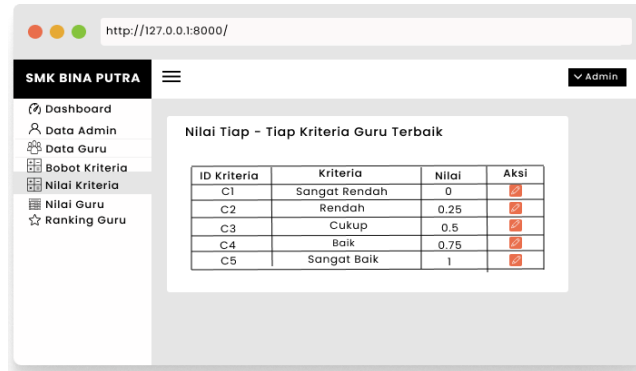
Halaman bobot kriteria berisikan informasi kriteria penilaian yang dibutuhkan dalam seleksi guru terbaik beserta dengan bobotnya. Pada halaman ini admin dapat mengubah kriteria dan bobot nilai yang ada.



**Gambar 7. Implementasi Halaman Bobot Kriteria**

**f. Halaman Nilai Kriteria**

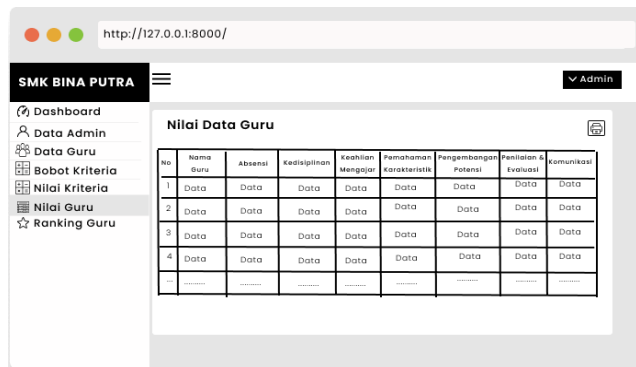
Halaman nilai kriteria berisikan informasi nilai untuk setiap kriteria penilaian yang ada dalam seleksi guru terbaik. Pada halaman ini admin dapat mengubah nilai kriteria yang ada.



**Gambar 8.** Implementasi Halaman Nilai Kriteria

**g. Halaman Nilai Guru**

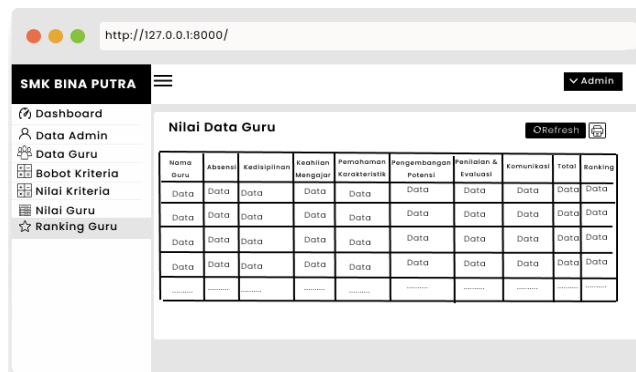
Halaman nilai guru adalah halaman yang berisikan informasi nilai yang didapat oleh setiap calon guru terbaik. Nilai ini dimasukkan oleh admin. Pada halaman ini admin dapat mencetak nilai guru yang ada.



**Gambar 9.** Implementasi Halaman Nilai Guru

**h. Halaman Ranking Guru**

Halaman ini ranking guru berisikan hasil perhitungan dengan metode *simple additive weighting*. Pada halaman ini dapat diketahui hasil perbandingan dan perankingan pada setiap calon guru terbaik. Admin dapat melihat hasil perhitungan dan juga dapat mencetak hasil perhitungan.



**Gambar 10.** Implementasi Halaman Ranking Guru



## 4.2 Pengujian Sistem

Pada tahap terakhir ini dilakukan uji coba sistem yaitu Sistem Pendukung Keputusan penentuan guru terbaik di SMK Bina Putra dengan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk memastikan apakah sistem yang dibuat telah berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya. Pengujian sistem menggunakan pengujian *black box* yaitu suatu pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.\

### 4.2.1 Black Box Testing

Pengujian ini digunakan untuk memeriksa menu-menu pada sistem dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan.

#### a. Black Box Testing Login

**Tabel 1.** *Black Box Testing Login*

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna memasukkan link situs untuk <i>login</i>	Menampilkan halaman login	Halaman <i>Login</i> dapat ditampilkan sesuai yang diharapkan.	<i>Valid</i>
Pengguna memasukkan email dan password dengan benar	Berhasil login dan menampilkan halaman dashboard	Berhasil login, dan masuk ke halaman dashboard	<i>Valid</i>
Pengguna memasukkan email dan password dengan salah	Gagal melakukan login, gagal menampilkan halaman dashboard dan tetap di halaman login	Gagal melakukan login, gagal menampilkan halaman dashboard dan tetap di halaman login	<i>Valid</i>

#### b. Black Box Testing Data Admin

**Tabel 2.** *Black Box Testing Data Admin*

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman data admin	Menampilkan halaman data admin	Menampilkan halaman data admin	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol tambah	Menampilkan halaman tambah data admin	Menampilkan halaman tambah data admin	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol simpan untuk menambahkan data admin	Data admin yang ditambahkan tersimpan dan Kembali ke halaman data admin	Data admin yang ditambahkan tersimpan dan Kembali ke halaman data admin	<i>Valid</i>

#### c. Black Box Testing Data Kamar

**Tabel 3.** *Black Box Testing Data Kamar*

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman data kamar	Menampilkan halaman data kamar	Menampilkan halaman data kamar	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol tambah	Menampilkan halaman tambah data kamar	Menampilkan halaman tambah data kamar	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol <i>edit</i> data kamar dan melakukan simpan perubahan	Menampilkan halaman <i>edit</i> data kamar dan data kamar tersimpan	Menampilkan halaman <i>edit</i> data kamar dan data kamar tersimpan	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol cetak	Menampilkan <i>file</i> data kamar yang akan dicetak	Menampilkan <i>file</i> data kamar yang akan dicetak	<i>Valid</i>



**d. Black Box Testing Kamar Kelas**

**Tabel 4. Black Box Testing Kamar Kelas**

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman kamar kelas	Menampilkan halaman kamar kelas	Menampilkan halaman Kamar kelas	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol <i>edit</i> kamar kelas dan melakukan penyimpanan perubahan	Menampilkan halaman <i>edit</i> kamar kelas dan data yang diubah tersimpan	Menampilkan halaman <i>edit</i> kamar kelas dan data yang diubah tersimpan	<i>Valid</i>

**e. Black Box Testing Pemesanan**

**Tabel 5. Black Box Testing Pemesanan**

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman pemesanan	Menampilkan halaman pemesanan	Menampilkan halaman pemesanan	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol <i>edit</i> pemesanan dan melakukan penyimpanan perubahan	Menampilkan halaman <i>edit</i> pemesanan dan data yang diubah tersimpan	Menampilkan halaman <i>edit</i> pemesanan dan data yang diubah tersimpan	<i>Valid</i>

**f. Black Box Testing pemesanan Baru**

**Tabel 6. Black Box Testing Pemesanan Baru**

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman pemesanan baru	Menampilkan halaman pemesanan baru	Menampilkan halaman pemesanan baru	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol cetak	Menampilkan <i>file</i> pesanan baru yang akan dicetak	Menampilkan <i>file</i> pemesanan baru yang akan dicetak	<i>Valid</i>

**g. Black Box Testing Pemesanan Selesai**

**Tabel 7. Black Box Testing Pemesanan Selesai**

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman pemesanan selesai	Menampilkan halaman pemesanan selesai	Menampilkan halaman pemesanan selesai	<i>Valid</i>
Pengguna mengklik tombol cetak	Menampilkan <i>file</i> pemesanan selesai yang akan dicetak	Menampilkan <i>file</i> pemesanan selesai yang akan dicetak	<i>Valid</i>

**h. Black Box Testing Ubah Password**

**Tabel 8. Black Box Testing Ubah Password**

Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Pengguna mengklik halaman ubah <i>password</i>	Menampilkan halaman ubah <i>password</i>	Menampilkan halaman ubah <i>password</i>	<i>Valid</i>
Pengguna mengisi <i>password</i> baru dan mengklik tombol simpan	<i>Password</i> lama berhasil diubah	<i>Password</i> lama berhasil diubah	<i>Valid</i>

## 5. KESIMPULAN

Sebagai akhir penulisan laporan skripsi ini maka, dapat ditarik kesimpulan dari Sistem Informasi Reservasi Homestay Berbasis Web Pada Arinta House Depok adalah:

- a. Dengan adanya aplikasi reservasi homestay ini memudahkan calon penginap untuk melakukan pemesanan rumah atau kamar dengan mudah dan tidak harus datang langsung ke Arinta House.
- b. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan calon penginap untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan sewa rumah atau kamar.
- c. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan owner dalam melakukan proses pencatatan dan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pendataan sewa rumah atau kamar.

Dalam hasil perancangan sistem yang dibuat ini, masih banyak kekurangan, penulis berharap agar sistem yang telah dibuat dapat bermanfaat dengan baik bagi kemajuan dan perkembangan homestay Arinta house:

- a. Aplikasi yang dibuat belum ada fungsi backup, dikhawatirkan ketika terjadi kerusakan sistem atau database data-data bisa hilang. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya menambahkan fungsi backup dan restore agar ketika terjadi error atau kesalahan input data, data backup bisa di restore kembali ke aplikasi.
- b. Aplikasi yang dibuat belum berbasis android sehingga kurang memudahkan pengguna untuk mengakses aplikasi ini dan untuk pengembangan selanjutnya penulis menyarankan untuk mengubah platform karena rata-rata pengguna sudah menggunakan platform untuk melakukan transaksi.

## REFERENCES

- Aditya, & Nur, A. (2011). *Jago PHP & MySQL Dalam Hitungan Menit*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Ahmadi, & Hermawan. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Aini. (2013). *Pemodelan Arsitektur Enterprise Menggunakan TOGAF ADM Untuk Mendukung Layanan Informasi Bagi Perguruan Tinggi*. Yogyakarta.
- Ardana, & Lukman. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Aswati, Mulyani, Siagian, & Syah. (2015). Peranan Sistem Informasi Dalam Perguruan Tinggi. *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 79-86.
- Bekti, & Humairah, B. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. (ANDI, Ed.)
- Connolly, Begg, Thomas, & Carolyn. (2010). *Database Systems A Practical Approach to Design, Implementation, and Management Fifth Edition*. Boston: Pearson Education.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2013, September). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi, Perancangan Prosedur dan Penerapan (Vol. Edisi 1)*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Edwin. (2011). *KUMPULAN PENGERTIAN*. Retrieved Desember 22, 2020, from <http://www.kumpulanpengertian.com>
- Februariyanti, Heny, & Zuliarsa, E. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik. *Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 124-132.
- Fier. (2011). BAB II Tinjauan Pustaka. Retrieved from <https://docplayer.info/39015413-Bab-ii-tinjauan-pustaka.html>
- Ghozali, & Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasugian, Humisar, & Shidiq. (2012). *Rancangan bangun system informasi industri kreatif bidang penyewaan sarana olahraga*.
- Indrajani. (2014). *Database System Case Study All In One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Indrajani, S. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Krismaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Unit Penerbit.
- Ladjamudin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lardinois. (2015). *Microsoft Launches Visual Studio Code, a Free Cross Platform Code Editor for*

*OS X, Linux and Windows.*

- Mayasari. (2011). *Prosedur Reservasi Tiket Pesawat Domestik Sriwijaya Air Di PT Sky Manari Wisata Tour Dan Travel Palembang*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Mayasari, & Arif. (2011). *Sistem Reservation dan Ticketing PT Sriwijaya Air Distrik Solo*. Teknik Informatika.
- Muhammad, T. (2014). *Implementasi Sistem Informasi Reservasi Penginapan Pada Agrowisata Gunung Mas Cisarua Bogor*.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyani. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Nasril, & Saputra, A. Y. (2016, Mei). *Rancang Bangun Sistem Informasi Ujian Online*. Lentera ICT, 3(1).
- Palilu M. T. (2012). *Pengembangan Website Program Sutdi Sistem Informasi Universitas Widyatama Menggunakan PHP dan MySQL*.
- Pratama, H. E., Tasrif, E., & Hadi, A. (2017, Juli-Desember). Sistem Informasi Penyewaan Dan Pemesanan Tiket Bus Dan Travel Kota Padang. *Yokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 5(2), 66-74.
- Pressman. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Pressman R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Raharjo, J. S., Tullah, R., & Setiana, H. (2019, September). Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), 120-125.
- Rahmadi, & Luthfi, M. (2013). *Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahmat, A. A., & Octaviano, A. (2016, September). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus Pada PO. Harapan Jaya). *Informatika Universitas Pamulang*, 1(1), 1-11.
- Robby, Kwanentent, & Wardana F.M. (2014). Analisis dan Perancangan Basis Data untuk Mendukung Aplikasi ERP Education pada Bina Nusantara University (Studi Kasus : Academic Management and Content Preparation). Bina Nusantara University.
- Romney, Steindbart, & Marshall B. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. (K. S. Safira, & N. Puspasari, Trans.) Jakarta: Salemba Empat. Retrieved from ACADEMIA.
- Rosa A.S, & M. Shalahuddin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Beorientasi Objek*. Bandung.
- Rosa, & M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosa, & Salahuddin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Rouf, A. (2009). *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box*. Pengertian Penguji Sistem, 1.
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Satzinger, Jackson, & Burd. (2010, Maret). *System Analysis and Design with the Unified*. USA: Course Technology, Cengage Learning.
- Sibero, & Alexander. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019, Oktober). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO. Handoyo Berbasis Online. *Intra-Tech*, 3(2), 12-25.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Labkat Press.
- Susanto, A. (2013). *Jurnal Sistem Informasi Pemasaan Kamar Hotel Anugrah Kendal*. Teknik Informatika.
- Syauqi, A. (2018, Desember). Rancang Bangun Pemesanan Tiket Bus Berbasis Online (Studi Kasus Agen Pahala Kencana Banyuwangi). *Ilmiah Informatika*, 3(2), 278-284.
- Taufiq. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Komputindo, 2019.