

Perancangan Sistem Informasi Manajemen Reservasi Wanda *Homestay* Bali Berbasis Web

I Made Khrisna Prayoga¹⁾, I Nyoman Rudy Hendrawan²⁾, Edwar³⁾

Program Studi Sistem Informasi¹²³

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: khrisnaprayogaa@gmail.com, rudyhendrawan@stikom-bali.ac.id, edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Homestay, adalah sebuah bangunan rumah yang disewakan sebagai penginapan bagi mereka yang membutuhkan. Biasanya lama customer yang menginap di *homestay* bisa sangat bervariasi, ada yang menginap 1 malam, ada yang 1 minggu, dan ada juga yang 1 bulan. *Homestay* bisa menjadi pilihan pengunjung yang akan liburan di Bali. Pengunjung yang akan menginap di *homestay* ini tentu melakukan proses pemesanan (*Reservasi*). Permasalahan yang terdapat di Wanda *Homestay* Bali ini yaitu permasalahan pemasaran yang kurang luas dan ketidaktahuan pengunjung akan fasilitas dan gambaran *homestay* ini. Pengunjung kadang belum tau tentang fasilitas apa saja yang mereka dapat, juga tidak mengetahui informasi yang pasti mengenai lokasi dan bagaimana gambaran dari Wanda *Homestay* Bali ini. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi pada Wanda *Homestay* Bali berbasis website. Website ini dibuat dengan menerapkan metode Software Development System. Website ini dirancang menggunakan Visual Studio Code dengan Bahasa pemrograman Html dan Css. Pengujian website menggunakan metode Blackbox Testing. Hasil dari penelitian ini berupa website sebagai media pemasaran dan reservasi sebagai sarana pembantu antara pengelola dan pengunjung.

Kata kunci: *Homestay*, Pemasaran, Reservasi, Website, SDLC

1. Pendahuluan

Bali, merupakan salah satu provinsi di Indonesia. Wilayahnya terdiri dari pulau Bali dan juga beberapa pulau kecil di sekitarnya. Pulau Bali dianugerahi alam yang indah dan bervariasi, mulai dari pantai, laut, sungai, danau, gunung, dan hutan. Semua objek alam tersebut berpotensi menjadi objek wisata, Salah satu objek wisata alam yang sangat terkenal dan menarik di Bali, yaitu pantai.[1] Selain keindahan alamnya, Bali juga memiliki banyak keragaman budaya yang menjadi daya Tarik pengunjung yang ingin berlibur ke Bali.

Pelaku wisata di Bali juga sudah banyak yang menyediakan penginapan (*HomeStay*) untuk ditempati oleh pengunjung yang akan berlibur di Bali. *Homestay*, adalah sebuah bangunan rumah yang disewakan sebagai penginapan bagi mereka yang membutuhkan.[2] Atau bagi para wisatawan yang sedang liburan di Bali. Biasanya lama customer yang menginap di *homestay* bisa sangat bervariasi, ada yang menginap 1 malam, ada yang 1 minggu, dan ada juga yang 1 bulan.[3] *Homestay* bisa menjadi pilihan pengunjung yang akan liburan di Bali jika tidak ingin menginap di villa ataupun hotel, karena harga sewa *homestay* yang sedikit lebih rendah di bandingkan villa. Namun fasilitas yang disediakan tidak kalah mewah dengan yang disediakan di villa dan hotel.[4]

Sebagai contohnya, penulis sudah memilih salah satu *homestay* di Bali yaitu Wanda *Homestay* Bali sebagai bahan penelitian. Fasilitas yang disediakan Wanda *Homestay* Bali kepada pengunjung, seperti 3 kamar tidur, 2 kamar mandi, ruang tamu, dapur, juga terdapat air mineral, camilan, dan masih banyak lagi.

Pada saat proses *reservasi* dan pemasaran *homestay* ini, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan yang terdapat di Wanda *Homestay* Bali. Seperti proses pemasaran yang kurang luas dan pengunjung tidak mendapat informasi yang jelas mengenai fasilitas dan gambaran *homestay* ini. Pengunjung yang ingin *mereservasi* kadang tidak tau bagaimana caranya *mereservasi homestay*. Selain itu ada permasalahan seperti keliru menuliskan tanggal kedatangan (*Checkin*), terjadinya kesalahan dalam menulis data customer.

Jadi atas permasalahan di atas, alasan penulis membuat perancangan sistem ini agar mempermudah antara pengelola dan pengunjung yang ingin menginap. Lebih mempermudah dalam

segi pemasaran, seperti pengelola dapat dengan mudah memperluas pemasaran dari *homestay* dan pengunjung pun dapat lebih mudah mengetahui informasi atau gambaran mengenai *homestay*. Selain itu sistem ini akan mempermudah dalam segi *reservasi*, karena dalam *website* ini terdapat fitur *reservasi*. Maka dari permasalahan di atas semua masalah atas sudah di rangkum dalam satu *website*. Jadi penulis sudah mengangkat permasalahan tersebut kedalam artikel yang berjudul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI WANDA HOMESTAY BALI BERBASIS WEB.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model Waterfall. Model waterfall adalah suatu metode dalam pengembangan software yang dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap Pengumpulan Data, Analisis Sistem, Perancangan Sistem, Implementasi Sistem, dan Penulisan Laporan. Penggunaan model waterfall pada penelitian ini dirasa cukup sesuai dengan kebutuhan dan kondisi saat ini dan dapat memudahkan untuk merinci apa yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibuat.[5]

1. Pengumpulan Data

Observasi : Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Wanda Homestay Bali. Dari hasil observasi ini, penulis telah mengamati bagaimana gambaran *homestay* secara langsung, dan juga telah mengamati denah lokasi *homestay*, yang letaknya cukup strategis bagi wisatawan yang ingin menginap. Seperti jarak dari *homestay* ke pantai Kuta hanya berjarak 5 km dan ke bandara hanya berjarak 7 km.

Wawancara : Adalah metode mengumpulkan suatu data yang dilakukan dengan cara tanya jawab. Pada tahapan ini, penulis melakukan wawancara dengan pengelola *homestay* dan *customer*/penginap. Pada saat wawancara dengan pengelola *homestay*, penulis telah mendapatkan informasi bahwa cara pemasaran yang dilakukan pengelola hanya memasarkan di social media (*Instagram & Facebook*) dan tidak memiliki *website*. Dari wawancara terhadap *customer*/penginap, penulis mendapat informasi bahwa *customer* masih susah untuk mendapat informasi atau gambaran mengenai *homestay*, dan proses *reservasi* hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

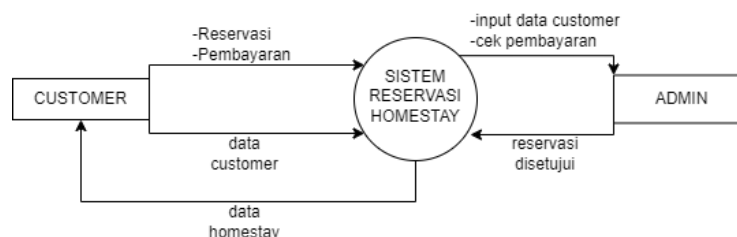
2. Analisis Sistem

Tahap ini merupakan tahapan untuk mempersiapkan apa saja kebutuhan dari Sistem Informasi yang akan dibuat. Informasi tersebut diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Hasil dari analisis permasalahan observasi dan wawancara di atas, penulis akan membuat sistem yang bisa digunakan sebagai media pemasaran berbasis *website*, agar dapat memudahkan pengelola dalam menyebarluaskan pemasaran *homestay*, dan *customer* dapat dengan mudah mengetahui informasi dan gambaran dari *homestay*. Selain itu, di dalam *website* ini juga akan terdapat sistem *reservasi*. Sistem *reservasi* ini akan membuat *customer* lebih efektif dan efisien pada saat melakukan proses *reservasi*.

3. Perancangan Sistem

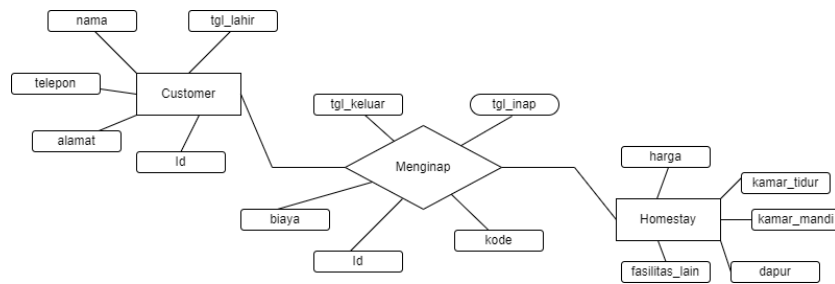
Pada tahap ini merupakan tahapan pembuatan rancangan suatu sistem sebelum masuk pada proses implementasi sistem. Tujuan dari tahapan ini, supaya mempunyai gambaran yang jelas tentang sistem yang akan berjalan dan antarmuka dari sistem. Tahapan ini akan berfokus pada perancangan sistem menggunakan Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD).

Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 1. Data Flow Diagram (DFD)

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

4. Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan tahapan implementasi dari perancangan sistem yang sudah dianalisis sebelumnya sesuai dengan kebutuhan. Untuk melakukan sebuah implementasi juga diperlukan aplikasi perancangan *interface* seperti *Adobe Illustrator*, maka akan menghasilkan desain *interface* sistem. Selain itu juga menggunakan flowchart sebagai diagram yang menggambarkan langkah-langkah dan juga solusi yang dilakukan di dalam sebuah program. Seperti yang sudah dicantumkan pada bagian 3.1 dan 3.2.

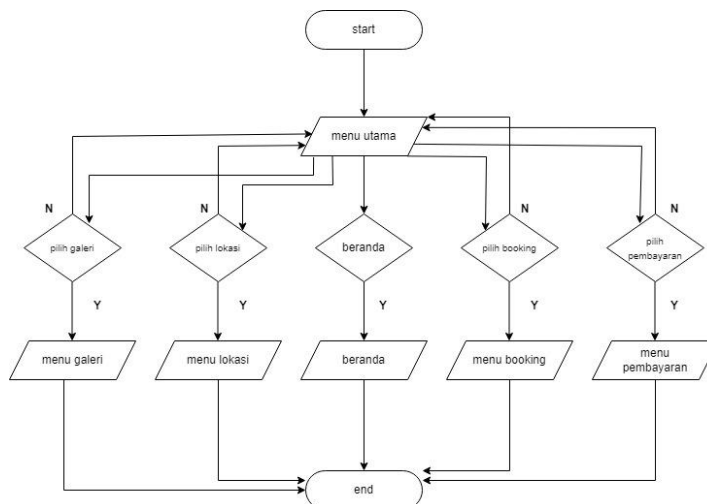
5. Penulisan Laporan

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari penelitian ini, seluruh tahapan yang dilalui akan dijabarkan secara lengkap dan terperinci sesuai dengan ketentuan kemudian dituliskan dalam bentuk laporan. Pada laporan dilengkapi dengan gambar, tabel, serta menggambarkan hasil dari penelitian yang dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Flowchart

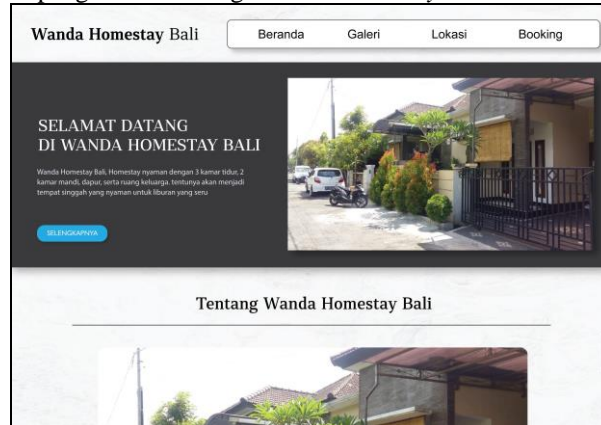
Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu, yang saling terhubung satu sama lain yang menggambarkan suatu alur proses dari sebuah program. Penyajian secara sistematis mengenai proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Jadi *flowchart* adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alur (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem.



Gambar 3. Flowchart

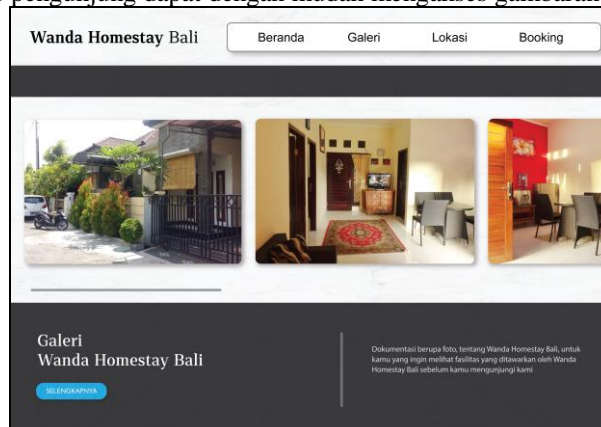
3.2 Desain Interface Sistem

Berikut ini adalah desain *interface* dari halaman Beranda atau halaman pertama yang berisi pengenalan tentang Wanda Homestay Bali



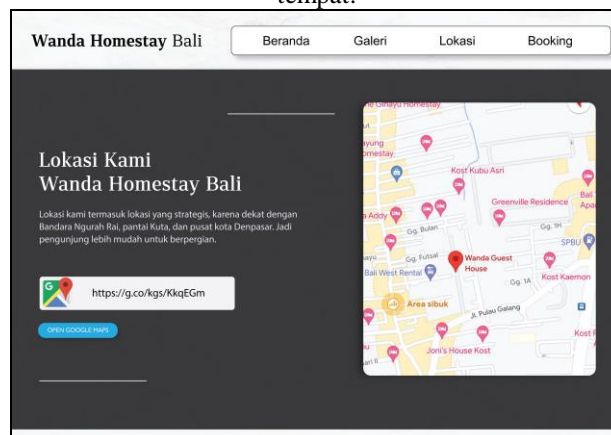
Gambar 4. Desain *Interface* Beranda

ini adalah desain *interface* dari halaman Galeri, berisi foto secara detail mengenai *homestay*, agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses gambaran tentang *homestay*.



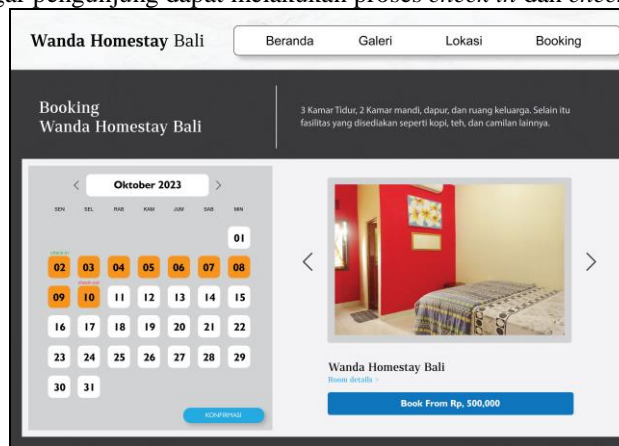
Gambar 5. Desain *Interface* Galeri

Berikut ini adalah desain *interface* dari halaman Lokasi, berisi denah detail mengenai lokasi tempat.



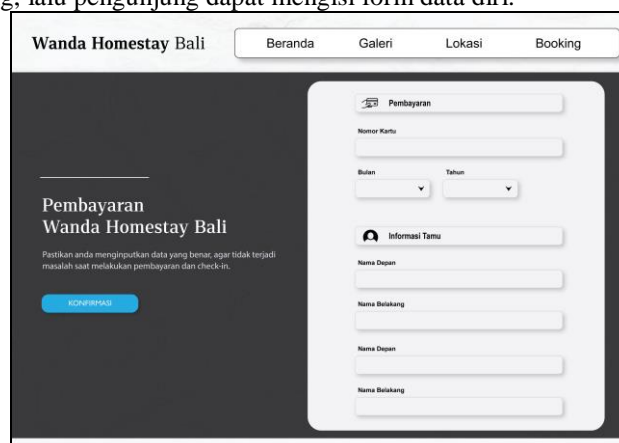
Gambar 6. Desain *Interface* Lokasi

Berikut ini adalah desain *interface* dari halaman booking, berisi tanggal, bulan, tahun. Agar pengunjung dapat melakukan proses *check in* dan *check out*



Gambar 7. Desain *Interface* Booking

Berikut ini adalah desain *interface* dari halaman pembayaran, dimana pengunjung dapat melakukan transaksi melalui M-banking, lalu pengunjung dapat mengisi form data diri.



Gambar 8. Desain *Interface* Pembayaran

4. Kesimpulan

Pada kesimpulan ini, dapat disimpulkan bahwa Penelitian bertujuan membantu dalam proses pemanfaatan sistem informasi sebagai media informasi dan promosi berbasis web, dapat membantu penyampaian informasi tentang gambaran dari *homestay* dan membantu dalam proses *reservasi*. sehingga dapat memudahkan pengelola agar menjadi menjadi lebih efisien dan pengunjung dapat dengan mudah mengetahui informasi dan dalam segi *reservasi*.

Daftar Pustaka

- [1] I. W. Dana, "PULAU BALI MENJADI PUSAT DUNIA KOLEKSI SENI PERTUNJUKAN BARONG SAKRAL DAN PROFAN," vol. 1, Yogyakarta: Ombak, 2019, pp. 92–114. Accessed: Oct. 04, 2023. [Online]. Available: <http://digilib.isi.ac.id/8139/>
- [2] "Balinese Traditional Homestay in a Sustainable Tourism Entering The Millennial Era," *JXAT*, vol. XII, no. III, Mar. 2020, doi: 10.37896/JXAT12.03/367.
- [3] B. Agustian, *SISTEM INFORMASI KALIBRASI TORQUE WRENCH*. Pascal Books, 2022.
- [4] E. Rusnandi and D. Resmanah, "SISTEM INFORMASI HOMESTAY BERBASIS WEB DESA BANTARAGUNG," *INFOTECH journal*, vol. 6, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2020, doi: 10.31949/infotech.v6i1.508.

- [5] A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," Oct. 2020.
-