

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DAERAH RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS TEKNIK**

**PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI CAMP DAN HOMESTAY
BERBASIS WEB MOBILE
(STUDI KASUS : TEMPAT WISATA DAERAH PASUMPAHAN DAN
SIRANDAH)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau



OLEH:

REZKI FRIANDRA
143510460

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Rezki Friandra
NPM : 143510460
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : S1
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Reservasi Camp Dan Homestay Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Tempat Wisata Daerah Pasumpahan Dan Sirandah)

Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria-kriteria dalam metode penulisan ilmiah. Oleh karena itu, skripsi ini dinilai layak dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.


Pekanbaru, 29 Maret 2021

Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing


Dr. ARBI HAZA NASUTION, B.IT(Hons)., M.IT


Akmar Efendi, S.Kom, M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI

Nama : Rezki Friandra
NPM : 143510460
Jurusan : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : S1
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Dan kasi Reservasi
Camp Dan Homestay Berbasis Web Mobile
(Studi Kasus : Tempat Wisata Daerah
Pasumpahan Dan Sirandah)

Skripsi ini secara keseluruhan dinilai telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kaidah-kaidah dalam penulisan penelitian ilmiah serta telah diuji dan dapat dipertahankan dihadapan tim penguji. Oleh karena itu, Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan **Telah Lulus Mengikuti Ujian Komprehensif pada tanggal 19 Maret 2021** dan disetujui serta diterima untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Bidang Ilmu **Teknik Informatika**.

Pekanbaru, 29 Maret 2021

Tim Penguji :

1. Arbi Haza Nasution, B.IT(Hons), M.IT Sebagai Tim Penguji I
2. Panji Rachmat Setiawan, S.Kom, MMSI Sebagai Tim Penguji II



(.....)
(.....)

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing



Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT (Hons), M.IT



Akmar Efendi, S.Kom, M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rezki Friandra
Tempat/TglLahir : Kuok / 16-Agustus-1996
Alamat : Jl. Pahlawan Kerja

Adalah mahasiswa Universitas Islam Riau yang terdaftar pada :

Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata-1 (S1)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar dan asli hasil dari penelitian yang telah saya lakukan dengan judul **“Perancangan Aplikasi Reservasi Camp Dan Homestay Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Tempat Wisata Daerah Pasumpahan Dan Sirandah)”**. Apabila dikemudian hari ada yang merasa dirugikan dan atau menuntut karena penelitian ini menggunakan sebagian hasil tulisan atau karya orang lain tanpa mencantumkan nama penulis yang bersangkutan, atau terbukti karya ilmiah ini **bukan** karya saya sendiri atau **plagiat** hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 29 Maret 2021
Yang membuat pernyataan,



Rezki Friandra

LEMBAR IDENTITAS PENULIS

Nama : Rezki Friandra
NPM : 143510460
Tempat/Tanggal Lahir : Kuok, 16 Agustus 1996
Alamat Orang Tua : Kuok
Nama Orang Tua :
Nama Ayah : Indra Firman
Nama Ibu : Fahrina Firdaus
No. HP/Telp : 081378785460
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Masuk Th. Ajaran : 2014
Keluar Th. Ajaran : 2021
Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi Reservasi Camp dan Homestay Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Tempat Wisata Daerah Pasumpahan dan Sirandah)

Pekanbaru, 29 Maret 2021

REZKI FRIANDRA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian skripsi dengan judul “**APLIKASI RESERVASI CAMP DAN HOMESTAY BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS : TEMPAT WISATA DAERAH PASUMPAHAN DAN SIRANDAH)**” dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Teknik informatika di Universitas Islam Riau Pekanbaru.

Dalam penulisan laporan penelitian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Arbi Haza Nasution, B. IT (Hons), M. IT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Riau.
2. Bapak dan Ibu Dosen Teknik UIR yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menduduki bangku perkuliahan khususnya bagi Bapak dan Ibu Dosen Prodi Teknik Informatika
3. Kepada seluruh Staff TU Teknik yang telah membantu dalam kelancaran dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama melaksanakan pembuatan Skripsi yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi mahasiswa Teknik Informatika Universitas Islam Riau. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya masukan dari semua pihak demi menambah pengetahuan teknologi informasi di Indonesia

Pekanbaru, 08 Maret 2021

Rezki Friandra



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	
IDENTITAS PENULIS	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Studi Kepustakaan.....	4
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Website Mobile	7
2.2.2 <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP).....	8
2.2.3 <i>Xampp</i> dan <i>Mysql</i>	8
2.2.4 <i>Object Oriented Analysis and Design</i> (OOAD).....	9
2.2.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	10
2.2.6 <i>Flowchart</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan.....	13
3.1.1 Spesifikasi Kebutuhan <i>Hardware</i>	13

3.1.2	Spesifikasi Kebutuhan <i>Software</i>	13
3.2	Teknik Pengumpulan Data	14
3.2	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	14
3.3	Pengembangan Sistem.....	16
3.3.1	<i>Context Diagram</i>	18
3.3.2	<i>Hierarchy Chart</i>	18
3.3.3	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	19
3.3.4	Rancangan Output	20
3.3.5	Rancangan <i>Input</i>	21
3.3.6	Perancangan <i>Database</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Hasil Penelitian	28
4.1.1	Tampilan Menu <i>Home</i> Pengguna.....	28
4.1.2	Tampilan Menu List Kamar	28
4.1.2.1	Tampilan Detail Kamar	29
4.1.2.2	Tampilan <i>Form Booking</i>	30
4.1.2.3	Tampilan Struk Transaksi	32
4.1.3	Tampilan Menu Tentang Kami	32
4.1.4	Tampilan Menu Kontak	33
4.1.5	Tampilan Login Admin.....	33
4.1.6	Tampilan Menu Data Pemesanan.....	34
4.1.6.1	Tampilan Form Pilih Data Pemesanan.....	35
4.1.6.2	Tampilan Form Tambah Pemesanan Kamar	36
4.1.6.3	Tampilan Form Konfirmasi Pesanan.....	38
4.1.6.4	Tampilan <i>Checkin</i>	39
4.1.6.5	Tampilan <i>Checkout</i>	40
4.1.7	Tampilan Menu Data Transaksi	41
4.1.8	Tampilan Menu List Kamar	42
4.1.8.1	Tampilan Form Detail Kamar	43
4.1.8.2	Tampilan Tambah Kamar.....	44
4.1.9	Tampilan Menu Data Pelanggan	44

4.1.10	Tampilan Menu Tentang Kami <i>Admin</i>	46
4.1.11	Tampilan Menu Data Operator (<i>Admin</i>)	47
4.1.12	Tampilan Menu Profile	48
4.1.12.1	Form Profile	49
4.1.12.2	<i>Logout</i>	50
4.2	Pembahasan.....	50
4.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	50
4.3	Pengujian Beta (<i>End User</i>).....	56
4.4	Implementasi Sistem	57
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Sistem yang Sedang Berjalan	15
Gambar 3. 2 <i>Context Diagram</i>	18
Gambar 3. 3 <i>Hierarchy Chart</i> Sistem.....	18
Gambar 3. 4 DFD Level 0	19
Gambar 3. 5 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>) Reservasi <i>Camp / Homestay</i>	25
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Home.....	28
Gambar 4. 2 Tampilan Menu List Kamar.....	29
Gambar 4. 3 Tampilan Detail Kamar	29
Gambar 4. 4 Tombol Booking.....	30
Gambar 4. 5 Tampilan Form Booking.....	30
Gambar 4. 6 Tampilan Error input data booking.....	31
Gambar 4. 7 Tombol booking kamar.....	31
Gambar 4. 8 Panel Pemesanan Kamar.....	31
Gambar 4. 9 Tampilan Struk Transaksi.....	32
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Tentang Kami.....	32
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Kontak.....	33
Gambar 4. 12 Tampilan Login Admin	33
Gambar 4. 13 Tampilan login admin gagal	34
Gambar 4. 14 Tampilan menu data pemesanan.....	34
Gambar 4. 15 Tombol Tambah Pesanan	35
Gambar 4. 16 Tampilan pilihan action	35
Gambar 4. 17 Tampilan form pilih data pemesanan	36
Gambar 4. 18 Form Tambah Pemesanan Kamar.....	37
Gambar 4. 19 Tombol Reset.....	37
Gambar 4. 20 Tombol Tambah Pemesanan Kamar.....	38
Gambar 4. 21 Tampilan form konfirmasi pesan.....	38
Gambar 4. 22 Panel Data Pemesanan Berhasil.....	39
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Checkin</i>	39
Gambar 4. 24 Tampilan panel checkin berhasil	40

Gambar 4. 25 Tampilan <i>Checkout</i>	40
Gambar 4. 26 Panel checkout berhasil	41
Gambar 4. 27 tampilan menu data transaksi.....	41
Gambar 4. 28 Tampilan menu list kamar	42
Gambar 4. 29 Tampilan pilihan detail atau hapus kamar	42
Gambar 4. 30 Tampilan form detail kamar	43
Gambar 4. 31 Tampilan panel edit data kamar berhasil	43
Gambar 4. 32 Tampilan form tambah kamar	44
Gambar 4. 33 Panel Tambah Kamar baru berhasil.....	44
Gambar 4. 34 Tampilan menu data pelanggan	45
Gambar 4. 35 Tombol tambah pelanggan	45
Gambar 4. 36 Tampilan form tambah pelanggan	45
Gambar 4. 37 Tampilan panel tambah pelanggan baru berhasil	46
Gambar 4. 38 Tampilan menu tentang kami bagian admin.....	46
Gambar 4. 39 Tampilan panel edit data tentang berhasil	47
Gambar 4. 40 Tampilan menu data operator	47
Gambar 4. 41 Tombol tambah operator.....	48
Gambar 4. 42 Tampilan Form tambah operator	48
Gambar 4. 43 Icon Menu Profile	48
Gambar 4. 44 Tampilan pilihan pada icon profile.....	49
Gambar 4. 45 Tampilan form profile.....	49
Gambar 4. 46 Tampilan Panel <i>Logout</i>	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	11
Tabel 2. 2 Simbol dan Fungsi <i>Flowchart</i>	12
Tabel 3. 1 Tabel Pengguna	26
Tabel 3. 2 Tabel Penginapan	26
Tabel 3. 3 Tabel Transaksi	27
Tabel 3. 4 Tabel Pembayaran	27
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black Box</i> Tampilan Pengguna.....	51
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Black Box Admin</i>	53
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Beta (<i>End User</i>)	57
Tabel 4. 4 Skor Maksimum	58
Tabel 4. 5 Kriteria Skor	59
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama	59
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua	60
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat	61

PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI CAMP DAN HOMESTAY
BERBASIS WEB MOBILE
(STUDI KASUS : TEMPAT WISATA DAERAH PASUMPAHAN DAN
SIRANDAH)

ABSTRAK

Sumatera Barat (disingkat sumbar) adalah sebuah Provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera Dengan Padang sebagai ibu kotanya. Sumatera Barat memiliki hampir semua jenis objek wisata alam seperti laut, pantai, danau, gunung, dan ngarai. Selain objek wisata Sumatera Barat juga memiliki akomodasi wisata, seperti hotel dan agen perjalanan yang cukup baik. Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang datang ke Provinsi ini. Banyak para wisatawan yang tidak mengetahui dan kekurangan informasi dimana saja lokasi *camp* dan harga penginapan tersebut. Maka akan dikembangkan sebuah aplikasi *reservasi camp* dan *homestay* berbasis *mobile* yang tentunya dapat dengan mudah digunakan oleh para wisatawan yang rata-rata sudah banyak wisatawan yang menggunakan *smartphone*.

Kata Kunci : Sumatera Barat, Wisata, *Web Mobile*

CAMP AND HOMESTAY RESERVATION APPLICATION DESIGN

MOBILE WEB BASED

(CASE STUDY: TOURISM AREA IN THE PASUMPAHAN AND SIRANDAH AREA)

ABSTRACT

West Sumatra (abbreviated as sumbar) is a province in Indonesia located on the island of Sumatra with Padang as its capital. West Sumatra has almost all types of natural tourist objects such as the sea, beaches, lakes, mountains and canyons. Apart from tourist objects, West Sumatra also has quite good tourist accommodation, such as hotels and travel agents. Along with the increasing number of tourists coming to this Province. Many tourists do not know and lack information on the location of the camp and the price of the accommodation. Then a mobile-based camp and homestay reservation application will be developed which of course can be easily used by tourists, who on average have many tourists using smartphones.

Keywords : *West Sumatera, Tourism, Web Mobile*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumatera Barat (disingkat sumbar) adalah sebuah Provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera Dengan Padang sebagai ibu kotanya. Provinsi Sumatera Barat terletak sepanjang pesisir barat Sumatera bagian tengah, dataran tinggi. Sumatera Barat memiliki hampir semua jenis objek wisata alam seperti laut, pantai, danau, gunung, dan ngarai. Selain objek wisata Sumatera Barat juga memiliki akomodasi wisata, seperti hotel dan agen perjalanan yang cukup baik. Pada akhir 2012, Provinsi ini memiliki 221 hotel dengan jumlah kamar mencapai 5.835 unit. Namun hotel-hotel berbintang lima dan empat, hanya terdapat di Padang dan Bukittinggi (ver, ryan, Berkmoes.2010).

Sedangkan untuk agen perjalanan di bawah keanggotaan ASITA, Sumatera Barat sudah memiliki lebih dari 100 agen. Untuk melengkapi fasilitas penunjang pariwisata, Pemerintah juga menyediakan kereta api wisata yang beroperasi pada waktu tertentu. Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan yang datang ke Provinsi ini. Banyak para wisatawan yang tidak mengetahui dan kekurangan informasi dimana saja lokasi *camp* dan harga penginapan tersebut.

Dari latar belakang permasalahan tersebut melalui penelitian ini penulis akan mengembangkan aplikasi *reservasi camp* dan *homestay* berbasis *mobile* yang tentunya dapat dengan mudah digunakan oleh para wisatawan yang rata-rata

sudah banyak wisatawan yang menggunakan *smartphone* di era teknologi *smartphone* yang semakin berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi yang dimiliki oleh wisatawan baru tentang lokasi penginapan dan harga dari *camp* ataupun *homestay* tersebut.
2. Kesulitan yang akan dialami oleh wisatawan baru mencari *camp* dan *homestay* yang masih kosong karna harus mendatangi tempat *camp* dan *homestay* terlebih dulu untuk *reservasi*.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan yang ada di dalam penelitian ini, maka penulis membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian ini hanya membahas tentang *reservasi homestay* dan *camp*
2. Penelitian berbasis *web mobile*.
3. Penerapan aplikasi ini pada wilayah pulau Pasumpahan dan pulau Sirandah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka permasalahan pada penelitian ini dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu, “Bagaimana cara membuat aplikasi *e-reservasi camp* dan *homestay* berbasis *mobile* ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah wisatawan mengetahui informasi *homestay* dan *camp* yang ada di sekitar pulau Pasumpahan dan pulau Sirandah.
2. Mempermudah wisatawan untuk *reservasi camp* dan *homestay* yang diinginkan tanpa harus khawatir kehabisan *camp* ataupun *homestay* yang kosong.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan untuk mengetahui informasi *homestay* dan *camp* yang ada di sekitar pulau Pasumpahan dan pulau Sirandah.
2. Wisatawan dapat dengan mudah memesan *homestay* dan *camp* di sekitar wilayah pulau Pasumpahan dan pulau Sirandah tanpa harus mendatangi lokasi penginapan tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Kepustakaan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Idria Maita, dkk (2017) dalam bentuk jurnal berjudul Sistem Informasi *Reservasi* Online pada *Guest House* UIN Suska Riau Berbasis Web. Sistem tersebut memiliki kelebihan diantaranya dapat memudahkan pelanggan untuk proses pemesanan kamar secara online, memudahkan pihak manajemen *guest house* dalam proses *update* data kamar serta dapat meningkatkan performance *guest house* dalam menyajikan informasi. Kekurangan pada sistem ini iyalah belum adanya sistem *mobile* yang dapat lebih mudah digunakan oleh pengguna di era teknologi yang semakin berkembang saat ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Gat (2016) dalam bentuk jurnal berjudul Pengembangan Sistem *Reservasi* Hotel Berbasis *Mobile* dengan *Framework JQuery Mobile*. Sistem reservasi hotel berbasis *mobile* yang dibangun dengan memanfaatkan *framework JQuery Mobile* dapat memberikan manfaat dan keuntungan pada pengembangan sistem dan mempermudah pengguna untuk mengakses sistem informasi *reservasi* hotel pada perangkat *mobile* mereka.

Pada penelitian tersebut, *framework* yang dipakai memiliki kekurangan saat perangkat *mobile* yang tidak bisa menampilkan layar dalam bentuk *landscape* juga memiliki keterbatasan dalam menampilkan informasi yang panjang. sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan sistem operasi *web mobile* untuk pemesanan *camp* dan *homestay*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Stary Isnianti (2016) dalam bentuk skripsi yang berjudul perancangan aplikasi *reservasi* kamar hotel pondok anggung yogyakarta berbasis android. Aplikasi berhasil dibuat dengan tahapan penelitian melalui tahapan analisis dengan analisis PIECES, kelayakan dan kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pemodelan sistem dengan UML. Setelah itu diimplementasikan dengan php dan android, dan terakhir diuji coba dengan *black box testing* dan *white box testing*.

Dengan adanya aplikasi *reservasi* kamar berbasis android ini, dapat memudahkan pengunjung atau tamu hotel dalam melakukan proses *reservasi* dan mengecek ketersediaan kamar via *smartphone android*. Aplikasi ini dapat memberikan informasi kepada pengunjung atau tamu hotel tentang informasi hotel, fasilitas, tipe kamar, dan foto-foto dari hotel Pondok Anggun. Kelemahan dari aplikasi ini tidak adanya fasilitas petunjuk lokasi Hotel Pondok Anggun, fitur *share* ke sosial media dan fitur member tamu Hotel Pondok Anggun.

Penelitian yang dilakukan oleh Jevri Setia Nugroho, dkk (2014) dalam bentuk jurnal yang berjudul Aplikasi *Web Reservasi* dan Penjualan untuk Restoran. Penelitian dengan disediakannya fitur untuk dapat memfasilitasi pesanan baik *offline* (di restoran secara fisik), ataupun pesanan *online*, aplikasi telah dapat memberikan informasi menu makanan yang menarik dengan antar muka yang mudah digunakan, aplikasi telah memungkinkan transaksi penjualan dengan *voucher* Prabayar atau *gift card*. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan akses dari sisi pelanggan, *admin* atau *owner*, pelayan, kepala dapur, dan kasir, sehingga

memudahkan pembagian tugas di restoran. Antar muka dari aplikasi ini telah dibuat untuk antar muka melalui *desktop* komputer maupun melalui *gadget* seperti *smartphones* dan *tablets*.

Kekurangan dari penelitian tersebut adalah Pembuatan *website desktop online*, karena yang sekarang pelanggan hanya bisa pesan *online* melalui versi *mobile*-nya saja. Penerapan *javascript* untuk hal tampilan, dikarenakan aplikasi web restoran ini masih belum menggunakan *javascript* secara keseluruhan untuk pengoperasiannya. Penambahan fitur penyimpanan pada bagian dapur sehingga dapat admin dan bagian dapur dapat memantau ketersediaan bahan baku untuk membuat masakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Ilham Aldair, dkk (2018) dalam bentuk skripsi yang berjudul Pembuatan Aplikasi *Reservasi Homestay* menggunakan Algoritma *K-Means* Berbasis Android. Aplikasi ini berkerja dengan inputan dengan data-data tersebut kemudian dihitung dengan algoritma *k-means* dan dapat menampilkan *output* berupa rekomendasi *homestay* berdasarkan kriteria pemesanan. Aplikasi ini memudahkan pengguna untuk mendapatkan *homestay* berdasarkan kriteria yang diinginkan.

Kekurangan dari penelitian tersebut adalah dari segi cara pembayaran yang masih belum bisa mendukung penggunaan *e-money*, *gopay*, *ovo*, *dokuwallet* dan metode pembayaran lainnya secara *online*. Dan memperluas ruang lingkup *homestay* yang bisa dipesan, serta kurangnya penambahan fitur pemesanan kapal ataupun paket wisata yang lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh

Merujuk dari beberapa jurnal dan skripsi yang telah penulis cantumkan diatas dapat disimpulkan pengembangan aplikasi android dapat membantu para wisatawan baru dalam pemesanan *homestay* ataupun *camp* dan mempermudah mereka dalam memilih tempat penginapan yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Penelitian ini bermanfaat untuk wisatawan baru yang kurang mengetahui informasi tentang *homestay* dan *camp* yang ada di daerah wisata sekitar pulau Pasumpahan dan pulau Sirandah agar bisa memesan *homestay* dan *camp* yang masih kosong dan dapat di akses dari perangkat android mereka.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Website Mobile

Brian Fling (2016) Berpendapat *Web Mobile* merupakan situs *web* yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*. Situs *web mobile* sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberikan informasi (Abdurahman 2016).

Menurut Devi (2015) *Web Mobile* juga satu-satunya platform yang tersedia dan mampu berjalan pada semua perangkat *mobile*, dan perancangan menggunakan standar dan protokol yang sama dengan *desktop web*. Untuk dapat mendesain aplikasi *web* untuk *mobile* harus diperhatikan betul bahwa karakteristik *web* untuk *mobile* berbeda dengan desktop (Indriasari, Adi, and Sidhi 2011). Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan *website mobile* adalah situs yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* yang dirancang menggunakan standar dan protokol yang sama dengan *desktop web*.

- 1). Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perancangan *website mobile*, yaitu : Keterbatasan fisik, meliputi bentuk fisik yang kecil dan inputan terbatas.
- 2). Keterbatasan Teknis, meliputi tingkat keamanan yang terbatas, faktor fisik yang bervariasi, *input* yang bervariasi seperti *touchscreen*, *numeric keypad*, *qwerty keypad*, dan akses data yang bervariasi.

2.2.2 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan *script* untuk pemrograman *script web server side* atau salah satu bahasa pemrograman *script* yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan *PHP* akan di-parsing didalam *Web Server* oleh *interpreter PHP* dan diterjemahkan kedalam dokumen *HTML*, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali kedalam *Web Browser* (Sri Hartati 2014).

2.2.3 Xampp dan Mysql

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database server MySQL* dan support *PHP programming*. *XAMPP* merupakan *software* yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di *Linux* dan *Windows*. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia *Apache Web Server*, *MySQL Database Server*, *PHP Support* dan beberapa module lainnya (Muslihudin and Larasati 2014).

2.2.4 Object Oriented Analysis and Design (OOAD)

Object-oriented mencakup bidang aplikasi yang sangat luas. Para pengguna sistem komputer dan sistem lain yang didasarkan atas teknologi komputer merasakan efek *object-oriented* dalam bentuk meningkatnya aplikasi *software* yang mudah digunakan dan servis yang lebih fleksibel, yang muncul dalam berbagai bidang industri, seperti dalam perbankan, telekomunikasi, dan sebagainya. Sedangkan bagi *software engineer*, *object-oriented* berpengaruh dalam bahasa pemrograman, metodologi rekayasa, manajemen proyek, *hardware* dan sebagainya.

Analisis dan perancangan berorientasi objek amat sangat perlu dilakukan dalam pengembangan sistem berorientasi objek. Hanya dengan kemampuan menggunakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang handal, kita dapat membangun suatu sistem berorientasi objek, namun sistem aplikasi yang dibangun akan menjadi lebih baik lagi bila langkah awalnya didahului dengan proses analisis dan perancangan berorientasi objek, terutama untuk membangun sistem yang mudah dipelihara.

Objek adalah benda secara fisik atau konseptual, yang dapat kita temui disekeliling kita. *Hardware*, *software*, dokumen atau manusia dan bahkan konsep semuanya adalah contoh objek. Untuk kepentingan memodelkan perusahaannya, seorang kepala eksekutif akan melihat gedung, karyawan, divisi, dokumen dan keuntungan sebagai objek. Seorang teknisi mesin akan melihat ban, pintu, mesin, laju tertinggi dan banyaknya bahan bakar sebagai sebuah objek. Dan seorang

software engineer akan memandang tumpukan, antrian, jendela dan *check box* sebagai sebuah objek.

Sebuah objek memiliki keadaan (state) dan perilaku (behavior). State dari sebuah objek adalah kondisi objek tersebut atau himpunan dari keadaan yang menggambarkan objek tersebut. Sebagai contoh, bola lampu adalah objek, dan salah satu keadaan nyala atau tidak nyala adalah state dari objek bola lampu tersebut. State dinyatakan dengan nilai dari sebuah atribut objeknya. Atribut adalah nilai internal suatu objek yang mencerminkan antara lain karakteristik objek, kondisi objek, kondisi sesaat, koneksi dengan objek lain dan identitas. Perubahan state dicerminkan oleh perilaku (behavior) objek tersebut.

2.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) menurut Jogiyanto Hartono adalah Diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem (Jogiyanto Hartono, 2005).

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika dan menjelaskan arus data dari mulai pemasukan sampai dengan keluaran data tingkatan diagram arus data mulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem atau batasan sistem dari level 0 dikembangkan menjadi level 1 sampai sistem tergambar secara rinci. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi *file*.

Beberapa simbol yang digunakan dalam pembuatan data *flow diagram* ini meliputi :

- a. *External entity* (kesatuan luar)
- b. *Data flow* (arus data)
- c. *Process* (proses)
- d. *Data store* (penyimpanan data)

Tabel 2. 1 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Nama	Fungsi
	Simbol entitas eksternal	Digunakan untuk menunjukkan tempat asal <i>data</i> .
	Simbol proses	Digunakan untuk menunjukkan tugas atau proses yang dilakukan baik secara manual atau otomatis.
	Simbol penyimpanan <i>data</i>	Digunakan untuk menunjukkan gudang informasi atau <i>data</i> .
	Simbol arus <i>data</i>	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.

(Referensi : Rossa, Shalahuddin. 2013)

2.2.6 Flowchart

Flowchart adalah bagan yang menggambarkan urutan instruksi proses dan hubungan satu proses dengan proses lainnya menggunakan simbol-simbol tertentu, digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi. Dalam analisis sistem, *flowchart* ini digunakan secara efektif untuk menelusuri alur suatu laporan atau form. Adapun simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.3 diantaranya adalah.

Tabel 2. 2 Simbol dan Fungsi *Flowchart*

SIMBOL	KETERANGAN
	Proses, digunakan untuk pengolahan aritmatika dan pemindahan data.
	Terminal, digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari program.
	Preparation, digunakan untuk memberikan nilai awal pada satu variabel.
	Keputusan, digunakan untuk mewakili operasi perbandingan logika.
	Proses terdefinisi, digunakan untuk proses yang detailnya dijelaskan terpisah.
	Penghubung, digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama.
	Penghubung halaman lain, digunakan untuk menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama.

(Referensi : Rossa, Shalahuddin. 2013)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan

Berikut adalah alat bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini:

3.1.1 Spesifikasi Kebutuhan *Hardware*

Berikut ini adalah spesifikasi *hardware* yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini:

1. *Processor* Intel core 3 atau di atasnya.
2. *Random Acces Memory* (RAM) 4GB atau lebih.
3. *Hardisk* minimal 500GB atau lebih.
4. *Video Graphics Adapter* (VGA) Nvidia Geforce

3.1.2 Spesifikasi Kebutuhan *Software*

Berikut ini adalah spesifikasi *software* yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini:

1. Sistem Operasi Windows 10 Ultimate
2. XAMPP v.5.6.23
3. Sublime 3.2.1
4. Android studio

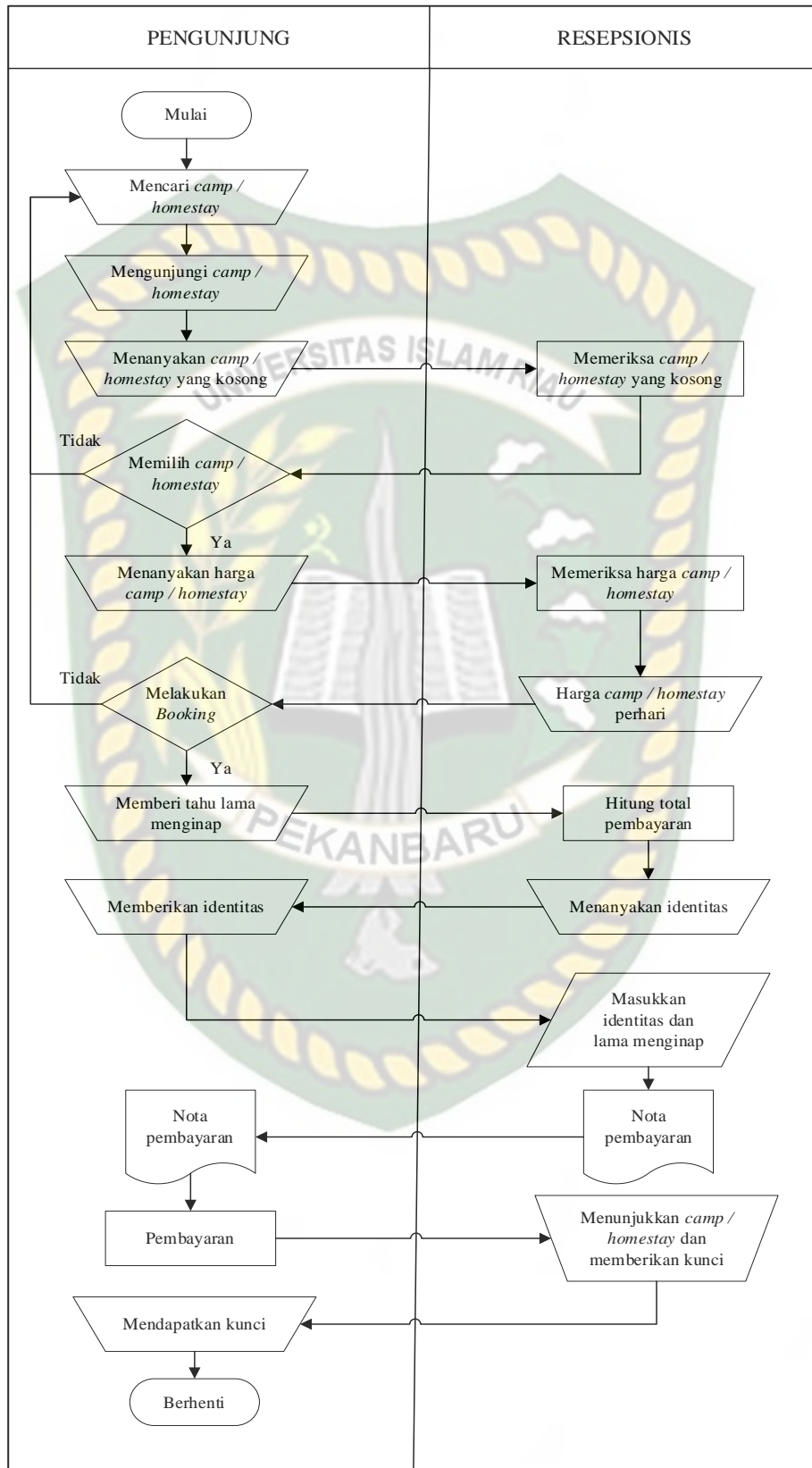
3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai penelitian meliputi beberapa metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Data *Collecting* atau pengumpulan data materi pembelajaran diperoleh dengan cara mencari referensi-referensi pustaka sebagai pedoman penelitian baik berupa buku, studi literatur ataupun artikel dan jurnal yang berkaitan dengan materi penelitian ini diinternet.
2. Wawancara untuk pengumpulan informasi yang berkaitan tentang penelitian baik itu kepada warga sekitar wisata, ataupun kepada narasumber yang mengetahui tentang *camp* dan *homestay* di sekitar tempat wisata tersebut.

3.2 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Sebelum adanya aplikasi reservasi *camp* dan *homestay* ini, pencarian *camp* dan *homestay* masih dilakukan secara manual oleh pengunjung dengan cara melihat satu persatu ke sekitar wilayah wisata pasumpahan dan sirandah untuk memastikan apakah ada *camp* atau pun *homestay* yang tersedia. Berikut adalah alur sistem sebelum menggunakan aplikasi reservasi yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Alur Sistem yang Sedang Berjalan

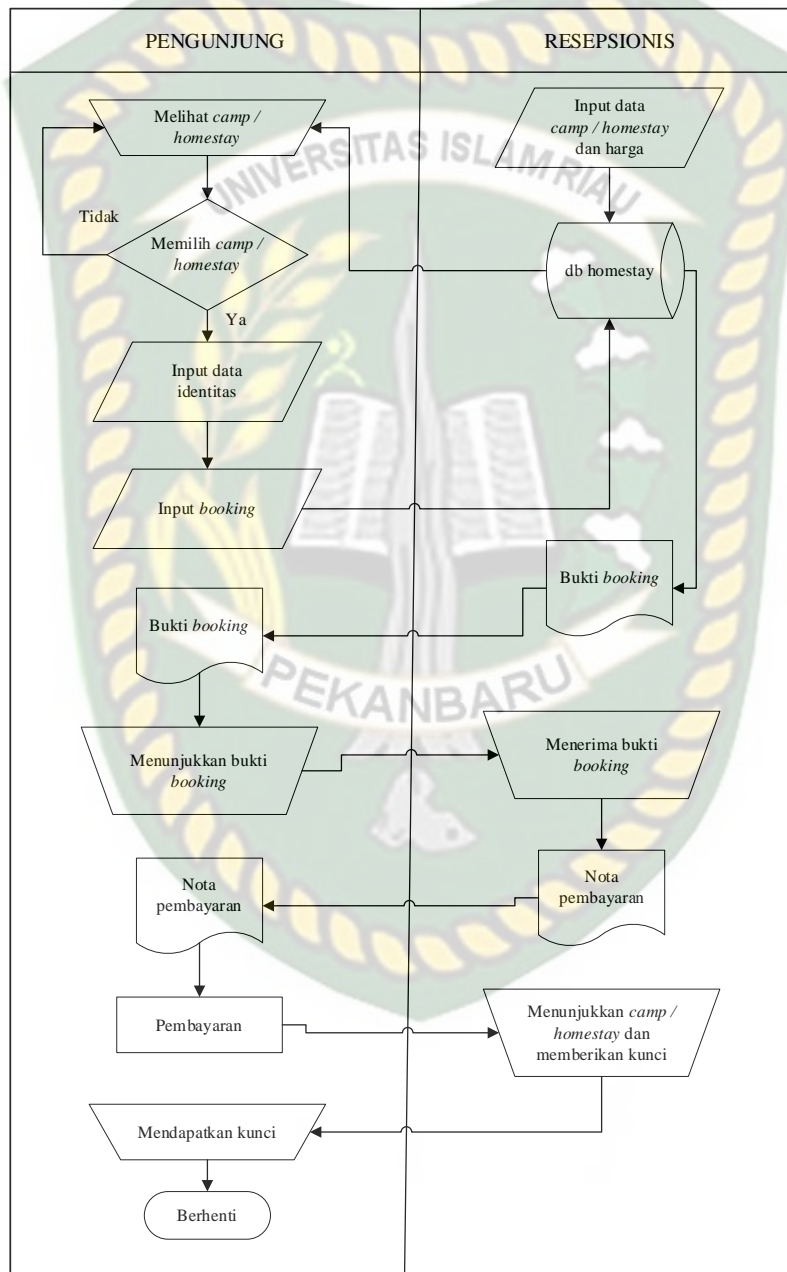
3.3 Pengembangan Sistem

Sistem yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah aplikasi pencarian *camp* ataupun *homestay* yang letaknya tidak terlalu jauh dari pusat wisata sumatra barat yaitu wisata sirandah dan pasumpahan. Aplikasi yang akan dibangun menerapkan sistem basis web *mobile* yang tentunya akan mempermudah *user* untuk mengakses aplikasi di *smartphone* mereka masing-masing. Saat *user* membuka aplikasi reservasi tersebut, *user* dapat mencari *camp* ataupun *homestay* apa saja yang tersedia di sekitar wisata sirandah dan pasumpahan. *User* juga dapat melihat *detail* dari *camp* ataupun *homestay* tersebut memiliki fasilitas apa saja dan seperti apa bentuk *camp* ataupun *homestay* yang akan mereka *booking*.

User juga dapat melihat apakah *camp* atau *homestay* tersebut ada yang kosong atau tidak dan melihat berapa harga sewa *camp* atau *homestay* tersebut. Setelah melihat lihat mana yang menurut *user* sesuai dengan keinginan, *user* dapat memesan *camp* atau *homestay* tersebut secara online. Setelah memilih *camp* atau *homestay* yang diinginkan, *user* terlebih dahulu mengisi data *user* yang diperlukan, selanjutnya *user* akan dialihkan ke halaman bukti *booking* dan mendapatkan bukti *booking* untuk bisa melakukan pembayaran melalui bayar ditempat. Setelah selesai membayar, *user* langsung mendapatkan kunci dan lokasi *camp* atau *homestay* yang sudah di *booking*.

Adapun perbedaan antara sistem lama dan sistem yang akan dirancang terdapat pada proses pemilihan *camp* atau *homestay* tersebut. Pada sistem lama *user* harus mencari satu persatu *camp* atau *homestay* yang akan mereka kunjungi tanpa mengetahui harga dan ketersediaan *camp* atau *homestay* mana yang masih

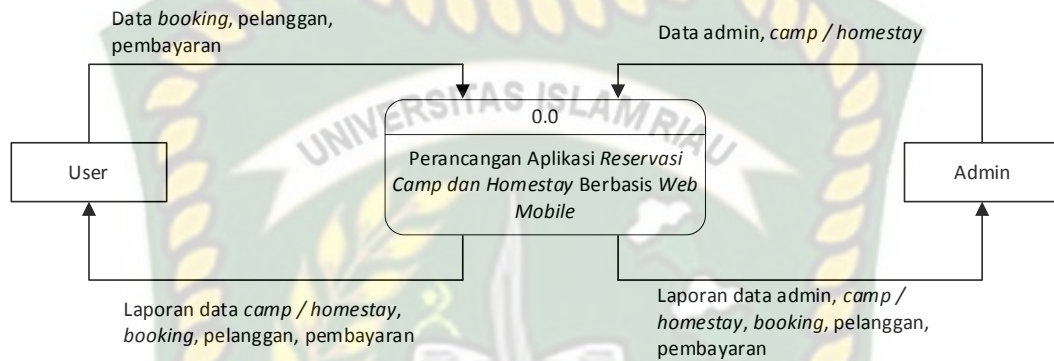
kosong. Sedangkan pada sistem yang akan dirancang, *user* dapat mengetahui harga, ketersediaan *camp* atau *homestay* yang kosong dan mengetahui fasilitas apa saja yang akan didapat.



Gambar 3. 2 Alur Sistem yang diusulkan

3.3.1 Context Diagram

Context diagram merupakan alat untuk analisis, pendekatan struktur ini untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang akan dihasilkan. Dapat dilihat pada gambar 3.2 :

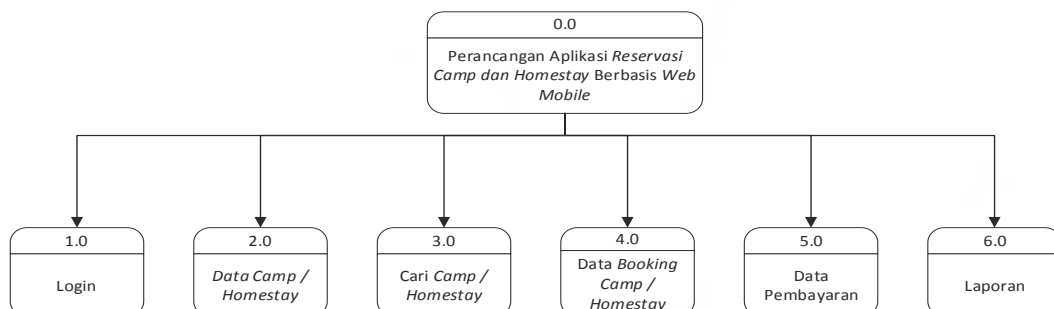


Gambar 3. 2 *Context Diagram*

Context diagram pada sistem ini memiliki dua pengguna yang dapat menggunakan dan mengoperasikan sistem.

3.3.2 Hierarchy Chart

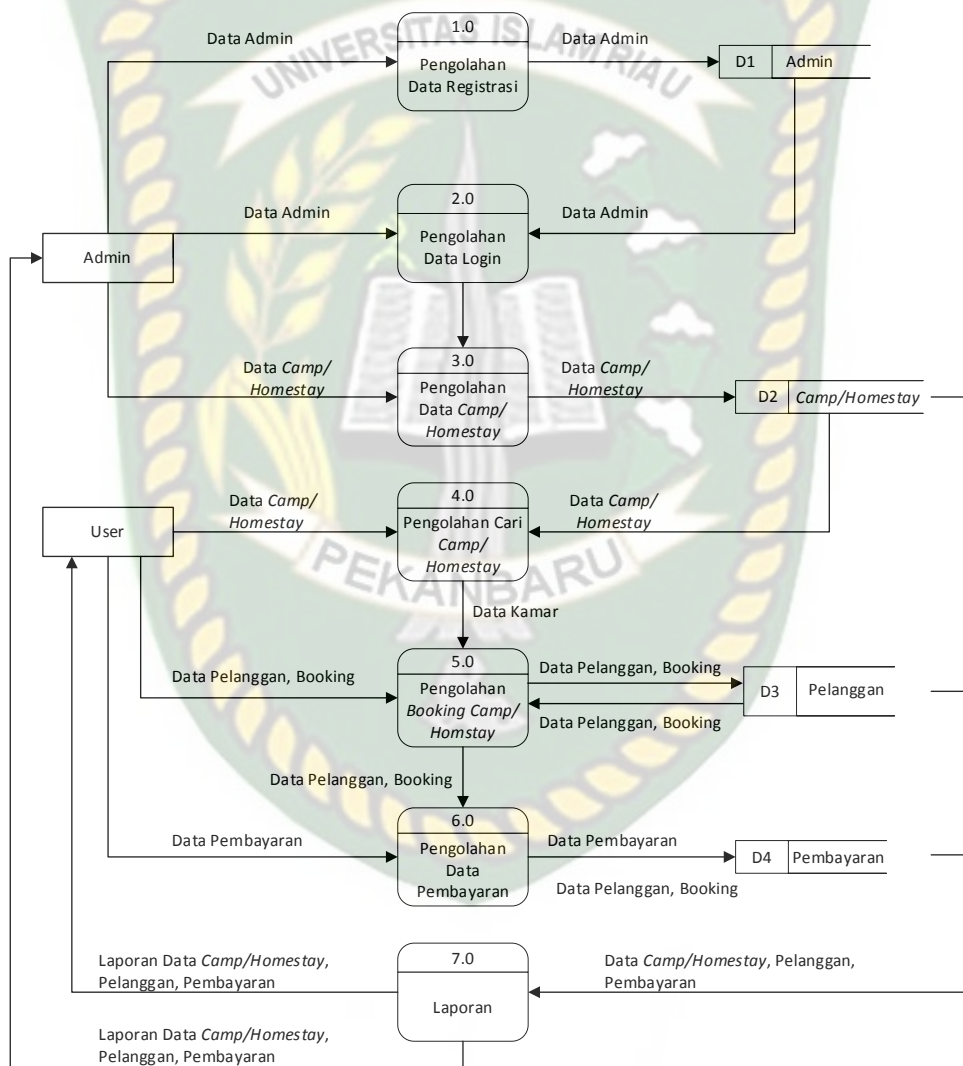
Hierarchy Chart merupakan gambaran sub sistem yang menjelaskan proses-proses yang terdapat dalam sistem utama dimana semua sub sistem yang berada dalam ruang lingkup sistem utama yang saling berhubungan satu dan lainnya yang membedakan adalah level prosesnya. Berikut rancangan *hierarchy chart* dalam sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 3.3 :



Gambar 3. 3 *Hierarchy Chart* Sistem

3.3.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

DFD adalah proses keseluruhan yang ada pada sistem aplikasi. Proses yang digambarkan dalam DFD hanya berupa simbol- simbol tertentu. DFD pada sistem perancangan aplikasi reservasi *camp* atau *homestay* berbasis web *mobile* ini dapat digambarkan sebagai berikut, dapat dilihat pada gambar 3.4 :



Gambar 3. 4 DFD Level 0

Pada DFD terdapat dua entitas yang terlibat. Entitas tersebut adalah pengguna ataupun masyarakat dan admin yang akan mengoperasikan sistem.

3.3.4 Rancangan Output

Rancangan *output* merupakan bentuk dari hasil pemrosesan dari sebuah sistem. Pada sistem perancangan aplikasi reservasi *camp* atau *homestay* ini, *output* yang dihasilkan berupa laporan bukti pembayaran dan bukti pemesanan suatu *camp* atau *homestay*.

1. Desain *Output* Detail Bukti Pembayaran

Gambaran *output* untuk melihat detail data bukti pembayaran yang sudah diproses oleh *user*. Dapat dilihat pada gambar 3.5

BUKTI PEMBAYARAN <i>CAMP</i> / <i>HOMESTAY</i>	
Kode Transaksi	: X (50)
Nama	: X (50)
Kode Camp / Homestay	: X (20)
Jumlah Orang	: 9 (5)
Tgl. Checkin – Checkout	: X (20)
Total Biaya	: 9 (10)
Catatan	: X (100)
Pembayaran	: 9 (10)
Kembalian	: 9 (10)

Gambar 3. 5 Detail Bukti Pembayaran

2. Desain *Output* Detail Bukti *Booking*

Gambaran *output* untuk melihat detail dari bukti *booking* yang sudah diproses sebelumnya setelah melakukan pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut ini.

BUKTI <i>BOOKING</i> CAMP / <i>HOMESTAY</i>	
Nama	: X (50)
Kode Booking	: X (50)
Tgl. Booking	: X (20)
<hr/>	
Transaksi	: X (100)
<hr/>	
Harga Permalam	: 9 (10)
<hr/>	
Total	: 9 (10)
<hr/>	

Gambar 3. 6 Detail Bukti *Booking*

3.3.5 Rancangan *Input*

Rancangan *input* merupakan bentuk tampilan atau form yang digunakan untuk menginputkan suatu data agar dapat masuk ke web *mobile* tersebut. Pertama yang akan ditampilkan pada aplikasi ini adalah inputan untuk *login* ke web *mobile*. Dapat dilihat pada gambar 3.7 :

Logo

MASUK

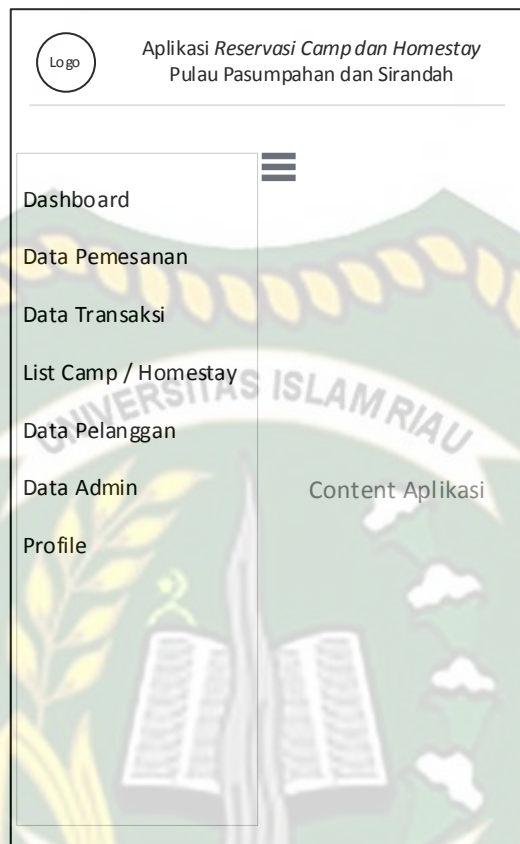
Email : X (50)

Password : X (50)

Masuk

Gambar 3. 7 Desain *Login Admin*

Pada tampilan *form* tersebut, terdapat pilihan untuk login admin untuk masuk aplikasi web *mobile* reservasi tersebut. Menggunakan email dan password yang telah didaftarkan terlebih dahulu. Setelah admin melakukan *login*, maka admin akan dibawa ke halaman pengolahan admin *camp* atau *homestay* untuk melengkapi data *camp* atau *homestay*. Dapat dilihat pada gambar 3.8 :



Gambar 3. 8 Desain Halaman Utama Admin

Seperti yang tertera pada gambar 3.8, admin dapat memilih menu yang akan di perlukan. Pada menu pilihan salah satunya terdapat pilihan untuk menambahkan list *camp* atau *homestay*. Selain menambahkan *list camp* atau *homestay* di halaman utama admin aplikasi reservasi, admin juga dapat mengolah data pemesanan, transaksi, pelanggan dan data admin sendiri.

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan halaman utama untuk *user* ketika membuka aplikasi reservasi *camp* atau *homestay*, terdapat pada gambar 3.9

:



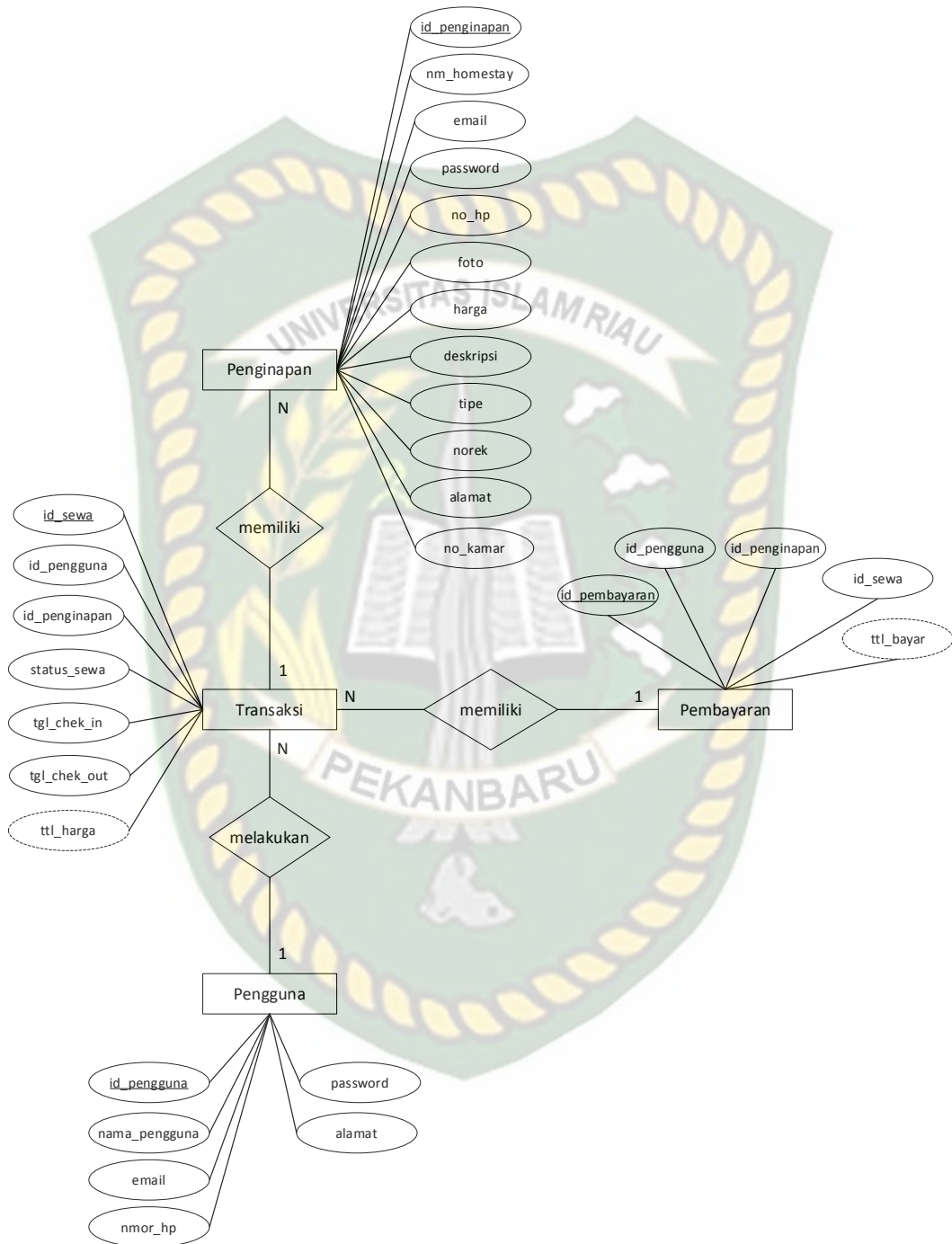
Gambar 3. 9 Desain Halaman Utama *User*

3.3.6 Perancangan *Database*

3.3.6.1 *Entity Relation Diagram (ERD)*

ERD berguna untuk mempresentasikan model data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relation* dapat berupa abstrak atau nyata.

Misalnya dapat berupa orang, objek atau waktu kejadian.



Gambar 3. 5 ERD (Entity Relation Diagram) Reservasi Camp atau Homestay

3.3.6.2 Desain Database

Dalam pembuatan sistem ini menggunakan sebuah database dengan nama “homestay” yang terdiri dari 4 tabel, yaitu :

1). Tabel Pengguna

Tabel 3. 1 Tabel Pengguna

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_pengguna	Int	5	Primary key (auto increment)
2	Nama_lengkap	Varchar	100	
3	Email	Varchar	50	
4	Password	Varchar	50	
5	Alamat	Varchar	100	
6	Nomor_hp	Char	15	

2). Tabel Penginapan

Tabel 3. 2 Tabel Penginapan

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penginapan	Int	5	Primary key (auto increment)
2	Nm_homestay	Varchar	100	
3	No_kamar	Int	5	
4	Email	Varchar	50	
5	Password	Varchar	50	
6	Alamat	Varchar	100	
7	No_hp	Char	15	
8	Foto	Varchar	50	
9	Harga	Int	10	
10	Tipe	Varchar	100	
11	Norek	Char	25	
12	Deskripsi	Varchar	100	

3). Tabel Transaksi

Tabel 3. 3 Tabel Transaksi

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_sewa	<i>Int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Id_pengguna	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
3	Id_penginapan	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
4	Ttl_harga	<i>Int</i>	10	
5	Tgl_check_in	<i>Date</i>		
6	Tgl_check_out	<i>Date</i>		
7	Status_sewa	<i>Varchar</i>	50	

4). Tabel Pembayaran

Tabel 3. 4 Tabel Pembayaran

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_pembayaran	<i>Int</i>	5	<i>Primary key</i>
2	Id_sewa	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
3	Id_pengguna	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
4	Id_penginapan	<i>Int</i>	5	<i>Foreign Key</i>
5	Ttl_bayar	<i>Int</i>	10	

BAB IV

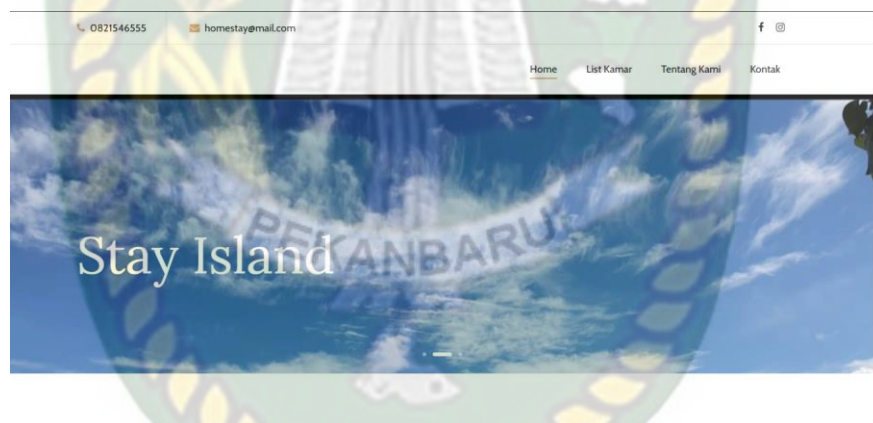
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan membahas *Interface* dari seluruh aplikasi Perancangan Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile.

4.1.1 Tampilan Menu *Home* Pengguna

Gambar dari tampilan menu *home* pengguna dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4. 1 Tampilan Menu Home

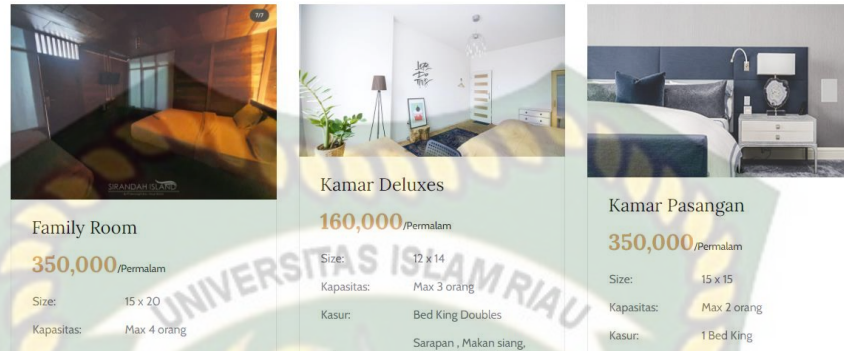
Tampilan menu *home* merupakan tampilan awal ketika memasuki website. Pada tampilan menu *home* ini terdapat 4 pilihan menu.

4.1.2 Tampilan Menu List Kamar

Tampilan menu list kama dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.

Our Rooms

Home > Rooms

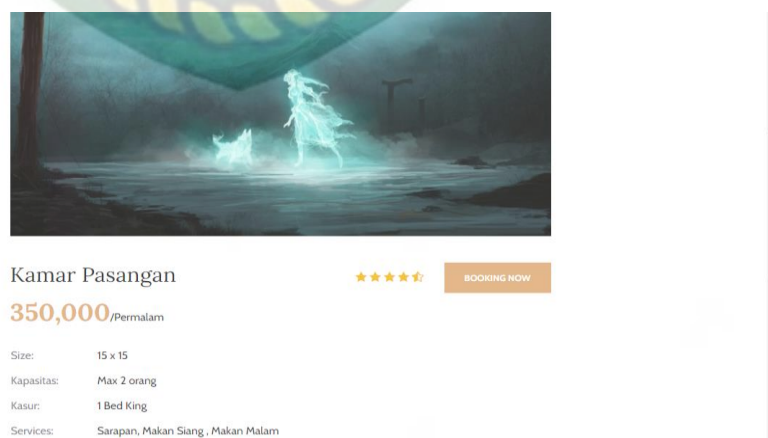


Gambar 4. 2 Tampilan Menu List Kamar

Tampilan menu list kamar, pengguna dapat melihat berbagai jenis kamar. Dimenu ini pengguna dapat memilih jenis kamar yang pengguna inginkan, lalu setelah pengguna menekan detail kamar yang diinginkan, pengguna dapat melihat detail dari kamar yang dipilih.

4.1.2.1 Tampilan Detail Kamar

Setelah memilih kamar apa yang pengguna inginkan, tampilan akan berpindah ke tampilan seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. 3 Tampilan Detail Kamar

Jika pengguna ingin memesan kamar untuk reservasi, pengguna dapat mengklik tombol *booking now*. Tampilan Tombol *booking* dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4. 4 Tombol Booking

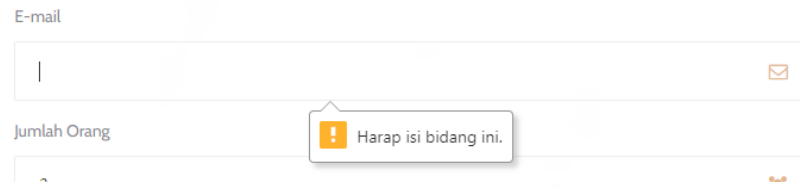
Ketika pengguna mengklik *booking now*, menu akan berpindah pada form *booking*.

4.1.2.2 Tampilan *Form Booking*

Tampilan form *booking* dapat dilihat seperti pada gambar 4.5 berikut.

Gambar 4. 5 Tampilan Form Booking

Pada gambar 4.5 bisa dilihat pengguna harus menginputkan data untuk reservasi kamar. Apabila ada data yang belum diisi, maka akan muncul tulisan “Harap isi bidang ini” yang dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.



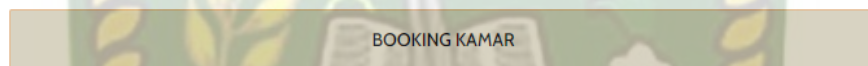
E-mail

Jumlah Orang

Harap isi bidang ini.

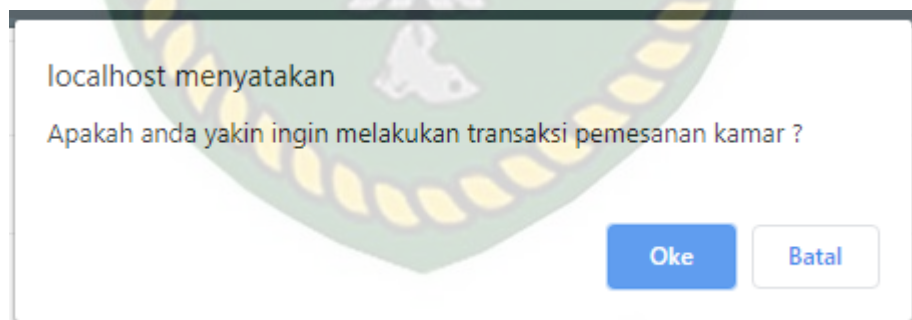
Gambar 4. 6 Tampilan Error input data booking

Apabila data pada *form booking* telah diisi semua, pengguna mengklik tombol *booking* kamar. Tampilan Tombol *booking* kamar dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut.



Gambar 4. 7 Tombol booking kamar

Dan ketika pengguna melakukan *booking* kamar, akan muncul panel pemesanan kamar. Panel pemesanan kamar dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut.

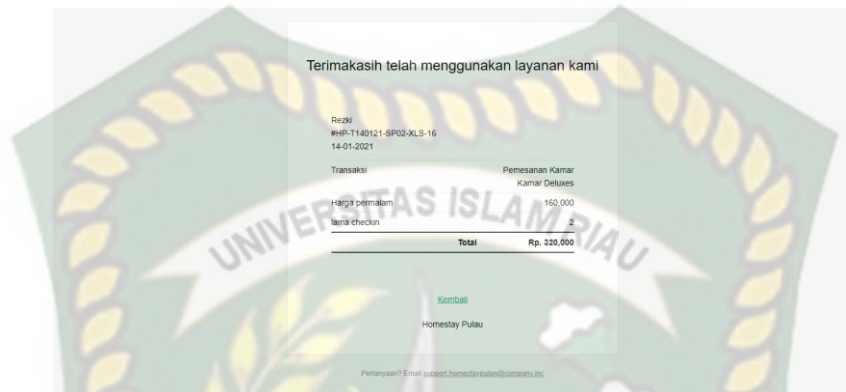


Gambar 4. 8 Panel Pemesanan Kamar.

Panel pemesanan kamar memberikan pertanyaan apakah pengguna benar benar yakin ingin melakukan transaksi pemesanan kamar, pengguna dapat menekan tombol batal untuk membatalkan pemesanan atau tombol oke untuk melanjutkan transaksi dan menuju pada tampilan struk transaksi.

4.1.2.3 Tampilan Struk Transaksi

Tampilan struk transaksi kamar dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.

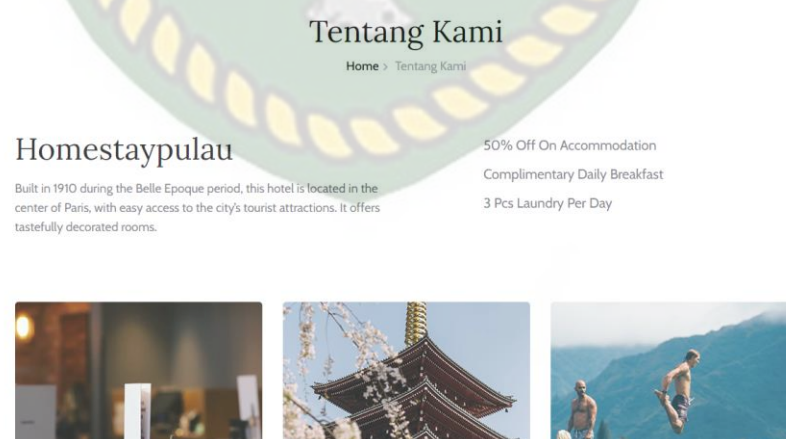


Gambar 4. 9 Tampilan Struk Transaksi

Pada gambar 4.9 diatas, pengguna bisa mencetak struk transaksi *booking* kamar sebagai bukti bahwa telah melakukan reservasi.

4.1.3 Tampilan Menu Tentang Kami

Tampilan menu tentang kami dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut.



Gambar 4. 10 Tampilan Menu Tentang Kami

Pada gambar 4.10 diatas, pengguna dapat melihat profil dari *camp* dan *homestay*.

4.1.4 Tampilan Menu Kontak

Tampilan menu kontak dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut.

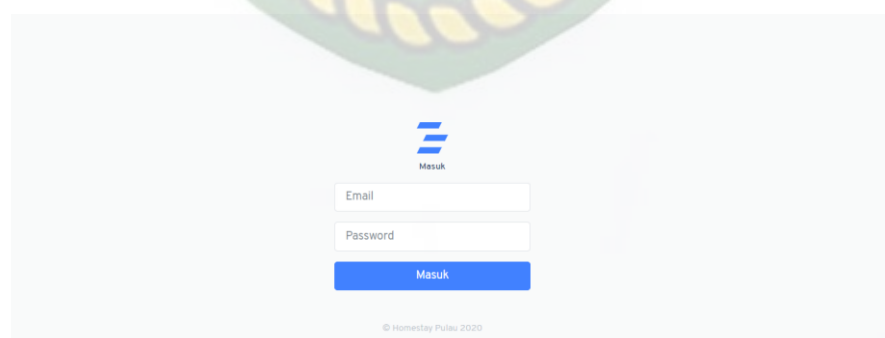


Gambar 4. 11 Tampilan Menu Kontak

Pada gambar 4.11 pengguna dapat melihat informasi kontak *camp* dan *homestay*. Terdapat alamat, nomor handphone dan email yang bisa dihubungi untuk mengetahui informasi atau detail pemesanan lebih lanjut.

4.1.5 Tampilan Login Admin

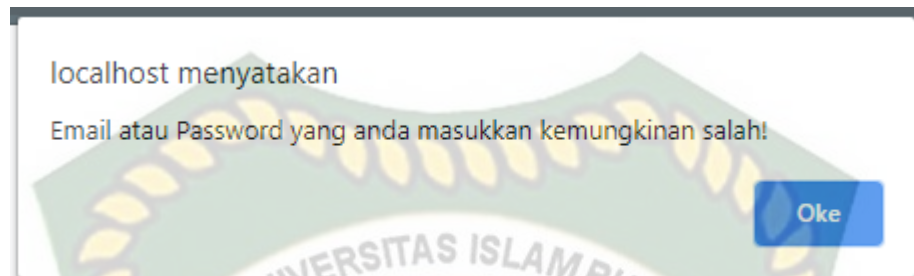
Tampilan login admin dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut.



Gambar 4. 12 Tampilan Login Admin

Untuk login sebagai harus menginputkan email dan *password*. Kemudian akan dilakukan validasi terhadap data login. Apabila data login tidak sesuai

dengan data pengguna aplikasi, maka tidak bisa login ke tahap selanjutnya dan akan ada peringatan seperti pada gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Tampilan login admin gagal

4.1.6 Tampilan Menu Data Pemesanan

Tampilan menu data pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut.

#	Kode Transaksi	Nama Pelanggan	Tgl Checkin	Kode Kamar	Status Pesanan	Status Pembayaran	Action
1	HP-T140121-SPO2-XLS-16	Rezki	14-01-2021	SPO2-XLS	Success	Belum selesai	...
2	HP-T171220-SPO2-XLS-16	esdesid	17-12-2020	SPO2-XLS	Success	Belum selesai	...
3	HP-T141220-SPO3-XLS-15	aqweqww	16-12-2020	SPO3-XLS	Checkin	Selesai	...

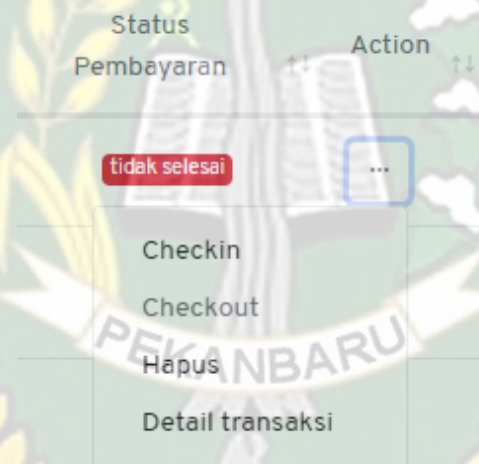
Gambar 4. 14 Tampilan menu data pemesanan

Pada gambar 4.14 terdapat daftar pelanggan yang telah melakukan *booking*, *checkin*, *checkout* serta status pembayaran. Pada tampilan ini admin bisa melakukan penambahan pesanan dengan mengklik tombol tambah pesanan seperti gambar 4.15 berikut.

Tambah pesanan

Gambar 4. 15 Tombol Tambah Pesanan

Saat pengguna mengklik tombol tambah pesanan, tampilan akan berubah menjadi form pilih data pemesanan. Selain itu *admin* dapat melakukan beberapa *action* seperti gambar 4.16 berikut.

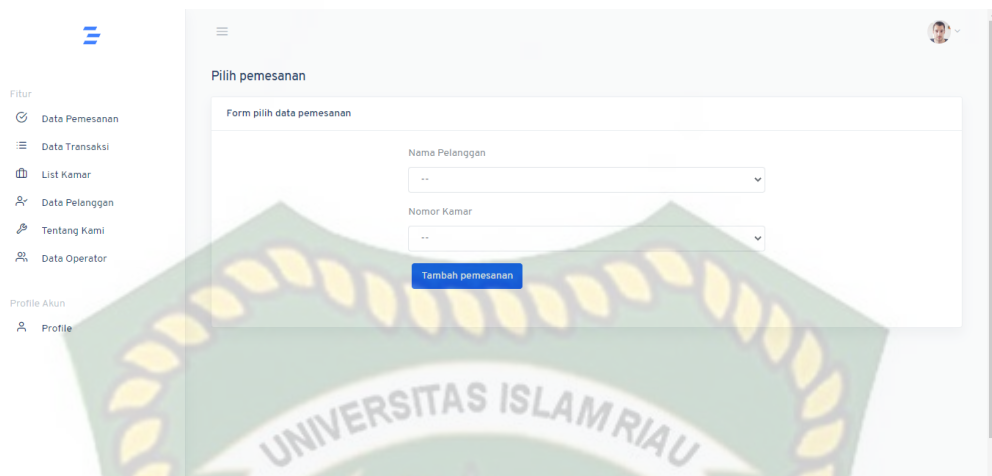


Gambar 4. 16 Tampilan pilihan action

Pada gambar 4.16 *admin* dapat melakukan *checkin*, *checkout*, hapus dan melihat detail transaksi.

4.1.6.1 Tampilan Form Pilih Data Pemesanan

Tampilan form pilih data pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut.



The screenshot displays a web application interface for selecting order data. On the left, there is a sidebar menu with the following items: 'Fitur' (with a sub-menu 'Data Pemesanan'), 'Data Transaksi', 'List Kamar', 'Data Pelanggan', 'Tentang Kami', and 'Data Operator'. Below this is the 'Profile Akun' section with a 'Profile' link. The main content area is titled 'Pilih pemesanan' and contains a form titled 'Form pilih data pemesanan'. This form has two dropdown menus: 'Nama Pelanggan' and 'Nomor Kamar', both currently showing '..'. A blue button labeled 'Tambah pemesanan' is positioned below the dropdowns.

Gambar 4. 17 Tampilan form pilih data pemesanan

Untuk tambah pesanan harus menginputkan nama pelanggan dan nomor kamar. Kemudian tampilan akan berpindah pada form tambah pemesanan kamar.

4.1.6.2 Tampilan Form Tambah Pemesanan Kamar

Tampilan form pilih data pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut.



Form Tambah Pemesanan Kamar

Kode Transaksi
HP-T160121-SP02-XLS-03

Nama Pelanggan
Fiere Maulana

Kode Kamar
SP02-XLS

Nama Operator
Admin Homestay

Jumlah Orang

Tanggal Checkin - Checkout

Catatan

Tambah pemesanan kamar Reset

Gambar 4. 18 Form Tambah Pemesanan Kamar

Untuk tambah pesanan kamar harus menginputkan jumlah orang, tanggal *checkin – checkout* serta catatan.



Reset

Gambar 4. 19 Tombol Reset

Gambar 4.19 merupakan tombol reset yang berfungsi ketika mengklik tombol reset, maka data inputan akan dikosongkan.

Tambah pemesanan kamar

Gambar 4. 20 Tombol Tambah Pemesanan Kamar

Gambar 4.20 merupakan tombol tambah pemesanan kamar yang ketika di klik, tampilan akan berubah menjadi tampilan form konfirmasi pesanan.

4.1.6.3 Tampilan Form Konfirmasi Pesanan

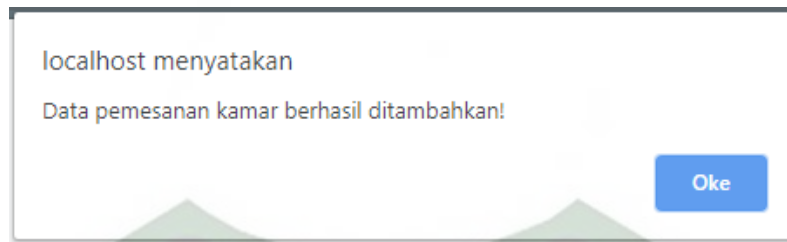
Tampilan form konfirmasi pesanan dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut.

Kode Kamar	NP-001
Name Operator	Admin Homestay
Jumlah Orang	3
Tanggal Checkin - Checkout	01/14/2021 - 01/16/2021
Total Biaya	700,000
Catatan	Kamar Kamar

Konfirmasi pemesanan kamar

Gambar 4. 21 Tampilan form konfirmasi pesanan

Dari gambar 4.21 dapat dilihat data pemesanan pelanggan untuk dilakukan pengecekan data sebelum mengkonfirmasi pemesanan kamar. Jika sudah benar, *admin* mengklik tombol konfirmasi pemesanan kamar. Kemudian muncul panel seperti gambar 4.22 berikut.

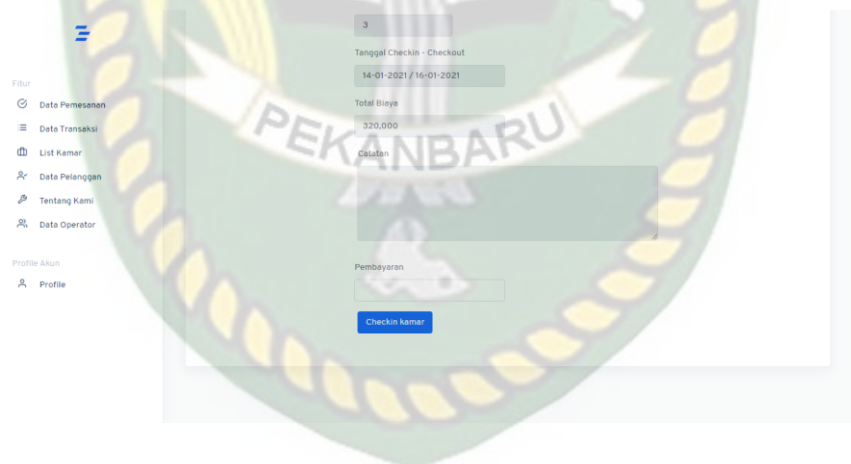


Gambar 4. 22 Panel Data Pemesanan Berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.14.

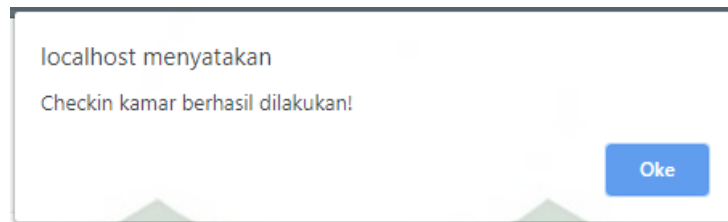
4.1.6.4 Tampilan *Checkin*

Tampilan *checkin* dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut.



Gambar 4. 23 Tampilan *Checkin*

pada gambar 4.23 dapat diinputkan pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Kemudian *admin* mengklik *checkin* kamar dan akan muncul panel seperti gambar 4.24.

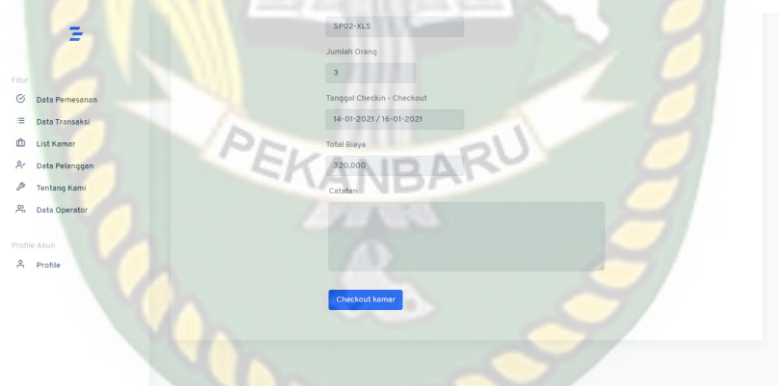


Gambar 4. 24 Tampilan panel checkin berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.14.

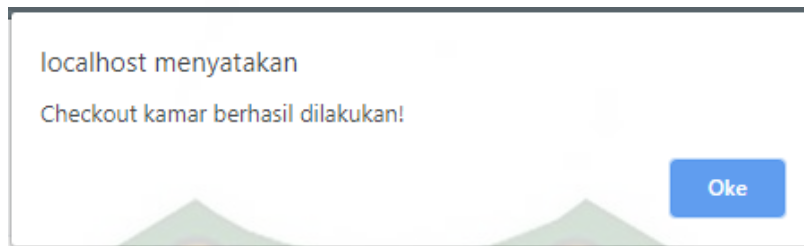
4.1.6.5 Tampilan *Checkout*

Tampilan *checkin* dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut.



Gambar 4. 25 Tampilan *Checkout*

pada gambar 4.25 saat *admin* mengklik *checkout* kamar dan akan muncul panel seperti gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Panel checkout berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.14.

4.1.7 Tampilan Menu Data Transaksi

Tampilan menu data transaksi dapat dilihat pada gambar 4.27 berikut.

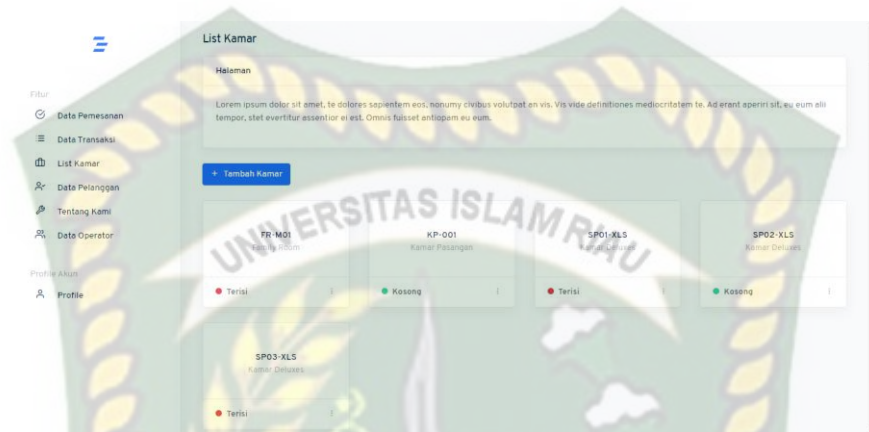
#	Kode Transaksi	Nama Pelanggan	Tgl Checkin	Kode Kamar	Status Pesanan	Status Pembayaran	Action
1	HP-T140121-KP-001-16	Rezki	14-01-2021	KP-001	Checkout	Salah	...
2	HP-T140121-SP02-XLS-16	Rezki	14-01-2021	SP02-XLS	Checkout	Salah	...
3	HP-T141220-SP03-XLS-15	aqweqew	16-12-2020	SP03-XLS	Checkout	Salah	...
4	HP-T141220-FR-M01-15	Nema Pelanggan	14-12-2020	FR-M01	Checkin	Salah	...

Gambar 4. 27 tampilan menu data transaksi

Pada gambar 4.27 terdapat daftar pelanggan yang telah melakukan *checkin*, *checkout* serta status pembayaran. Pada tampilan ini admin bisa melakukan penambahan pesanan dengan mengklik tombol tambah pesanan seperti gambar 4.15 diatas.

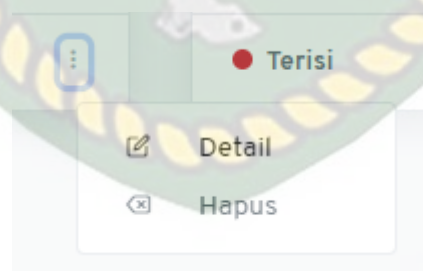
4.1.8 Tampilan Menu List Kamar

Tampilan menu list kamar dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut



Gambar 4. 28 Tampilan menu list kamar

Pada gambar 4.27 terdapat daftar jenis kamar dan jumlah kamar yang ada. Pada tampilan ini admin bisa melihat kamar yang kosong ataupun kamar yang terisi serta bisa melihat detail kamar atau menghapus kamar seperti gambar 4.29 berikut.



Gambar 4. 29 Tampilan pilihan detail atau hapus kamar

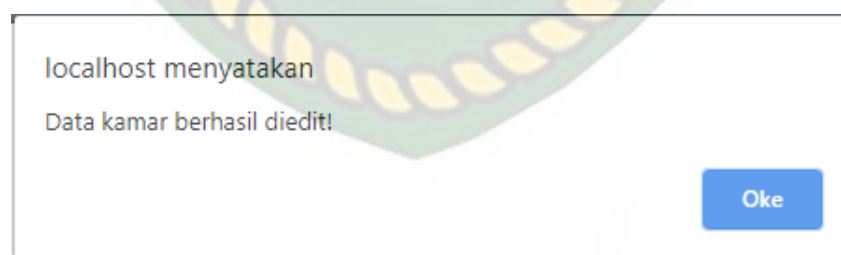
Ketika admin memilih untuk mengklik pilihan detail kamar maka tampilan akan menjadi form detail kamar.

4.1.8.1 Tampilan Form Detail Kamar

Tampilan menu form detail kamar dapat dilihat pada gambar 4.30 berikut.

Gambar 4. 30 Tampilan form detail kamar

Pada gambar 4.30 dapat dilihat admin bisa mengubah detail kamar, dengan langsung mengarahkan kursor pada *field* yang ingin diubah. Setelah mengubah data admin mengklik tombol edit kamar, maka akan muncul panel seperti gambar 4.31 berikut.



Gambar 4. 31 Tampilan panel edit data kamar berhasil

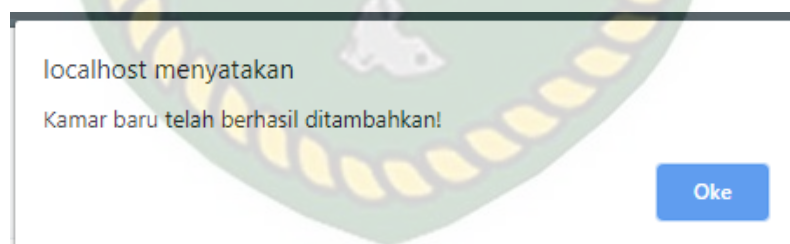
Ketika mengklik tombol, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.28.

4.1.8.2 Tampilan Tambah Kamar

Tampilan menu form detail kamar dapat dilihat pada gambar 4.32 berikut.

Gambar 4. 32 Tampilan form tambah kamar

Pada gambar 4.32 dapat dilihat untuk menambah kamar *admin* harus menginputkan beberapa data. Kemudian admin mengklik tombol tambah kamar, maka akan muncul panel seperti gambar 4.33 berikut

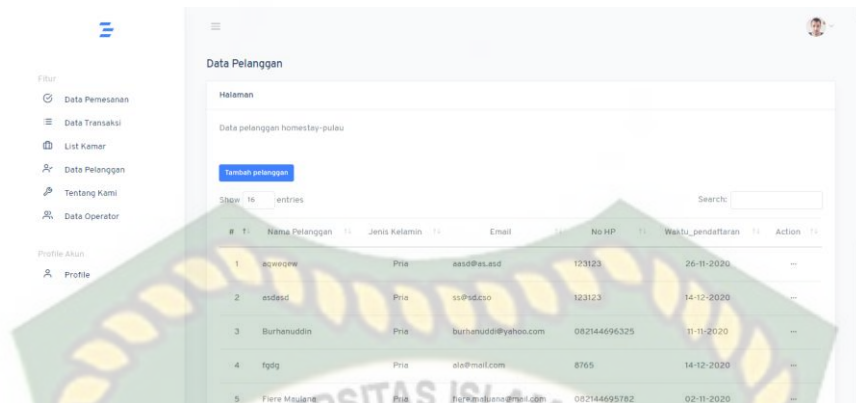


Gambar 4. 33 Panel Tambah Kamar baru berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.28.

4.1.9 Tampilan Menu Data Pelanggan

Tampilan menu data pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.34 berikut.



Gambar 4. 34 Tampilan menu data pelanggan

Pada gambar 4.34 terdapat daftar nama pelanggan, jenis kelamin, email, no.HP pelanggan. Serta *admin* bisa menambah data pelanggan dengan mengklik tombol seperti pada gambar 4.35

Tambah pelanggan

Gambar 4. 35 Tombol tambah pelanggan

Pada saat *admin* mengklik tombol seperti gambar 4.35 diatas, maka tampilan akan berubah seperti pada gambar 4.36 berikut.

Form Tambah Pelanggan

Nama Lengkap

Jenis Kelamin

E-mail

No HP

Kota Asal

Tambah pelanggan Reset

Gambar 4. 36 Tampilan form tambah pelanggan

Pada gambar 4.36 dapat dilihat untuk menambah data pelanggan *admin* harus menginputkan beberapa data. Kemudian admin mengklik tombol, maka akan muncul panel seperti gambar 4.37 berikut.

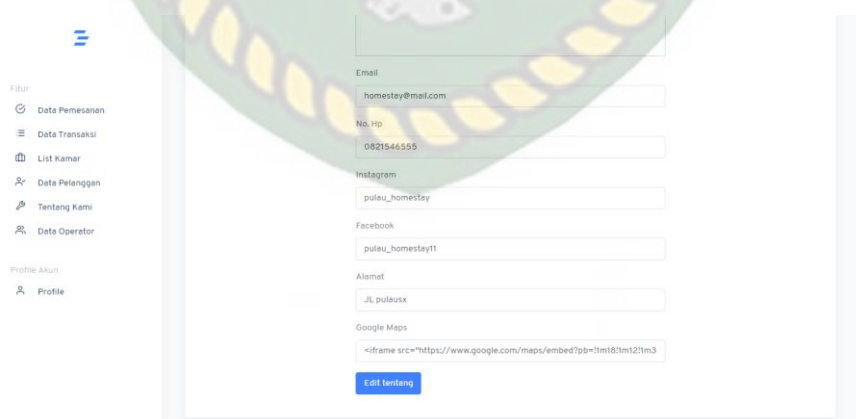


Gambar 4. 37 Tampilan panel tambah pelanggan baru berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.34.

4.1.10 Tampilan Menu Tentang Kami *Admin*

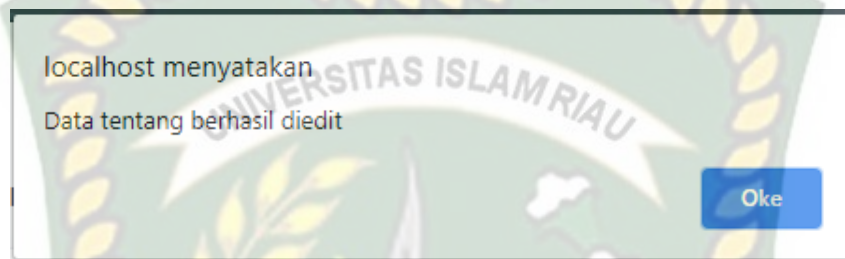
Tampilan menu tentang kami bagian *admin* dapat dilihat pada gambar 4.35 berikut.



Gambar 4. 38 Tampilan menu tentang kami bagian admin

Pada gambar 4.38 admin dapat mengubah deskripsi pada menu pilihan

tentang kami tampilan pengguna. *Admin* dapat mengubah judul, sejarah, akomodasi email dan data kontak lainnya. Setelah mengubah data tentang, kemudian mengklik tombol edit tentang, maka akan muncul panel seperti gambar 4.39 berikut.

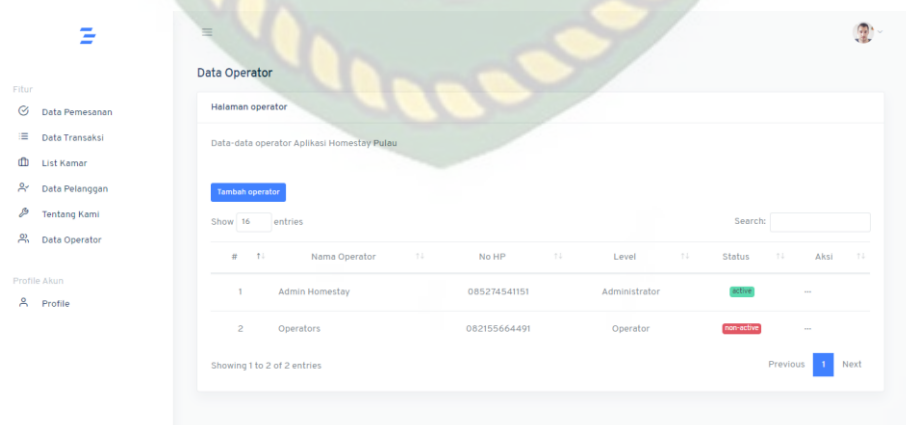


Gambar 4. 39 Tampilan panel edit data tentang berhasil

Ketika mengklik tombol oke, maka tampilan akan kembali lagi seperti gambar 4.38.

4.1.11 Tampilan Menu Data Operator (*Admin*)

Tampilan menu data operator (*Admin*) dapat dilihat pada gambar 4.40 berikut



Gambar 4. 40 Tampilan menu data operator

Admin dapat menambahkan operator baru untuk aplikasi dengan mengklik

tombol tambah operator seperti pada gambar 4.41 berikut

Tambah operator

Gambar 4. 41 Tombol tambah operator

Pada saat admin mengklik tombol pada gambar 4.41, maka tampilan akan berubah menjadi seperti pada gambar 4.43 berikut

The screenshot shows a web application interface with a sidebar menu on the left and a main form area. The sidebar menu includes options like 'Data Pemesanan', 'Data Transaksi', 'List Kamar', 'Data Pelanggan', 'Tentang Kami', 'Data Operator', 'Profil Akun', and 'Profile'. The main form area is titled 'Tambah operator' and contains the following fields:

- Email: homestay@mail.com
- Password: [Redacted]
- Jenis Kelamin: -- Pilih --
- Tanggal Lahir: hh/bb/yyyy
- No HP: [Redacted]
- Alamat: [Redacted]
- Level Operator: -- Pilih --
- Status Operator: -- Pilih --

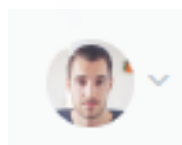
 At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tambah Kamar' (blue) and 'Reset' (yellow).

Gambar 4. 42 Tampilan Form tambah operator

Tampilan form tambah operator merupakan form masukan untuk menambahkan admin pada aplikasi. Form ini harus memasukkan data dari admin baru.

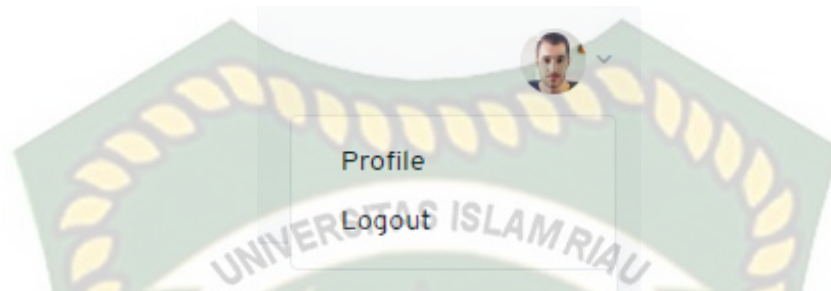
4.1.12 Tampilan Menu Profile

Tampilan menu profile dapat dilihat pada gambar 4.43 berikut.



Gambar 4. 43 Icon Menu Profile

Pada gambar 4.43 terdapat icon foto dari admin, jika mengklik icon tersebut tampilan icon akan menjadi seperti pada gambar 4.44 berikut.



Gambar 4. 44 Tampilan pilihan pada icon profile

Pada gambar 4.44 dapat dilihat terdapat 2 pilihan. Jika admin memilih profile maka akan muncul tampilan form profile, dan jika admin memilih logout maka akan muncul panel.

4.1.12.1 Form Profile

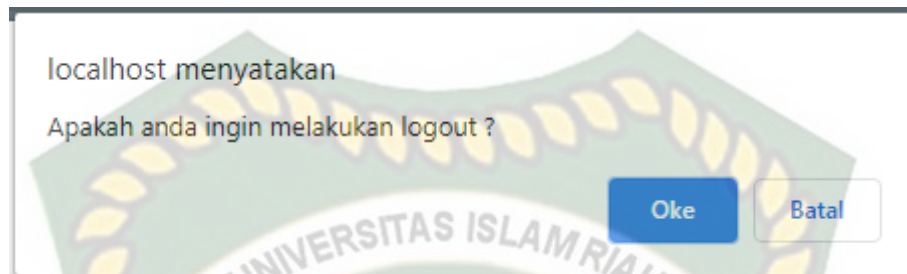
Tampilan form profile dapat dilihat pada gambar 4.45 berikut

Gambar 4. 45 Tampilan form profile

Pada gambar 4.45 admin dapat melakukan edit profil serta username dan password admin.

4.1.12.2 Logout

Tampilan panel *logout* dapat dilihat pada gambar 4.46 berikut



Gambar 4. 46 Tampilan Panel *Logout*

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini akan membahas hasil pengujian dari aplikasi Perancangan Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile, yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang sudah dibuat. Pengujian yang telah dilakukan penulis meliputi pengujian blackbox dan pengujian end *user*. Selain dari pengujian tersebut, peneliti juga menerapkan pada aplikasi tersebut bahwa *user* tidak diharuskan melakukan pemesanan *camp* dan *homestay*, dikarenakan sistem ini hanya digunakan untuk pemesanan sekali pakai, dan untuk menghindari terjadinya *spamming* pemesanan *camp* dan *homestay* maka peneliti menerapkan pengecekan *IP Address* setiap transaksi yang dilakukan oleh *user*. Setiap *user* yang akan melakukan pemesanan, hanya diizinkan 2 kali dalam satu hari.

4.2.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* terhadap aplikasi Perancangan Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile dilakukan dengan tujuan untuk

menguji setiap fungsi menu dan tombol yang ada apakah berjalan dengan baik atau tidak, serta untuk mengetahui apakah tombol yang dibuat sudah menghasilkan *output* sesuai yang diinginkan. Pengujian *black box* terhadap aplikasi Perancangan Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengujian *Black Box* Tampilan Pengguna

Menu utama merupakan halaman pertama yang muncul pada Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile. Hasil pengujian dari halaman menu utama dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4. 1 Pengujian *Black Box* Tampilan Pengguna

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Menu Home Pelanggan	Klik link website	Ketika link website di klik maka aplikasi akan langsung terbuka ke menu home.	Berhasil
2	Menu List Kamar Pelanggan	Klik menu list kamar	Ketika klik menu list kamar maka tampilan akan beralih ke menu list kamar.	Berhasil

3	Detail Kamar	Klik detail kamar	Ketika klik detail kamar maka tampilan akan beralih ke tampilan detail kamar.	Berhasil
4	Tombol <i>Booking</i>	Menekan tombol <i>booking now</i>	Ketika tombol <i>booking now</i> ditekan tampilan akan beralih ke form <i>booking</i>	Berhasil
5	Tombol <i>booking kamar</i>	Menekan Tombol <i>booking kamar</i>	Ketika pengguna menekan Tombol <i>booking kamar</i> maka panel konfirmasi transaksi akan muncul	
6	Menu tentang kami	Klik menu tentang kami	Ketika klik menu tentang kami maka tampilan akan beralih ke menu tentang kami.	Berhasil
7	Menu kontak	Klik menu kontak	Ketika klik menu kontak maka tampilan akan beralih ke menu kontak.	Berhasil

2. Pengujian *Black Box* Tampilan *Admin*

Login merupakan halaman pertama yang muncul pada Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile. Hasil pengujian dari halaman menu utama dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4. 2 Pengujian *Black Box Admin*

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Tampilan awal <i>admin</i>	Klik link website	Ketika link website di klik maka aplikasi akan langsung terbuka ke tampilan login <i>admin</i> .	Berhasil
2	Menu login <i>admin</i>	Login dengan email dan password yang benar	<i>Admin</i> melakukan login dengan username dan password yang benar	Berhasil
3	Menu login <i>admin</i>	Login dengan password salah	<i>Admin</i> melakukan login tapi dengan password yang salah maka akan keluar peringatan	Berhasil

4	Menu Data Pemesanan	Menerima pesanan reservasi, <i>checkin</i> , <i>checkout</i>	Jika <i>Admin</i> menerima pesanan masuk, maka akan masuk pada list data pemesanan, melakukan, <i>checkin</i> , serta <i>checkout</i> .	Berhasil
5	Tombol Tambah Pesanan	Menambah pesanan	<i>Admin</i> menambah data pemesanan dari pelanggan yang melakukan reservasi di tempat.	Berhasil
6	Menu Data Pemesanan	Memilih salah satu action <i>checkin</i> , <i>checkout</i> atau <i>detail</i>	Jika <i>admin</i> akan melakukan <i>checkin</i> , <i>checkout</i> dan <i>detail</i> tampilan beralih ke form.	Berhasil
7	Menu Data Transaksi	Klik menu data transaksi	Jika <i>admin</i> akan melakukan <i>checkin</i> dan <i>checkout</i> .	Berhasil
8	Tombol Reset	Klik tombol Reset	Data pada form akan dikosongkan	Berhasil
9	Tombol Tambah pemesanan kamar	Klik tombol Tambah pemesanan	tampilan akan berubah menjadi tampilan form konfirmasi pesanan.	Berhasil

		kamar		
10	Menu List Kamar	Klik menu list kamar	Tampilan akan beralih ke tampilan menu list kamar	Berhasil
11	Menu List Kamar	Klik detail kamar	Tampilan akan beralih ke form detail kamar	Berhasil
12	Menu List Kamar	Klik Hapus	Kamar yang dipilih akan terhapus	Berhasil
13	Tombol Tambah Kamar	Klik tombol tambah kamar	Tampilan akan beralih ke form tambah kamar	Berhasil
14	Menu Data Pelanggan	Klik menu data pelanggan	Tampilan akan beralih ke tampilan menu data pelanggan	Berhasil
15	Tombol Tambah Pelanggan	Klik tombol tambah pelanggan	Tampilan akan beralih ke tampilan form tambah pelanggan	Berhasil
16	Menu Tentang kami	Klik menu tentang kami	Tampilan akan beralih ke tampilan menu tentang kami, dimana admin dapat mengubah deskripsi.	Berhasil
17	Menu Data Operator	Klik menu data operator	Tampilan akan beralih ke tampilan menu data operator	Berhasil

18	Tombol Tambah Operator	Klik tombol tambah operator	Tampilan akan beralih ke tampilan form tambah operator	Berhasil
19	Menu Profile	Klik menu profile	Tampilan akan beralih ke tampilan menu profile	Berhasil
20	Icon Profil	Klik icon profil	Terdapat pilihan untuk menu edit profile atau logout	Berhasil
21	Tombol Profile	Klik tombol profile	Tampilan akan beralih ke tampilan form edit profile	Berhasil
22	Tombol Logout	Klik tombol logout	menu akan beralih ke menu login.	Berhasil

4.3 Pengujian Beta (*End User*)

Pengujian beta tester dilakukan dengan memberikan kendali penuh terhadap *user tester* untuk Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile, setelah dilakukan pengujian beta terhadap Perancangan Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay*, maka didapatkan beberapa saran dan kritik. Data hasil pengujian dari user tester dapat dilihat pada table 4.3 berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Beta (*End User*)

Skenario	Penguji	Nilai	Saran
Interface	Elvino Saputra	B	Sangat mempermudah
	Tamrin	B	Sangat mempermudah
	Fery irawan	B	Sangat membantu untuk mencari tempat champ dan homestay
	Firzan alqadri	B	Mempermudah sekali untuk mencari tempat cham di tempat tersebut
	Shandy nofer	B	Sangat membantu tanpa perlu ke tempat tersebut
	Fiki Gunanda	B	Membantu sekali
	Nadia loka	B	Membantu sekali untuk mencari tempat champ dan homestay tanpa perlu ke tempat tersebut
	Rara Agustina	B	Sangat membatu
	Shinta ramadani	B	Membantu sekali untuk mencari champbdan homestay tanpa perlu ke tempat tersebut
	Firmansyah Eka putra	B	Sangat membantu

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada 10 orang dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna Aplikasi Reservasi *Camp* dan *Homestay* Berbasis Web Mobile. Hasil implementasi dengan

memberikan kuisioner kepada 10 orang Skala *likert* adalah metode perhitungan yang digunakan untuk keperluan rise tatas jawaban setuju atau tidaknya seseorang responden terhadap suatu pertanyaan. Untuk menghitung skor maksimum tiap jawaban, dengan mengalihkan skor dengan jumlah keseluruhan responden, yaitu skor dikali 10 responden. Nilai skor maksimum dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Skor Maksimum

Jawaban	Skor	Skor Maksimum (Skor * Jumlah Responden)
Sangat Baik	4	40
Baik	3	30
Kurang Baik	2	20
Tidak Baik	1	10

Setelah itu dapat dicari presentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{TS}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Dimana:

Y = Nilai persentase

TS = Total skor responden = \sum skor x responden

Skor ideal = skor x jumlah responden = $4 \times 10 = 40$

Kriteria skor untuk presentase dapat dilihat pada Tabel 4.5

Tabel 4. 5 Kriteria Skor

Kategori	Kategori
76%-100%	Sangat baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Kurang baik
0%-25%	Tidak baik

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya. Kuesioner ini telah diujikan kepada 10 orang responden.

1. Pertanyaan pertama

Apakah informasi yang disediakan aplikasi mudah dimengerti?

Hasil kuesioner pertanyaan pertama dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
1	Sangat baik	4	6	24	$(36:40) \times 100 = 90\%$
	Baik	3	4	12	
	Kurang baik	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah			10	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan pertama, dapat disimpulkan sebanyak 90% responden menyatakan bahwa informasi yang disediakan aplikasi mudah dimengerti dengan sangat baik.

2. Pertanyaan kedua

Apakah penggunaan menu dan fitur mudah digunakan ?

Hasil kuesioner pertanyaan kedua dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
2	Sangat baik	4	6	24	$(36:40) \times 100 = 90\%$
	Baik	3	4	12	
	Kurang baik	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		10	36	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan kedua, dapat disimpulkan sebanyak 90% responden menyatakan bahwa penggunaan menu dan fitur mudah digunakan dengan sangat baik.

3. Apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah dikenali ?

Hasil kuesioner pertanyaan ketiga dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
3	Sangat baik	4	6	24	$(36:40) \times 100 = 90\%$
	Baik	3	4	12	
	Kurang baik	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		10	36	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan ketiga, dapat disimpulkan sebanyak 90% responden menyatakan tampilan menu dalam aplikasi mudah dikenali dengan sangat baik.

4. Apakah aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna ?

Hasil kuesioner pertanyaan keempat dapat dilihat pada Tabel 4.10

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
4	Sangat baik	4	7	28	$(37:40) \times 100 = 92,5\%$
	Baik	3	3	9	
	Kurang baik	2	0	0	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		10	37	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan keempat, dapat disimpulkan sebanyak 92.5% responden menyatakan aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna dengan sangat baik.

5. Seberapa inginkah merekomendasikan aplikasi ke orang sekitar anda ?

Hasil kuesioner pertanyaan kelima dapat dilihat pada Tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keenam

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase (%)
5	Sangat baik	4	4	16	$(33:40) \times 100 = 82,5\%$
	Baik	3	5	15	
	Kurang baik	2	1	2	
	Tidak baik	1	0	0	
	Jumlah		10	33	

Berdasarkan nilai persentase dari pertanyaan kelima, dapat disimpulkan sebanyak 92.5% responden menyatakan aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna dengan sangat baik.

Hasil dari setiap pertanyaan dilakukan perhitungan rata-rata secara keseluruhan. Kemudian akan dibandingkan dengan Tabel 4.6 untuk diambil kesimpulan. Perhitungan secara keseluruhan pengolahan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Pengolahan Skala

No Pertanyaan	Nilai Persentase	Keterangan
1	90%	Sangat baik
2	90%	Sangat baik
3	90%	Sangat baik
4	92,5%	Sangat baik

5	82,5%	Sangat baik
Total Persentase	$90\% + 90\% + 90\% + 92,5\% + 82,5\% = 530\%$	Baik
Rata-rata	$445\% / 6 = 74,16\%$	



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Reservasi Camp* dan *Homestay* berbasis Web Mobile” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyajikan layanan *reservasi camp* dan *homestay* pada pulau pasumpahan dan siranda secara online.
2. Pelanggan dapat melakukan *booking camp* dan *homestay* melalui aplikasi secara langsung.
3. Aplikasi ini menggunakan Web Service agar memudahkan Admin untuk mengelola database.

5.2 Saran

Berdasarkan evaluasi terhadap proses dan hasil dari aplikasi yang dibuat ini, maka saran-saran untuk pengembang adalah belum tersedia nya fitur *E-Money* untuk melakukan pembayaran secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung
- Abdurahman, Muhdar, 2016, *Indonesian Journal on Networking and Security, Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Web Mobile Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara*, Vol 5
- Gat, 2016, *Citee Journal, Pengembangan Sistem Reservasi Hotel Berbasis Mobile dengan Framework JQuery Mobile*, Vol 3
- Idria, Maita., dkk, 2017, *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Sistem Informasi Reservasi Online Pada Guest House UIN SUSKA Riau Berbasis Web*, Vol 3
- Ilham, Muhamad, Aldair., 2018, *Pembuatan Aplikasi Reservasi Homestay menggunakan Algoritma K-Means berbasis Android*, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta
- Indriasari, Th Devi., Thomas, Adi., and Purnomo Sidhi., 2011, *semnasIF, Sistem Pencarian Orang Hilang Berbasis Mobile Web*, Vol 12
- Isnianti, Strary., dkk, 2016, *Perancangan Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Pondok Anggun Yogyakarta Berbasis Android*, Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta
- Muslihudin, Muhamad., and Anggun Larasati., 2014, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), Perancangan Sistem Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Di Stmik Pringsewu Menggunakan Php Dan Mysql*, Vol 3
- Setia, Jevri, Nugroho., dkk, 2014, *Jurnal Sistem Informasi, Aplikasi Web Reservasi dan Penjualan untuk Restoran*, Vol 9

Sri Hartati, Putri Pertiwi. 2014, Jurnal TAM (Technology Acceptance Model),
*Pemanfaatan Electronic Government Dalam Pemberdayaan Pemerintah &
Potensi Desa Berbasis Web Pada Desa Bogorejo, Vol 3*

Ver, Ryan, Berkmoes., 2010, Lonely Planet Indonesia, Murray Media, North
Miami Beach, FL, U.S.A



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau