

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* BERBASIS WEB DI KOTA DAN KABUPATEN JAYAPURA

Irjayanto¹⁾
irjayanto_88@gmail.com

Yulius Palumpun²⁾
n2.ardelia@gmail.com

^{1,2)} Program Studi Sistem Informasi,
Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura

Abstraksi - *Homestay* merupakan salah satu bentuk penginapan yang populer pada saat ini, selain karena biayanya cukup murah namun juga cukup layak dijadikan sebagai tempat tinggal sementara. Namun saat ini, di Kota dan Kabupaten Jayapura, untuk mendapatkan informasi terkait *homestay*, pengunjung masih kesulitan mendapatkan *homestay*, karena untuk mencari informasi yang dibutuhkan, masih dilakukan secara konvensional, yaitu mendapatkan informasi dari masyarakat di sekitar *homestay*. Cara ini cukup menyulitkan para pencari tepat penginapan sementara, terutama bagi pengunjung yang baru berkunjung ke Kota atau Kabupaten Jayapura. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem untuk membantu pengunjung di Kota dan Kabupaten Jayapura dalam mencari informasi penginapan *homestay*. Sistem ini di bangun dengan menggunakan tools *UML* yang terdiri dari *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP 7* dan *Database Management System (DBMS)* menggunakan *MySQL*. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan pengunjung di Kota dan Kabupaten Jayapura dalam mencari informasi *homestay* seperti *galery homestay*, nama pemilik, alamat *homestay* melalui fitur *google maps*, harga, dan tipe *homestay* yang dibutuhkan.

Keyword: *Sistem Informasi, Pencarian, Homestay, Kota Jayapura, Kabupaten Jayapura, UML*

1. PENDAHULUAN

Homestay atau rumah tinggal sementara merupakan salah satu bentuk penginapan sementara yang populer pada saat ini bagi para pengunjung di suatu tempat yang dikunjungi. *Homestay* biasanya merupakan perumahan yang relatif sederhana dan lebih murah jika dibandingkan dengan hotel berbintang. Keberadaan *homestay* sangat mendukung dalam perkembangan dunia pariwisata, karena biasanya *homestay* memiliki tarif menginap yang lebih rendah dibandingkan dengan hotel, tetapi secara fasilitas sudah cukup layak sebagai tempat menginap sementara.

Secara khusus di Kota dan Kabupaten Jayapura dalam menyongsong Pekan Olahraga Nasional (PON) 2020 di Papua, keberadaan *homestay* ini sangat penting dalam mendukung terlaksananya PON tersebut. Karena pada saat pelaksanaan PON, akan terdapat ribuan pengunjung yang akan berdatangan di Kota dan Kabupaten Jayapura. Sedangkan ketersediaan kamar hotel tidak mencukupi untuk menampung para pengunjung selama pelaksanaan PON XX di Papua, khususnya di Kota dan Kabupaten Jayapura.

Saat ini di Kota dan Kabupaten Jayapura, untuk mendapatkan informasi terkait *homestay*, pengunjung mendapatkan informasi secara konvensional, yaitu mendapatkan informasi dari masyarakat di sekitar *homestay*. Cara ini cukup menyulitkan para pencari tepat penginapan sementara, terutama bagi pengunjung yang baru berkunjung ke Kota atau Kabupaten Jayapura.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- a. bagaimana membantu pemilik *homestay* di Kota dan Kabupaten Jayapura agar *homestay* yang dimilikinya dapat dilihat secara lebih mudah dan cepat oleh para pengunjung?
- b. bagaimana memudahkan pengunjung/wisatawan di Kota dan atau Kabupaten Jayapura agar dapat mengetahui informasi rumah tinggal sementara di Kota Jayapura dan Kabupaten Jayapura?

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi yang dapat digunakan oleh pemilik *homestay* untuk mendaftarkan *homestay* yang dimilikinya dan memudahkan masyarakat yang membutuhkan informasi penginapan di lingkup Kota dan Kabupaten Jayapura.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

Mina Sari Giban (2014) dalam skripsi Prodi Sistem Informasi FIKOM-USTJ, melakukan penelitian tentang, Sistem Informasi Penginapan Agro Mina Wisata Permata Hijau di Koya Barat, menggunakan *Visual Basic 2008* dan *Firebird*. Aplikasi mempermudah proses transaksi dalam memberikan pelayanan kepada customer.

Irianto Rembang (2015) dalam skripsi Prodi Teknik Informatika FIKOM-USTJ, melakukan penelitian tentang, Aplikasi *Mobile* Untuk Mengetahui Lokasi Rumah Kost Di Jayapura Berbasis *Android Operating System* Menggunakan *System Location Based Service*, menggunakan teknologi *Android Operating System*. Aplikasi yang dibuat untuk mengetahui rumah kost di Kota Jayapura berbasis *Smartphone* dengan teknologi *android operating* sistem dan mengimplementasikan dengan *interface* yang mudah digunakan oleh calon pengguna.

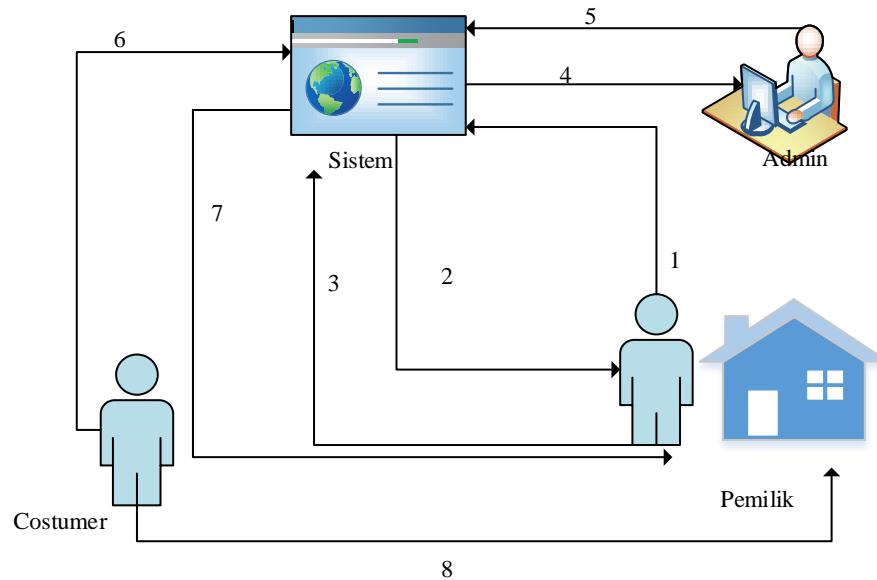
Carrine Ayu Aprilia.,dkk (2017), dalam jurnal yang berjudul Analisis Sistem Informasi Reservasi Hotel, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Xampp. Aplikasi dapat meningkatkan pelayanan terhadap sistem informasi reservasi secara otomatis atau *computerized* agar data menjadi akurat.

Joysun Agape Sianturi.,dkk (2015), dalam jurnal yang berjudul Aplikasi Sistem Informasi Pencarian dan penyewaan Rumah Kost Berbasis Web, menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Xampp. Aplikasi dapat mempermudah customer melakukan pencarian dengan berbagai filter pencarian untuk mempermudah menemukan rumah kost yang diinginkan.

Bakti Abidin.,dkk (2015), dalam jurnal yang berjudul Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web, menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Xampp. Aplikasi mempermudah mahasiswa dalam pencarian rumah kost dan pemesanan kamar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Sistem Usulan



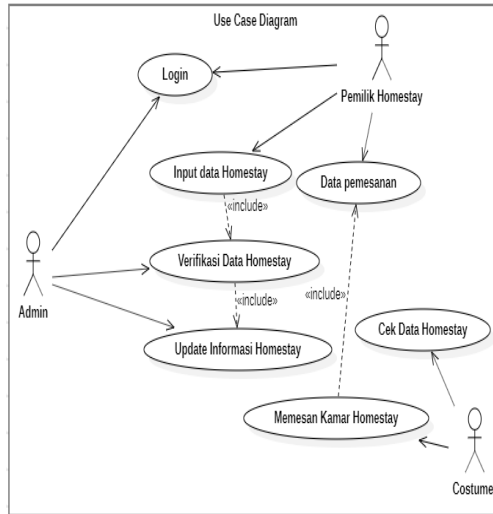
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Usulan

Keterangan Gambar:

1. Pemilik *homestay* mendaftarkan melalui sistem untuk mendapat *account*
2. Pemilik *homestay* melakukan *login* menggunakan *account* yang diperoleh saat melakukan pendaftaran.
3. Setelah melakukan login ke dalam sistem, Pemilik *homestay* menginput data *homestay* yang dimiliki ke dalam sistem.
4. Admin sistem melakukan verifikasi data *homestay* yang telah diinput oleh pemilik *homestay*.
5. Admin sistem dapat menampilkan informasi *homestay* yang ada di dalam sistem.
6. Costumer melakukan transaksi pemesanan *homestay* melalui sistem.
7. Pemilik *homestay* dapat menerima informasi pesenan costumer melalui sistem
8. Costumer menuju lokasi/alamat pemilik *homestay* untuk bertransaksi

3.1.1 Use Case Diagram

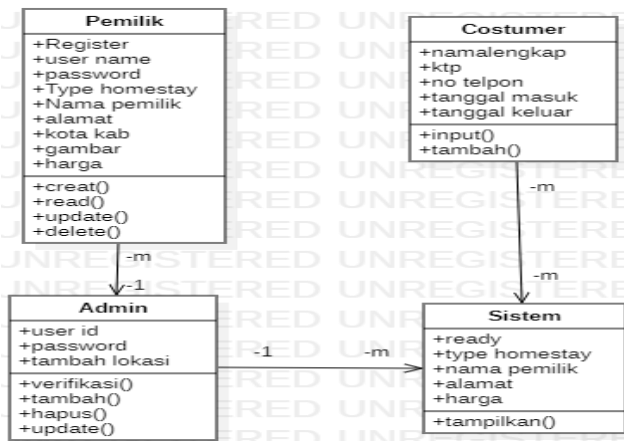
Dalam Sistem Informasi *Homestay* yang dibangun terdapat tiga *actor*, yaitu pemilik, admin dan customer. *Actor* pemilik akan menginputkan data *homestay* ke sistem. *Actor* admin akan memverifikasi data *homestay* dan menampilkan informasi kamar. *Actor* customer membuka sistem dan memesan kamar yang terdapat di dalam sistem. *Use case diagram* yang dibangun terlihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Use Case Diagram

3.1.2 Class Diagram

Class Diagram *Class Diagram* yang dibangun terdiri dari, Class Pemilik, terdapat 7 atribut dan 4 operasi yang dapat dilakukan oleh *class* pemilik. Class Admin, terdapat 3 atribut dan 4 operasi yang dapat dilakukan oleh *class* admin. Class Sistem, terdapat 6 atribut dan 1 operasi yang dapat dilakukan oleh *class* sistem. Class Costumer, terdapat 5 atribut dan 2 operasi yang dapat dilakukan. *Class Diagram* yang dibangun terlihat pada Gambar 3.3.

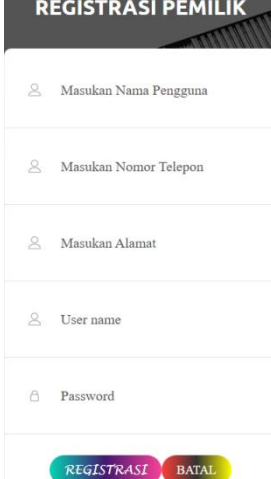


Gambar 3.3 Class Diagram

3.2 Pembahasan Sistem

3.2.1 Tampilan Halaman Registrasi Pemilik Homestay

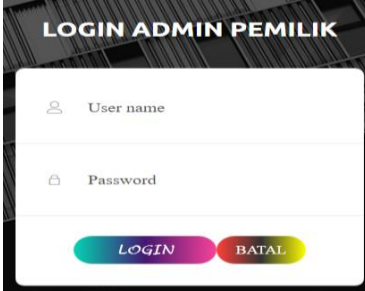
Gambar 3.4 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh pemilik *homestay* untuk melakukan registrasi.



Gambar 3.4. Halaman registrasi pemilik *homestay*

3.2.2 Tampilan Halaman Login Pemilik Homestay

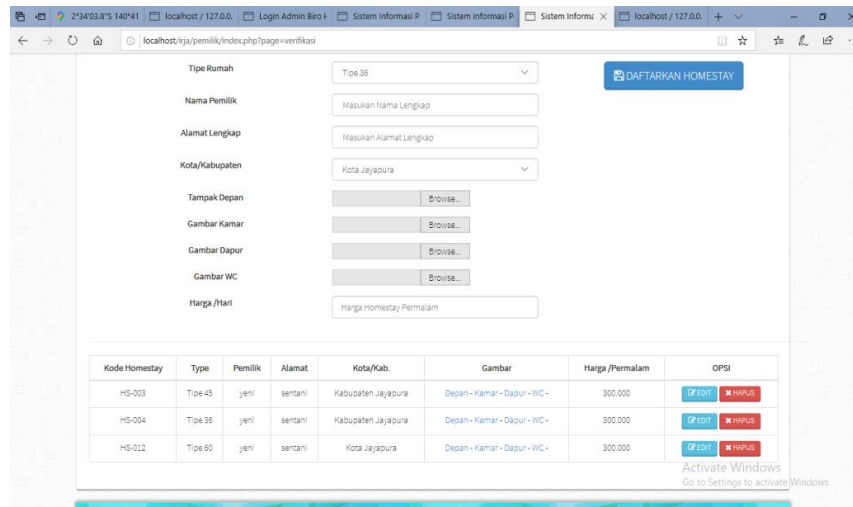
Gambar 3.5 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh pemilik *homestay* untuk masuk ke dalam sistem, agar dapat menggunakan sistem yang dibangun. Pemilik *homestay* dapat melakukan login berdasarkan account yang diperoleh setelah melakukan registrasi ke dalam sistem melalui halaman Gambar 3.4.



Gambar 3.5. Halaman *login* pemilik *homestay*

3.2.3 Tampilan Input Data Homestay

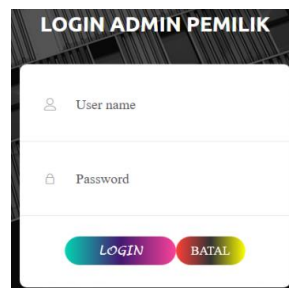
Gambar 3.5 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh pemilik *homestay* untuk untuk menginput data *homestay* yang dimilikinya. Input data dapat dilakukan pemilik *homestay* jika berhasil melakukan *login* ke dalam sistem.



Gambar 3.6. Halaman input data *homestay*

3.2.4 Tampilan Login Admin Sistem

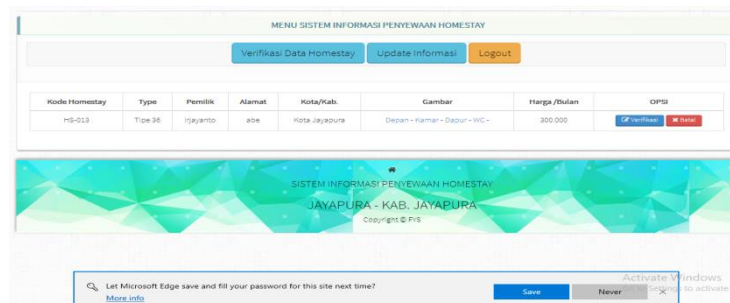
Gambar 3.7 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh admin sistem untuk masuk ke dalam aplikasi, agar dapat mengelolah sistem.



Gambar 3.7. Halaman *login* admin sistem

3.2.5 Tampilan Halaman Verifikasi Data Homestay

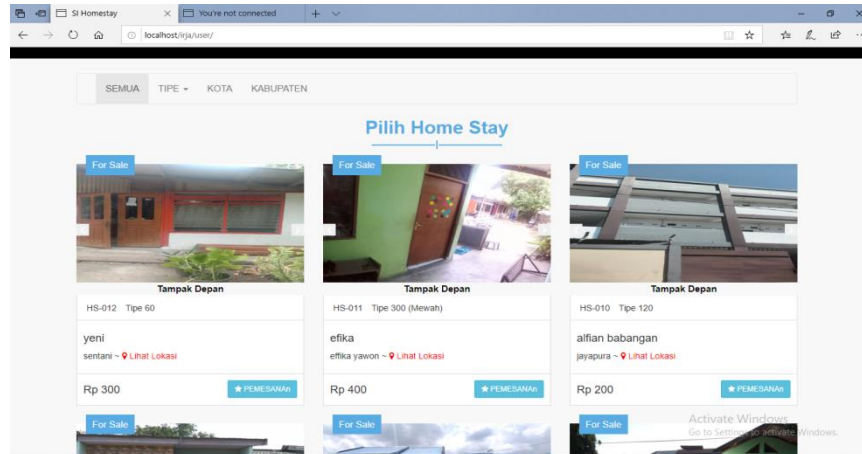
Gambar 3.8 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh admin sistem untuk melakukan verifikasi data *homestay* yang telah diinput oleh pemilik *homestay*.



Gambar 3.8. Halaman verifikasi data *homestay*

3.2.6 Tampilan Utama Menu Customer

Gambar 3.9 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh customer untuk menampilkan informasi *homestay* yang ada di dalam sistem. Data *homestay* yang ditampilkan adalah data *homestay* yang telah diverifikasi oleh admin sistem.



Gambar 3.9. Halaman aplikasi bagi customer

3.2.7 Tampilan Halaman Pemesanan

Gambar 3.10 merupakan gambar halaman aplikasi yang dapat digunakan oleh customer untuk melakukan pemesanan *homestay* yang datanya ada di dalam aplikasi. Informasi pemesanan yang diinput oleh customer dapat dilihat oleh admin sistem maupun pemilik *homestay*.

FORM PEMESANAN HOMESTAY

KODE : HS-002 -- PEMILIK : yeni

ISI FORM UNTUK MEMESAN HOMESTAY

Nama Lengkap

Foto KTP

No. Telepon

Tanggal Masuk

Tanggal keluar





Keterangan :

Anda Ingin Memesan Homestay :

Kode : HS-002

Pemilik : yeni

Beralamat : sentani

Depan  Kamar  Dapur  WC 

Gambar 3.10. Halaman pesan *homestay* oleh customer

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu sistem informasi *homestay* berbasis web di Kota dan Kabupaten Jayapura maka dapat disimpulkan sistem dapat membantu perekonomian masyarakat di Kota dan Kabupaten Jayapura, sistem menjadi alternatif bagi masyarakat dan pengunjung untuk mengetahui keberadaan letak *homestay* di Kota dan Kabupaten Jayapura, dalam sistem ini melayani pengunjung melakukan pemesanan kamar, memberikan pengunjung berupa informasi *homestay* dari *galery homestay* rumah, nama pemilik, alamat melalui fitur *google maps*, harga, dan tipe rumah.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Cakupan data *homestay* dapat diperluas areanya di luar Kota dan Kabupaten Jayapura.
2. Menambahkan fitur *virtual tour* agar informasi *homestay* agar lebih jelas.
3. Mengembangkan aplikasi ini dengan aplikasi yang berbasis *Android*

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, R, 2018., *7 in 1 Pemograman Web untuk Pemula*, Penerbit PT Elex Media Komputindo.

Abidin,A., Sundari S.S., Komarudin,I., 2015, *Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web, menggunakan Bahasa pemograman PHP dan Xampp*, Jurnal Teknik Informatika STIMIK Tasikmalaya, <https://www.google.com/url?sa=t&ct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=&ved=2ahUKEwjb0Lrbx9nqAhX48HMBHXjRDYcQFjAAegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Fjournal.potensiutama.ac.id%2Fojs%2Findex.php%2FSNI%2Farticle%2Fdownload%2F289%2F236&usg=AOvVaw17hJequpIb8otsQapj8Gdw>, diakses pada 11 Februari 2020.

Aprilia C.A., Astuti E.S., Dewantara R.Y., 2017, *Analisis Sistem Informasi Reservasi Hotel*, Jurnal Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang, <https://media.neliti.com/media/publications/87777-ID-analisis-sistem-informasi-reservasi-hote.pdf> diakses pada 10 Februari 2020.

Rembang I, 2015., *Aplikasi Mobile Untuk Mengetahui Lokasi Rumah Kos di Jayapura Berbasis Android Operating System Menggunakan System Location Based Service*, Tugas Akhir mahasiswa Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen, Universitas Sains dan Teknologi Jayapura.

Sianturi J.A., 2015, *Sistem Informasi Pencarian dan penyewaan Rumah Kost Berbasis Web, menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan Xampp*, Jurnal Teknologi Informasi, Universitas Udayana Bukit Jimbaran Bali, <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjp-ZzDvtngAhUPOisKHwxID3UQFjAAegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fojs.unud.ac.id%2Findex.php%2Fmerpati%2Farticle%2Fdownload%2F45478%2F27592&usg=AOvVaw31aQYNiSNPALY7rSVbDgb2>, diakses pada 10 Februari 2020.

Giban M. S., 2014., *Sistem Informasi Penginapan Agro Mina Wisata Permata Hijau di Koya Barat*, Tugas Akhir mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen, Universitas Sains dan Teknologi Jayapura.

Yuni., S., 2013., *Analisis Dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated Vb.6*, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.