

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN HOMESTAY BERBASIS WEB DENGAN
MODEL RESPONSIVE WEB DESIGN DI DESA
WISATA BEJIJONG, MOJOKERTO**



Oleh:

**AHMAD ZAINUR RIDHO
NIM: 4118023**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG
2021**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN HOMESTAY BERBASIS WEB DENGAN
MODEL RESPONSIVE WEB DESIGN DI DESA
WISATA BEJIJONG, MOJOKERTO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer

Oleh:

**AHMAD ZAINUR RIDHO
NIM: 4118023**

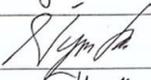
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG
2021**

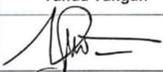
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN HOMESTAY BERBASIS WEB DENGAN
MODEL RESPONSIVE WEB DESIGN DI DESA
WISATA BEJIJONG, MOJOKERTO

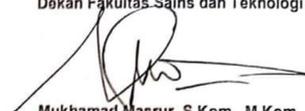
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui pada

Hari : Selasa
Tanggal : 11 April 2022
Oleh

Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Ahmad Farhan, S.Kom., M.M</u> Ketua Penguji	
<u>Nufan Balafif, S.Kom., M.M</u> Anggota Penguji 1	
<u>Mohamad Ali Murtadho, S.Kom., M.Kom</u> Anggota Penguji 2	

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
<u>Mukhamad Masrur, S.Kom., M.Kom</u> Dosen Pembimbing 1	
<u>Mohamad Ali Murtadho, S.Kom., M.Kom</u> Dosen Pembimbing 2	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi


Mukhamad Masrur, S.Kom., M.Kom.

Dibundel dengan Cover

HALAMAN MOTTO

*“Kawula mung saderma, mobah mosik kersaning hyang
sukmo”*

Lakukan yang kita bisa, setelahnya serahkan kepada tuhan

~ Pepatah Jawa ~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi, penulis mempersembahkan oleh :

1. Kepada orang tua yang memberikan semangat, memotivasi dan do'a di kondisi apapun, serta kerja keras untuk membiayai sampai menyelesaikan S1 Sistem Informasi ini
2. Dan beserta sahabat yang membantu saya dalam skripsi ini
3. Kepada Dosen Pembimbing I dan II yang memberikan saran serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Untuk teman seperjuangan yaitu keluarga besar Fakultas Sains dan Teknologi Angkatan 2018, Terima Kasih atas bantuan dan semangat.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya yang berjudul "**Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Homestay Berbasis Web dengan Model Responsive Web Design Desa Wisata Bejjong, Mojokerto**" merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Dinyatakan di Jombang
Tanggal

Ahmad Zainur Ridho
NIM. 4118023

KATA PENGANTAR

Dengan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tujuan dan maksud dari penulisan ini yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Strata I pada Jurusan Sistem Informasi di Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang.

Penulis merasa dalam menyusun laporan masih menemui kesulitan dan hambatan, penulis menyadari bahwa penulisan yang dibuat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Unipdu Jombang, Bapak Prof. DR. H. Ahmad Zahro, Lc., MA., Beserta segenap jajaran rektorat
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Unipdu Jombang Bapak Mukhammad Masrur, S.Kom., M.Kom., beserta jajaran dekan
3. Bapak Edy Kurniawan, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Unipdu Jombang.
4. Pembimbing I Mukhammad Masrur, S.Kom., M.Kom., yang memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini
5. Pembimbing II Muhamad Ali Murtadho, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan motivasi, saran dan masukan untuk Menyusun skripsi ini.
6. Kepada Orang tua yang memberikan dukungan, do'a dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga diberikan karunia oleh Allah SWT serta membalas segala kebaikan kepada pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada pihak yang membutuhkan.

Jombang, 30 September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN ..	v
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
PERNYATAAN KEASLIAN	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR RUMUS.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Kajian Pustaka.....	14
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	28
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.2.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan	.30

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM ..	69
4.1.1 Perangkat Keras.....	69
4.1.2 Perangkat Lunak	69
4.2.1 Perangkat Keras.....	70
4.2.2 Perangkat Lunak	71
4.3.1 Pengujian <i>Use Case Login</i> Pengunjung..	72
4.3.2 Pengujian <i>Use Case</i> Daftar.....	73
4.3.3 Pengujian <i>Use Case</i> Pemesanan <i>Homestay</i>	75
4.3.1 Pengujian <i>Use Case</i> Bayar	76
4.3.2 Pengujian <i>Use Case</i> Riwayat Transaksi .	78
4.3.3 Pengujian <i>Use Case Login</i> Admin.....	80
4.3.4 Pengujian <i>Use Case</i> <i>Kelola Data Master</i>	81
4.3.5 Pengujian <i>Use Case</i> Validasi Pencairan	83
Uang	
4.3.6 Pengujian <i>Use Case</i> Transaksi	84
Pembayaran.....	
4.3.7 Pengujian <i>Use Case</i> Login Pemilik	85
4.3.8 Pengujian <i>Use Case</i> <i>Kelola Homestay</i>	87
Pemilik	
4.3.9 Implementasi <i>Responsive Web Design</i> ...	89
BAB 5 PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional	29
Tabel 3. 2 Tabel Pengunjung	64
Tabel 3. 3 Tabel Admin	65
Tabel 3. 4 Tabel Pemilik.....	65
Tabel 3. 5 Tabel Harga	66
Tabel 3. 6 Tabel Fasilitas	66
Tabel 3. 7 Tabel Dusun.....	66
Tabel 3. 8Tabel Homestay	67
Tabel 3. 9 Tabel Status Code.....	67
Tabel 3. 10 Tabel Transaksi.....	68
Tabel 4. 1 Perangkat Keras.....	69
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak	70
Tabel 4. 3 Perangkat Keras	70
Tabel 4. 4 Perangkat Lunak	71
Tabel 4. 5 Pengujian Use Case Login Pengunjung	72
Tabel 4. 6 Pengujian Use Case Daftar	73
Tabel 4. 7 Pemesanan Homestay	75
Tabel 4. 8 Pengujian Use Case Bayar	76
Tabel 4. 16 Pengujian Riwayat Transaksi	78
Tabel 4. 10 Pengujian Use Case Login Admin.....	80
Tabel 4. 11 Pengujian Use Case Kelola Data Master	81
Tabel 4.12 Use Case Validasi Pencairan Uang	83
Tabel 4.13 Pengujian Use Case Transaksi Pembayaran.....	84
Tabel 4. 14 Pengujian Use Case Login Pemilik	85
Tabel 4. 15 PengujianUse Case Kelola Homestay Pemilik	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall	19
Gambar 2. 2 Use Case Diagram	20
Gambar 2. 3 Activity Diagram	21
Gambar 2. 4 Sequence Diagram.....	21
Gambar 2. 5 Uji Coba Black Box.....	22
Gambar 3. 1 Proses Bisnis yang berjalan	26
Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan	27
Gambar 3. 3 Pemodelan Use Case	31
Gambar 3. 4 Activity Diagram Pendaftaran.....	33
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pemesanan	35
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pembayaran	36
Gambar 3. 8 Activity Diagram Menampilkan dan Mencetak TransaksiPembayaran.....	37
Gambar 3. 9 Activity Diagram Login Admin	38
Gambar 3. 10 Activity Diagram Menampilkan Status Homestay.....	39
Gambar 3. 11 Activity Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay	40
Gambar 3. 12 Activity Diagram Login Pemilik Homestay.....	41
Gambar 3. 13 Activity Diagram Menampilkan Pencairan Uang Homestay	42
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Login Pengunjung	43
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Pendaftaran	44
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Pemesanan	45
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Pembayaran ...	46
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Menampilkan dan Cetak Transaksi Pembayaran.....	47
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Login Admin....	48
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Menampilkan Data Status Homestay	49
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay	50

Gambar 3. 22 Sequence Diagram Login Pemilik Homestay	51
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Menampilkan Data Pencairan Uang Homestay	52
Gambar 3. 24 User Interface Pendaftara	53
Gambar 3. 25 User Interface Login Pengunjung ...	54
Gambar 3. 26 User Interface Memesan Homestay	55
Gambar 3. 27 User Interface Rincian Pembayaran	55
Gambar 3. 28 User Interface Pembayaran.....	56
Gambar 3. 29 User Interface Invoice Pembayaran	56
Gambar 3. 30 User Interface Login Admin	57
Gambar 3. 31 User Interface Beranda Admin	57
Gambar 3. 32 User Interface Kelola Data Master..	58
Gambar 3. 33 User Interface Kelola Homestay	58
Gambar 3. 34 User Interface transaksi masuk	59
Gambar 3. 35 User Interface Pencairan Uang	59
Gambar 3. 36 User Interface Pemilik Homestay ..	60
Gambar 3. 37 User Interface Kelola Homestay Pemilik.....	60
Gambar 3. 38 User Interface Transaksi Masuk.....	61
Gambar 3. 39 User Interface Melihat Data Pencairan Uang	61
Gambar 3. 40 Class Diagram	62
Gambar 3. 41 ER Diagram	63
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal.....	71
Gambar 4. 2 Tampilan Login Pengunjung.....	73
Gambar 4. 3 Tampilan Daftar Pengunjung.....	74
Gambar 4. 4 Tampilan Pemesanan Homestay	76
Gambar 4. 5 Tampilan Bayar	78
Gambar 4. 6 Halaman Riwayat Transaksi.....	79
Gambar 4. 7 Tampilan Invoice Pembayaran Homestay	79
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login Admin	81
Gambar 4. 9 Tampilan halaman Kelola Data Master	82

Gambar 4. 10 Tampilan Tambah Data Master	82
Gambar 4. 11 Halaman Validasi Pencairan Uang	84
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Transaksi Pembayaran.....	85
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Login Pemilik Homestay.....	86
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Kelola Data Homestay Pemilik	88
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Edit Kelola Homestay Pemilik	88
Gambar 4. 16 Implementasi Responsive Web Design.....	89
Gambar 4. 17 Implementasi Basis Data.....	90
Gambar 4. 18 Tabel Admin	91
Gambar 4. 19 login admin.....	91
Gambar 4. 20 Tabel Pengunjung	92
Gambar 4. 21 halaman daftar pengunjung.....	92
Gambar 4. 22 Tabel Pemilik.....	93
Gambar 4. 23 Halaman tambah data pemilik.....	93
Gambar 4. 24 Tabel Harga	93
Gambar 4. 25 Halaman Pengolaan Harga Homestay	94
Gambar 4. 26 Tabel Fasilitas	94
Gambar 4. 27 halaman data fasilitas.....	94
Gambar 4. 28 Tabel Transaksi.....	95
Gambar 4. 29 halaman data transaksi	95

DAFTAR RUMUS

{ Bila ada }

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form A Hasil Desk Evaluasi	101
Lampiran 2. Surat Permohonan penelitian Skripsi	102
Lampiran 3. Surat Balasan Permohonan Penelitian	103
Lampiran 4. Form B Pengajuan Seminar Terbuka	104
Lampiran 5 Daftar Hadir Seminar Terbuka	105
Lampiran 6 Data Homestay Desa Wisata Bejjong	106
Lampiran 7. Data Homestay Desa Wisata Bejjong	107
Lampiran 8. Form Bimbingan Skripsi 1	108
Lampiran 9 Form Bimbingan Skripsi 2	109
Lampiran 10 Berita Acara Seminar Terbuka	110
Lampiran 11 Form C Pengajuan Ujian Tertutup...	111
Lampiran 12 Form Revisi Ujian Tertutup Skripsi ..	112
Lampiran 13 Form Revisi Ujian Tertutup Skripsi ..	113
Lampiran 14 Form Revisi Ujian Tertutup Skripsi ..	114
Lampiran 15 Pengujian sistem oleh Kepala Desa Bejjong	115

ABSTRAK

Meningkatnya pengunjung di *homestay* Desa Wisata Bejjong, membuat pihak pengelola kesulitan dalam manajemen *homestay*, permasalahan terdapat pada reservasi dan pembayaran *homestay* yang masih menggunakan *whatsapp* sehingga kurang efektif dan efisien ketika pengunjung ramai, permasalahan juga timbul yaitu masih menggunakan sistem pembukuan *homestay*. Petugas mencatat data *homestay*, data transaksi pembayaran, data pengunjung yang menyewa di dalam buku. Dalam sistem manajemen pembukuan tersebut sering terjadi data hilang, karena suatu saat buku tersebut akan penuh dengan catatan, masalah juga terjadi pada pemilik *homestay* dan pengelola sering terjadi mis komunikasi ketika mengecek status *homestay* yang dipakai oleh pengunjung maupun yang tidak. Memanajemen *homestay* di Desa wisata Bejjong membutuhkan sistem yang dapat digunakan di berbagai *device* agar penggunaan dapat efisien dan efektif. Dengan melihat hal tersebut maka perlu solusi dari permasalahan tersebut, yaitu merancang bangun sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong berbasis web, menggunakan fitur *payment gateway* sebagai solusi untuk pembayaran, menggunakan *Responsive Web Design* untuk kemudahan diberbagai *device*, sehingga dapat efisien dan mudah, menambah fitur status *homestay* untuk solusi agar tidak terjadi mis komunikasi, fitur pencairan uang *homestay*. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan *framework Bootstrap* yang dikenal salah satu *framework CSS*, menggunakan *database management system* yaitu MySQL. Metode perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, dengan pengujian sistem ini menggunakan *Blackbox testing*.

Kata Kunci : Sistem informasi, *Homestay*, *Payment gateway*, *Responsive Web Design*.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Homestay adalah rumah pribadi yang disewa untuk beberapa waktu, guna mempelajari budaya lokal maupun kebiasaan tertentu. Bangunan tersebut berdekatan dengan tempat wisata yang fungsinya untuk disewakan kepada wisatawan. Wisatawan dapat merasakan kehidupan warga lokal, mengunjungi tempat wisata. (Susilo, 2020)

Homestay Desa Wisata Bejjong merupakan pelayanan jasa penginapan. Terdapat 40 *homestay* yang menjadi tempat penginapan. beralamatkan di Desa Bejjong Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Provinsi Jawa Timur. Memiliki tempat wisata budaya yaitu, Candi Brahu dan tempat wisata religi Petilasan Siti Inggil dan Maha Vihara Majapahit. Meningkatnya pengunjung membuat pihak pengelola kesulitan dalam manajemen *homestay*, oleh karena itu *Homestay* Desa Wisata Bejjong perlu adanya manajemen yang baik untuk menunjang kinerja Lembaga Desa Wisata.

Manajemen merupakan serangkaian proses untuk mengelola dan mengatur suatu kegiatan. pada proses manajemen *homestay*, permasalahan saat ini yaitu reservasi dan pembayaran *homestay* masih menggunakan aplikasi *whatsapp* sehingga kurang efektif dan efisien ketika ramainya pengunjung, pihak pengelola kesulitan mengatasi banyaknya pesan yang masuk sehingga orderan yang masuk sering terlupakan. permasalahan juga timbul yaitu masih menggunakan sistem pembukuan. Petugas mencatat data *homestay*, data transaksi pembayaran, data pengunjung yang menyewa di dalam buku. Dalam sistem manajemen pembukuan tersebut sering terjadi data hilang, karena suatu saat buku tersebut akan penuh dengan catatan, masalah juga terjadi pada pemilik *homestay* dan pengelola sering terjadi

mis komunikasi ketika mengecek status *homestay* yang dipakai oleh pengunjung maupun yang tidak. Memanajemen *homestay* di Desa wisata Bejjong membutuhkan sistem yang dapat digunakan di berbagai *device* agar penggunaan dapat efektif dan efisien.

Dengan pemaparan tersebut perlu adanya sistem manajemen *homestay* untuk mengatasi permasalahan reservasi yang masih menggunakan via *whatsapp* dan solusi penggunaan dengan sistem pembukuan agar cepat dan mudah. Kemudian *Payment gateway* merupakan solusi teknologi untuk memudahkan pembayaran *homestay*. Pengertian dari *Payment gateway* menurut (Ginangjar & Tanone, 2017) adalah gerbang pembayaran yang memfasilitasi kebutuhan pembayaran dengan menggunakan bank transfer dan dompet digital. Solusi agar tidak mis komunikasi ketika mengecek status *homestay* yang dipakai oleh pengunjung maupun yang tidak yaitu dengan membuat fitur pengecekan status *homestay* pada sistem informasi manajemen *homestay*. Kemudian solusi untuk penggunaan sistem yang digunakan di berbagai *device* adalah *responsive web design*, tampilan akan mudah digunakan oleh pengunjung di *smartphone*, *laptop* maupun *tablet*. *responsive web design* adalah pengguna yang menggunakan internet dengan berbagai perangkat (*multi device*) yaitu komputer, *tablet*, *laptop* maupun *smartphone*. Dikarenakan desainnya dapat menyesuaikan perangkat keras pada layar, maka disebut dengan *fluid design*, *elastic layout*, *rubber layout*, *liquid design*, *adaptive layout*, *crass-device design*, dan *flexible design* (Jones, 2012).

dari uraian diatas bahwa peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Homestay Berbasis Web Dengan Model Responsive Web Design di Desa Wisata Bejjong, Mojokerto”**. Dengan dibuatnya sistem manajemen *homestay* diharapkan dapat memudahkan Lembaga Desa Wisata

maupun pemilik *homestay* dalam melakukan manajemen penyewaan dan pembayaran.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada di dalam pembuatan skripsi yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang sistem informasi manajemen *homestay* Berbasis Web dengan model *Responsive Web Design* di Desa Wisata Bejjong ?
- 2) Bagaimana membangun sistem informasi manajemen *homestay* Berbasis Web dengan model *Responsive Web Design* di Desa Wisata Bejjong ?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan skripsi ini tidak besar dan terarah, maka penulis membuat Batasan masalah antara lain :

- 1) Sumber data yang diambil yaitu berupa data dari Lembaga Desa Wisata Bejjong yang dijadikan sebagai bahan penelitian tersebut.
- 2) Berfokus di Desa Bejjong Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto.
- 3) Menggunakan Bahasa pemrograman dalam sistem ini yaitu PHP, HTML CSS dan Javascript dan MySQL sebagai Databasenya
- 4) Aktor sistem ini terdiri dari user/pengunjung, pemilik *homestay* dan admin.
- 5) Berfokus pada manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong

1.4 Tujuan Penelitian

Merupakan tolak ukur berakhirnya suatu penelitian, Berikut merupakan poin dari tujuan penelitian antara lain :

- 1) Untuk merancang sistem informasi manajemen *homestay* Berbasis Web dengan model *Responsive Web Design* di Desa Wisata Bejjong
- 2) Untuk membangun sistem informasi manajemen *homestay* Berbasis Web dengan model *Responsive Web Design* di Desa Wisata Bejjong.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah menjabarkan pihak mana yang mendapat manfaat dari penelitian, Adapun manfaat penelitian yang dijabarkan antara lain

- 1) Lembaga Desa Wisata Bejjong

Penelitian ini memudahkan dalam mengelola data *homestay*, mengelola transaksi pembayaran sehingga meningkatkan pelayanan dan sebagai bahan keputusan untuk Lembaga Desa Wisata

- 2) Pemilik Homestay

Memberikan kemudahan bertransaksi pembayaran secara online dan kemudahan dalam proses manajemen *homestay*

- 3) Penulis

Penelitian ini memberikan pengetahuan maupun pembelajaran mengenai reservasi *homestay* serta dapat memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Strata I di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.

- 4) Unipdu

Sebagai bahan rujukan dimasa mendatang dan memperkaya Pustaka penelitian universitas.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian dilakukan beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan pada tiap-tiap tahapan yaitu :

1) Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini, Adapun beberapa metode pengumpulan data antara lain :

a. Wawancara

Dilakukan untuk menggali informasi dengan cara tanya jawab dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Pengurus Harian Lembaga Desa Wisata Bejjong dan pemilik homestay.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapat data yang dijadikan penelitian, pada penelitian ini observasi dilakukan di Desa Wisata Bejjong.

c. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendukung penelitian, yang berisi teori tentang topik yang dibahas, serta memberi penulis banyak informasi tentang bagaimana para ahli percaya bahwa sistem informasi dirancang atau dikembangkan.

6

2) Metode Rekayasa Perangkat Lunak

Penelitian ini dibuat dengan metode waterfall, Adapun tahapan-tahapan dalam metode waterfall yaitu :

- a. *Requirements Analysis and Defition* merupakan analisis untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dibangun. Mencari data dan informasi terkait manajemen homestay di Desa Wisata Bejjong.
- b. *System and Software design* digunakan untuk membagi kebutuhan menjadi sistem perangkat lunak dan keras.
- c. *Implementation and unit testing* merupakan penerapan menggunakan dan pengujian setiap unit untuk memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan, hal ini dilakukan oleh pihak Lembaga Desa Wisata dengan mencoba sistem yang dibangun.
- d. *Integration and system testing* yaitu pengujian sebagai satu kesatuan yang utuh untuk mengetahui program yang telah bekerja sesuai dengan kebutuhan dan menyatakan bahwa persyaratan perangkat lunak terpenuhi, pengujian dengan menggunakan metode pengujian *Black Box*

3) Metode Perancangan

Metode Perancangan menggunakan model UML dan pemodelan berorientasi obyek sehingga diagram yang digunakan yaitu ada *Use Case, Activity, Sequence dan Class Diagram*.

1.7 Sistematika Penulisan

merupakan sistem penulisan dalam skripsi disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan susunan penulisan yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang deskripsi umum penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen *Homestay* Desa Wisata Bejjong Berbasis Web Dengan Model RWD”. Meliputi latar belakang masalah yang mendasari untuk dilakukannya penelitian, perumusan dan pembatasan masalah penelitian, maksud dan tujuan, serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi penelitian terdahulu tentang sistem informasi manajemen *homestay*. Serta mendeskripsikan sistem informasi, Sistem Informasi Manajemen, *homestay*, desa wisata, Bootstrap, Long-Polling, *Payment Gateway*, *Responsive Web Design*, Pemrograman Web, PHP, MySQL, waterfall, perancangan UML, Uji Coba *black box*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis kebutuhan sistem manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong,.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi penjelasan prosedur testing dan pengujian sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong.

BAB 5 PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari pihak yang berkepentingan dalam sikripsi sistem informasi manajemen Desa Wisata Bejjong dengan model RWD (*Responsive Web Design*).

DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi yang digunakan oleh peneliti dalam membangun sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong berbasis web dengan model RWD (*Responsive Web Design*).

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah wadah untuk menunjukkan keaslian penelitian. Bagian ini informasi hasil penelitian sebelumnya, Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yaitu yang pertama Implementasi Sistem Informasi *Homestay* Berbasis Web Desa Bantaragung dalam penelitian ini yang dilakukan Enang Rusnadi & Dena Resamah, luaran yang dihasilkan agar mempermudah pencatatan pelanggan, mempermudah pencatatan data homestay, data penyewaan dan data pelaporan, pada penelitian ini dibangun menggunakan Metode Prototyping (Resamah, 2020)

Pada penelitian kedua yang berjudul Sistem Informasi Rekomendasi pilihan *Homestay* bagi wisatawan di Kawasan Desa Wisata menggunakan *Metode Weighted Product* (Studi Kasus : Desa Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember) dalam penelitian yang dilakukan Refanda Zulkarnain dengan luaran membangun Sistem Informasi alternatif rekomendasi *Homestay* bagi wisatawan dengan menggunakan Metode *Weighted Product* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.(Zulkarnain, 2015).

Pada penelitian ketiga adalah dengan menggunakan *framework codeigniter* dengan menggunakan *Metode Simple Multi-Attribute Rating Tehcnique Exploating Ranks* disusun oleh Alfiyatul Himmah, penelitian ini digunakan untuk membuat sistem informasi pencarian *homestay* berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan dengan merekomendasikan *homestay* terbaik sesuai dengan keinginan user, menggunakan model waterfall sebagai metode perancangan sistem. (Himmah, 2017)

Penelitian selanjutnya yaitu yang dilakukan oleh Eko Hari Permadi, Anastasia Rita Widiarti dan Puspaningtyas Sanjoyo Adi pada tahun 2017 dengan judul Pengelolaan Homestay Desa Wisata Petingsari Berbasis Web. (Eko, dkk,2017). Luaran yang dihasilkan yakni membuat sistem informasi homestay yang digunakan untuk pengelola homestay dengan mampu mencatat semua data homestay dan pengunjung, penelitian ini berbasis web dengan mengintegrasikan aplikasi android dengan bahasa pemrograman PHP dan JSON.

Penelitian yang ke lima yaitu yang dilakukan oleh Zaini Abidin & Muhammad Naufal dengan judul penelitian adalah Sistem Informasi Homestay Pariwisata di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web (Abidin & Naufal, 2020). Dengan luaran yang dihasilkan yaitu membuat perancangan dan implementasi sistem untuk mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan homestay yang ada di Kabupaten Sukabumi.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Platform	Metode	Studi Kasus	Output
1	Enang Rusnadi & Dena Resamahan (2020)	Implementasi Sistem Informasi Homestay Berbasis Web Desa Bantaragung	berbasis Web menggunakan PHP	metode <i>Prototyping</i>	Tempat Studi Kasus di Desa Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember	Sistem pencatatan data homestay, data penyewaan dan data pelaporan homestay
2	Refanda Zulkarnain (2015)	berjudul Sistem Informasi Rekomendasi pilihan <i>Homestay</i> bagi wisatawan di Kawasan Desa Wisata menggunakan Metode <i>Weighted Product</i> (Studi	berbasis Web dengan PHP dan MySQL	<ul style="list-style-type: none"> • Metode <i>Simple Multi-Attribute Rating Technique Exploating Ranks</i> • metode <i>Waterfall</i> 	Studi Kasus Desa Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember	membangun Sistem Informasi alternatif rekomendasi <i>Homestay</i> bagi wisatawan dengan menggunakan Metode <i>Weighted Product</i>

		Kasus : Desa Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember)				
3	Alfiyatul Himmah (2017)	Sistem Informasi Rekomendasi Homestay menggunakan Metode <i>Simple Multi-Atributte RatingTechnique Exploiting Ranks</i> (SMATER)	Menggunakan Web dengan <i>framework Codigniter</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode <i>Simple Multi-Atributte RatingTechnique Exploiting Ranks</i> (SMATER) • metode waterfall 	Studi kasus di <i>Homestay Desa Wisata Petingsari</i>	sistem informasi pencarian homestay berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan dengan merekomendasi homestay terbaik

4	Eko Hari Permadi, dkk (2017)	Pengelolaan Homestay Desa Wisata Petingsari Berbasis Web.	berbasis web dengan mengintegrasikan aplikasi android dengan bahasa pemrograman PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode waterfall 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat Studi kasus di Homestay Desa Wisata Petingsari 	pengelola homestay dengan mampu mencatat semua data homestay dan pengunjung
5	Zaini Abidin & Muhammad Naufal (2020)	Sistem Informasi Homestay Pariwisata di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web	Berbasis Web dengan bahasa pemrograman PHP	Menggunakan metode prototyping	Tempat Studi kasus di Homestay Pariwisata di Kabupaten Sukabumi	Sistem pemesanan Homestay berbasis web

2.2 Kajian Pustaka

menjelaskan teori yang diambil dari literatur yang mendukung penelitian, bagian ini juga menjelaskan konsep dan prinsip dasar yang digunakan untuk memecahkan masalah. Berikut adalah rangkuman teori yang diambil dari buku atau literatur.

2.2.1 Homestay

Menurut Yoeti (1996: 263), "*Homestay* merupakan suatu jenis akomodasi yang berasal dari rumah warga yang dirubah sehingga dapat memnuhi syarat kesehatan untuk tempat tinggal sementara dalam jangka waktu pendek". Dapat disimpulkan bahwa *homestay* adalah tempat tinggal di mana beberapa rumah rakyat disewakan kepada pelanggan untuk waktu tertentu untuk merasakan budaya lokal atau rutinitas dalam kehidupan lokal. Pada *homestay* untuk penelitian ini berdesain zaman majapahit, sehingga wisatawan merasakan suasana zaman kerajaan majapahit pada era modern.

2.2.2 Desa Wisata

Pengertian Desa wisata menurut Hadiwijoyo (2012:68) Desa wisata memiliki desain yang khas, memberikan suasana unik mulai dari aspek sosial ekonomi, budaya, tradisional dan kehidupan sehari-hari, dapat mengembangkan berbagai semua pihak yang bergabung di pariwisata seperti seperti atraksi, akomodasi, makanan dan minuman, dan lain-lain, menjadikannya sebagai kawasan pedesaan yang menarik. Terletak di Desa Bejjong Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto, desa wisata penelitian ini merupakan kawasan desa wisata dengan suasana era Majapahit baik melalui atraksi wisata maupun konstruksi bangunannya.

2.2.3 Sistem Informasi Manajemen

Menurut Indah (2013), Sistem Informasi merupakan suatu kegiatan yang melewati proses, mengandung informasi untuk mencapai titik tertentu. Menurut Kadir (2014 : 8), sistem informasi yaitu suatu cakupan melalui Banyak komponen, hal yang diproses (data menjadi informasi), ditujukan untuk mencapai satu atau lebih tujuan. Beberapa definisi sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan kegiatan atau aktivitas sejumlah komponen (teknologi informasi, prosedur kerja, manusia, komputer,) yang harus mencapai tujuan. Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah pengguna terpadu yang mengintegrasikan dan menyediakan informasi yang mendukung kemampuan operasional, administratif, dan pengambilan keputusan organisasi. Penggunaan perangkat keras, perencanaan, pengendalian, dan pengambilan keputusan, serta database. (Goal, 2008).

2.2.5 Pemrograman Web

Merupakan gabungan dari dua kata pemrograman dan web. Pemrograman berarti pemrograman dalam bahasa Inggris, yang berarti membuat proses, metode, dan program. Web merupakan kumpulan situs Internet pada jaringan komputer yang menyediakan teks, suara, grafik dan animasi. Halaman web adalah file teks murni dalam format sintaks HTML. (Rerung, 2018)

2.2.6 PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman yang berupa struktur kode yang terdapat pada HTML, bekerja pada sisi server sehingga kode tersebut tidak nampak pada sisi client. PHP dibuat untuk bekerja menggunakan server database dan dirancang untuk membuat file HTML yang mengakses database begitu mudah atau umumnya dokumen yang dihasilkan adalah dokumen web dinamis, PHP adalah

perangkat lunak bebas, yang berarti bebas digunakan tanpa harus membayar lisensi. (Mahendra, 2012). PHP memiliki keunggulan yakni memiliki perkembangan yang pesat, PHP sendiri adalah bahasa pemrograman *open source* sehingga pengguna dapat menggunakan secara bebas dan gratis.

2.2.5 Basis Data

Basis Data merupakan gabungan informasi yang tergabung dari elemen data yang terhubung secara logis. Basis data disimpan secara sistematis di komputer untuk akses mudah dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan informasi. Perangkat yang digunakan untuk mengelola kueri yaitu disebut sistem manajemen basis data. (O'Brien, 2005)

2.2.6 MySQL

MySQL atau *My Structure Query Language* merupakan perangkat lunak untuk manajemen basis data. Adapun perangkat lunak manajemen basis data yaitu Oracle, MS SQL, *Postagre SQL* dan lainnya (Prayitno & Safitri, 2015). Dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah DBMS (*Database Management System*) yang menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pengembangan aplikasi berbasis web. MySQL terbagi menjadi dua lisensi, yang pertama adalah *Free Software* dimana siapapun dapat mengakses *software* tersebut. Dan yang kedua adalah *Shareware* dimana perangkat lunak berpemilik memiliki keterbatasan dalam penggunaannya. MySQL merupakan penghubung antara perangkat lunak dan server database.

2.2.7 Responsive Web Design (RWD)

Responsive Web Design adalah pengguna yang menggunakan internet dengan berbagai perangkat (*multi device*) yaitu komputer, tablet, laptop maupun smartphone. Dikarenakan desainnya dapat menyesuaikan perangkat keras pada layar, maka disebut dengan *fluid design*, *elastic layout*,

rubber layout, liquid design, adaptive layout, crass-device design, dan flexible design (Jones, 2012).

2.2.8 Bootstrap

Bootstrap merupakan pustaka kerangka kerja CSS yang dirancang untuk pengembang *web frontend*. *Bootstrap* adalah gabungan dari beberapa dokumen yakni HTML, CSS, dan *javascript* paling populer di kalangan pengembang web yang digunakan untuk mengembangkan situs web responsif. Sehingga halaman web dapat beradaptasi sesuai dengan ukuran perangkat monitor (desktop, tablet, handphone) yang digunakan pengguna saat mengakses website dari browser. *Bootstrap* merupakan komponen CSS yang digunakan pengembang membuat situs web yang menarik dan responsif dengan mudah. Ketidak konsistennya dengan aplikasi individual membuatnya sulit untuk dikembangkan dan dipelihara. *Bootstrap* merupakan CSS tetapi dibangun dengan *less*, sebuah *pre-processor* yang menawarkan fleksibilitas *css* normal. *Bootstrap* menyediakan solusi yang rapi dan seragam untuk tugas antarmuka umum yang dihadapi setiap pengembang. *Bootstrap* dapat diperpanjang dengan tambahan lain karena cukup fleksibel untuk pekerjaan desain yang diperlukan. *Bootstrap* adalah *framework* untuk membangun aplikasi atau website yang responsif, mudah, cepat dan gratis. Responsif adalah situs yang kita bangun dapat menyesuaikan layar perangkat seperti komputer pribadi, smartphone dan kartu. *Bootstrap* terdiri dari HTML, CSS dan *JavaScript*. *Bootstrap* memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Mudah dipelajari dan diterapkan.
- b. Ada fitur responsif.
- c. Mampu bekerja di banyak browser.

Dengan *bootstrap*, kita bisa membuat *website* atau aplikasi web dengan hemat waktu dan bisa dijalankan atau dioperasikan di banyak *browser*.(Alatas, 2013).

2.2.9 Payment Gateway

Payment gateway merupakan solusi untuk menangani transaksi elektronik. Mampu memberikan fasilitas untuk memproses transaksi pembayaran, bisnis, dan bank. *Payment gateway* adalah bagian terpenting dari transaksi antara pelanggan, bisnis, dan bank di mana keduanya digunakan. (Ginanjar & Tanone, 2017). Jenis *payment Gateway* antara lain Doku dan midtrans, Doku memiliki kelebihan untuk mendukung transaksi elektronik, ada beberapa minimarket yang tergabung, yaitu Alfamart ,Alfamidi dan Alfa Express. Midtrans memberikan pilihan transaksi pembayaran dengan kartu kredit, debit langsung, dan transfer bank. Transaksi direct debit dilakukan bekerja sama dengan bank-bank di Indonesia seperti Bank Mandiri, CIMB, BRI dan BCA. Untuk layanan *e-commerce*, Midtrans juga bekerja sama dengan layanan *e-money* lainnya seperti Mandiri ecash, Tcash, XL Tunai dan Dompetku. Midtrans memiliki keunggulan dari sisi keamanan data.

2.2.10 Midtrans

adalah gerbang pembayaran yang memfasilitasi kebutuhan pebisnis online dengan menyediakan layanan yang berbeda Cara Pembayaran. Pelayanan membuat para pelaku industri lebih mudah mengoperasikan dan meningkatkan penjualan. (Febriyanto, 2019)

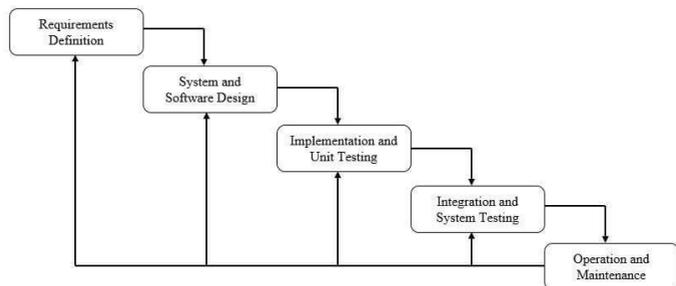
2.2.11 Long-Polling

merupakan cara untuk mendapatkan update bot. Polling panjang adalah setelah permintaan Ajax dibuat, menunggu data yang diminta tersedia, koneksi tetap terbuka, dan data tersedia dan siap. Teknik yang dikirim ke klien. Klien menerima pembaruan segera. Dengan metode longpolling,

server secara berkala memeriksa bot untuk pesan yang masuk. Setelah menerima pesan, server berjalan berdasarkan pesan permintaan yang dikirim oleh pengguna. Jika tidak ada pesan, server dalam keadaan idle (Soeroso & dkk, 2017). Pada kasus ini akan disediakan tools diluar website untuk mengupdate data pada midtrans, website akan menerima update data pada setiap pergerakan di midtrans, kemudian data tersebut akan disimpan ke database.

2.2.12 Waterfall

Waterfall adalah metode untuk mengembangkan sistem yang terstruktur. Di dalam metode ini terdapat beberapa tahap yaitu *Requirement, analysis anda definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing, Operation and maintenance*. (Sasmito, 2017)



Gambar 2. 1 Metode Waterfall

2.2.13 UML

UML (*Unified Modeling Language*) yaitu notasi yang menggambarkan oerencanaan dan gambaran perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1) Use Case Diagram

Merupakan deskripsi dari semua *actor*, *use case* untuk mengidentifikasi interaksi dalam sistem. Diagram *use case* menjelaskan fungsi yang diharapkan dari sistem. *Use case* menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem, pemeliharaan pengguna, dan sebagainya (Yasin, 2012). *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.2.

Simbol	Keterangan
	Aktor : seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan
	Use Cse : peringkat tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem.
	Association : adalah relasi antara aktor dan use case.
	Generalisasi : untuk memperhatikan struktur pewaris yang terjadi.

Gambar 2. 2 Use Case Diagram

2) Activity Diagram

Sekumpulan dari kegiatan yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dibuat oleh suatu operasi, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan lain seperti use case dan interaksi. Diagram aktivitas bergaya diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja sistem. (Yasin, 2012). Gambaran *Aktivty Diagram* terdapat pada Gambar 2.3

Simbol	Nama
	Titik Awal
	Titik Akhir
	Activity
	Pilihan untuk pengambilan keputusan

Gambar 2. 3 Activity Diagram

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan implementasi antara gabungan antar objek, memperlihatkan urutan pesan yang dikirim antara objek dan relasi di antara mereka. Ini terjadi di beberapa titik dalam sistem yang dijalankan. Karena use case adalah diagram urutan, diagram urutan terkait erat dengan diagram use case.

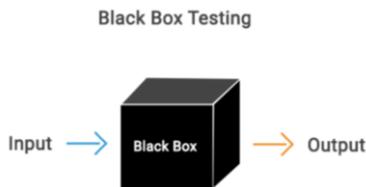
Simbol	Keterangan
	Aktor, menggambarkan pengguna sistem
	Lifeline, objek antarmuka yang saling berinteraksi
Simbol	Keterangan
	Message, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi
	Message, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	SelfMessage, menggambarkan aktifitas pesan pada aktor itu sendiri.

Gambar 2. 4 Sequence Diagram

4) **Class Diagram**

Class Diagram menjelaskan susunan kelas, paket, dan objek, dan relasi timbal baliknya. Penyertaan, pewarisan, asosiasi, dll. class diagram digunakan untuk menjelaskan hubungan antara jenis gambaran sistem maupun objek lainnya. Objek merupakan nilai yang ditentukan untuk setiap atribut dari kelas entitas. Kelas adalah spesifikasi, dan ketika dipakai, itu membuat objek, adalah inti dari pengembangan yang mengarah pada objek. Kelas menggambarkan status sistem (atribut/properti) dengan menyediakan layanan yang memanipulasi status (metode/fungsi).

2.2.14 Uji Coba **Black Box**



Gambar 2. 5 Uji Coba *Black Box*

Uji Coba *Black Box* atau sering disebut juga dengan pengujian fungsional menurut Kurniawati (2018) merupakan metode yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui kode atau struktur internal program. Manfaat *Black Box* Testing adalah:

- 1) Efektif untuk segmen kode besar
- 2) Akses kode tidak diperlukan
- 3) Pemisahan antara perspektif pengguna dan pengembang

Kelemahan pengujian Block Box, yaitu:

- 1) Cakupan terbatas karena hanya sebagian kecil dari test case yang diselesaikan

- 2) Tes tidak efektif karena keberuntungan penguji pengetahuan tentang perangkat lunak internal

Uji Coba *Black Box* adalah langkah yang digunakan untuk menguji fluiditas program yang dijalankan. Pengujian ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan pada jalannya program yang dijalankan. Pengujian metode *black box* dilakukan dengan memasukkan program aplikasi. Program aplikasi diproses menurut dengan persyaratan fungsional dan memeriksa apakah aplikasi memberikan keluaran yang baik dan menjalankan fungsi program.

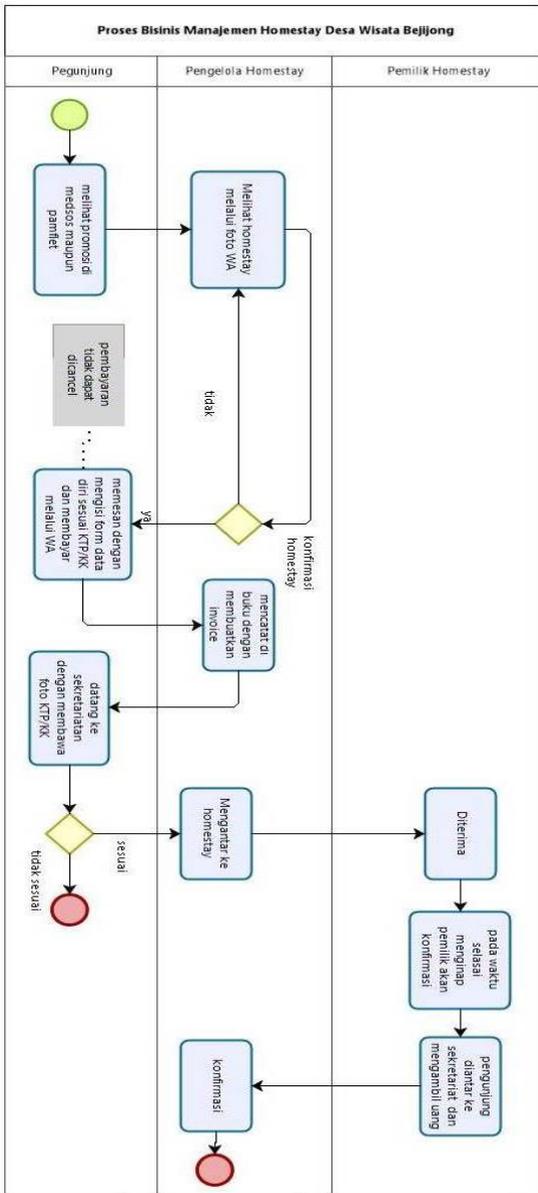
BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

menjelaskan analisis kebutuhan sistem yang dibangun dan dioperasikan oleh homestay Desa Wisata Bejjong, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional dari sistem yang dikembangkan, dan perbandingan sistem yang diusulkan. Adapun perancangan yang dibuat menggunakan pemodelan *Use Case Activity*, *Sequence* dan *Class Diagram*.

3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

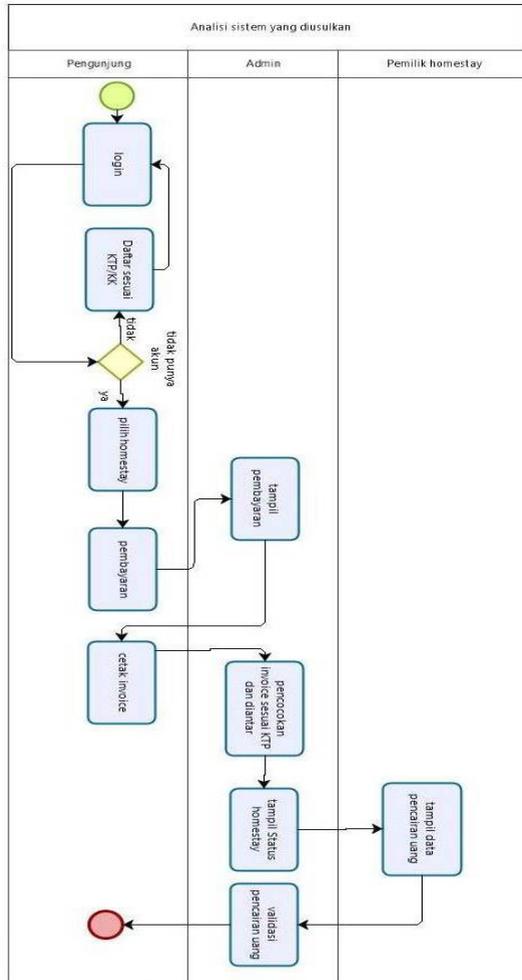
Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan pengurus Lembaga Desa Wisata yaitu Bapak Dimas Deandra mengungkapkan bahwa, sistem yang ada pada Desa Wisata Bejjong dalam proses manajemen *homestay* masih menggunakan sistem pembukuan. Petugas mencatat data *homestay*, data transaksi pembayaran, data pengunjung yang menyewa di dalam buku. Dalam sistem tersebut sering terjadi data hilang, karena akan suatu saat buku tersebut akan penuh dengan catatan. alur prosesnya yaitu pengunjung melihat di pamflet dan sosial media Desa Wisata Bejjong untuk memesan, selanjutnya akan mengirimkan gambar yang akan ditempati, kemudian pembayaran *homestay* diharuskan menghubungi nomor WA yang tertera dengan mengisi form data identitas diri sesuai KTP/KK, petugas akan mempersiapkan *homestay* untuk ditempati oleh pengunjung, selanjutnya petugas mencatat pesanan *homestay* ke dalam buku pemesanan *homestay*, pengunjung datang ke sekretariat Lembaga Desa Wisata. Pengelola Lembaga Desa Wisata akan mengantarkan kepada pemilik *homestay*. Setelah selesai menginap pemilik *homestay* dapat mencairkan uang yang ada di sekretariat. Gambar 3.1 merupakan gambaran alur prosesnya.



Gambar 3. 1 Proses Bisnis yang berjalan

3.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Merupakan bagian yang menjelaskan alur proses yang diusulkan dalam penelitian untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di *homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan Gambar 3.2 dari sistem yang diusulkan.



Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan

Alur Proses dari sistem yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.2. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Pengunjung Masuk Sistem
2. Jika belum punya akun pengunjung mendaftar di *web homestay* Desa Wisata Bejjong
3. Pengunjung memesan *homestay* dan memfilter *homestay* yang sudah diboeking
4. Masuk ke rincian pemesanan, jika *homestay* yang sudah dipesan pengunjung lain, maka akan muncul pemberitahuan
5. Pengunjung melakukan pembayaran, jika tidak membayar lebih dari 1 jam maka pembayaran akan tercancel secara otomatis
6. Pengunjung dapat melihat data *homestay* beserta pemilik *homestay* yang sudah dipesan
7. Pengunjung mencetak *invoice* yang sudah dipesan
8. Pengunjung akan dimintai data KTP/KK untuk pencocokan data pada saat di sekeretariat Ladewi
9. Admin dapat melihat data *homestay* yang sudah dipesan
10. Admin dapat melihat status *homestay*
11. Pemilik *homestay* dapat mencairkan uang yang sudah dipesan kepada admin
12. Admin akan mengkonfirmasi pencairan uang *homestay*.
13. Uang di terima oleh pemilik *homestay*

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional ini adalah kebutuhan yang diperlukan pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong yang akan ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan permasalahan yang ada. Adapun kebutuhan fungsional terdapat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Proses
1	Sistem mampu melakukan pemesanan <i>homestay</i>	Pengunjung dapat melakukan pemesanan <i>homestay</i>
2	Sistem mampu melakukan pembayaran <i>homestay</i>	Pengunjung dapat melakukan proses transaksi dalam satu sistem
3	Sistem mampu merekam dan mencetak data transaksi pembayaran	Pengunjung dapat melihat data transaksi pembayaran dan mencetak <i>invoice</i>
4	Sistem mampu mengelola data <i>homestay</i>	Admin dapat melihat dan menghapus data <i>homestay</i> , pengunjung, pemilik, fasilitas, harga
5	Sistem dapat melihat status <i>homestay</i>	Admin dapat melihat <i>homestay</i> yang dipakai & <i>homestay</i> kosong
6	Sistem mampu melihat data pencairan uang pemilik <i>homestay</i>	Admin dapat melakukan konfirmasi pencairan uang oleh pemilik <i>homestay</i>

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional meliputi tingkat keamanan, reabilitas, kemudahan dan kecepatan dalam menggunakan sistem yang dihasilkan. Berikut merupakan uraian kebutuhan non fungsionalnya :

1. *Usability*

Merupakan kebutuhan non fungsional mengenai kemudahan pengguna sistem yang digunakan oleh *user*.

2. *Portability*

Merupakan kebutuhan non fungsional mengenai faktor waktu, lokasi dan teknologi yang digunakan atau perangkat. Perangkat tersebut adalah perangkat keras maupun perangkat lunak.

3. *Reability*

Merupakan kebutuhan non fungsional terkait dengan kemampuan sistem atau perangkat lunak dalam faktor keamanan sistem.

4. *Supportability*

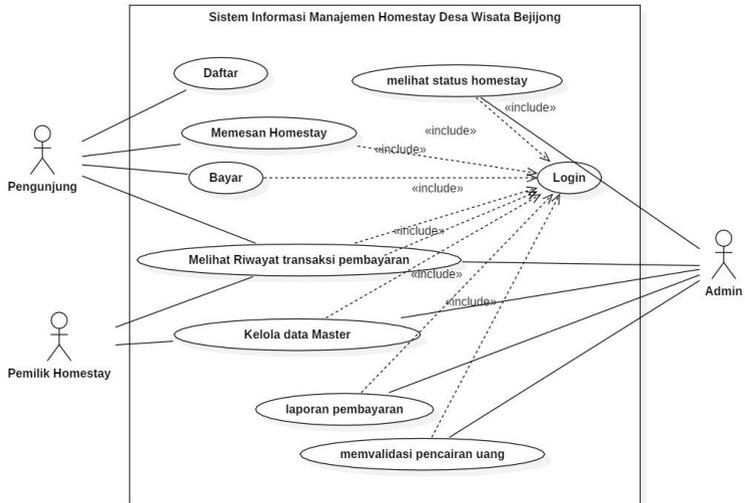
Merupakan kebutuhan non fungsional terkait dengan dukungan penggunaan sistem atau perangkat lunak.

3.2.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Pada sub ini akan menjelaskan perancangan yang diusulkan antara lain *Use Case*, *Activity*, *Sequence* dan *Class Diagram*. Berikut merupakan uraian perancangan sistem yang diusulkan.

A. Pemodelan *Use Case*

Digunakan untuk memunculkan *Use Case Diagram* serta deskripsi tiap aktor di dalam sistem *homestay* Desa Wisata Bejjong. Adapun gambaran Pemodelan *Use Case* dapat dilihat di Gambar 3.3



Gambar 3. 3 Pemodelan Use Case

Pada Tabel 3.2 merupakan penjelasan dari Pemodelan *Use Case* yang terdapat pada Gambar 3.3, Berikut adalah uraian Pemodelan *Use Case* nya.

Tabel 3. 2 Use Case

No	Aktor	Use Case	Keterangan
1	Pengunjung	Daftar	Untuk pengunjung yang melakukan pendaftaran sebagai pengunjung baru
2	Pengunjung, Pemilik Homestay dan Admin	Login	Sebelum masuk ke halaman utama semua aktor harus melakukan login
3	Pengunjung	Memesan	Proses pengunjung melakukan pemesanan Homestay
4	Pengunjung	Bayar	Merupakan proses untuk melakukan pembayaran Homestay yang sudah dipesan

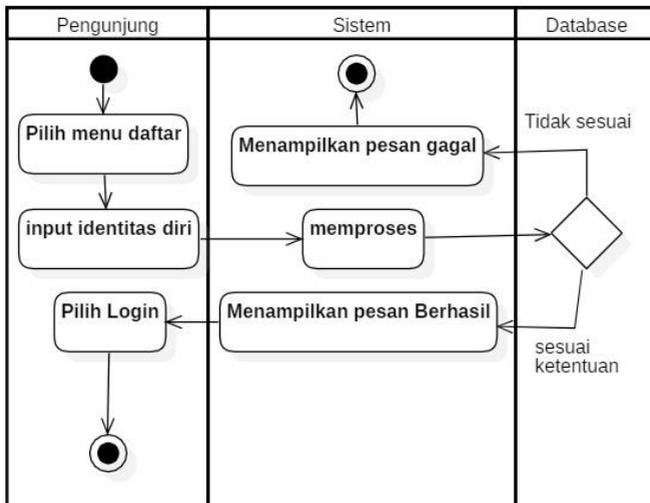
5	Pengunjung	Mencetak dan melihat invoice pembayaran	Pengunjung diharuskan mencetak invoice untuk pencocokan data ketika datang pada homestay
7	Admin	Kelola data master	Admin dapat mengelola data master pengunjung, master pemilik homestay, master fasilitas, fasilitas dan harga
9	Admin	Laporan Pembayaran	Merupakan admin melakukan proses pembuatan laporan pembayaran homestay
10	Admin	Kelola Status <i>Homestay</i>	Adalah proses admin mengelola data homestay yang dipakai dan yang kosong
11	Admin	Memvalidasi pencairan uang pemilik <i>homestay</i>	Merupakan proses pencairan uang pembayaran homestay
12	Pemilik	Melihat data pencairan uang <i>homestay</i>	Merupakan proses pemilik dapat melihat data yang sudah dicairkan

B. *Activity/Robustness Diagram*

merupakan alur kerja dari proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. Berikut merupakan uraian dari *Activity Diagram* antara lain :

1. *Activity Diagram* Pendaftaran

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses pengunjung mendaftarkan pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan gambaran pada Gambar 3.4



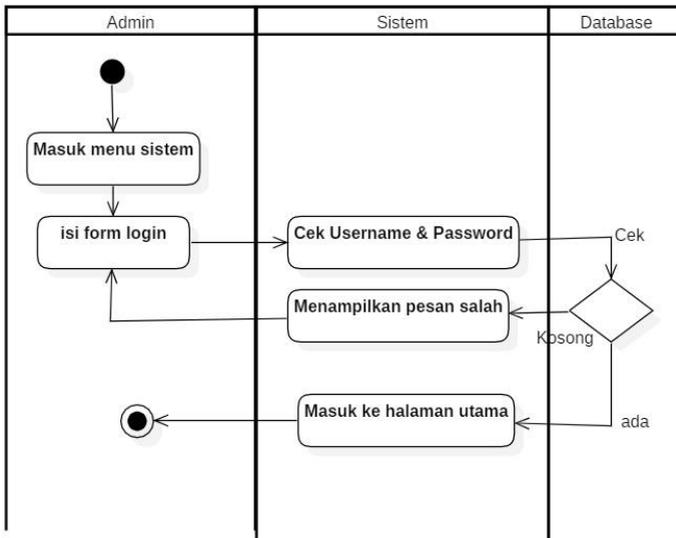
Gambar 3. 4 Activity Diagram Pendaftaran

Penjelasan pada Gambar 3.4 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung dapat mengakses pada halaman awal sistem dengan pilih menu daftar
2. Pada form daftar inputkan identitas diri sesuai ketentuan sistem
3. Jika tidak sesuai akan menampilkan pesan gagal
4. Jika sesuai akan menampilkan pesan berhasil dan melanjutkan ke halaman login

2. Activity Diagram Login Pengunjung

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses masuk sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong dan mengakses menu Pengunjung. Berikut merupakan gambaran pada Gambar 3.5



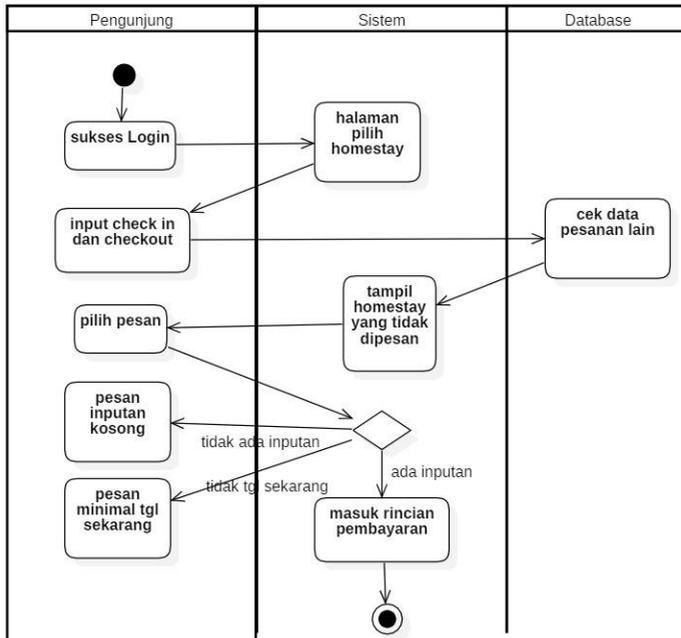
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login Pengunjung

Penjelasan pada Gambar 3.5 adalah sebagai berikut :

1. Pada halaman awal web pilih di bagian navbar dengan memilih menu login
2. Pada form login terdapat Username dan Password, isi form login dengan username dan password yang sesuai
3. Sistem akan mengecek dan memvalidasi Username dan Password di database
4. Jika Username dan Password ada dan sesuai dengan yang diinputkan admin maka masuk ke halaman utama pengunjung
5. Jika salah maka akan menampilkan pesan salah

3. Activity Diagram Pemesanan

Menjelaskan tentang alur kerja untuk pengunjung memesan Homestay. Berikut merupakan gambaran yang terdapat pada Gambar 3.6



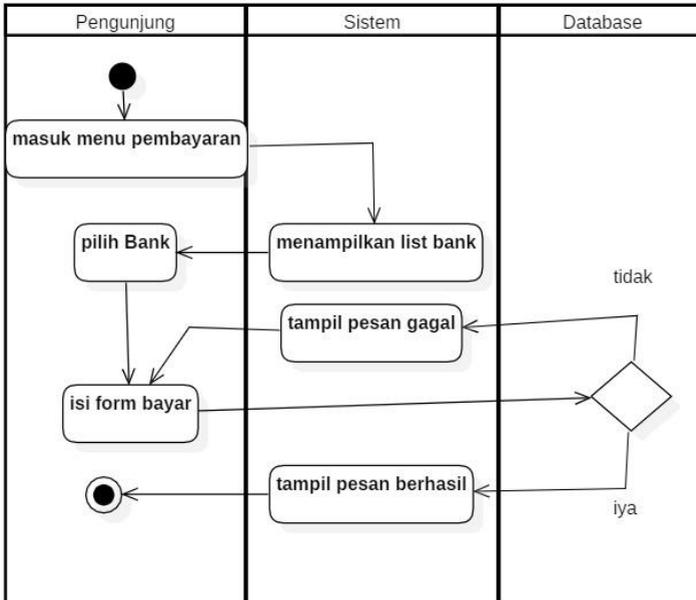
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pemesanan

Penjelasan pada Gambar 3.6 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung sukses masuk halaman login
2. Masuk halaman pilih homestay
3. Inputkan checkin dan checkout *homestay*
4. Cek data homestay didatabase yang belum dipesan akan tampil
5. Tampil homestay yang belum dipesan
6. Pilih pesan
7. Jika checkin dan checkout kosong maka akan tampil pesan inputan kosong
8. Jika checkin dan checkout kurang dari tanggal sekarang maka akan tampil pesan minimal tanggal sekarang
9. Jika ada inputan dan memilih lebih dari tanggal sekarang maka pesanan akan masuk pada rincian *homestay*.

4. Activity Diagram Pembayaran

Menjelaskan tentang alur kerja untuk pengunjung melakukan pembayaran. Berikut merupakan alur kerja pembayaran yang terdapat pada Gambar 3.7



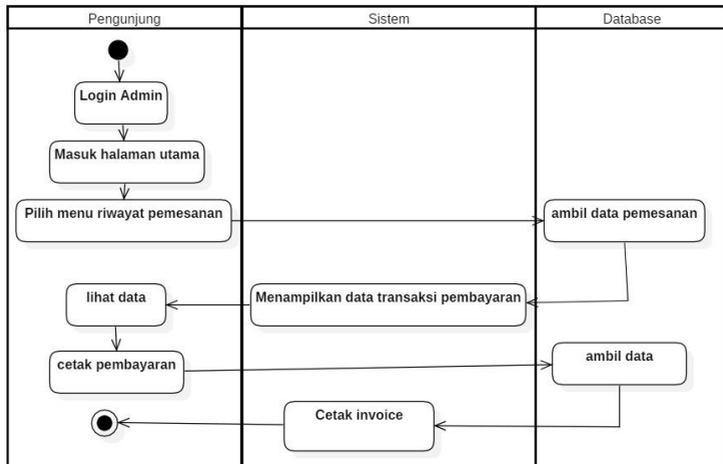
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pembayaran

Penjelasan pada Gambar 3.7 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung masuk ke menu pembayaran pada sistem
2. Sistem menampilkan list Bank yang akan dipilih untuk pembayaran
3. Pengunjung Pilih Bank pada sistem
4. Masuk from bayar dan mengisi form yang ditentukan
5. Jika tidak sesuai maka akan menampilkan pesan gagal
6. Jika sesuai akan menampilkan pesan berhasil

5. Activity Diagram menampilkan dan cetak transaksi pembayaran

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses pengunjung melihat dan mencetak data transaksi pembayaran. Berikut merupakan alur kerja menampilkan dan mencetak transaksi pembayaran yang terdapat pada Gambar 3.8



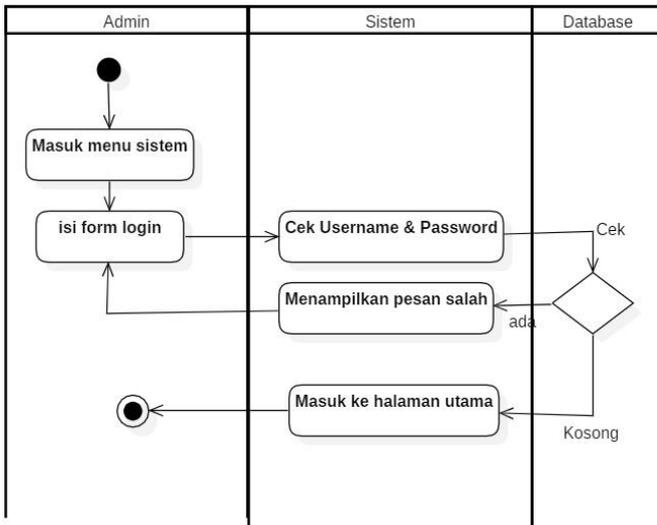
Gambar 3. 8 Activity Diagram Menampilkan dan Mencetak Transaksi Pembayaran

Penjelasan pada Gambar 3.8 adalah sebagai berikut :

1. Setelah pengunjung masuk ke menu login
2. Masuk ke halaman utama yang ada pada sistem
3. Pilih menu riwayat pemesanan
4. Sistem akan mengambil data pada database
5. Sistem akan menampilkan data transaksi pembayaran
6. Pilih cetak invoice
7. Sistem akan mencetak berupa file pdf

6. Activity Diagram Login Admin

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses masuk sistem Homestay Desa Wisata Bejjong dan mengakses menu admin. Adapun gambaran pada alur kerja proses masuk sistem untuk admin yang terdapat pada Gambar 3.9



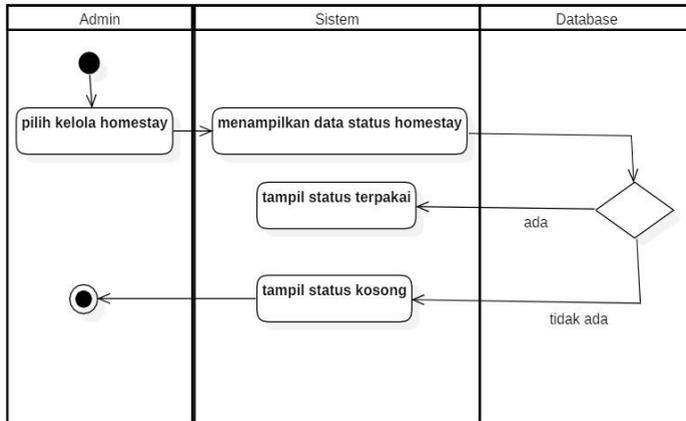
Gambar 3. 9 Activity Diagram Login Admin

Penjelasan pada Gambar 3.9 adalah sebagai berikut :

1. Admin masuk menu sistem dengan mengakses login
2. Pada form login terdapat *Username* dan *Password*, isi form login dengan username dan password yang sesuai
3. Sistem akan mengecek dan memvalidasi Username dan Password di database
4. Jika *Username* dan *Password* ada dan sesuai dengan yang diinputkan admin maka masuk ke halaman utama admin
5. Jika salah maka akan menampilkan pesan salah

7. Activity Diagram Menampilkan Status Homestay

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses melihat status homestay yang terpakai maupun yang kosong. Adapun gambaran pada alur kerja proses melihat status homestay yang terdapat pada Gambar 3.10



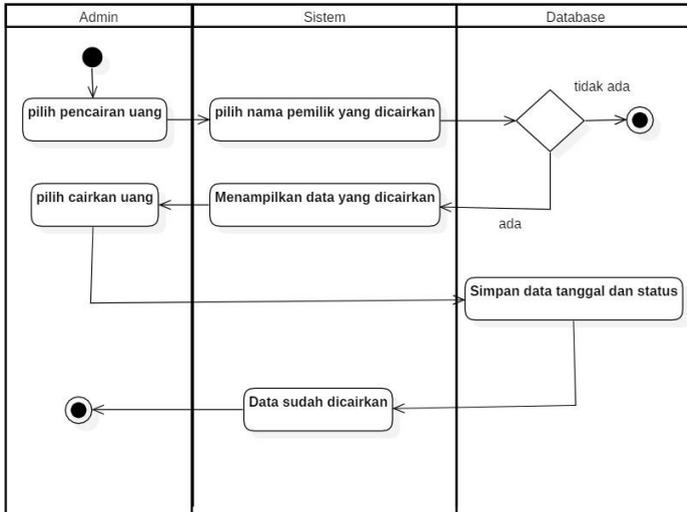
Gambar 3. 10 Activity Diagram Menampilkan Status Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.10 adalah sebagai berikut :

1. Admin setelah masuk sistem
2. Pilih menu Kelola homestay
3. Jika data ada pada database maka tampilan data dengan status terpakai
4. Jika data kosong di database maka tampilkan data dengan status kosong

8. Activity Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses pencairan uang dengan memvalidasi yang dilakukan oleh admin. Adapun gambaran pada alur kerja proses validasi pencairan uang homestay yang terdapat pada Gambar 3.11



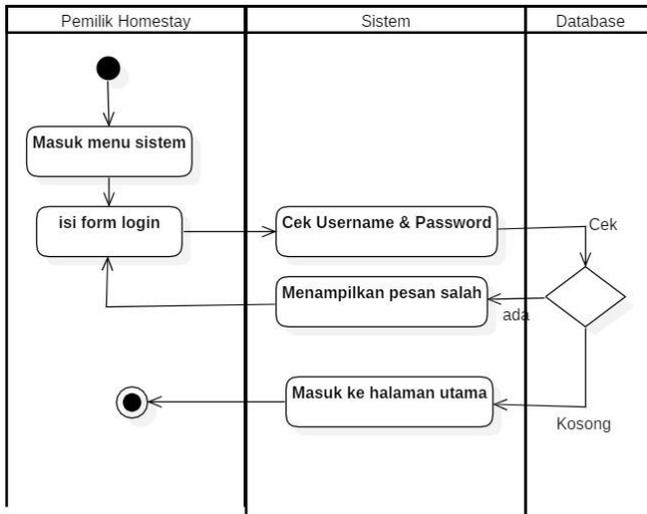
Gambar 3. 11 Activity Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.11 adalah sebagai berikut :

1. Pilih pencairan uang
2. Pilih nama pemilik *homestay* yang akan dicairkan
3. Jika di *database* ada maka ditampilkan data yang akan dicairkan
4. Jika tidak ada maka akan muncul status data kosong.
5. Pilih cairkan uang
6. Data akan disimpan ke *database*
7. Muncul status data sudah dicairkan

9. Activity Diagram Login Pemilik Homestay

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses masuk sistem *Homestay* Desa Wisata Bejijong dan mengakses menu Pengunjung. Berikut gambaran alur kerja proses masuk sistem untuk pemilik *Homestay* yang terdapat pada Gambar 3.12



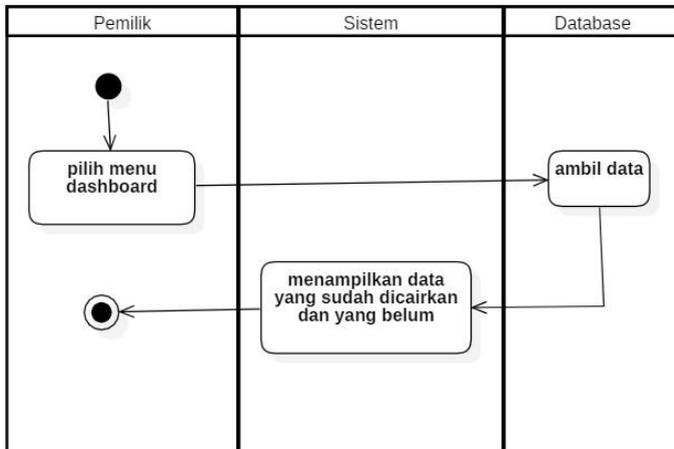
Gambar 3. 12 Activity Diagram Login Pemilik Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.12 adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Homestay masuk menu sistem dengan mengakses login
2. Pada form login terdapat *Username* dan *Password*, isi form login dengan *username* dan *password* yang sesuai
3. Sistem akan mengecek dan memvalidasi *Username* dan *Password* di database
4. Jika *Username* dan *Password* ada dan sesuai dengan yang diinputkan admin maka masuk ke halaman utama pemilik *Homestay*
5. Jika salah maka akan menampilkan pesan salah

10. Activity Diagram Menampilkan Pencairan Uang Homestay

Menjelaskan tentang alur kerja pada proses menampilkan data pencairan uang yang belum dicairkan maupun yang sudah dicairkan. Adapun gambaran pada alur kerja proses melihat pencairan uang homestay yang terdapat pada Gambar 3.13



Gambar 3. 13 Activity Diagram Menampilkan Pencairan Uang Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.13 adalah sebagai berikut :

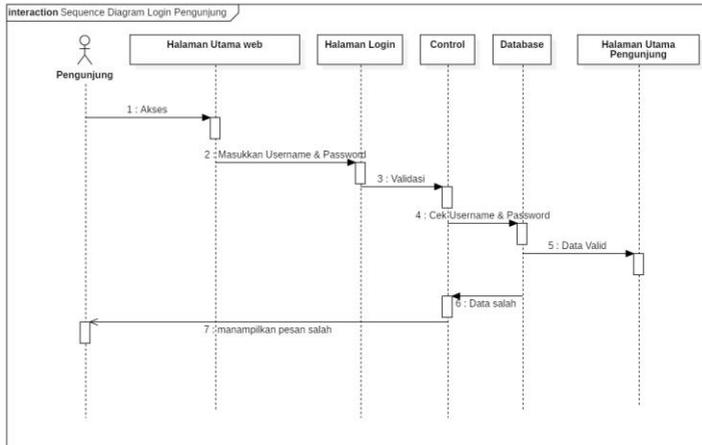
1. Setelah masuk pada sistem pemilik homestay
2. Pilih menu dashboard
3. Sistem akan mengambil data dari database
4. Sistem akan menampilkan data yang sudah dicairkan maupun data yang belum dicairkan oleh admin.

C. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan gambaran bagaimana sistem merespon dari kegiatan user yaitu behubungan langsung dengan kegiatan sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Adapun uraian *Sequence Diagram* adalah Sebagai Berikut :

1) Sequence Diagram Login Pengunjung

Menjelaskan tentang proses masuk pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong yang dilakukan oleh pengunjung. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram Login* Pengunjung yang terdapat pada Gambar 3.14



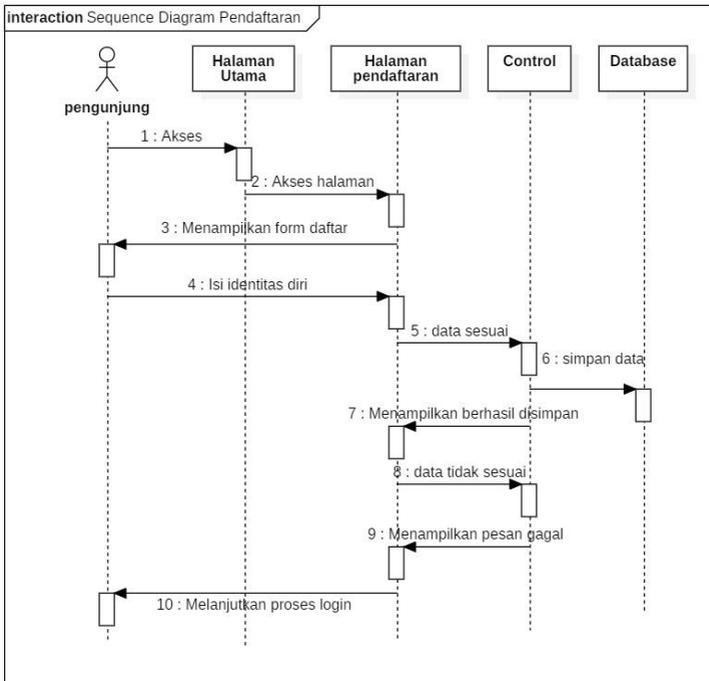
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Login Pengunjung

Penjelasan pada Gambar 3.14 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung akan mengakses halaman utama homestay
2. Pengunjung akan memilih menu login, kemudian mengisi form login admin dengan username & password
3. Memvalidasi Username dan Password
4. Mengecek Username dan password pada database
5. Jika data valid akan masuk pada halaman utama pengunjung
6. Jika data didatabase tidak ada maka akan tampil data salah
7. Sistem akan menampilkan pesan data salah

2) Sequence Diagram Pendaftaran

Sequence Diagram Pendaftaran merupakan menjelaskan tentang proses daftar akun pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong oleh pengunjung. Berikut merupakan gambaran pada Sequence Diagram Pendaftaran yang dapat dilihat pada Gambar 3.15



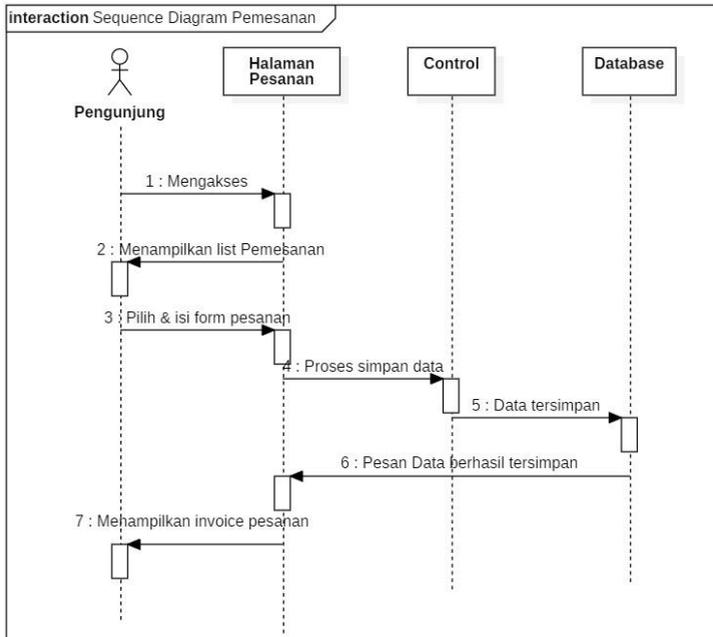
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Pendaftaran

Penjelasan pada Gambar 3.15 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung mengakses halaman utama
2. Pilih menu pendaftaran pada navbar
3. Sistem akan menampilkan form pendaftaran
4. Isi form pendaftaran dengan identitas diri
5. Jika data sesuai maka akan tersimpan di database
6. Akan menampilkan pesan berhasil disimpan
7. Jika tidak sesuai makan gagal disimpan di database
8. Akan muncul pesan gagal
9. Pengunjung melanjutkan pada proses login untuk mengakses halaman pengunjung

3) *Sequence Diagram Pemesanan*

Sequence Diagram Pemesanan menjelaskan tentang proses pemesanan Homestay pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejijong oleh pengunjung. Berikut merupakan gambaran pada *Sequence Diagram* Pemesanan yang dapat dilihat pada Gambar 3.16



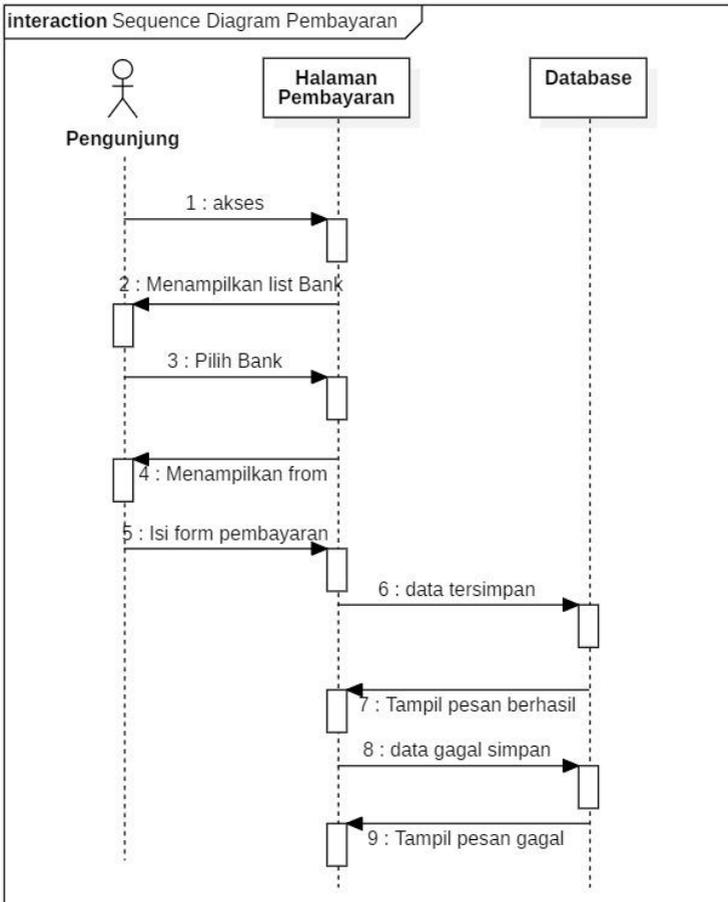
Gambar 3. 16 *Sequence Diagram Pemesanan*

Penjelasan pada Gambar 3.16 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung mengakses pada halaman pesanan
2. Sistem akan menampilkan list homestay
3. Pengunjung memilih dan mengisi form pemesanan
4. Sistem akan memproses data
5. Data akan disimpan di database
6. Sistem akan menampilkan pesan berhasil tersimpan
7. Menampilkan pada rincian pembayaran

4) Sequence Diagram Pembayaran

Sequence Diagram Pembayaran adalah menjelaskan tentang proses bayar pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjing oleh pengunjung. Berikut merupakan gambaran pada *Sequence Diagram* Pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 3.17



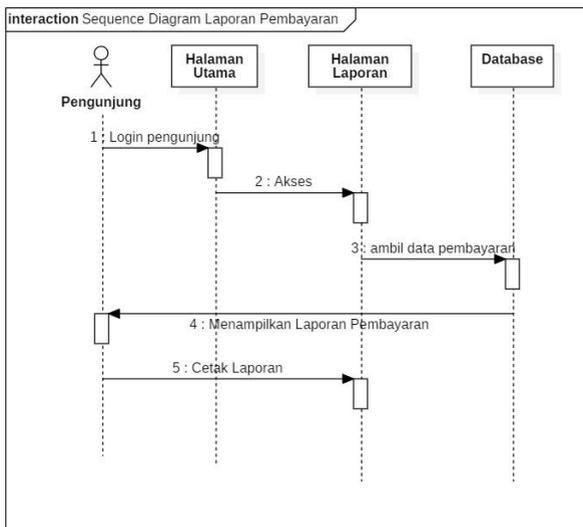
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Pembayaran

Penjelasan pada Gambar 3.17 adalah sebagai berikut :

1. Pengunjung mengakses halaman pembayaran
2. Sistem akan menampilkan list Bank
3. Pengunjung memilih Bank
4. Sistem akan menampilkan form pembayaran
5. Mengisi form pembayaran
6. Jika benar data akan tersimpan di database
7. Menampilkan data berhasil
8. Jika gagal maka tidak akan tersimpan di database
9. Menampilkan pesan gagal

5) *Sequence Diagram* Menampilkan dan Cetak Transaksi Pembayaran

Sequence Diagram Menampilkan dan Cetak Transaksi Pembayaran yaitu menjelaskan tentang proses pengunjung menampilkan transaksi pembayaran dan cetak invoice. Berikut merupakan gambaran pada *Sequence Diagram* menampilkan dan cetak transaksi pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 3.18



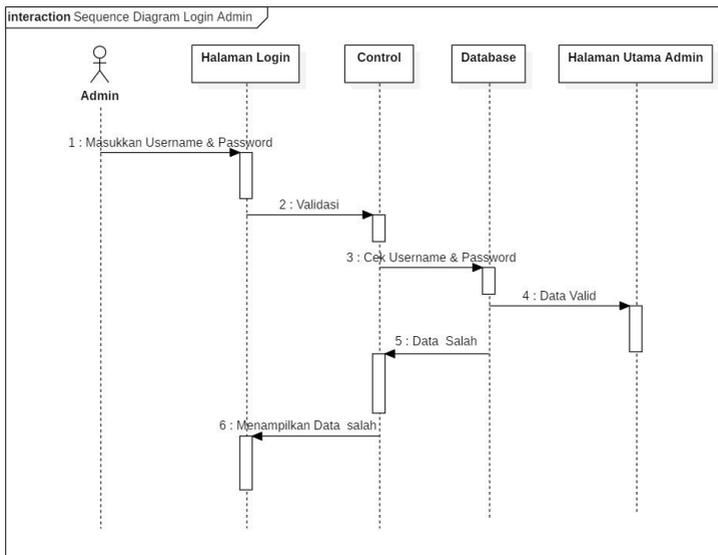
Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Menampilkan dan Cetak Transaksi Pembayaran

Penjelasan pada Gambar 3.18 adalah sebagai berikut :

1. Setelah pengunjung masuk ke menu login
2. Masuk ke halaman utama yang ada pada sistem
3. Pilih menu riwayat pemesanan
4. Sistem akan mengambil data pada database
5. Sistem akan menampilkan data transaksi pembayaran
6. Pilih cetak invoice
7. Sistem akan mencetak berupa file pdf

6) *Sequence Diagram Login Admin*

Menjelaskan tentang proses masuk pada sistem Homestay Desa Wisata Bejijong yang dilakukan oleh admin. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram Login Admin* yang terdapat pada Gambar 3.19



Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Login Admin*

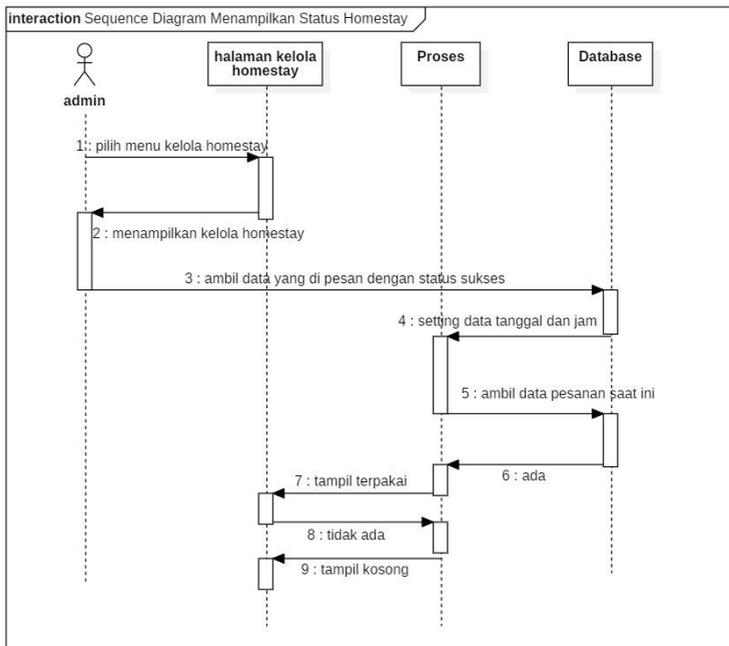
Penjelasan pada Gambar 3.19 adalah sebagai berikut :

1. Admin mengisi form login admin dengan username & password
2. Memvalidasi Username dan Password

3. Mengecek Username dan password pada database
4. Jika data valid akan masuk pada halaman utama admin
5. Jika data didatabase tidak ada maka akan tampil data salah
6. Sistem akan menampilkan pesan data salah

7) **Sequence Diagram Menampilkan Status Homestay**

Menjelaskan tentang proses admin menampilkan data status homestay yang terpakai maupun yang kosong pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram* menampilkan status *Homestay* yang terdapat pada Gambar 3.20



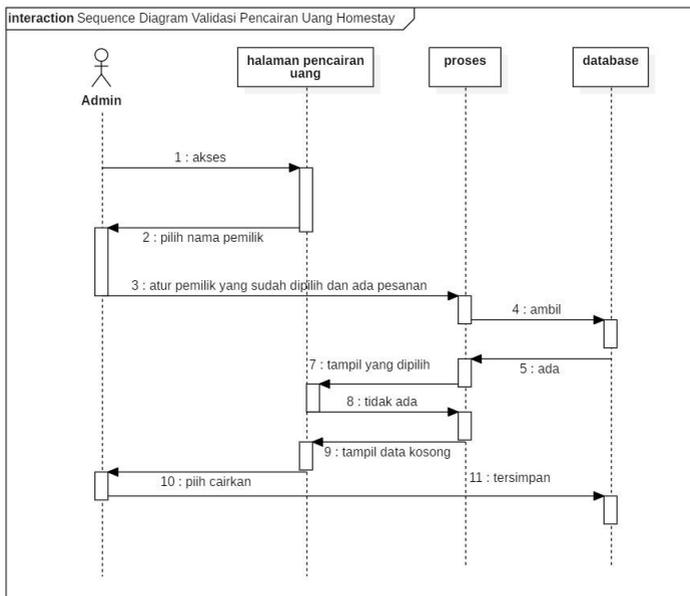
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Menampilkan Data Status Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.20 adalah sebagai berikut :

1. Pilih menu Kelola homestay setelah masuk sistem admin
2. Sistem akan menampilkan data status homestay
3. Sistem mengambil data yang di pesan oleh pengunjung dengan status sudah dibayar
4. Data akan diproses dengan memfilter tanggal dan jam
5. Jika data ada data yang sama dengan data saat ini makan data akan berstatus terpakai
6. Jika data tidak sama maka akan berstatus kosong

8) **Sequence Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay**

Menjelaskan tentang proses admin memvalidasi pencairan uang *homestay* pada sistem *homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram* validasi pencairan uang *homestay* yang terdapat pada Gambar 3.21



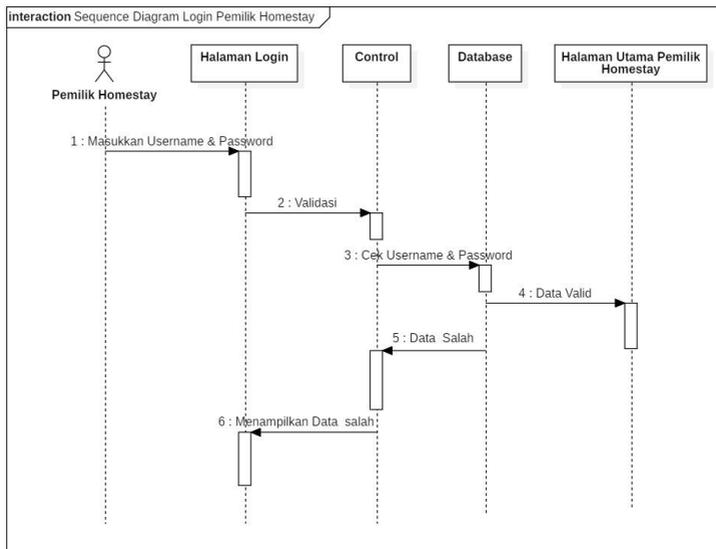
Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Validasi Pencairan Uang Homestay*

Penjelasan pada Gambar 3.21 adalah sebagai berikut :

1. Pilih pencairan uang
2. Pilih nama pemilik *homestay* yang akan dicairkan
3. Jika di database ada maka tampilkan data yang akan dicairkan
4. Jika tidak ada maka akan muncul status data kosong
5. Pilih cairkan
6. Data akan disimpan ke database

9) **Sequence Diagram Login Pemilik Homestay**

Menjelaskan tentang proses masuk pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong yang dilakukan oleh pemilik *Homestay*. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram Login* Pemilik *Homestay* yang terdapat pada Gambar 3.22



Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Login Pemilik Homestay*

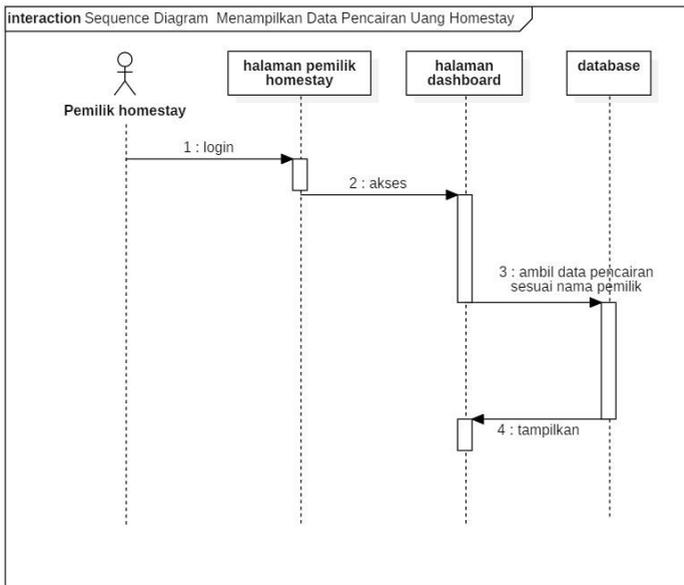
Penjelasan pada Gambar 3.22 adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Homestay mengisi form login admin dengan username & password
2. Memvalidasi Username dan Password

3. Mengecek Username dan password pada database
4. Jika data valid akan masuk pada halaman utama Pemilik Homestay
5. Jika data didatabase tidak ada maka akan tampil data salah
6. Sistem akan menampilkan pesan data salah

10) **Sequence Diagram Menampilkan Data Pencairan Uang Homestay**

Menjelaskan tentang proses pemilik *homestay* menampilkan data pencairan uang *homestay* pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan gambaran *Sequence Diagram* menampilkan data pencairan uang *homestay* yang terdapat pada Gambar 3.23



Gambar 3. 23 Sequence Diagram Menampilkan Data Pencairan Uang Homestay

Penjelasan pada Gambar 3.23 adalah sebagai berikut :

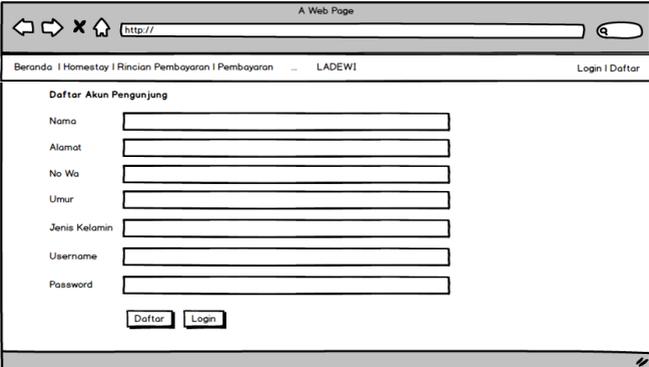
1. Setelah masuk pada sistem pemilik homestay
2. Pilih menu dashboard
3. Sistem akan mengambil data dari database
4. Sistem akan menampilkan data yang sudah dcairkan maupun data yang belum dcairkan oleh admin.

D. Perancangan User Interface

Perancangan User Interface merupakan gambaran mengenai desain antar muka sistem. Dimana desain antar muka digunakan untuk memudahkan sistem yang akan dibangun. Berikut adalah desain User Interface sistem informasi Homestay Desa Wisata Bejjiong menggunakan framework Bootstrap , dalam perancangan ini akan dijelaskan mulai pengunjung login, daftar hingga memesan homestay. Maka dari itu perancangan ini berguna untuk memudahkan Pengunjung memesan Homestay.

1. *User Interface* Pendaftaran

User Interface Pendaftaran merupakan tampilan untuk Pengunjung mendaftarkan akun baru agar bisa digunakan masuk pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjiong. Berikut adalah gambaran *User Interface* Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.24

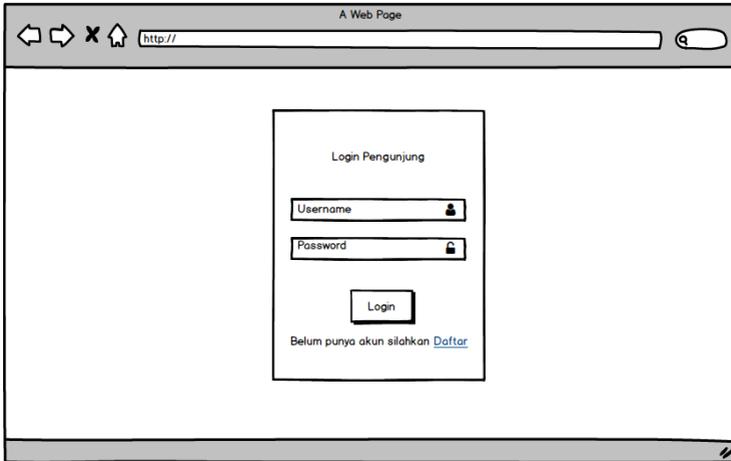


The image shows a web browser window with the title 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The browser's address bar shows the path 'Beranda | Homestay | Rincian Pembayaran | Pembayaran ... LADEWI' and a 'Login | Daftar' link. The main content area is titled 'Daftar Akun Pengunjung' and contains a registration form with the following fields: Nama, Alamat, No Wa, Umur, Jenis Kelamin, Username, and Password. Below the form are two buttons: 'Daftar' and 'Login'.

Gambar 3. 24 User Interface Pendafatara

2. *User Interface Login Pengunjung*

User Interface Login Pengunjung adalah tampilan untuk proses masuk pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran *User Interface* Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.25

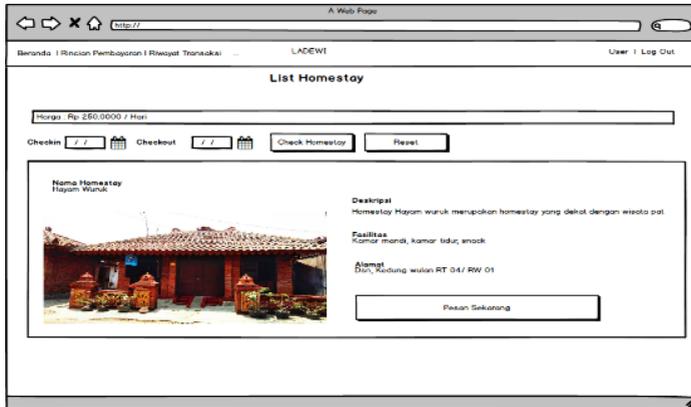


The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area displays a login form titled "Login Pengunjung". The form includes two input fields: "Username" with a user icon and "Password" with a lock icon. Below the fields is a "Login" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Belum punya akun silahkan [Daftar](#)".

Gambar 3. 25 *User Interface Login Pengunjung*

3. *User Interface Memesan Homestay*

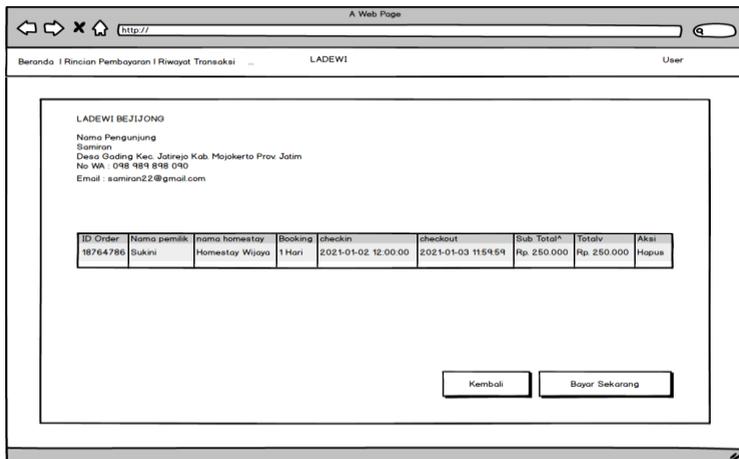
User Interface Memesan Homestay adalah tampilan untuk memesan Homestay yang dilakukan oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran *User Interface* Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.26



Gambar 3. 26 User Interface Memesan Homestay

4. User Interface Rincian Pembayaran

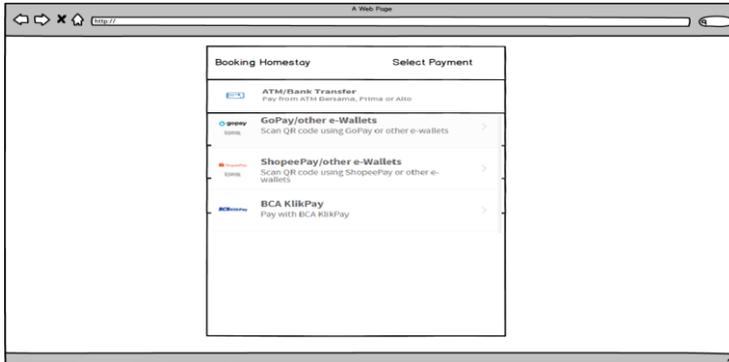
User Interface Rincian Pembayaran adalah tampilan untuk Rincian pembayaran homestay oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.27



Gambar 3. 27 User Interface Rincian Pembayaran

5. User Interface Pembayaran

User Interface Pembayaran adalah tampilan untuk proses membayar homestay oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.28



Gambar 3. 28 User Interface Pembayaran

6. User Interface Riwayat Transaksi

User Interface Riwayat Transaksi adalah tampilan untuk proses rincian pembayaran yang sudah dibayarkan oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.29

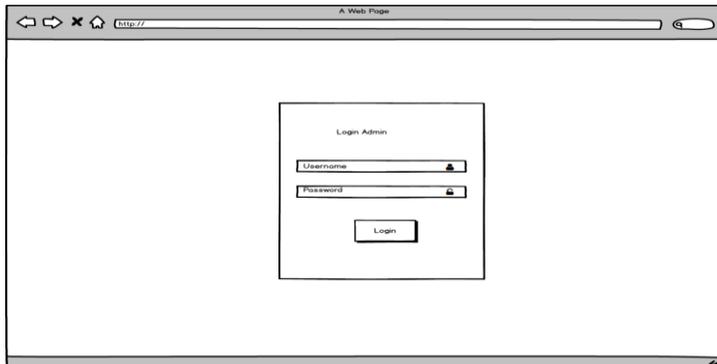
The screenshot shows a web browser window with a URL bar. The main content area is a table titled 'Rincian Pembayaran / Riwayat Transaksi'. The table has the following columns: ID ORDER, Nama Homestay, Booking, Check in, Check Out, Total, Metode Bayar, and Transaksi. The table contains two rows of transaction data.

ID ORDER	Nama Homestay	Booking	Check in	Check Out	Total	Metode Bayar	Transaksi
817272627	Homestay Wisata	1 Hari	22/10/2021 12:00	23/10/2021 11:59	Rp. 250.000	Qris	12-01-02 21:00
53543536	Homestay Gajah Mudo	1 Hari	12/10/2021 12:00	13/10/2021 11:59	Rp. 250.000	Bank Transfer	12-01-02 10:00

Gambar 3. 29 User Interface Invoice Pembayaran

7. User Interface Login Admin

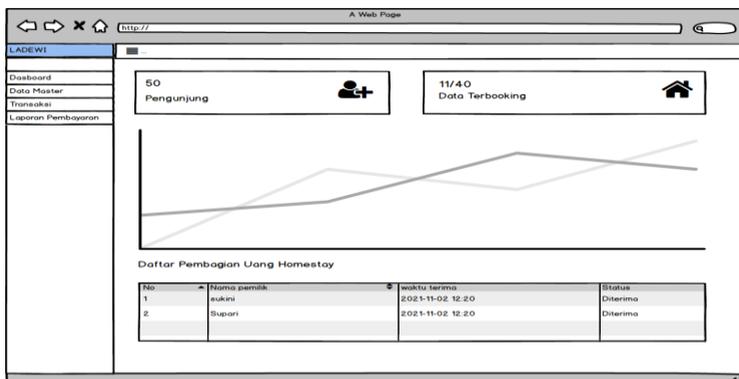
User Interface Login Admin adalah tampilan untuk proses masuk sistem oleh admin pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Login Admin yang terdapat pada Gambar 3.30



Gambar 3. 30 User Interface Login Admin

8. User Interface Beranda Admin

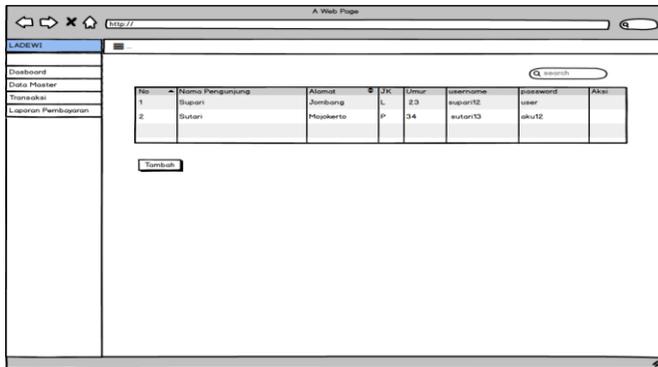
User Interface Beranda Admin adalah tampilan melihat laporan pembayaran dalam bentuk grafik pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Beranda Admin yang terdapat pada Gambar 3.31



Gambar 3. 31 User Interface Beranda Admin

9. User Interface Kelola Data Master

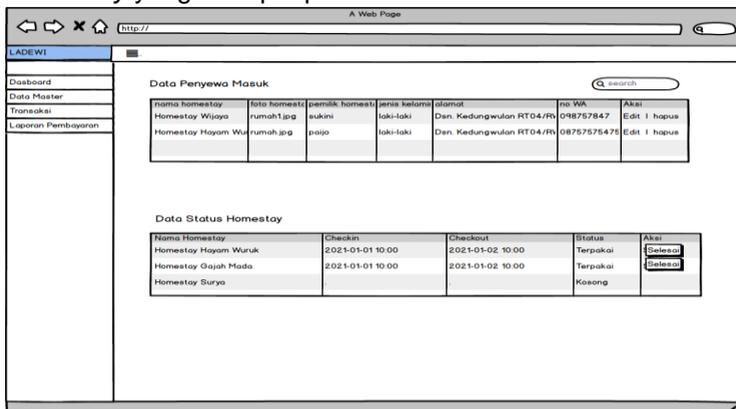
User Interface Kelola Data Master adalah untuk mengelola data pengunjung, data admin, data pemilik data harga pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran User Interface Pendaftaran yang terdapat pada Gambar 3.32



Gambar 3. 32 User Interface Kelola Data Master

10. User Interface Kelola Homestay

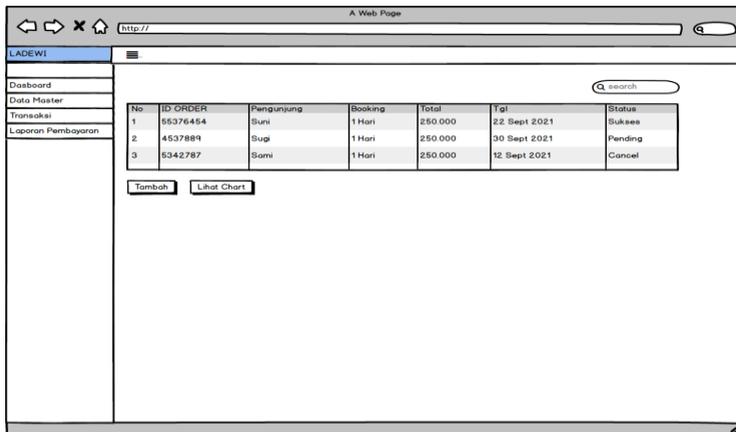
User Interface Kelola Homestay adalah tampilan untuk mengetahui data homestay yang kosong dan terbooking oleh pengunjung. Berikut adalah gambaran User Interface Kelola Homestay yang terdapat pada Gambar 3.33



Gambar 3. 33 User Interface Kelola Homestay

11. User Interface transaksi masuk

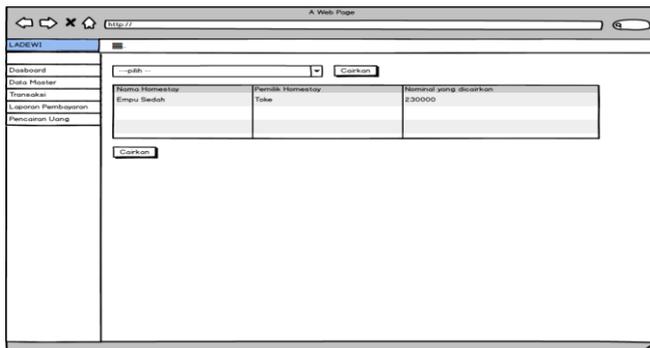
User Interface transaksi masuk adalah tampilan untuk mengetahui data transaksi semua pengunjung. Berikut adalah gambaran User Interface transaksi masuk yang terdapat pada Gambar 3.34



Gambar 3. 34 User Interface transaksi masuk

12. User Interface Validasi Pencairan Uang

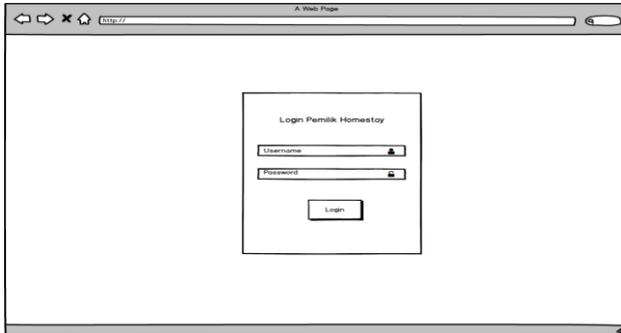
User Interface Validasi Pencairan Uang adalah tampilan untuk proses memvalidasi pencairan uang yang dilakukan oleh admin untuk pemilik *homestay*. Berikut adalah gambaran user interface validasi pencairan uang yang terdapat pada Gambar 3.35



Gambar 3. 35 User Interface Pencairan Uang

13. *User Interface Login Pemilik Homestay*

User Interface Riwayat Transaksi adalah tampilan untuk proses rincian pembayaran yang sudah dibayarkan oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran *User Interface Login Pemilik Homestay* yang terdapat pada Gambar 3.36

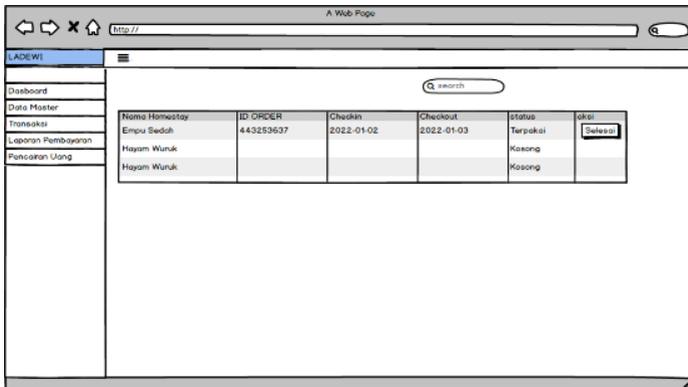


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area displays a login form titled "Login Pemilik Homestay". The form consists of two input fields: "Username" and "Password", each with a small icon on the right side. Below the fields is a "Login" button.

Gambar 3. 36 *User Inter face Pemilik Homestay*

14. *User Interface Kelola Homestay pemilik*

User Interface Kelola Homestay Pemilik adalah tampilan untuk proses mengelola data homestay, yaitu mengubah data homestay oleh pemilik homestay pada sistem *Homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran *User Interface Kelola Homestay Pemilik* yang terdapat pada Gambar 3.37



The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area displays a dashboard with a sidebar menu on the left and a table of transactions in the center. The sidebar menu includes items like "Dashboard", "Data Master", "Transaksi", "Laporan Pembayaran", and "Rencanaan Uang". The table has columns for "Nama Homestay", "ID ORDER", "Checkin", "Checkout", "status", and "aksi".

Nama Homestay	ID ORDER	Checkin	Checkout	status	aksi
Empu Sedah	443253637	2022-01-02	2022-01-03	Terseksi	Selera
Hayam Wuruk				Kosong	
Hayam Wuruk				Kosong	

Gambar 3. 37 *User Interface Kelola Homestay Pemilik*

15. User Interface Transaksi Masuk Pemilik

User Interface Riwayat Transaksi adalah tampilan untuk proses rincian pembayaran yang sudah dibayarkan oleh pengunjung pada sistem Homestay Desa Wisata Bejjong. Berikut adalah gambaran *User Interface* Transaksi Masuk Pemilik yang terdapat pada Gambar 3.38

No	ID ORDER	Nama Pengunjung	Booking	Total	Tgl & Jam	Status
1	45376454	Bunu	1 Hari	250.000	22 Sept 2021 & 09:00	Lunas
2	4537884	Sugi	1 Hari	250.000	30 Sept 2021 & 12:00	Lunas
3	5342787	Bama	1 Hari	250.000	12 Sept 2021 & 07:00	Lunas

Gambar 3. 38 User Interface Transaksi Masuk

16. User Interface Melihat Data Pencairan Uang

User Interface Melihat Data Pencairan Uang adalah tampilan untuk melihat data pencairan uang yang belum dicairkan maupun yang belum dicairkan. Berikut adalah gambaran *user interface* melihat data pencairan uang yang terdapat pada Gambar 3.39

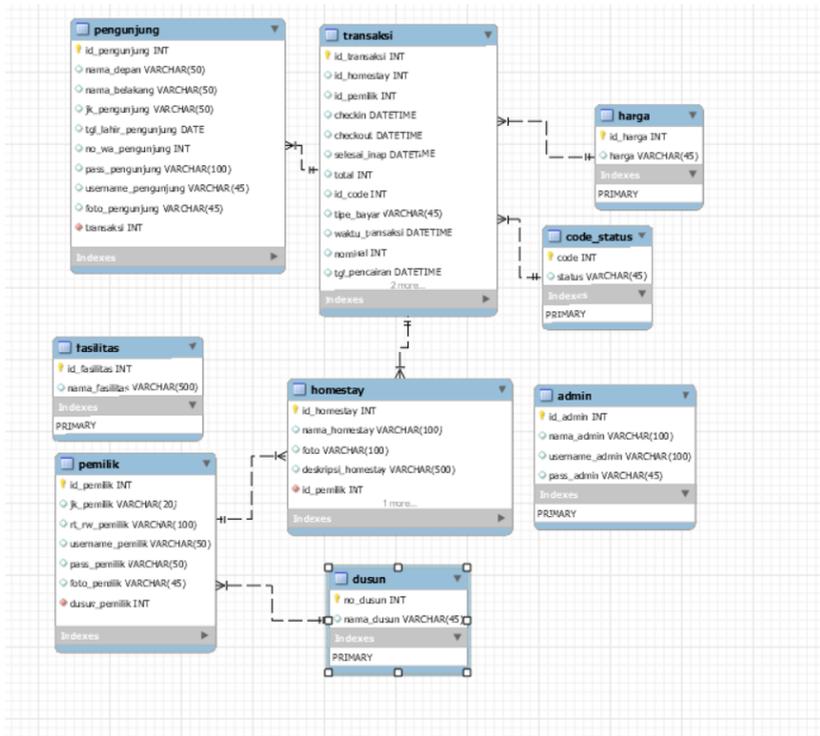
ID ORDER	Nama Pengunjung	Nominal	Tanggal Checkout	Tanggal Pencairan
24563456	Lakulul Umi	25000	2022-01-12 08:00	

ID ORDER	Nama Pengunjung	Nominal	Tanggal Checkout	Tanggal Pencairan

Gambar 3. 39 User Interface Melihat Data Pencairan Uang

E. Class Diagram

Class diagram merupakan menggambarkan struktur kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem *homestay* Desa Wisata Bejjong, yaitu tabel admin, tabel pengunjung, tabel pemilik *homestay*, table *homestay*, tabel transaksi, tabel fasilitas, tabel harga. Berikut merupakan gambaran Class Diagram pada Gambar 3.40



Gambar 3. 40 Class Diagram

Tabel 3. 2 Tabel Pengunjung

Atribut	Type	Keterangan
Id_pengunjung	Int (11)	Primary Key
nik_pengunjung	Int(16)	NIK
nama_depan	Varchar(50)	Nama pengunjung depan
nama_belakang	Varchar(50)	Nama pengunjung belakang
Jk_pengunjung	Varchar(10)	Jenis Kelamin Pengunjung
Tgl_lahir_pengunjung	DATE	Tanggal lahir pengunjung
No_wa_pengunjung	Int(14)	Nomer wa pengunjung aktif
Pass_pengunjung	Varchar(100)	Password pengunjung
Username_pengunjung	Varchar(100)	Username pengunjung
Foto_pengunjung	Varchar(45)	Foto pengunjung

2. Tabel Admin

Berisi data *username* dan *password* admin yang digunakan untuk masuk login admin pada sistem. Berikut merupakan Tabel Admin yang terdapat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Tabel Admin

Atribut	Type	Keterangan
Id_admin	Int (11)	Primary Key
nama_admin	Varchar(100)	Nama admin
username_admin	Varchar(100)	Username admin
Pass_admin	Varchar(45)	Password admin

3. Tabel Pemilik

Berisi data identitas pemilik *homestay*, *username* dan *password* pemilik, digunakan untuk login di halaman pemilik *homestay*. Berikut merupakan Tabel Pemilik yang terdapat pada tabel 3. 4

Tabel 3. 4 Tabel Pemilik

Atribut	Type	Keterangan
Id_pemilik	Int (11)	Primary Key
nama_pemilik	Varchar(100)	Nama pemilik homestay
Jk_pemilik	Varchar(45)	Jenis kelamin pemilik homestay
Username_pemilik	Varchar(50)	Username pemilik homestay
Pass_pemilik	Varchar(50)	Password pemilik homestay

4. Tabel Harga

Berisi data harga yang digunakan untuk menentukan harga semua *homestay* di Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan Tabel Harga yang terdapat pada tabel 3.5

Tabel 3. 5 Tabel Harga

Atribut	Type	Keterangan
Id_harga	Int	Primary Key
nominal_harga	int(50)	harga homestay

5. Tabel Fasilitas

Berisi data fasilitas yang disediakan oleh *homestay* Desa Wisata Bejjong. Berikut merupakan Tabel Fasilitas yang terdapat pada tabel 3.6

Tabel 3. 6 Tabel Fasilitas

Atribut	Type	Keterangan
Id_fasilitas	Int	Primary Key
nama_fasilitas	Varchar(100)	Nama fasilitas homestay

6. Tabel Dusun

Berisi data nama dusun yang digunakan untuk menentukan nama dusun yang direlasikan pada data pemilik homestay. Berikut merupakan Tabel Dusun yang terdapat pada tabel 3.7

Tabel 3. 7 Tabel Dusun

Atribut	Type	Keterangan
No_dusun	Int	Primary Key
nama_dusun	Varchar(100)	Nama dusun pemilik homestay

7. Tabel *Homestay*

Berisi data nama *homestay*, deskripsi dan foto yang digunakan untuk list daftar homestay pada halaman pesanan. Berikut adalah Tabel *Homestay* yang terdapat pada tabel 3.8

Tabel 3. 8Tabel *Homestay*

Atribut	Type	Keterangan
Id_homestay	Int(11)	<i>Primary Key</i>
nama_homestay	Varchar(100)	Nama homestay
foto	Varchar(100)	Foto homestay
deskripsi_homestay	Varchar(500)	Deskripsi homestay
Id_pemilik	Int(11)	<i>Foreign Key</i>

8. Tabel *Status Code*

Berisi data status transaksi yang digunakan untuk memberikan status transaksi pembayaran sesuai kondisi data status code akan berelasi dengan data transaksi. Berikut adalah Tabel *Status Code* yang terdapat pada tabel 3.9

Tabel 3. 9 Tabel *Status Code*

Atribut	Type	Keterangan
code	Int(11)	<i>Primary Key</i>
status	Varchar(50)	Status transaksi

9. Tabel *Transaksi*

Berisi data transaksi pembayaran oleh pengunjung yang digunakan untuk menyimpan data transaksi pembayaran. Berikut adalah Tabel *Transaksi* yang terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. 10 Tabel Transaksi

Atribut	Type	Keterangan
Id_transaksi	Int	<i>Primary Key</i>
id_homestay	Int(11)	<i>Foreign Key</i>
id_pemilik	Int(11)	<i>Foreign Key</i>
Checkin	DATETIME	Tanggal dan jam checkin
Checkout	DATETIME	Tanggal dan jam checkout
Checkout_selesai	DATETIME	Tanggal dan jam selesai menginap
total	Int(45)	Total harga
Code_status	Int(11)	<i>Foreign Key</i>
Tipe_bayar	Varchar(50)	Metode pembayaran
Waktu_transaksi	DATETIME	Tanggal dan jam pada saat melakukan transaksi
nominal	Int(45)	Harga pencairan uang pemilik
Tgl_pencairan	DATETIME	tanggal pencairan uang pemilik