TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI RESERVASI HOME STAY DAN WISATA DI SUMPUR BERBASIS WEB

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)

D.III

Jurusan Manajemen Informatika

Oleh:

ELFIRA OKTARINA

NIM. 18 50401 015

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BATUSANGKAR

2022

ABSTRAK

JUDUL TUGAS AKHIR	**:**	**SISTEM INFORMASI RESERVASI HOME STAY DAN WISATA DISUMPUR BERBASIS WEB**
NAMA MAHASISWA	**:**	**ELFIRA OKTARINA**
NIM	**:**	**18 504 010 15**
PROGRAM STUDI	**:**	**MANAJEMEN INFORMATIKA**
DOSEN PEMBIMBING	**:**	**ISWANDI,M.KOM**

Setelah dilakukan penelitian di Home Stay yang terseletak didaerah Sumpur, Kec. Batipuh Selatan, Kab. Tanah Datar mengenai proses pemesanan (Reservasi) penginapan yang dilakukan pengunjung yang datang berwisata kedaerah Sumpur masih dilakukan dengan cara yang kurang efektif. Dimana pengunjung yang akan menginap di Home Stay ini tidak mengetahui cara pemesanan penginapan di Home Stay ini, dikarenakan belum adanya layanan secara online untuk pengunjung melakukan proses pemesanan. Dan juga belum tersedianya sistem informasi mengenai Home Stay ini, sehingga pengunjung tidak mengetahui baik itu dari segi fasilitas yang tersedia dan biaya yang harus pengunjung keluarkan untuk bisa menginap di Home Stay ini. Dalam penulisan Tugas Akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu dengan melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan melalui Tanya jawab dengan pengelola Home Stay, serta dengan melakukan penelitian kepustakaan. Memanfaatkan sistem Komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pemesanan penginapan bagi pengunjung yang akan menginap diHome Stay tersebut.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Home Stay, penginapan, Pemesanan (Reservasi)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas Berkat Limpahan Rahmat beserta Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang diajukan untuk menyelesaikan Pendidikan Program Diploma3 (DIII) di IAIN Batusangkar.

Penulis menyadari bahwasanya dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak ditemui kesalahan-kesalahan dari berbagai segi yang pada hakikatnya masih jauh dari kesempurnaan.Hal ini terlepas dari keterbatasan ilmu dan pengetahuan serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama pembuatan Tugas Akhir ini. Namun, berkat dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak semua masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan baik.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini Penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun material dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.Marjoni Imamora selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr. H. Rizal,M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar
3. Bapak Iswandi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika IAIN Batusangkar serta selaku pembimbing Tugas Akhir penulis yang sudah banyakmemberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini
4. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu dan dukungan kepada penulis dan staf serta karyawan IAIN Batusangkar
5. Kepada ayah dan ibu yang selalu memberikan semangat,motivasi, nasehat serta do’a yang tiada hentinya
6. Kepada rekan-rekan seperjungan MI angkatan 2018, serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan

semangatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karenanya kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga ebrharap semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi orang banyak. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan sekali lagi puji dan syukur yang sedalam-dalamnya atas kehadiran allah SWT atas nikmat kesempatan yang sudah diberikan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Batusangkar, Februari 2022

Penulis,

ELFIRA OKTARINA

NIM : 1850401015

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR TABLE ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 3

C. Batasan Masalah 3

D. Rumusan Masalah 3

E. Tujuan Penelitian 4

F. Manfaat penelitian 4

G. Metode Penelitian 5

H. Sistematika Penulisan 5

BAB II LANDASAN TEORI **7**

A. Gambaran Umum 7

1. Sekilas tentang Penginapan (Home Stay) di Nagari Sumpur 7
2. Struktur kepengurusan di home Stay (Penginapan) di Kampung Minang nagari sumpur 8

B. Konsep Dasar Sistem Informasi 8

1. Pengertian Sistem 8
2. Karakteristik Sistem 9
3. Klasifikasi Sistem 10
4. Pengertian Informasi 11

5. Kualitas Informasi 11
6. Pengertian Sistem Informasi 12
7. Komponen Sistem Informasi (SI) 12
C. Konsep Dasar Reservasi Home Stay 13
1. Pengertian Reservasi 13
2. Manfaat Reservasi 13
3. Pengertian Home Stay 14
4. Kelebihan Home Stay 14
D. Alat Bantu Perancangan Sistem 15
1. Aliran Sistem Informasi (ASI) 15
2. Data Flow Diagram (DFD) 16
3. Context Diagram 17
4. Entity relationship diagram (ERD) 17
E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem 18
1. Web 18
2. PHP 20
3. Mysql 21
4. Xampp 23
5. Database 23
6. Sublime Text 24
7. Microsoft Visio 25
BAB III ANALISA DAN HASIL 26
A. Analisis Sistem 26
1. Analisis sistem yang sedang berjalan 26
B. Perancangan Sistem Baru 28

1. Aliran sistem yang diusulkan 28
2. Context Diagram 30
3. Data Flow Diagram 30
4. Entity Relationship Diagram (ERD) 31
C. Desain Sistem Secara Terperinci 31
1. Desain Output 31
2. Desain Input 33
3. Desain File 34
BAB IV PENUTUP 36
A. Kesimpulan 36
B. Saran 36
DAFTAR PUSTAKA 37

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi 15

Table 2.2 Simbol Data Flow Diagram 16

Table 2.3 Simbol Context Diagram 17

Table 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram 18

Table 3.1 admin.....35

Table 3.2 tamu 36

Table 3.3 Pemesanan.....36

Table 3.4 Pembayaran.....37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur kepengurusan di Home Stay Sumpur 8

Gambar 3.1 Aliran sistem informasi yang sedang berjalan 27

Gambar 3.2 Aliran sistem informasi yang diusulkan.....30

Gambar 3.3 Context diagram 31

Gambar 3.4 Data Flow Diagram 31

Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram 32

Gambar 3.6 Laporan Reservasi Harian 33

Gambar 3.7 laporan reservasi bulanan 33

Gambar 3.8 laporan reservasi tahunan 34

Gambar 3.9 laporan pembayaran tamu 34

Gambar 3.10 Login 34

Gambar 3.11 entry daftar diri pengunjung 35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai Destinasi wisata yang sangat unik dan menarik dari berbagai penjuru negeri. Setiap daerahnya mempunyai tujuan wisata yang masing-masingnya memiliki keunikan tersendiri. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai surgannya wisata dimata dunia. Salah satu daerah yang juga menyajikan wisata baik alam maupun makananya yaitu Sumatera Barat. Lebih tepatnya Kampung Minang Jorong Nagari Sumpur, Kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Tanah Datar yang mana daerah ini masuk dalam 50 besar nominasi sebagai Anugerah Desa Wisata Indonesia tahun 2021 yang diadakan oleh Kementrian Pariwisata dan ekonomi kreatif. Hal ini menjadi daya tarik pengunjung datang kelokasi wisata ini. Dilokasi wisata ini pengelola menyediakan penginapan bagi pengunjung dengan memanfaatkan beberapa rumah penduduk (Home Stay) untuk ditempati oleh pengunjung. Home Stay merupakan rumah tinggal penduduk di desa wisata yang sebagian kamarnya disewakan kepada wisatawan serta adanya interaksi antara wisatawan dengan pemilik rumah.(Dea Prasetyawati, 2018)

Terdapat beberapa fasilitas yang disediakan pengelola kepada pengunjung seperti tempat tidur, kamar mandi, tempat beribadah dan sajian makanan cirikhas daerah ini. Dan juga terdapat beberapa paket kegiatan yang disajikan bagi pengunjung untuk mengisi kegiatan selama berwisata kedaerah Sumpur seperti, memasak bersama masakan khas dari daerah Sumatera Barat dan masakan cirikhas daerah Sumpur, pertunjukan Randai dan juga tour wisata di daerah Sumpur. Pengunjung yang akan menginap dilokasi wisata ini tentu melakukan proses pemesanan (Reservasi). Reservasi disini adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu

telah terdapat kesepahaman antara produsen dan konsumen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli.(Christianto,2014)

Proses Reservasi Home Stay ini ditemukan beberapa permasalahan, dimana pengunjung yang akan menginap tidak mengetahui cara pemesanan penginapan. Hal ini dikarenakan belum adanya layanan reservasi secara online untuk pengunjung melakukan proses Reservasi. Sehingga pengunjung yang akan melakukan proses Reservasi harus menghubungi secara langsung pengelola Home Stay. Pengunjung juga tidak mengetahui informasi mengenai lokasi dan fasilitas yang tersedia di Home Stay, hal ini disebabkan belum tersedianya sistem informasi mengenai Home Stay di Sumpur. Terdapat beberapa paket kegiatan untuk mengisi waktu luang pengunjung selama menginap dan berwisata didaerah Sumpur, tetapi permasalahannya masih sama dengan sebelumnya yaitu tidak adanya Sistem informasi mengenai paket kegiatan yang akan pengunjung ikuti nantinya.

Lalu ketika pengunjung sudah memesan penginapan dan mengambil paket kegiatan, tentu pengunjung harus membayar biaya selama berwisata kedaerah ini, pada proses pembayaran yang ada sekarang pengelola menjelaskan kepada pengunjung melalui via Telepon dan Sms mengenai berapa biaya yang harus dikeluarkan. Hal ini merupakan salah satu dampak dari tidak adanya layanan pemesanan secara online dari Home Stay ini untuk memudahkan pengunjung melakukan proses pemesanan dan mendapatkan informasi pembayaran penginapan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mencoba mengangkat masalah ini kedalam tugas akhir dengan judul **“Sistem Informasi Reservasi Home Stay Dan Wisata Di Sumpur Berbasis Web“**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis paparkan maka didapatkan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Belum adanya sistem informasi mengenai lokasi dari Home Stay didaerah Sumpur
2. Tidak tersediannya informasi mengenai fasilitas, serta biaya yang harus dikeluarkan serta paket kegiatan yang pengelola sediakan untuk pengunjung
3. Belum adanya layanan pemesanan secara online untuk pengunjung melakukan proses pemesanan penginapan di Home Stay tersebut

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan maka penulis membatasi penelitian ini yaitu :

1. Perancangan Sistem informasi pemesanan (reservasi) penginapan bagi pengunjung
2. Menyajikan informasi mengenai fasilitas, biaya yang harus pengunjung keluarkan serta paket kegiatan yang disediakan pengelola bagi pengunjung
3. Menyajikan informasi mengenai lokasi Home Stay ini

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang sudah dipaparkan maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan (Reservasi) penginapan bagi pengunjung?
2. Bagaimana cara memberikan informasi mengenai fasilitas serta paket kegiatan yang tersedia pada Home Stay tersebut kepada Pengunjung?
3. Bagaimana cara memberikan informasi kepada pengunjung mengenai lokasi serta biaya yang harus pengunjung keluarkan ketika memesan penginapan dan mengambil paket kegiatan pada Home Stay tersebut?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan laporan ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan tersebut yaitu :

1. Membuat sistem informasi Reservasi penginapan bagi pengunjung yang akan berwisata dan menginap pada Home Stay di daerah Sumpur
2. Memberikan informasi kepada pengunjung mengenai fasilitas serta paket kegiatan yang pengelola sediakan di Home Stay tersebut.
3. Dan memberikan informasi mengenai lokasi dan juga biaya yang harus pengunjung keluarkan ketika akan berwisata dan mengambil paket kegiatan di Home Stay tersebut

F. Manfaat penelitian

Manfaat dengan adanya layanan ini adalah :

1. Bagi penulis
   a) Sebagai media implementasi dari ilmu dan juga pengetahuan yang didapatkan selama bangku perkuliahan.
   b) Dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan sistem yang lebih baik berikutnya
2. Bagi pengelola
   a) Membantu pengelola dalam penerimaan pemesanan penginapan pengunjung yang akan menginap di Home Stay didaerah Sumpur.
   b) Membantu pengelola dalam mengeeksplor dan memberikan informasi mengenai wisata didaerah Sumpur.
3. Bagi Pengunjung
   a) Membantu pengunjung dalam proses pemesanan penginapan didaerah Sumpur
   b) Mempermudah pengunjung untuk melihat infromasi tentang fasilitas yang tersedia, paket kegiatan yang disediakan pengelola
   c) Mempermudah pengunjung untuk mengetahui lokasi Home Stay serta biaya yang harus dikeluarkan selama menginap dan

mengambil paket kegiatan di Home Stay tersebut.

G. Metode Penelitian

Metedologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Field Research* (Penelitian lapangan)

   Data yang didapatkan dalam penelitian ini didapatkan dengan dua cara yaitu :

   a) Observasi

      Teknik pengambilan data dengan cara melakukan peninjauan langsung ke lokasi Home Stay (penginapan) didaerah Sumpur

   b) Interview

      Teknik ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan pengelola dari Home Stay tersebut

2. *library Research* (Penelitian perpustakaan)

   Pengumpulan data atau informasi secara teliti yang bersumber dari buku-buku, serta literarur-literatur ataupun tulisan yang berhubungan dengan pemrograman dan pemesanan penginapan yang mana dapat menunjang penyelesaian penelitian ini.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan tugas akhir ini dibagi kepada 4 bab yang masing - masing bab akan menguraikan hal-hal pokok sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

   Merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah tujuan dan kegunaan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

   Pada bagian ini berisi teori – teori yang diambil dari buku panduan dan referensi lainnya.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

   Analisa dan hasil terdiri dari analisa system yang sedang berjalan, perancangan system yang sedang diusulkan, desain global dan desain terinci.

4. BAB IV PENUTUP

   Merupakan bab penutup bab ini berisi kesimpulan seluruh rangkaian kegiatan selama proses penelitian yang menyatakan kelebihan dan kekurangan dari hasil selama penelitian berlangsung,

BAB II

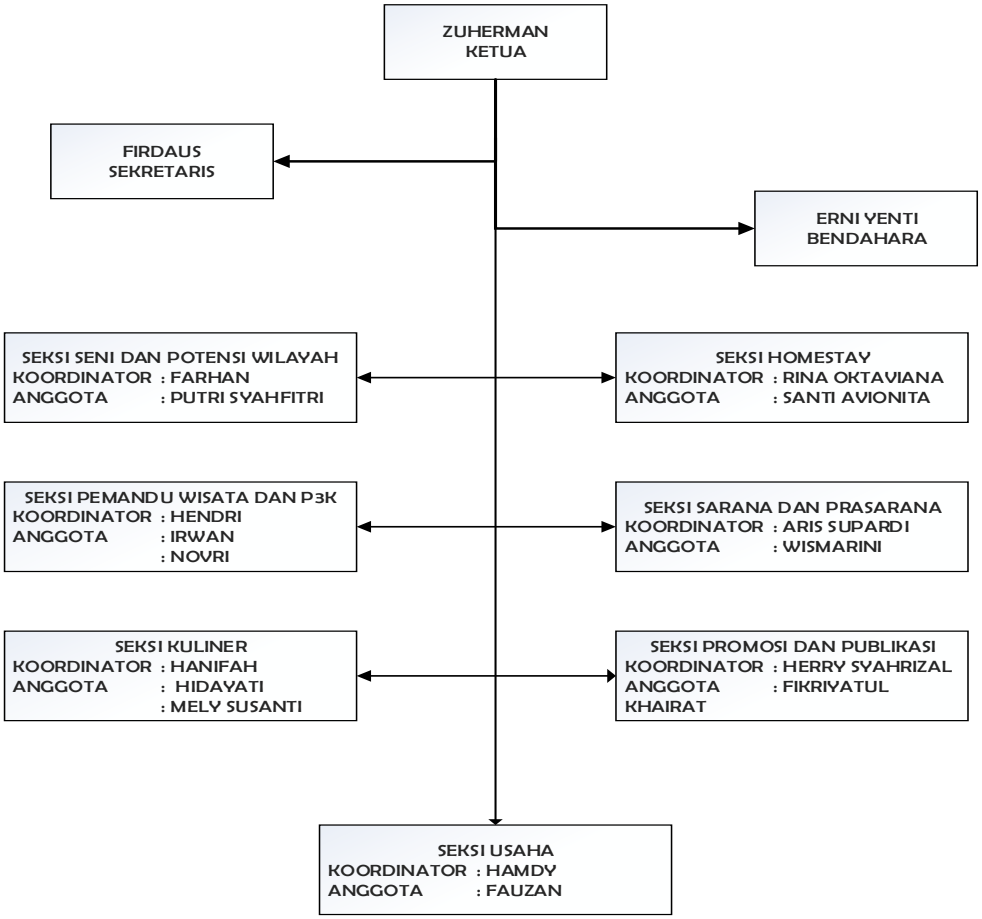
LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sekilas tentang Penginapan (Home Stay) di Nagari Sumpur

Penginapan (Home Stay) didaerah nagari Sumpur ini diresmikan pada tahun 2015, lokasi dari penginapan ini terletak di Kampung Minang Nagari Sumpur, Kec. Batipuh Selatan, Kab. Tanah Datar, Sumatera Barat. Penginapan ini menyediakan beberapa fasilitas bagi pengunjung diantarannya, kamar tidur, tempat beribadah, kamar mandi dan juga menyediakan makanan bagi pengunjung yang menginap. Dan juga pengelola menyediakan beberapa paket kegiatan bagi pengunjung, diantarannya acara memasak bersama, pertunjukan randai dan silek oleh pemuda di daerah Nagari sumpur, dan biasannya untuk pertunjukan randai dan silek itu diadakan pada malam hari, makan bajamba, makan bajamba atau makan barapak disini maksudnya adalah tradisi makan yang dilakukan oleh masyarakat Minangkabau dengan cara duduk bersama-sama di dalam suatu ruangan atau tempat yang telah ditentukan. Kegiatan lainnya yaitu Tour wisata yang ada di Sumpur, dimana masing-masing Jorong memiliki destinasi wisatanya, seperti wisata ke danau singkarak, wisata Arum jeram, wisata makanan khas Sumpur yaitu Ikan Bilih.

2. **Struktur kepengurusan di home Stay (Penginapan) di Kampung Minang nagari sumpur**



Gambar 2.1 ***Struktur kepengurusan di Home Stay Sumpur***

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Sistem dapat diartikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari komponen- komponen atau subsistem yang tertata dengan teratur, saling interaksi, saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, dan tidak dapat dipisahkan (integratif) untuk mewujudkan suatu tujuan. (Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., 2012). Maksud dari komponen atau subsistem di dalam pengertian ini tidak hanya komponen fisik semata, tetapi termasuk di dalamnya adalah komponen yang bersifat abstrak atau komponen secara

konseptual, seperti visi, misi, kebijakan, prosedur, dan kegiatan informal lainnya. Suatu sistem dapat dilihat dari kumpulan komponen secara fisik yang saling berinteraksi, saling berhubungan, dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya untuk mencapai suatu tujuan, contoh sistem komputer terdiri dari komponen hardware dan software. Jika suatu sistem dilihat dari komponen konseptual, yaitu kumpulan prosedur-prosedur yang saling berinteraksi, saling ketergantungan, dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya untuk mencapai tujuan.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari pengertian sistem terdiri dari berikut ini :

a) Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur atau subsistem-subsistem.
b) Subsistem-subsistem tersebut merupakan bagian terpadu dari sistem itu sendiri.
c) Subsistem saling berhubungan dan saling ketergantungan untuk mencapai tujuan dari sistem.
d) Suatu sistem merupakan bagian dari sistem yang lebih besar.

2. Karakteristik Sistem

Sesuatu dikatakan sebagai suatu sistem apabila memiliki sifat-sifat tertentu, sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni berikut ini.

a) Mempunyai komponen-komponen (components), Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
b) Batas sistem (boundary) Setiap sistem memiliki batas-batas luar yang memisahkannya dari lingkungannya. Batas sistem adalah wilayah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungannya.

c) Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut. tersebut. Pengaruh yang positif dapat dipelihara dan dijaga, sedangkan pengaruh negatif harus dikendalikan karena dapat mengganggu sistem.
d) Penghubung sistem (interface) Penghubung adalah media yang menghubungkan atau mengintegrasikan antara satu subsistem ke subsistem yang lainnya menjadi satu kesatuan.
e) Masukan sistem (input) Masukan adalah serangkaian data (signal input) atau maintenance input dari dalam atau dari luar lingkungan untuk diolah dalam sistem untuk dioperasikan. Contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.
f) Keluaran sistem (output) Keluaran adalah hasil dari proses dan diklasifikasi menjadi keluaran yang berguna. Keluaran merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Informasi adalah keluaran yang dihasilkan dari proses.

3. Klasifikasi Sistem

Berdasarkan Klasifikasi sistem dapat ditinjau dari berbagai segi, di antaranya berikut ini.

a) Sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak adalah sistem berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, seperti sistem teologia. Sistem fisik adalah sistem yang nyata secara fisik, seperti sistem komputer, sistem akuntansi, sistem informasi.
b) Sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi secara alami, tidak dibuat oleh manusia, misal sistem perputaran bumi.
c) Sistem tertentu (deterministic system) dan sistem tidak tentu (probabilistic system). Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi

dengan perilaku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi antarbagian dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem sudah dapat diramalkan.

d) Sistem tertutup (closed system) dan sistem terbuka (open system). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luar. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Namun, sebenarnya tidak ada sistem yang tertutup, yang ada adalah relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.

4. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat. (Subhan Rasmudin, 2017). Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu. Tidak semua data atau fakta dapat diolah menjadi sebuah informasi bagi penerimanya. Jika suatu data yang diolah ternyata tidak bermanfaat bagi penerimanya, maka hal tersebut belum bisa disebut sebagai sebuah informasi.

5. Kualitas Informasi

Kualitas Informasi ; tergantung dari 3 hal, yaitu informasi harus :

a) Tetap pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
b) Relevan, berarti informasi tersebut menpunyai manfaat untuk pemakainya.

c) Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

Nilai Informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis cost effectiveness atau cost benefit.

6. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi sebagai komponen-komponen dalam organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang akan digunakan oleh satu atau lebih pemakai (users) (Kusnendi, 2014). Para pemakai biasanya tergabung dalam suatu entitas organisasi formal, seperti departemen atau lembaga suatu instansi pemerintahan yang dapat dijabarkan menjadi direktorat, bidang, bagian sampai pada unit terkecil di bawahnya. Sistem informasi memuat berbagai informasi penting mengenai orang, tempat, dan segala sesuatu yang ada di dalam atau di lingkungan sekitar organisasi. Informasi menjelaskan mengenai organisasi atau salah satu sistem utamanya mengenai apa yang telah terjadi pada masa lalu, apa yang sedang terjadi sekarang, dan apa yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan datang tentang organisasi tersebut.

7. Komponen Sistem Informasi (SI)

Komponen-komponen dari sistem informasi adalah sebagai berikut :

a) Komponen input adalah data yang masuk ke dalam sistem informasi
b) Komponen model adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah di tentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c) Komponen output adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
d) Komponen teknologi adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output dan memantau pengendalian sistem.
e) Komponen basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan software database.
f) Komponen kontrol adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

C. Konsep Dasar Reservasi Home Stay

1. Pengertian Reservasi

Reservasi atau dalam bahasa inggris reservastion yang berasal dari kata “ to reserve” yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan reservastion yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Pengertian lain dari Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepahaman antara produsen dan konsumen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli.

2. Manfaat Reservasi

Manfaat Reservasi Adanya kegiatan pemesanan kamar sangat berguna bagi pelanggan, Yaitu :

a) Penginapan mampu memberikan citra yg baik dan mengesankan kepada tamu saat mereka memesan kamar serta fasilitas-fasilitas yang disediakan.

b) Pihak Pengelola dapat memberikan pelayanan dengan sebaik-baiknya dengan persiapan yang matang kepada pelanggan.

3. Pengertian Home Stay

Home Stay merupakan Rumah tinggal keluarga yang sebagian kamar dan fasilitas pendukungnya disewakan kepada tamu untuk suatu kepentingan yang ada hubungannya dengan integrasi kedua belah pihak, dan bertujuan mencari keuntungan. Home stay adalah rumah biasa yang sebagian kamarnya disewakan kepada tamu, namun tamu yang menginap akan tinggal dalam jangka waktu lama.homestay sering diikuti oleh pelajar asing guna mempelajari kebudayaan setempat. Suatu jenis akomodasi yang berasal dari rumah – rumah rakyat yang telah ditingkatkan fasilitas dan sarananya, sehingga memenuhi syarat – syarat kesehatan, yang disewakan kepada wisatawan.

4. Kelebihan Home Stay

a) Lebih Murah

Harga sewa homestay memang sangat bervariasi tergantung fasilitas yang ditawarkan. Akan tetapi sebuah homestay bisa dikatakan lebih murah jika digunakan secara rombongan atau beramai-ramai untuk agenda keluarga, kantor atau acara lain.

b) Cocok Untuk Tempat Berkumpul

Homestay memiliki banyak ruangan dalam satu bangunan rumah sehingga membuatnya enak untuk tempat berkumpul tanpa tersekat-sekat khususnya saat mengadakan acara seperti bakar-bakar, diskusi, dll.

c) Seperti Rumah Sendiri

Sebuah homestay disewa full 1 rumah tanpa ada tamu lain yang tidak di kenal. Jadi tempat penginapan homestay hanya akan ditinggali oleh orang yang memesannya saja.

d) Lebih Fleksibel

Homestay dikenal memiliki aturan yang lebih fleksibel karena target market mereka memang untuk rombongan sehingga dalam masalah waktu juga lebih fleksibel. Yang perlu Anda lakukan hanyalah negosiasi dengan pemilik rumah.

e) Bisa Ditawar

Secara personal, biasanya sebuah homestay dapat ditawar antara tamu dengan pemiliknya. Apalagi jika bangunan yang digunakan misal hunian lama dengan fasilitas tertentu.

D. Alat Bantu Perancangan Sistem

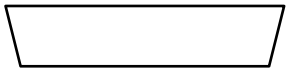
Untuk bisa melakukan langkah – langkah pengembangan sistem sesuai dengan metedologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka diperlukan alat dan teknik untuk melaksanakannya . pada umumnya alat – alat yang digunakan dalam sebuah perancangan sistem berupa gambar dan diagram.

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah :

1. Aliran Sistem Informasi (ASI)

Aliran sistem informasi adalah alat yang digunakan dalam perancangan yang mana ini berguna untuk menunjukan urutan dari prosedur – prosedur yang ada pada sistem.

Tabel 2.1 ***Simbol Aliran Sistem Informasi (Jogianto H,2005)***

No.	Simbol	Fungsi
1.		Proses komputerisasi
2.		Proses manual
3.		Dokument

4.		Penyimpanan
5.		Hardisk
6.		Penghubung
7.		Arus data

2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD adalah gambaran sistem secara logika. Gambar tersebut tergantung ke perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file. Kelebihan dari DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang computer dapat memahami sistem yang akan dikerjakan atau yang akan dikembangkan. Berikut symbol DFD menurut Gane and Sarson.

Tabel 2.2 ***Simbol Data Flow Diagram (Ninuk B, 2000)***

No.	Simbol	Fungsi
1.		Entitas
2.		Proses
3.		Arus data
4.		Data store

3. Context Diagram

Context diagram adalah diagram yang menggambarkan sistem dalam suatu proses atau symbol proses dan hubungannya dengan entity eksternal. Context diagram berfolus ke semua karakteristik penting sistem yaitu :

a) Kelompok pemakai, organisasi sistem yang lain dimana sistem melakukan komunikasi yang disebut terminator.
b) Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harusdiproses dengan cara tertentu.
c) Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan kepihak luar, Penyimpanan data, digunakan secara bersama antara sistem dan terminator.
d) Batasan antara sistem dengan lingkungan

Tabel 2.3 ***Simbol Context Diagram (Jogianto H,2005)***

No.	Simbol	Fungsi
1.		Entitas
2.		Proses
3.		Arus data

4. Entity relationship diagram (ERD)

Entity relationship diagram adalah bagian yang menunjukkan hubungan antara entity yang ada dalam sistem.

Tabel 2.4 ***Simbol Entity Relationship Diagram(Jogianto H,2005)***

No.	Simbol	Fungsi
1.		Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama
2.		Relasi berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 entitas.
3.		Atribut berfungsi untuk meperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas
4.		Alur berfungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi

E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar,suara, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantarana: Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft. Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple.

Web adalah dokumen-dokumen web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki Unified Resource Locator (URL) atau domain dan biasanya di-publish di internet. Secara umum jenis pemograman web terbagi 2, yaitu Client Side Scripting (CS5) dan Server Side Scripting (SSS).

a) Client Side Scripting

Menyebutkan bahwa Client side scripting adalah salah satu jenis bahasa pemograman web yang proses dilakukan disis client. Proses pengolahan client side scripting dilakukan oleh browser sebagai clientnya.

Kelebihan jika menggunakan client side scripting :

1) Mudah untuk mempelajari dan digunakan, artinya untuk mempelajari client side scripting cukup mudah.
2) Tidak membutuhkan pengetahuan pemrograman yang tinggi atau pengalaman yang cukup ahli.
3) Perubahan dan pemproses kode programnya lebih cepat karena dilakukakn lansung disisi client/komputer host tanpa melakukan proses disisi server melalui jaringan internet.
4) Mampu menampilkan layout dan desain halaman web yang lebih interaktif dan user friendly. User dapat berinteraksi dengan halaman web melalui form yang disediakan

b) Server Side Scripting

Bahwa Sever Side Scripting adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya dilakukan di sisi server. Maksud server di sini adalah web server yang di dalamnya telah mengintegrasikan komponen web engine. Tugas web engine adalah memproses semua script yang termasuk kategori client side scripting di dalam dokumen web.

Berikut adalah kelemahan server side scripting :

1) Karena semua pemroses dilakukan di sisi server maka dibutuhkan spesifikasi komputer server yang cukup tinggi agar dapat memproses server side scripting secara cepat. Karena itu dibutuhkan investasi yang tidak sedikit untuk pengadaannya.

2) Dibutuhkan kemampun pemrograman yang baik untuk mempelajari server side scripting
3) Tidak memiliki kemampuan untuk membuat layout/desain halaman web yang menarik.

Perbedaan kedua jenis script ini adalah bagaimana cara kerjanya dan pemrosesannya dilakukan dimana. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang arsitekturnya berbasis client server. Maksudnya adalah aplikasi web dapat diolah disisi client dan sisi server.

2. PHP

a) Pengertian PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi web. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah website. Blog, Toko Online, CMS, Forum, dan Website Social Networking adalah contoh aplikasi web yang bisa dibuat oleh PHP. PHP adalah bahasa scripting, bukan bahasa tag-based seperti HTML. PHP termasuk bahasa yang cross-platform, ini artinya PHP bisa berjalan pada sistem operasi yang berbeda-beda (Windows, Linux, ataupun Mac). Program PHP ditulis dalam file plain text (teks biasa) dan mempunyai akhiran “.php”.

b) Sejarah PHP

PHP diciptakan pertama kali oleh Ramus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya , PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Ramus Lerdorf adalah salah seorang pengunjung open saurce. Oleh karena itu, ia mengeluarkan Personal Page Tools versi 1.0 secra gratis, kemudian

menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0. Pada tahun 1996, PHP telah banyak dalam website didunia.sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari rasmus, zeew suraski, andi gutman, stig bakken, shane caraveo, dan jim wistead bekerja sama untu menyempurnakan PHP 2.0. akhirnya, pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkanPHP 4.0. tidak berhenti sampai disitu, kemampuan PHP terus ditambah, dan saat buku ini disusun,versi terbaru yang telah dikeluarkan adalah PHP 5.0.x

c) Kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa scprit sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan scprit server-side, yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari from, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain linux, unix (termasuk varianya HP-UX, solaris, dan OpenBSD), microsoft windows.Mac OS X, RISC OS.

d) Aturan Penulisan Script PHP

Aturan penulisan script PHP adalah:

1) Semua script PHP harus diapit oleh tanda: o <?php dan ?> , atau o <script language='php'> dan </script> , atau o <? dan ?> , atau o <% dan %>
2) Tetapi tanda yang resmi dan paling banyak digunakan adalah yang pertama, yaitu <?php dan ?>
3) Pada setiap akhir perintah, diakhiri dengan tanda titik koma (;)

3. Mysql

a) Pengertian Mysql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya.

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

a) Keistimewaan Mysql
   1) Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.

2) Perangkat lunak sumber terbuka. MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, di bawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3) Multi-user. MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4) Performance tuning', MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5) Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (query).
6) Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnet mask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.

4. Xampp

Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dariapache, mysql,phpmyadmin, php, Perl, Freetype2,dll. Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan php, di mana biasa nya lingkungan pengembangan web memerlukan php,apache,mysql dan phpmyadmin serta software-software yang terkait dengan pengembangan web. Dengan menggunakan xampp, kita tidak perlu menginstall aplikasi-aplikasi tsb satu persatu. Paket aplikasi perlu di extract dan di install terlebih dahulu, dengan memilih jenis xampp sesuai dengan jenis OS nya.

5. Database

Database / Basisdata adalah sekumpulan informasiyang diatur dalam cara tertentu hingga sebuah program komputer dapat dengan cepat memilih data yang diinginkan. Basis data dapat diibaratkan sebagai sistem pengarsipan elektronis. Basisdata tradisional terdiri dari field, record, dan file. Field adalah item tertentu dari informasi; record adalah sekumpulan

field; dan file adalah kumpulan record. Sebagai contoh, buku telepon dapat dianalogikan sebuah file yang terdiri dari banyak record dan setiap record terdiri dari tiga field, yaitu nama, alamat, dan nomor telepon. Konsep alternatif rancangan basisdata disebut hypertext. Dalam basisdata hypertext, setiap obyek, apakah itu merupakan teks, gambar atau film, dapat dihubungkan dengan obyek lainnya. Basisdata hypertext sangat berguna untuk mengatur informasi yang sangat besar tetapi tidak digunakan dalam analisis numeric.

6. Sublime Text

Sublime Text adalah editor kode sumber lintas platform yang eksklusif dengan antarmuka pemrograman aplikasi Python (API). Ini secara native mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup, dan fungsi dapat ditambahkan oleh pengguna dengan plugin, biasanya dibuat oleh komunitas dan dipelihara di bawah lisensi perangkat lunak bebas atau freeware. 21 Versi terakhirnya yaitu versi 3 memasuki yang memasuki tahap beta pada 29 Januari 2013. Awalnya hanya tersedia untuk pengguna terdaftar yang telah membeli Sublime Text versi sebelumnya, pada 28 Juni 2013 itu menjadi tersedia untuk masyarakat umum.

Namun, pengembangan pengembangan terbaru masih membutuhkan kode registrasi. Sublime Text 3 secara resmi dirilis pada 13 September 2017. Dua fitur utama yang Sublime Text 3 menambahkan termasuk pengindeksan simbol dan manajemen panel. Symbol Indexing memungkinkan Sublime Text untuk memindai file dan membangun indeks untuk memfasilitasi fitur Goto Definition dan Goto Symbol in Project Management Pane memungkinkan pengguna untuk berpindah antar panel melalui hotkey.

7. Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah software yang berfungsi untuk membuat diagram, flowchart, bagan organisasi, pivot charts, maps dan lain-lain. Secara umumnya, fungsi dari Microsoft Visio ini biasa dipakai untuk membantu pekerjaan di bidang teknologi. Misalnya untuk pembuatan UML, DFD, ERD, jaringan sampai algoritma suatu aplikasi. Microsoft Visio 2003 merupakan pengembangan versi sebelumnya dari segi template, wizard, dan filter. Template dan Shape yang terdapat pada Microsoft Visio 2003 digunakan membantu user dalam merancang, membuat, serta menggambarkan informasi dan sistem dalam bentuk diagram.Selain memiliki banyak fungsi, Microsoft Visio juga memiliki banyak kelebihan, yaitu :

a) Tampilannya user friendly. Mudah dipahami pemula.
b) Memiliki tools yang lengkap untuk berbagai kebutuhan
c) Dilengkapi dengan fitur desain khusus
d) Memiliki banyak template untuk berbagai kebutuhan
e) Fitur-fiturnya mudah untuk dipakai
f) Memiliki fitur kolaborasi secara real time
g) Menyediakan fitur untuk menautkan database ke bentuk grafik

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisis Sistem

1. Analisis sistem yang sedang berjalan

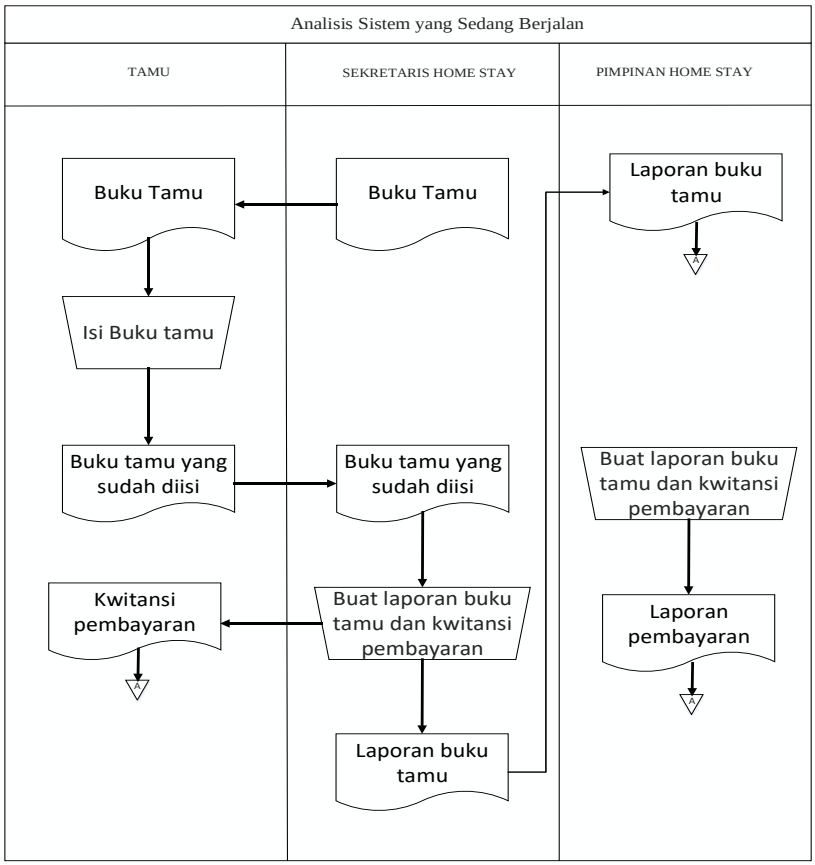
Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Analisis sistem yang sedang berjalan dijadikan sebagai pedoman dalam merancang sistem baru, hal ini dilakukan untuk menganalisis kelemahan-kelamahan dari sistem yang lama dan keunggulan sistem baru. Sistem lama dijadikan sebagai perbandingan terhadap sistem baru yang nantinya akan diterapkan.

Analisis sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi oleh sistem tersebut agar permasalahan yang lama tidak terjadi lagi dimasa yang akan datang. Seorang analis sistem harus memahami persoalan-persoalan yang ada sebelum menentukan tindakan apa saja yang akan dilakukan serta keputusan apa yang harus diambil dalam penyelesaian persoalan tersebut. Disamping itu dengan adanya gambaran setiap proses secara detail seorang analis harus mampu membuat rincian sistem dari hasil analisa menjadi bentuk perancangan sistem. Jika pada taap ini terjadi kesalahan analisa maka pada tahap selanjutnya akan terjadi kesalahan juga. Dengan memahami kelemahan pada sistem yang sedang berjalan hal ini dapat mempermudah dalam melakukan antisipasi dan perbaikan sistem.

Aliran sistem informasi merupakan gambaran proses aliran suatu informasi dari suatu bagian lainnya. Pada sistem Reservasi yang

berjalan sekarang ini, pengunjung menghubungi secara langsung pengelola Home Stay untuk proses pemesanan. Aliran sistem informasi Reservasi penginapan pada Home Stay di Kampung Minang Nagari Sumpur yang berjalan sekarang adalah :

a. tamu mengisi buku tamu yang disediakan oleh sekretaris Home Stay
b. sekretaris Home Stay kemudian membuat laporan buku tamu yang nantinya akan dilaporkan kepada pimpinan Home Stay
c. sekretaris juga membuat kwitansi pembayaran yang akan diserahkan ke tamu.
d. Sekretaris nanti akan membuat laporan pembayaran yang akan diserahkan ke pimpinan Home Stay



Gambar 3.1 ***aliran sistem informasi yang sedang berjalan***

Analisa yang dilakukan pada tahap ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan yang dilakukan oleh pengunjung ketika akan menginap di Home Stay tersebut. Analisa ini sangatlah penting dilakukan karena untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh pengunjung. Proses pemesanan yang masih dilakukan dengan kurang efektif yang membuat pengunjung kesulitan dalam proses pemesanannya. Setelah dilakukannya analisis secara keseluruhan maka perlu dilakukan pengembangan dan juga perbaikan terhadap sistem yang berjalan sekarang ini agar dapat mempermudah pengunjung dalam proses pemesanan dan untuk memudahkan pengunjung mengetahui informasi mengenai Home Stay diSumpur.

B. Perancangan Sistem Baru

1. Aliran sistem yang diusulkan

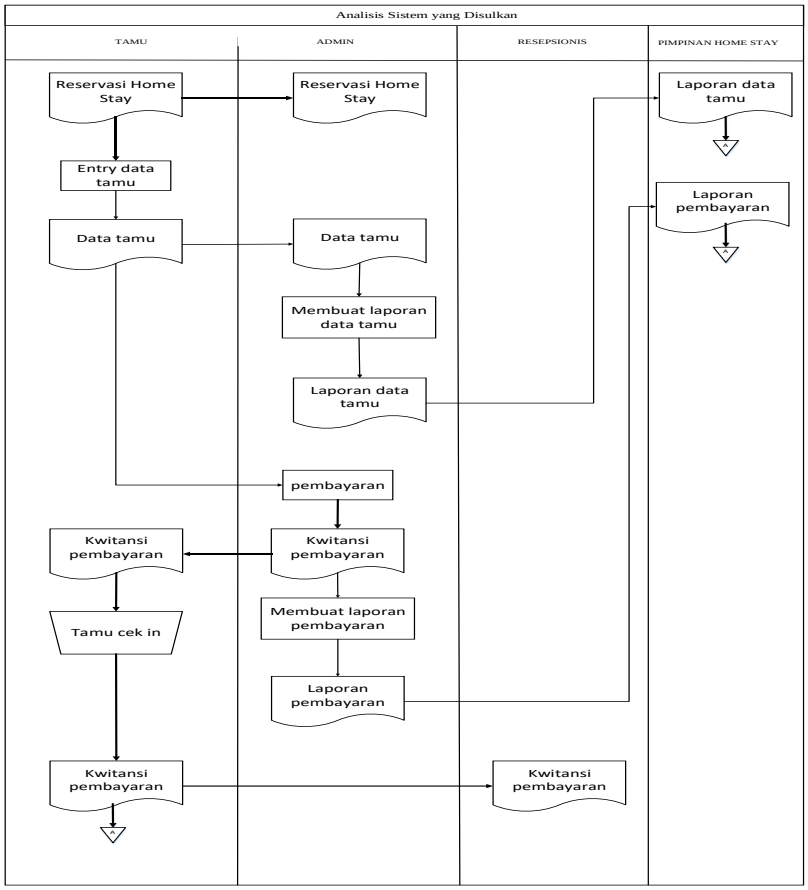
Untuk mengatasi masalah pada sistem sebelumya maka diperlukan perancangan sistem baru untuk mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan pada pemesanan penginapan. Sistem yang baru diusulkan akan dijelaskan dalam bentuk perancangan fisik dan perancangan logika. Perancangan secara fisik akan digambarkan menggunakan Aliran Sistem Informasi (ASI) sedangkan rancangan sistem secara logika akan digambarkan menggunakan Data Flow Diagram (DFD). Dengan dibuatnya sistem yang baru diharapkan bisa mengatasi masalah-masalah yang ada pada sistem yang lama sehingga dapat menangani keseluruhan sistem tersebut.

Sistem yang diusulkan diharapkan dapat memperbaikin terhadap kekurangan yang ada pada sistem yang lama, yaitu pada proses pemesanan penginapan. Dimana pada proses pemesanan yang diusulkan itu menggunakan website sehingga dapat mempermudah pengunjung dalam proses pemesanan penginapan. Pengunjung juga bisa mendapatkan informasi mengenai Home Stay ini, baik itu dari segi fasilitas yang disediakan, paket kegiatan yang pengelola sediakan untuk mengisi waktu

pengunjung selama berwiasata dan menginap kedaerah Sumpur. Dan hal terpenting adalah mengenai lokasi Home Stay ini serta biaya yang harus pengunjung keluarkan ketika akan menginap di Home Stay ini.

Gambaran sistem informasi reservasi Home Stay dan wisata diSumpur yang diusulkan :

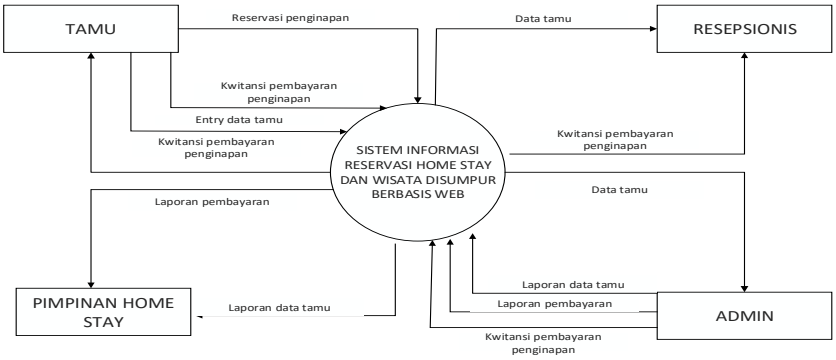
1) Tamu melakukan proses reservasi penginapan
2) Tamu mengentry data diri
3) Selanjutnya proses pembayaran untuk pemesanan penginapan yang dilakukan tamu, pembayaran dilakukan melalui via bank.
4) Selanjutnya ketika tamu melakukan proses cek in, tamu memberikan bukti pembayaran kepada resepsionis dan resepsionis akan memasukkan kode reservasi yang didapatkan dari bukti reservasi yang diserahkan oleh tamu.



Gambar 3.2 ***aliran sistem informasi yang diusulkan***

2. Context Diagram

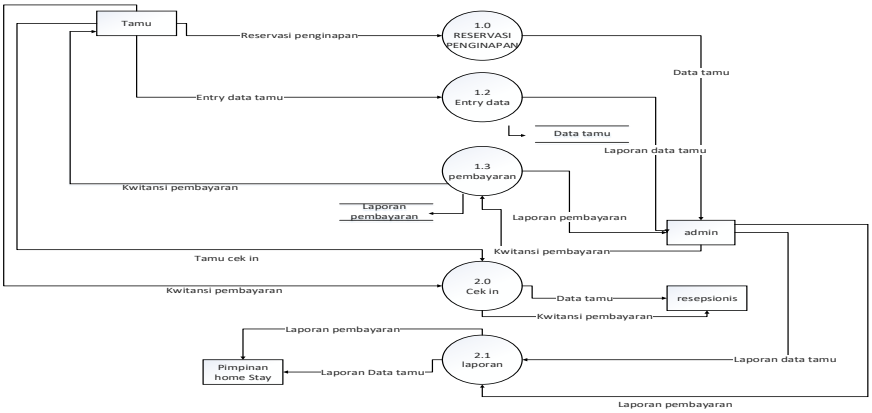
Pada Context diagram akan memperlihatkan sistem secara umum dan bagian-bagian dari sub sistem yang terlibat didalamnya. Pada sistem informasi reservasi Home Stay dan wisata ini terdiri dari 3 entity yaitu Pengunjung, Pengelola dan Kepala Home Stay. Gambaran sistem yang berjalan ini menggunakan Context Diagram yaitu :



Gambar 3.3 ***context diagram***

3. Data Flow Diagram

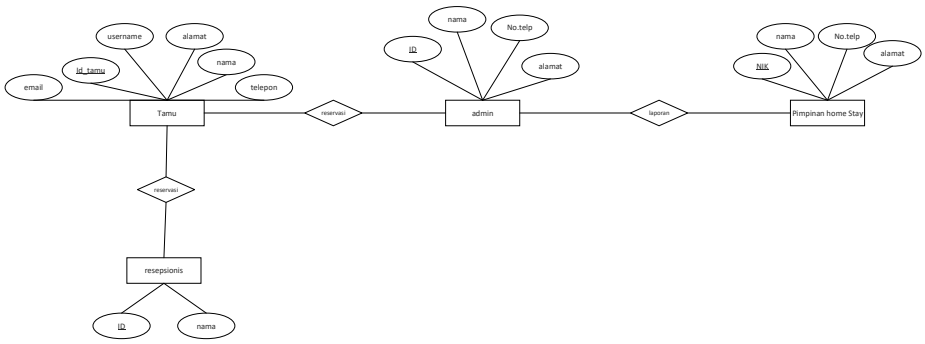
Data Flow Diagram (DFD) dari sistem informasi Reservasi Home Stay dan wisata di sumpur, dimana DFD ini dibuat berdasarkan gambaran dari Context Diagram sebelumnya. DFD juga terdiri dari beberapa Entity yaitu Kepala Home Stay, Pengelola dan Pengunjung, yang mana setiap Entity memiliki tugas masing-masing yang sudah dijelaskan pada Context Diagram.



Gambar 3.4 ***Data Flow Diagram***

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan kerja yang menguraikan susunan data yang jelas dari suatu sistem secara abstrak. ERD menunjukkan hubungan antara entity yang ada didalam sistem. Entity adalah orang, tempat benda yang memiliki nama yang umum, definisi yang umum.



Gambar 3.5 ***Entity Relationship Diagram***

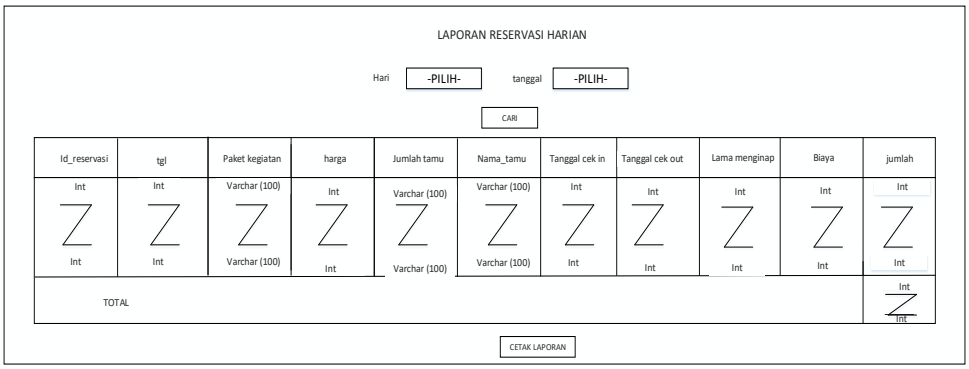
C. Desain Sistem Secara Terperinci

1. Desain Output

Rancangan output merupakan bentuk laporan yang menampilkan rancangan sistem yang sedemikian rupa, sehingga dapat memberikan gambaran informasi yang diperlukan, baik itu pengelola Home Stay maupun pengunjung. Adapun rancangan desain output yang akan dibuat yaitu :

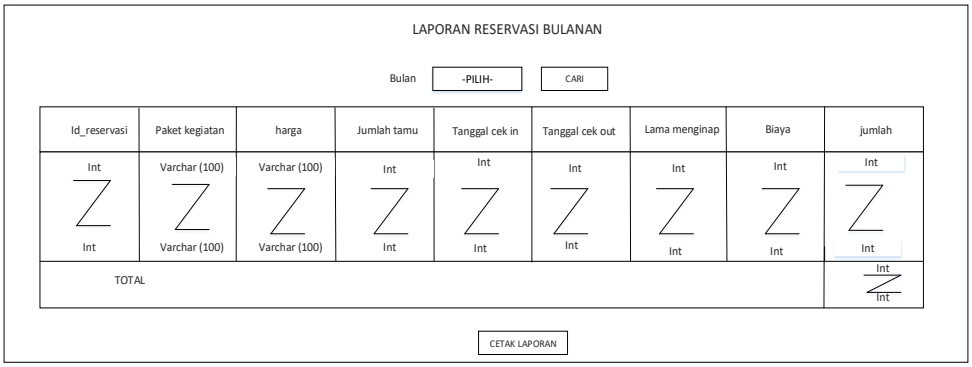
a. Laporan Reservasi Harian

Desain ouput ini bertujuan untuk memberitahu kepada Pimpinan Home Stay mengenai laporan pemesanan Penginapan tamu Harian yang menginap di Home Stay tersebut.



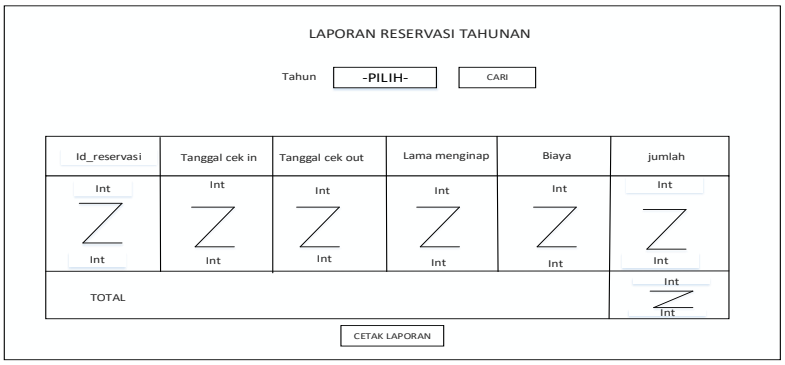
Gambar 3.6 ***Laporan Reservasi harian***

b. Laporan Reservasi Bulanan



Gambar 3.7 ***Laporan Reservasi Bulanan***

c. Laporan Reservasi Penginapan Tahunan



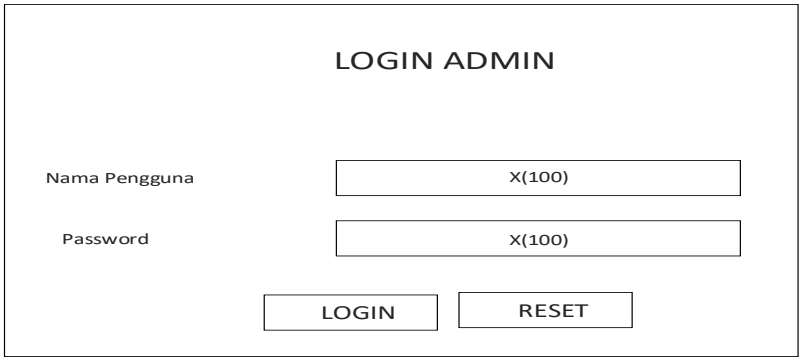
Gambar 3.8 ***Laporan Reservasi Tahunan***

d. Laporan pembayaran tamu

Gambar 3.9 ***Laporan Pembayaran Tamu***

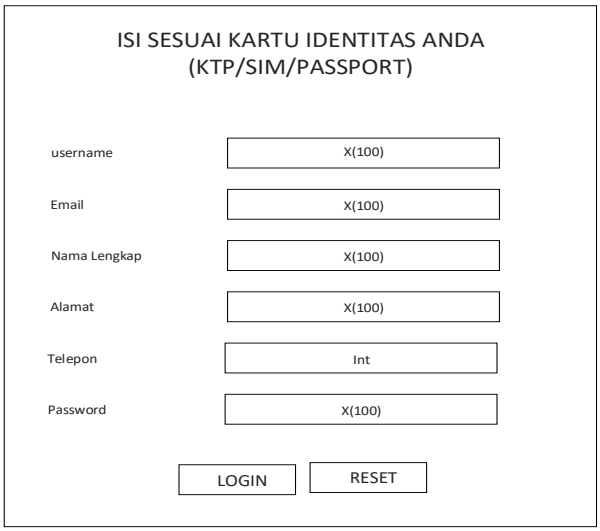
2. Desain Input

a. Desain Input Login



Gambar 3.10 ***Login***

b. Desain Input Entry Data Pengunjung



Gambar 3.11 ***Daftar Diri Pengunjung***

3. Desain File

a. Desain File Admin

Nama Database : sisfohome

Nama Table : login

Field Key : username

***Table** 3.1 admin*

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Username	Int	Primary Key
2.	Password	Int	

b. Desain File Tamu

Nama Database : sisfohome

Nama Table : tamu

Field Key : id_tamu

***Table** 3.2 tamu*

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Id_tamu	Int	Primary Key
2.	username	Varchar(50)	
3.	Email	Varchar(50)	
4.	Nama	Varchar(100)	
5.	Alamat	Varchar(100)	
6.	Telepon	Int	

c. Desain File Pemesanan

Nama Database : sisfohome

Nama Table : pemesanan

Field Key : id_reservasi

***Table** 3.3 pemesanan*

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Id_reservasi	Int	Primary Key
2.	tgl	Int	
3.	paketkegiatan	Varchar(50)	
4.	harga	Int	
5.	Tanggalmasuk	Varchar(50)	
6.	Tanggalkeluar	Varchar(50)	
7.	jumlah	Int	
8	nama	Varchar(100)	
9	Lamahari	Int	
10	Biaya	Int	
11.	total	Int	

d. Desain File Pembayaran

Nama Database : sisfohome

Nama Table : pembayaran

Field Key : idpesan

***Table** 3.4 pembayaran*

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Idpesan	Int	Primary Key
2.	nama	Varchar(50)	
3.	jumlah	Int	
4.	bank	Varchar(100)	
5.	norek	Int	
6.	Namarek	Varchar(100)	
7.	Gambar	Varchar(100)	

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bab ini merupakan bab yang terakhir dari penulisan Tugas Akhir ini. Dimana pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk dilakukan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu pada sistem yang ada pada saat ini. Penulis menyadari bahwa sistem yang diusulkan ini masih terdapat kelemahan dan juga kekurangannya. Dari masalah yang dijelaskan diatas, maka dapat ditarika kesimpulan dari Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Home Stay ini dapat mempermudah tamu dalam melakukan proses pemesanan penginapan, mempermudah dalam melihat fasilitas serta paket kegiatan yang tersedia di Home Stay tersebut.
2. Dengan adanya sistem informasi ini juga dapat mempermudah Home Stay dalam menyajikan laporan tamu dan juga laporan pembayaran yang akan dilaporkan ke pimpinan Home Stay

B. Saran

Penulis menyadari bahwa sistem informasi Reservasi Home Stay ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan didalamnya. Semoga sistem ini dapat mempermudah baik itu pengelola Home Stay maupun tamu dalam proses pemesanan penginapan dan proses penyajian informasi serta pelaporan ke pimpinan Home Stay.

DAFTAR PUSTAKA

Akuntanika-adminika-informanika, J. (n.d.). *" SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL 929 BERBASIS WEB MOBILE DI KOTA LUBUKLINGGAU*.

Dea Prasetyawati, et all. (2018). *Proceeding of Community Development TIPE ARTIKEL : ESSAY Capacity Building for Homestay Management in Batulayang Tourism Village , Bogor Regency , West Java , Indonesia [Peningkatan Kemampuan Pengelolaan Homestay di Desa Wisata Batulayang Kabupaten Bogor*. *2*, 627–633.

Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., M. S. (2012). KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI (Review). *Lecture Notes : Sistem Informasi*, 1–10.

Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., M. S. (2012). KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI (Review). *Lecture Notes : Sistem Informasi*, 1–10.

Jogianto Hartono. (2005). *Analisa & Desain Sistem Informasi PendekatanTerstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi.

Kusnendi. (2014). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sistem Informasi*, 1–36.

Subhan Rasmudin, A. (2017). *Metodologi Perancangan Sistem Informasi*. 1–13. http://agungsr.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3412/Konsep+SI.pdf