

**SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* DESA WISATA
PENTINGSARI**



Disusun Oleh:

N a m a : Insan Fikrudin
NIM : 16523075

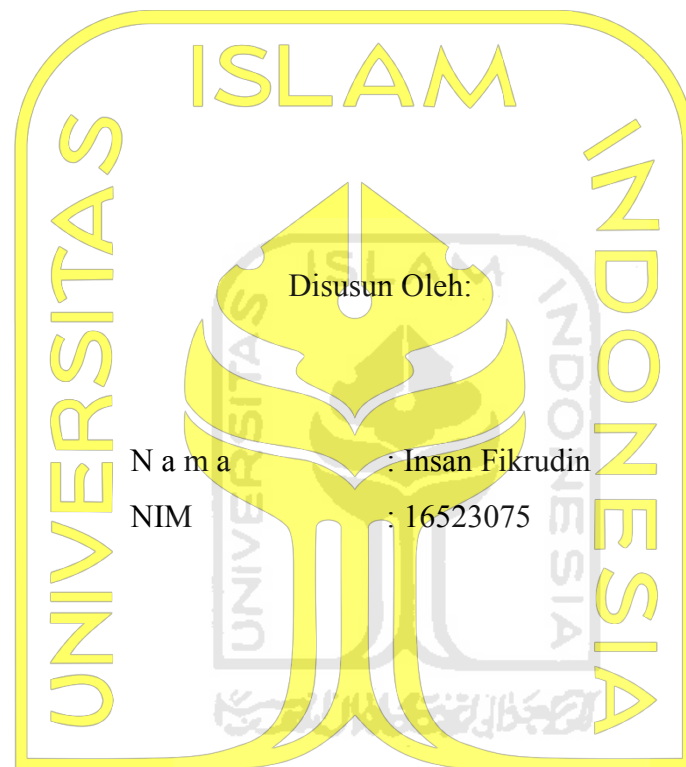
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2021**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* DESA WISATA

PENTINGSARI

TUGAS AKHIR



N a m a : Insan Fikrudin

NIM : 16523075

الجمهورية الإسلامية الإندونيسية
Yogyakarta, 18 Desember 2020

Pembimbing,



(Rahadian Kurniawan, S.Kom, M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* DESA WISATA
PENTINGSARI**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 15 Januari 2021

Tim Penguji

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Lizda Iswari, S.T., M.Sc.

Anggota 2

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom.

الجمعة الاستاذة الابدانية
Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Insan Fikrudin

NIM : 16523075

Tugas akhir dengan judul:

SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* DESA WISATA PENTINGSARI

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

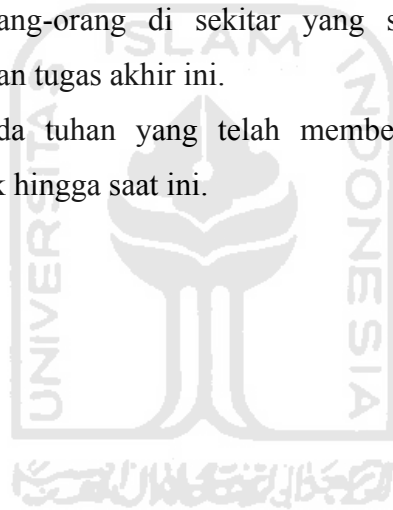


(Insan Fikrudin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah membantu saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir ini saya ini saya persembahkan kepada:

1. Rasa terimakasih yang pertama saya ucapkan untuk kedua orang tua yang telah melahirkan sampai merawat hingga sekarang ini. Terimakasih untuk kedua orang tua yang sudah selalu sabar dalam mendidik hingga sekarang. Tugas akhir ini salah satu bentuk untuk membuat kedua orang tua senang dan bangga.
2. Terimakasih juga untuk kedua kakak yang sudah membimbing saat masih kecil.
3. Terimakasih kepada Pak Rahadian sudah membimbing saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini
4. Terimakasih juga kepada orang-orang di sekitar yang sudah menyemangati serta membantu hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Sekali lagi terimakasih kepada tuhan yang telah memberi kesempatan untuk saya melakukan perbuatan yang baik hingga saat ini.



HALAMAN MOTTO

“Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman.”

(Albert Einstein)

“Jangan biarkan pendapat seseorang menjadi kenyataan anda”

(Les Brown)

“Kesalahan terburuk kita adalah ketertarikan kita pada kesalahan orang lain”

(Ali Bin Abi Thalib)



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat serta hidayah sehingga kita dapat melalui segala sesuatu hingga saat ini. Selawat serta salam kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari jaman jahiliyah menuju jaman yang terang benderang, seperti sekarang ini. Saya selaku pribadi menyadari bahwa selesainya tugas akhir ini bukan karena saya sendiri, melainkan karena saya percaya bahwa Allah SWT ikut serta membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini adalah salah satu kewajiban dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) di jurusan Teknik Informatika FTI UII. Tugas akhir yang saya buat dengan judul Sistem Informasi *Homestay* yang ditujukan untuk Desa Wisata Pentingsari.

Untuk itu, saya pribadi mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberi kenikmatan yang tak terhingga sampai pada saat ini.
2. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Hari Purnomo, Prof., Dr., Ir., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Hendrik, ST., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
6. Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya dan selalu sabar dalam membimbing untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Untuk semua dosen dan staff Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmunya.
8. Kepada kedua orang tua yang selalu menyemangati serta mendukung tanpa rasa lelah.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 18 Desember 2020



(Insan Fikrudin)

SARI

Sistem informasi *homestay* merupakan sebuah sistem berbasis teknologi informasi yang berguna untuk mempermudah pengelolaan *homestay* yang mudah bagi pengurus Desa Wisata Pentingsari. Adanya sistem informasi akan membuat kinerja yang dihasilkan menjadi lebih efektif.

Seiring waktu berjalan, perkembangan teknologi terus meningkat dari hari ke hari. Pada era digital ini sangat membutuhkan penerapan sistem informasi di bidang wisata khususnya pada penerapan sistem informasi untuk pengelolaan *homestay* di desa wisata. Terdapat beberapa desa wisata di Indonesia yang belum memanfaatkan sistem informasi, salah satunya adalah Desa Wisata Pentingsari sehingga kinerja yang didapatkan kurang maksimal, seperti pada pembagian penyewaan *homestay* yang tidak merata, pendataan *homestay* yang belum terstruktur, dan penilaian wisatawan terhadap *homestay* melalui *form* penilaian belum ada. Permasalahan di atas akan menimbulkan suatu masalah baru berupa timbulnya rasa kecemburuan pada masing-masing pemilik *homestay* karena pembagian penyewaan *homestay* tidak merata. Dalam mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu masalah tersebut bagi Desa Wisata Pentingsari khususnya untuk *homestay* berupa sistem informasi *homestay*.

Salah satu fungsi sistem informasi *homestay* ini adalah untuk memudahkan pengelolaan *homestay* yang ada di Desa Wisata Pentingsari. Sistem informasi yang dirancang untuk Desa Wisata Pentingsari menggunakan desain metode *prototype* dengan melakukan beberapa proses, seperti pengumpulan data, perancangan, pengimplementasian, dan pengujian hingga terciptalah sistem informasi *homestay* yang ditujukan untuk Desa Wisata Pentingsari. Sistem ini memiliki fitur, seperti pemerataan *homestay*, informasi *homestay*, dan penilaian *homestay*. Diharapkan sistem ini dapat memberikan manfaat dalam pengelolaannya serta dapat meningkatkan kinerja pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari.

Kata kunci: Sistem informasi, sistem informasi *homestay*, Desa Wisata Pentingsari.

GLOSARIUM

<i>Prototype</i>	Metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak
<i>Database</i>	Sekumpulan data yang diperoleh yang dapat dimanipulasi serta disimpan di komputer.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Peneliti Terdahulu	6
2.2 Teori Dasar	10
2.2.1 Sistem.....	10
2.2.2 Informasi.....	10
2.2.3 Sistem Informasi.....	10
2.2.4 Sistem Informasi <i>Homestay</i>	10
2.2.5 <i>Homestay</i>	10
2.2.6 Desa Wisata.....	11
2.2.7 Metode <i>Prototype</i>	11
2.3 Lokasi Penelitian	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13

3.1 Komunikasi (<i>Communication</i>)	13
3.1.1 Observasi.....	13
3.1.2 Studi Pustaka	17
3.1.3 Wawancara... ..	17
3.2 Metode <i>Quick Plan</i>	18
3.2.1 Tahapan Analisis Bisnis Proses.....	18
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.3 <i>Modelling Quick Design</i>	21
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
3.3.2 Rancangan Basis data	22
3.3.3 <i>Activity Diagram</i>	25
3.3.4 Rancangan Antarmuka	28
3.4 <i>Deployment</i>	33
3.5 <i>Feedback</i>	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	34
4.1 <i>Deployment</i>	34
4.1.1 Skenario Pemerataan <i>Homestay</i>	34
4.1.2 Kelengkapan Fitur	35
4.2 <i>Feedback</i>	37
4.2.1 Pengujian alfa	37
4.2.2 Pengujian Beta.....	39
4.2.3 Transfer Iptek Bagi Masyarakat	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran... ..	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan dengan penelitian terdahulu	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT	15
Tabel 3.2 Tabel <i>homestays</i>	23
Tabel 3.3 Tabel penilaian <i>_homestay</i>	24
Tabel 3.4 Tabel pemerataan <i>_homestay</i>	24
Tabel 3.5 Tabel konsumen	24
Tabel 3.6 Tabel kota	25
Tabel 3.7 Tabel provinsi	25
Tabel 4.1 Tabel iterasi	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>prototyping</i>	11
Gambar 2.2 Peta Desa wisata Pentingsari.....	12
Gambar 3.1 Kegiatan <i>workshop</i> seni budaya.....	14
Gambar 3.2 Survei lokasi spot foto.....	14
Gambar 3.3 Gambaran Transfer IPTEK.....	16
Gambar 3.4 Wawancara bersama Pak Doto.....	17
Gambar 3.5 Bisnis proses pemerataan <i>homestay</i> di Desa Wisata Pentingsari.....	18
Gambar 3.6 Bisnis proses usulan pemerataan <i>homestay</i> di Desa wisata Pentingsari.....	19
Gambar 3.7 Use case diagram.....	22
Gambar 3.8 Basisdata.....	23
Gambar 3.9 <i>Activity</i> diagram pemerataan.....	25
Gambar 3.10 <i>Activity</i> diagram kelola <i>homestay</i>	26
Gambar 3.11 <i>Activity</i> diagram kelola penilaian.....	27
Gambar 3.12 <i>Activity</i> diagram memesan <i>homestay</i>	28
Gambar 3.13 Halaman <i>homestay</i>	29
Gambar 3.14 Halaman daftar pemesanan <i>homestay</i>	29
Gambar 3.15 Halaman pemerataan.....	30
Gambar 3.16 Halaman isi <i>homestay</i>	30
Gambar 3.17 Halaman penilaian.....	31
Gambar 3.18 Halaman riwayat.....	31
Gambar 3.19 Halaman beranda.....	32
Gambar 3.20 Halaman pemesanan <i>homestay</i>	32
Gambar 3.21 Pemerataan <i>homestay</i> Desa Wisata Pentingsari.....	35
Gambar 3.22 Riwayat <i>homestay</i> Desa Wisata Pentingsari.....	36
Gambar 3.23 Tombol reset.....	36
Gambar 3.24 Data berhasil ditambah.....	37
Gambar 3.25 Data berhasil diubah.....	37
Gambar 3.26 Data berhasil dihapus.....	37
Gambar 3.27 Proses penghapusan data.....	38
Gambar 3.28 Data berhasil diurutkan.....	38
Gambar 3.29 Kesalahan data kosong.....	39
Gambar 3.30 Duplikasi data.....	39
Gambar 3.31 Foto Ketika Presentasi Sistem Informasi <i>Homestay</i>	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terjadinya perkembangan teknologi yang semakin cepat yang dibuktikan dengan adanya sistem informasi. Dibalik teknologi yang terus berkembang namun, masih banyaknya masyarakat Indonesia yang belum memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi dengan baik. Hal ini mengakibatkan sebuah kinerja menjadi tidak efektif. Padahal dengan menggunakan sistem informasi masyarakat dapat terbantu dalam pekerjaannya sehingga kinerja yang dihasilkan menjadi efektif yang berdampak pada kinerja seseorang lebih cepat dan tepat sehingga meningkatkan produktivitas.

Sistem secara umum adalah berkaitannya elemen satu dan elemen lain, yang akan menjadi sebuah kumpulan elemen dan menjadikan sebuah masukan, sehingga mendapat hasil berupa keluaran sesuai dengan yang diinginkan (Suryati & Purnama, 2010). Informasi merupakan suatu bagian data mentah, yang mengalami proses hingga menjadi suatu hal yang memiliki makna sehingga dapat diterima. Selain itu, informasi merupakan data yang mengalami pengolahan dan mempunyai makna (Suryati & Purnama, 2010). Sistem informasi dapat didefinisikan suatu proses pengolahan data mentah, agar dapat diterima dan berguna bagi penerimanya. Data merupakan suatu gambaran yang masih mentah dan bagian dari pengukuran ataupun pengamatan suatu obyek kejadian yang selanjutnya, akan mengalami proses pengolahan hingga menjadi sebuah informasi, sehingga proses perubahan data menjadi sebuah informasi ini dapat kita ketahui sebagai sistem informasi (Suryati & Purnama, 2010). Penerapan sistem informasi pada sebagian desa wisata saat ini masih kurang maksimal.

Desa wisata merupakan suatu wadah dalam bentuk hubungan meliputi interaksi, atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu hubungan bermasyarakat dalam tradisinya masing-masing (Machfuzhoh dkk, 2020). Salah satu desa wisata yang terdapat di Yogyakarta yang berada di Lereng Gunung Merapi adalah Desa Wisata Pentingsari. Desa Wisata Pentingsari ini menghadirkan desa wisata yang bernuansa alam khas Lereng Gunung Merapi. Selain itu, Desa Wisata Pentingsari ini juga menghadirkan beberapa objek wisata, seperti budaya, pertanian, belajar dengan alam, bertani, berkebun, berwirausaha, seni tradisional, dan sosial budaya. Desa Wisata Pentingsari memiliki fasilitas berupa 60 *homestay*, lapangan parkir yang dapat menampung 10 bis, 10 pendopo, dan ruang

pertemuan bertema tradisional Jawa. Serta, memiliki lapangan dan area *out bound* atau *camping* seluas satu hektar.

Homestay merupakan suatu tempat tinggal masyarakat yang dapat ditinggali oleh wisatawan untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda dan dapat mempelajari suasana budayanya (Parmadi dkk, 2017). Terdapat banyak sekali *homestay* yang disewakan untuk kepentingan pariwisata seperti di Desa Wisata Pentingsari yang menyediakan 60 *homestay* yang siap disewakan untuk wisatawan. Akan tetapi dengan 60 *homestay* ini pengelolaannya masih dilakukan dengan cara konvensional yang mengakibatkan timbulnya beberapa masalah. Hal ini dibuktikan dengan kurang meratanya pembagian penyewaan *homestay* sehingga menimbulkan kecemburuan antar pemilik *homestay*. Solusi pada permasalahan tersebut dapat diatasi dengan merancang sebuah sistem informasi *homestay* dengan fitur berupa pemerataan *homestay* agar pembagian penyewaan *homestay* terbagi secara merata. Selain itu, terdapat fitur informasi *homestay* yang berguna untuk memuat informasi, seperti nama pemilik *homestay*, nama *homestay*, jumlah kamar tidur *homestay*, jumlah kamar mandi *homestay*, dan kapasitas *homestay*. Dalam upaya meningkatkan kualitas *homestay* perlu adanya masukan dari wisatawan yang pernah tinggal di *homestay* tersebut melalui fitur *form* penilaian *homestay* yang terdapat pada sistem informasi. Adapun kriteria penilaian *homestay*, yaitu penilaian produk, konsumsi, dan pelayanan dari wisatawan terhadap *homestay* yang pernah ditinggali dengan tujuan sebagai evaluasi, sehingga dengan mendapatkan masukan dari wisatawan pemilik *homestay* Desa Wisata Pentingsari dapat meningkatkan kualitas pelayanannya dengan maksimal.

1.2 Batasan Masalah

Dalam rangka menghindari pembahasan tugas akhir ini menjadi luas maka diberikan pembatasan masalah, sebagai berikut:

- a. Fitur pada sistem yang dikembangkan hanya disesuaikan dengan kebutuhan Desa Wisata Pentingsari.
- b. Fitur sistem meliputi pemerataan *homestay*, penilaian *homestay*, dan informasi *homestay*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan masalah yang terjadi pada Desa Wisata Pentingsari adalah bagaimana cara mengelola *homestay* dengan efisien khususnya terkait pembagian untuk penyewaan *homestay* melalui sistem informasi *homestay* berbasis komputer?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi *homestay* yang dapat memudahkan dalam pengelolaan *homestay* agar bekerja secara efisien dan efektif serta untuk mengurangi kesalahan pengguna (*human error*).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian berupa dengan adanya sebuah sistem informasi *homestay* yang diharapkan dapat membantu pengelola *homestay* menjadi lebih baik dalam pengelolaan pemerataan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari karena memanfaatkan komputer dengan maksimal.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode *prototyping* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses pengerjaan penelitian ini dengan beberapa tahapan, seperti:

a. Komunikasi

1. Referensi

Tahapan awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian dengan mencari berbagai referensi bacaan mengenai sistem informasi *homestay* dapat berasal dari *textbook*, dan literatur ilmiah.

2. Wawancara

Selain dilakukannya pencarian melalui *textbook* atau *literature* ilmiah pada penelitian ini juga melakukan wawancara dengan pengurus Desa Wisata Pentingsari Pak Doto Yogantoro.

3. Observasi

Pengumpulan data juga dilakukan dengan melakukan observasi atau pengamatan secara langsung kepada objek untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

b. Metode *Quick Plan*

1. Tahapan analisis bisnis proses

Pada tahapan analisis bisnis proses ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui bisnis proses pengelolaan *homestay* yang diterapkan di Desa Wisata Pentingsari saat ini.

2. Tahapan analisis kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan yang diperlukan saat pengembangan suatu sistem yang dapat berupa, seperti kebutuhan *input*, proses, *output*, dan antarmuka.

c. *Modelling quick design*

Perancangan sistem yang dilakukan menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML), perancangan basis data menggunakan *MySQL*, dan perancangan antarmuka. Seluruh perancangan yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan sistem.

d. Pengembangan (*Deployment*)

Pada tahap pengembangan akan dibuat sebuah sistem informasi yang dibuat setelah mengetahui kebutuhan dan desain rancangan sistem yang sebelumnya sudah dilakukan

e. *Feedback*

Tahapan di mana sebuah sistem yang sudah dibuat untuk melakukan pengujian dengan tujuan agar mengetahui sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum.

f. *Delivery*

Sistem yang sudah jadi, akan mengalami pemeliharaan berkala. Perbaikan jika terdapat kesalahan yang tidak diketahui selama pengujian.

1.7 Sistematika Penelitian

Penyusunan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pada bab I pendahuluan akan memuat mengenai latar belakang pembuatan sistem informasi *homestay* pada Desa Wisata Pentingsari, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini memaparkan teori-teori yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan sebagai dasar penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tahap-tahap dalam menyelesaikan penelitian.

Bab IV Implementasi Dan Pengujian

Pada bab ini menjelaskan hasil dari tampilan sistem, pengujian sistem, dan pembahasan sistem.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dikerjakan secara keseluruhan agar penelitian dapat dikembangkan atau diperbaiki dari sistem yang telah dibuat.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Peneliti Terdahulu

Sudah banyak penelitian mengenai sistem informasi *homestay* yang dilakukan hingga banyaknya jurnal mengenai penelitian sistem informasi yang memiliki kemiripan sehingga dijadikan acuan teori. Adapun penelitian yang dapat menjadi acuan untuk penelitian ini, seperti:

Penelitian pertama dalam penelitian (Rusnandi dan Resmanah, 2020) yang membahas mengenai sebuah sistem informasi *homestay* berbasis *website* ditujukan untuk konsumen dan pengelola yang dapat memberikan sebuah gambaran mengenai fasilitas, harga, dan ketersediaan *homestay* yang selalu *up to date* untuk wisatawan. Sistem tersebut juga dapat digunakan oleh pengelola untuk mempermudah pengolahan data *homestay*. Selain itu, juga dapat dimanipulasi sewaktu-waktu dan yang lebih penting adalah untuk pembuatan laporan *homestay* tersebut. Berdasarkan data pokdarwis wisatawan yang berkunjung di *homestay* Bantaragung tersebut mencapai 300.000 per tahun. Oleh karena itu, diputuskan untuk membangun sistem informasi *homestay* dengan tujuan untuk mempermudah wisatawan yang akan berkunjung. Perancangan sistem informasi ini diharapkan agar dapat mempermudah pencarian informasi tentang *homestay*, seperti jenis, fasilitas, dan harga. Disisi lain juga dapat mempermudah pengelola untuk memudahkan proses pencatatan data pelanggan, data *homestay*, data penyewaan *homestay*, dan pembuatan laporan. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah metode lapangan (*field research*) dan metode perpustakaan (*library research*). Metode lapangan (*field research*) adalah salah satu metode dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan sistem informasi *homestay* yang berada di Desa Bantaragung secara langsung dengan cara observasi dan wawancara. Metode perpustakaan (*Library research*) dilakukan dengan cara mengutip bacaan dari perpustakaan yang tentunya berkaitan dengan pelaksanaan sistem informasi *homestay* serta untuk menjadikan landasan teori yang kuat untuk penelitian ini.

Penelitian kedua pada penelitian (Parmadi dkk, 2017) membahas mengenai pengelolaan *homestay* yang bertujuan untuk mempermudah pengelola *homestay* di Desa Pentingsari dalam mengelola penyediaan *homestay*. Sistem ini membutuhkan sebuah tower untuk sarana transmisi data yang tentunya pengelola akan membayar secara berkala untuk berlangganan.

Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa ada 3 pengelola yang berinteraksi dalam sistem, seperti admin untuk mengelola *website*, pemilik *homestay*, dan tamu. Aplikasi yang dapat digunakan oleh *user*, yaitu *Ms.Excel* dan *Adobe* yang berhubungan dalam sistem. Metode pelaksanaannya dengan perencanaan pengembangan dan membangun jaringan internet di Desa Wisata Pentingsari dan merancang sistem informasi pengelolaan *homestay* untuk Desa Wisata Pentingsari. Sistem informasi ini bertujuan untuk membantu pengelola dalam merekap, mengelola, dan pembuatan laporan. Sistem ini juga mampu mencatat kejadian yang sedang berlangsung, mencatat data *homestay*, dan mencatat data penyewa secara manual ataupun secara otomatis.

Penelitian ketiga pada penelitian (Langi, 2018) membahas cara memulai dan mengelola desa wisata di Nglanggeran Kabupaten Gunungkidul. Ternyata desa wisata tersebut pernah mendapat sebuah penghargaan kategori desa wisata terbaik no 1 di Indonesia serta mendapatkan penghargaan berupa penghargaan ASEAN *Community Based Tourism (CBT) Award 2017* yang diserahkan di Singapura, Jumat 20 Januari 2017. Hal ini sangat berpengaruh terhadap ketertarikan wisatawan untuk berkunjung. Banyak objek wisata yang sedang dalam proses pengembangan kualitas dalam rangka untuk meningkatkan kunjungan dan kenyamanan wisatawan. Sudah terdapat kurang lebih 80 rumah yang pernah dikunjungi wisatawan berbagai daerah baik wisatawan lokal dan wisatawan asing mengunjungi desa wisata.

Pengelolaan *homestay* di desa wisata tersebut dinilai sangat baik karena telah menerapkan standarisasi *homestay* ASEAN. *Homestay* dikawasan ASEAN ini sangat bergantung pada pengalaman pengunjung dari perspektif *homestay* dalam menilai sebuah *homestay* untuk bahan evaluasi agar kedepannya dapat lebih baik. Adapun kriteria untuk melakukan penerapan standarisasi *homestay* ASEAN ini dari aspek produk, yaitu minimal terdapat 5 *homestay* yang terdaftar di desa untuk menggambarkan keterkaitan masyarakat dan juga lokasi harus berdekatan dengan wisata yang konsepnya alami dan menjunjung budaya sekitarnya. Kondisi rumah atau bangunan harus dalam kondisi baik, stabil, dan aman untuk mencerminkan identitas lokal. *Homestay* juga harus memiliki minimal 1 kamar mandi dengan kebersihan yang harus selalu terjaga. Selain dari sisi lokasi dan keadaan juga terdapat dari aspek organisasi. Pada aspek organisasi ini sebuah desa wisata harus dipimpin orang yang tepat contohnya kepala desa. Dua hal yang tidak kalah penting, yaitu keterlibatan masyarakat untuk ikut serta membantu kelancaran desa wisata dengan menjaga hubungan dengan pihak-pihak terkait agar pelaksanaan desa wisata tersebut dapat berkelanjutan.

Penelitian keempat dalam penelitian (Wijaya & Mayopu, 2016) membahas tentang perancangan dan implementasi sistem informasi Desa Wisata Kandri berbasis *website*. Hal tersebut dilatarbelakangi dengan dikembangkannya pembangunan waduk yang telah selesai pada tahun 2014. Pembangunan waduk tersebut mengubah pola pikir masyarakat desa setempat dengan beralih pada usaha dalam bidang desa wisata. Masyarakat mulai membangun sebuah kelompok sadar wisata (POKDARWIS) dalam upaya pengembangan desa wisata. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi kluster usaha, dan mengimplementasikan kedalam *website*. Metode yang digunakan berupa *prototype* model dan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework CodeIgniter* dengan basis data *MySQL*. Hasil penelitian ini berupa sebuah sistem informasi *e-commerce* dengan fitur pengelolaan informasi profil usaha, pengembangan sumber daya, aset anggota kluster, dan pemanfaatan *plugins facebook* untuk sarana promosi. Oleh karena itu, sistem informasi ini dapat digunakan oleh kluster usaha sebagai toko *online*, media promosi, dan pusat data yang dapat menghasilkan informasi perkembangan klasifikasi badan usaha UMKM anggota kluster yang membantu pengurus kluster dan *stakeholders* untuk memantau perkembangan usaha para anggotanya.

Serta pada penelitian kelima dalam penelitian (Wirapraja dkk, 2019) ini membahas desain *prototyping* untuk sistem informasi manajemen layanan reservasi hotel x berbasis *website*. Sebagian besar hotel masih menggunakan cara konvensional untuk melakukan reservasi dengan cara mendatangi langsung atau menghubungi hotel melalui telepon. Proses ini kurang efektif karena memakan waktu yang lebih banyak hanya untuk melakukan sebuah proses reservasi serta rentan terjadi kesalahan. Perkembangan industri hotel khususnya untuk menjembatani proses reservasi sangat dibutuhkan oleh konsumen, seperti proses *booking* melalui *smartphone* ataupun *website*. Tujuan penelitian ini untuk merancang sebuah sistem informasi reservasi hotel menggunakan teknologi. Teknologi seperti ini diharapkan dapat membantu proses reservasi, *check in* dan *check out* di hotel. Dalam pelaksanaannya rancang bangun sistem informasi ini menggunakan metode *waterfall* karena dalam proses pengerjaannya dilakukan secara berurutan atau secara *linier*. Manfaat yang dapat diperoleh dari sistem tersebut hotel akan lebih mudah dalam melayani reservasi tamu yang akan menginap.

Berdasarkan penjelasan penelitian terdahulu, maka dilakukan perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel perbandingan dengan penelitian terdahulu

No	Tema	Keyword	Ulasan Kritis	Pustaka
1	Sistem Informasi <i>Homestay</i> Berbasis Web	Sistem, Informasi, <i>Homestay</i>	Penelitian ini merancang sebuah sistem informasi yang ditujukan untuk wisatawan dan pengurus. Fitur pada sistem ini mengenai fasilitas, harga, dan ketersediaan <i>homestay</i> yang selalu <i>up to date</i> untuk wisatawan.	(Rusnandi & Resmanah, 2020)
2	Pengelolaan <i>Homestay</i> Desa Wisata Pentingsari Berbasis Web	Desa wisata, Pengelolaan <i>homestay</i> , Sistem berbasis web	Peneliti ini mencoba untuk merancang sistem berbasis web yang berguna untuk pengelolaan <i>homestay</i> guna mempermudah untuk mengatur penyediaan <i>homestay</i> .	(Parmadi dkk, 2017)
3	Pengelolaan <i>Homestay</i> Di Desa Wisata Nglanggeran Kabupaten Gunung Kidul	Desa wisata, standarisasi	Peneliti ini penilaian dari konsumen yang bertujuan untuk mengembangkan <i>homestay</i> agar semakin berkualitas.	(Linda Ester Langi, 2018)
4	Desain <i>Prototyping</i> Sistem Informasi Manajemen Layanan Reservasi Hotel X Berbasis <i>Web</i>	Reservasi, Sistem Informasi, Waterfall, Hotel	Pada penelitian ini merancang sebuah sistem yang ditujukan oleh <i>user</i> pemesanan melalui <i>website</i> .	(Wirapraja dkk, 2019)

Berdasarkan Tabel 2.1 dapat dilihat perbandingan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian terdahulu tidak terdapat pemerataan *homestay* seperti penelitian saat ini. Adanya sistem untuk pemerataan *homestay* akan mengakibatkan pembagian

penyewaan *homestay* yang merata dan tidak menimbulkan kesalahpahaman antar pemilik *homestay*. Selibuhnya perbedaan fitur yang dimiliki antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada perbedaan dari segi kebutuhan pengguna.

2.2 Teori Dasar

2.2.1 Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan elemen yang terkait antara satu dengan yang lainnya dan menjadikan sebuah masukan sehingga mendapat hasil berupa keluaran sesuai yang diinginkan (Suryati & Purnama, 2010).

2.2.2 Informasi

Informasi merupakan suatu bagian dari data mentah yang mengalami suatu proses hingga menjadi hal memiliki arti agar dapat diterima. Informasi juga disebut sebagai data yang mengalami pengolahan dan mempunyai makna (Suryati & Purnama, 2010).

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan menjadi suatu data mentah yang diolah agar dapat diterima dan berguna bagi penerimanya. Serta, data merupakan suatu gambaran yang masih mentah dan bagian pengukuran serta pengamatan terhadap obyek yang kemudian akan diolah menjadi sebuah informasi. Proses pengolahan data menjadi informasi disebut sebagai sistem informasi (Suryati & Purnama, 2010).

2.2.4 Sistem Informasi *Homestay*

Sistem informasi *homestay* merupakan salah satu sistem yang berbasis teknologi informasi berguna untuk mempermudah pengelolaan data dan pembuatan laporan penyewaan *homestay* yang semakin efektif dan efisien (Rusnandi Dan Resmanah, 2020).

2.2.5 *Homestay*

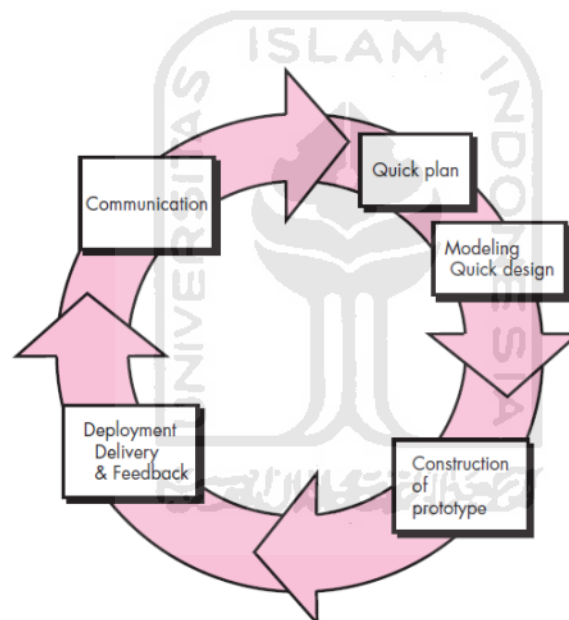
Homestay merupakan suatu tempat tinggal masyarakat yang dapat digunakan untuk ditinggali oleh wisatawan untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda serta dapat mempelajari suasana budayanya (Parmadi dkk, 2017).

2.2.6 Desa Wisata

Desa wisata merupakan salah satu wadah yang dibuat dalam sebuah bentuk hubungan yang meliputi interaksi, atraksi, akomodasi, dan fasilitas yang dihadirkan dalam suatu hubungan bermasyarakat dalam tradisi masing-masing (Machfuzhoh dkk, 2020).

2.2.7 Metode *Prototype*

Prototyping merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membangun suatu aplikasi dengan model pengembangan yang sederhana yang memiliki konsep dasar untuk melakukan pengujian awal terhadap aplikasi yang akan dibangun (Suprpto, 2020). Terdapat beberapa hal penting dalam metode ini berupa pengembang dan pengguna yang harus memiliki pemahaman mengenai *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk mengartikan kebutuhan awal (Suprpto, 2020).



Gambar 2.1 Model *prototyping*

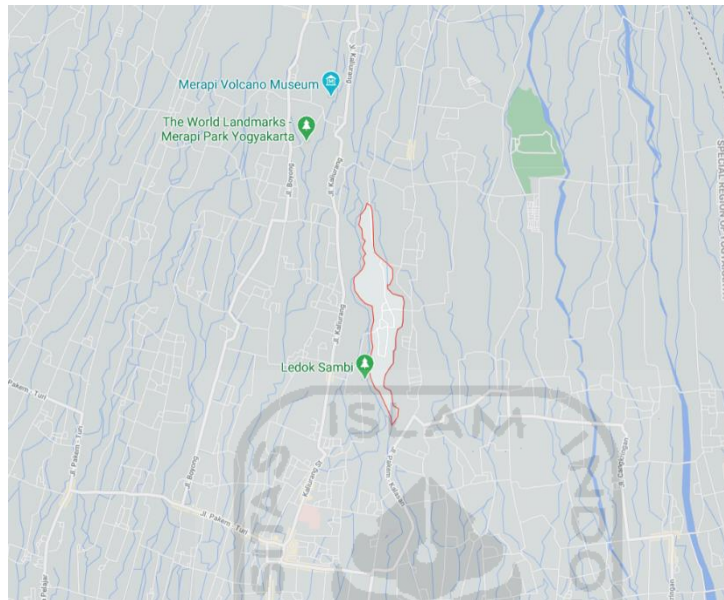
Sumber: (Suprpto, 2020).

Pada Gambar 2.1 menjelaskan tahapan-tahapan dalam pengembangan proses dengan menggunakan metode *prototyping*, yaitu *Communication*, *Quick Plan*, *Modeling Quick Design*, *Construction of Prototype*, *Deployment, Delivery, dan Feedback*.

2.3 Lokasi Penelitian

Desa Wisata Pentingsari merupakan desa wisata yang terdapat di Yogyakarta yang berada di Lereng Gunung Merapi. Pada Desa Wisata Pentingsari menghadirkan desa wisata yang bernuansa alam khas Lereng Gunung Merapi. Selain itu, Desa Wisata Pentingsari ini juga menghadirkan beberapa objek wisata, seperti budaya, pertanian, belajar dengan alam,

bertani, berkebun, berwirausaha, seni tradisional, dan sosial budaya. Desa Wisata Pentingsari memiliki fasilitas berupa 60 *homestay*, lapangan parkir yang dapat menampung 10 bus, 10 pendopo, dan ruang pertemuan bertema tradisional Jawa, serta memiliki lapangan dan area *out bond* atau *camping* seluas satu hektar.



Gambar 2.2 Peta Desa wisata Pentingsari

Dapat dilihat pada Gambar 2.2 Desa wisata Pentingsari berlokasi di Dusun Pentingsari, Kelurahan Umbulharjo, Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Komunikasi (*Communication*)

Tahap dilakukan pengumpulan data melalui pencarian referensi, observasi lapangan, dan wawancara. Pencarian referensi digunakan sebagai acuan dasar penelitian. Selain itu, juga dilakukan observasi lapangan yang dilakukan dengan mengamati sebuah kondisi yang akan menghasilkan sebuah informasi. Serta, wawancara yang digunakan untuk mencari kebutuhan data primer yang diperlukan.

3.1.1 Observasi

Pada tahapan observasi lapangan dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap kondisi di Desa Wisata Pentingsari dan kegiatan yang ada untuk mendapatkan data mengenai kondisi Desa Wisata Pentingsari. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui proses bisnis dan kegiatan yang terdapat di Desa Wisata Pentingsari dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kondisi Desa Wisata Pentingsari. Adapun rangkaian dari observasi sebagai berikut:

- a. Pada tanggal 19 Desember 2019, dilakukan observasi dengan mengamati kegiatan wisata di Desa Wisata Pentingsari. Kegiatan ini bernama *live in* dengan konsep hidup di pedesaan. Pada kegiatan ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan wisatawan, seperti *tracking* di alam terbuka, *outbound*, dan *workshop* mengenai pertanian, peternakan, seni budaya, dan kuliner yang didampingi oleh pemandu wisata. Pengamatan ini dilakukan bersama Pak Wawan selaku penanggung jawab dari kegiatan ini. Dalam pengamatan ini telah mendapatkan informasi, seperti *homestay* yang digunakan milik warga pribadi. Wisatawan dapat memilih kegiatan yang akan diikuti dan untuk pembagian *homestay* diatur oleh pengurus. Adapun dokumentasi berupa foto selama kegiatan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Kegiatan *workshop* seni budaya

Pada Gambar 3.1 adalah foto yang menggambarkan keadaan pada saat mengikuti kegiatan wisata berupa *workshop* seni budaya. Pada kegiatan wisata ini, dilakukan pengamatan dengan membantu pemandu wisata untuk melihat dan mendapatkan informasi dari setiap proses dan kegiatan yang dilakukan.

- b. Pada tanggal 13 Januari 2020 dilakukan observasi pada proses penambahan infrastruktur. Pada pengamatan ini bertujuan untuk melihat situasi saat melakukan penambahan infrastruktur dari mulai desain hingga mempresentasikan desain kepada pengurus untuk mendapat persetujuan. Pengamatan ini dilaksanakan bersama Pak Nugroho selaku penanggung jawab dalam permasalahan ini. Proses observasi yang dilakukan dapat dilihat seperti Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Survei lokasi spot foto

Pada Gambar 3.2 merupakan foto yang diambil saat survei lokasi yang akan dijadikan spot foto bersama Pak Nugroho. Pada kegiatan ini, dilakukan pengamatan dan membantu memberikan usulan desain kepada Pak Nugroho.

Adapun hasil yang didapatkan setelah melakukan tahap observasi pada Desa Wisata Pentingsari, yaitu:

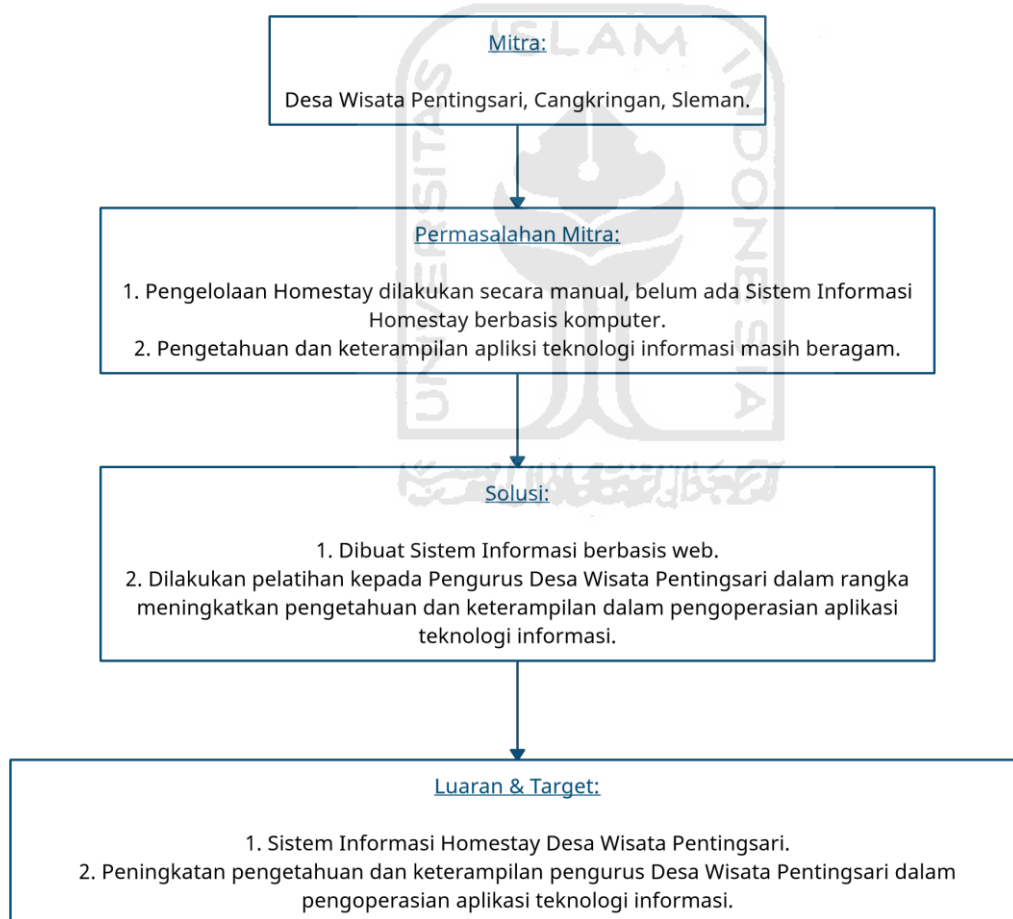
- a) Terdapat 3 paket wisata di Desa Wisata Pentingsari, seperti *live in*, sewa tempat, dan kunjungan.
- b) Seluruh kegiatan workshop di Desa Wisata Pentingsari merupakan milik warga pribadi.
- c) Homestay di Desa Wisata Pentingsari merupakan milik warga pribadi.
- d) Pada paket *live in*, wisatawan tidak dapat memilih homestay yang akan dihuni karena homestay yang akan dihuni ditetapkan oleh pengurus.
- e) Mendapatkan proses bisnis dalam mengelola kegiatan di Desa Wisata Pentingsari.
- f) Mendapatkan proses bisnis dalam membangun atau memperbaiki infrastruktur di Desa Wisata Pentingsari.
- g) Mendapatkan proses bisnis pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari.

Selain itu, selama proses pengamatan pada objek wisata Desa Wisata Pentingsari didapatkan hasil analisis SWOT, seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis SWOT

Kekuatan (<i>Strengths</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - Wisata yang disuguhkan unik dengan nuansa kehidupan pedesaan ala Jogja. - Pengelolaan Desa Wisata Pentingsari dilakukan oleh seluruh warga lokal sehingga lebih mudah dalam koordinasi. - Jumlah kunjungan wisatawan yang tinggi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelolaan <i>homestay</i> masih dilakukan secara manual.
Peluang (<i>Opportunities</i>)	Ancaman (<i>Threats</i>)
<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan bantuan dana hibah dari Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. - Mendapatkan bantuan dana hibah dari swasta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat banyak kompetitor di sekitar Desa Wisata Pentingsari.

Analisis SWOT pada Desa wisata Pentingsari dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.1. Berdasarkan analisis SWOT dapat diketahui bahwa memiliki kekuatan, seperti wisata yang unik, pengelolaan dilakukan oleh seluruh warga lokal, dan memiliki jumlah kunjungan wisatawan yang tinggi. Akan tetapi, Desa Wisata Pentingsari memiliki ancaman karena terdapat banyak desa wisata lain di sekitarnya. Kelemahan dari Desa Wisata Pentingsari terdapat pada pengelolaan *homestay* yang masih dilakukan secara manual. Meskipun demikian, Desa Wisata Pentingsari memiliki peluang untuk mendapatkan bantuan dana hibah dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau swasta. Adapun gambaran transfer ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pengurus Desa Wisata Pentingsari dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut:



Gambar 3.3 Gambaran Transfer IPTEK

3.1.2 Studi Pustaka

Studi pustaka pada penelitian dengan cara mencari sumber-sumber referensi berupa artikel, jurnal, dan berbagai sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan sistem informasi *homestay* untuk disajikan referensi pada tugas akhir ini. Pengumpulan sumber-sumber referensi ini dilaksanakan dari tanggal 2 November 2020 sampai 6 Desember 2020 dengan melakukan pencarian pada *Google Cendikia* dengan contoh *keyword* “sistem informasi *homestay*” dan “metode *prototype*”. Hasil dari studi pustaka dari berbagai referensi terdapat pada BAB II LANDASAN TEORI.

3.1.3 Wawancara

Pada penelitian ini dilakukan wawancara sebanyak 2 kali, yaitu:

- a. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 12 September 2020 melakukan wawancara dengan pengurus Desa Wisata Pentingsari dengan Pak Doto Yogantoro selaku kepala pengurus Desa Wisata Pentingsari. Pada wawancara pertama dilakukan pembahasan mengenai sistem cara kerja yang dilakukan di Desa Wisata Pentingsari. Sistem cara kerja yang diterapkan di Desa Wisata Pentingsari menggunakan sistem kerja konvensional. Penerapan sistem kerja konvensional ini akan memunculkan permasalahan pada *homestay*, seperti pembagian *homestay* yang tidak merata, data *homestay* yang tidak tertata dengan baik dan rapi, dan tidak adanya sistem penilaian mengenai *homestay* yang sangat berguna untuk Desa Wisata Pentingsari untuk melakukan perbaikan dan inovasi.
- b. Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 25 September 2020 yang membahas tentang permasalahan yang dialami oleh Desa Wisata Pentingsari salah satunya, yaitu membutuhkan sebuah sistem informasi yang berguna untuk membantu pengelolaan khususnya pada *homestay* agar Desa Wisata Pentingsari semakin berkembang.



Gambar 3.4 Wawancara bersama Pak Doto

Pada Gambar 3.4 merupakan foto yang diambil saat wawancara dengan Pak Doto Yogantoro. Pada saat wawancara dengan Pak Doto Yogantoro, diajukan beberapa pertanyaan mengenai permasalahan yang ada pada Desa Wisata Pentingsari. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

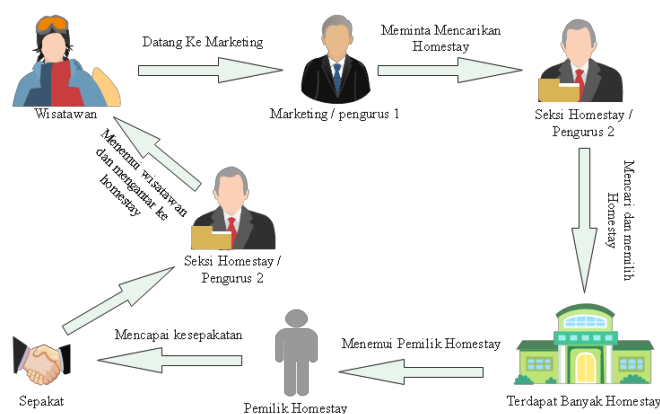
- Pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari masih dilakukan secara manual.
- Pengurus kesulitan dalam memilih dan membagi *homestay* untuk wisatawan.
- Mendapatkan bisnis proses pemesanan *homestay* Desa Wisata Pentingsari.
- Mendapatkan informasi mengenai kebutuhan sistem informasi *homestay*.

3.2 Metode *Quick Plan*

3.2.1 Tahapan Analisis Bisnis Proses

Bisnis Proses Pemerataan *Homestay* Sekarang

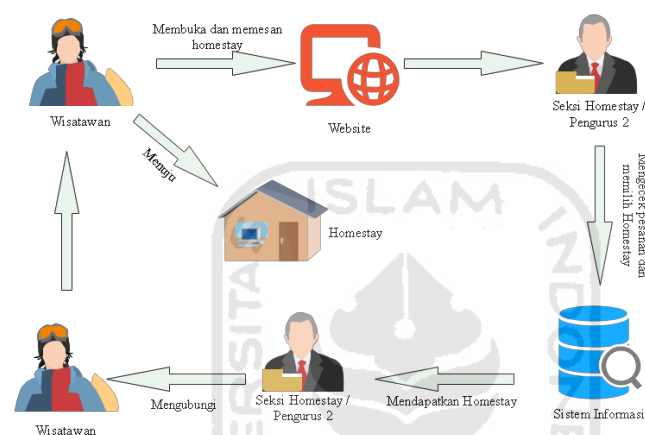
Pada bagian ini membahas analisis pemerataan *homestay* yang diterapkan saat ini dengan usulan pemerataan *homestay*. Pada bisnis proses pemerataan *homestay* saat ini semua aktivitas dilakukan dengan cara konvensional tanpa sistem informasi. Wisatawan yang datang untuk menginap di *homestay* akan mencari dan bertemu *marketing* atau pengurus 1, kemudian pengurus 1 akan mencari seksi *homestay* atau pengurus 2. Lalu pengurus 2 akan mencarikan *homestay* untuk wisatawan. Setelah memilih *homestay* kemudian pengurus 2 mencari pemilik *homestay* untuk konfirmasi bahwa *homestay* akan disewa oleh wisatawan. Setelah mendapat kesepakatan antara pengurus 2 dan pemilik *homestay*, lalu pengurus 2 akan bertemu wisatawan untuk mengantar ke *homestay*, seperti skema Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Bisnis proses pemerataan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari

Bisnis Proses Usulan Pemerataan *Homestay*

Desain pada tahapan pemerataan *homestay* usulan pada penelitian dengan menggunakan bantuan sistem informasi. Dalam bisnis proses yang diusulkan ada beberapa perubahan aktivitas, yaitu pada aktivitas mencari dan memilih *homestay* yang dulunya dilakukan dengan menghubungi *marketing*, seksi *homestay*, dan pemilik *homestay* diubah dengan menggunakan sistem. Dengan menggunakan sistem akan membantu pemilihan *homestay* untuk wisatawan secara cepat dan tepat. Adapun skema alur dapat dilihat pada Gambar 3.6 dibawah ini:



Gambar 3.6 Bisnis proses usulan pemerataan *homestay* di Desa wisata Pentingsari

Perbedaan Bisnis Proses

Perbedaan bisnis proses yang diterapkan Desa Wisata Pentingsari sekarang dengan usulan bisnis proses terletak pada penerapan sistem informasi. Perlu diketahui bahwa bisnis proses untuk saat ini dilakukan dengan cara konvensional, sedangkan bisnis proses usulan dilakukan dengan menerapkan sistem informasi agar kinerja menjadi efisien. Perbedaan diantara keduanya akan dapat mempengaruhi produktivitas pengurus dalam mengelola *homestay*.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Pada analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem. Analisis tersebut dapat berupa kebutuhan masukan, proses, keluaran, dan antarmuka dengan penjelasan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan Masukan

Pada analisis kebutuhan masukan diperlukan untuk mendapatkan data-data masukan yang dibutuhkan oleh sistem. Adapun data yang dibutuhkan, seperti:

- a. *Homestays*: nama pemilik, kapasitas, jumlah kamar, dan jumlah kamar mandi.
- b. Pemerataan *homestay*: jumlah tamu, jenis *homestay*, awal pemesanan, dan akhir pemesanan.
- c. Penilaian *homestay*: *homestay*, nama instansi, penilaian produk, penilaian makanan, penilaian pelayanan, penilaian kebersihan, kritik, dan saran.
- d. Konsumen: nama, instansi, kontak, asal, jumlah tamu, jenis, awal pemesanan, dan akhir pemesanan.

Analisis Kebutuhan Proses

- a. Kelola pemerataan *homestay*: Menambah data wisatawan.
- b. Kelola penilaian *homestay*: Menambah data penilaian.
- c. Kelola *homestay*: Menambah, mengubah, dan menghapus data *homestay*.
- d. Kelola pemesanan: menambah dan menampilkan data wisatawan.

Analisis Kebutuhan Keluaran

- a. Informasi mengenai pemerataan *homestay*.
- b. Informasi mengenai *homestay*.
- c. Informasi mengenai penilaian *homestay*.
- d. Informasi mengenai data wisatawan.

Analisis Kebutuhan Antarmuka

Analisis kebutuhan antarmuka bertujuan untuk mengetahui antarmuka yang sesuai dengan minat pengguna agar sistem yang dibuat dapat dengan mudah dipahami dan digunakan secara baik oleh pengguna. antarmuka yang dibutuhkan, seperti:

- a. Antarmuka halaman beranda

Antarmuka ini berfungsi untuk melihat ringkasan informasi dari sistem berupa sebaran wisatawan, penilaian perbandingan *homestay*, kunjungan perbandingan wisatawan per tahun, dan daftar *homestay*.

- b. Antarmuka halaman pemesanan

Antarmuka ini berfungsi untuk melihat daftar pemesanan *homestay*.

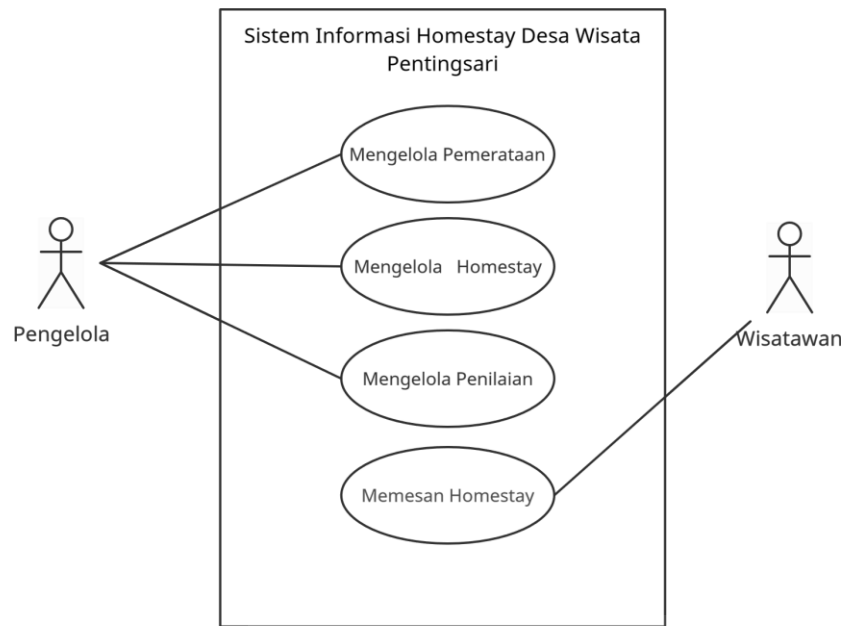
- c. Antarmuka halaman *homestay*
Antarmuka ini memiliki fungsi sebagai bagian yang menampilkan berupa daftar data berupa daftar susunan *homestay* meliputi nama *homestay*, *rating*, dan *filter*.
- d. Antarmuka halaman pemerataan
Antarmuka ini berfungsi untuk menentukan pembagian *homestay* yang disewa oleh wisatawan.
- e. Antarmuka halaman *homestay*
Antarmuka ini berfungsi untuk memasukan data *homestay*.
- f. Antarmuka halaman penilaian
Antarmuka ini berfungsi untuk memasukan data penilaian wisatawan terhadap *homestay*.
- g. Antarmuka halaman riwayat
Antarmuka ini berfungsi untuk melihat riwayat pemakaian *homestay* berupa tanggal pemakaian.
- h. Antarmuka halaman *form* pemesanan *homestay*.
Antarmuka ini ditujukan untuk wisatawan yang berfungsi untuk memesan sebuah *homestay*.

3.3 Modelling Quick Design

Pada tahap *Modeling Quick Design* perancangan dimulai dengan membuat desain yang sesuai dengan analisis kebutuhan sistem. Perancangan metode yang digunakan dalam sistem informasi Desa Wisata Pentingsari menggunakan *Unified Modelling Language* (UML), perancangan basisdata, dan antarmuka.

3.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan hubungan antara pengelola dan sistem. *Use case* diagram sistem ini dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.7

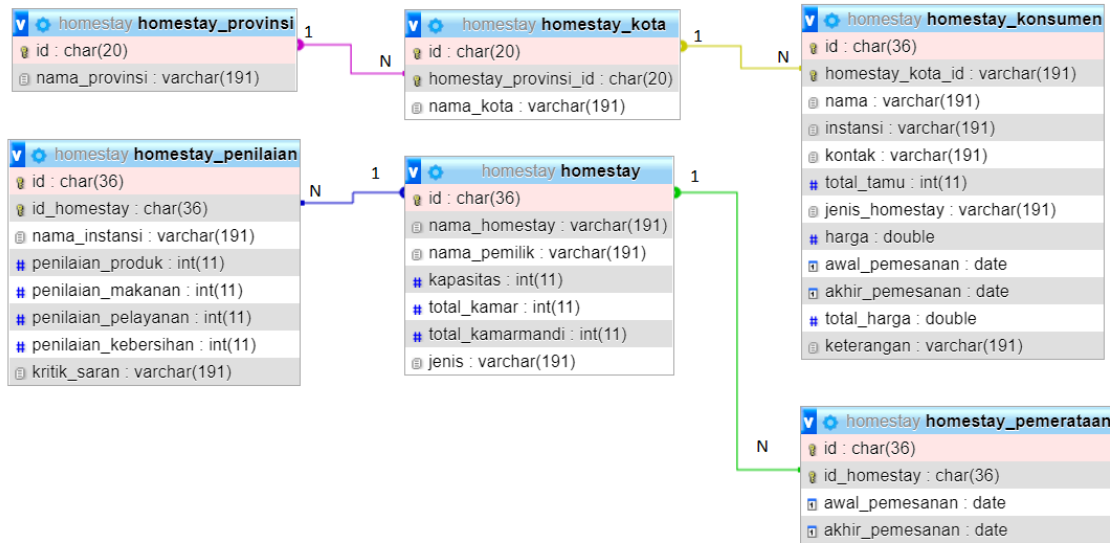


Gambar 3.7 Use case diagram

Pada Gambar 3.7 dapat dilihat bahwa pada penelitian ini mempunyai dua aktor yang berinteraksi pada sistem, yaitu pengelola dan wisatawan. Pengelola dengan menggunakan sistem tersebut dapat melakukan 3 hal, yaitu mengelola pemerataan *homestay*, mengelola *homestay*, dan mengelola penilaian mengenai *homestay*. Pada proses mengelola pemerataan *homestay*, pengelola dapat memasukkan data konsumen yang akan menyewa *homestay* sehingga sistem akan membagi secara merata *homestay* mana saja yang akan disewakan kepada konsumen. Pada proses mengelola *homestay*, pengelola dapat menambahkan data berupa informasi mengenai *homestay* dan dapat melihat kembali informasi *homestay*. Pada sistem mengelola penilaian *homestay*, wisatawan dapat memberikan penilaian terhadap *homestay* melalui sistem. Bagi wisatawan dalam menggunakan sistem tersebut hanya dapat melakukan satu hal, yaitu hanya dapat memesan *homestay*.

3.3.2 Rancangan Basis data

Perancangan basis data memiliki tujuan, yaitu memudahkan dalam penyimpanan, perubahan, dan pembacaan data. Rancangan basis data pada penelitian ini dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Basisdata

Pada Gambar 3.8 terdapat hubungan tabel yang berguna untuk menggambarkan hubungan antar tabel. Pada penelitian memiliki enam tabel pada sistem informasi *homestay*, yaitu:

a. Tabel *homestays*

Tabel *homestays* yang digunakan dalam menyimpan data *homestay* yang dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel *homestays*

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	char(36)	PK
nama_homestay	varchar(191)	
nama_pemilik	varchar(191)	
kapasitas	int(11)	
total_kamar	int(11)	
total_kamarmandi	int(11)	
jenis	varchar(191)	

b. Tabel penilaian *homestay*

Tabel penilaian *homestay* yang digunakan dalam penyimpanan data penilaian dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel penilaian *homestay*

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	char(36)	PK
id_homestay	char(36)	FK
nama_instansi	varchar(191)	
penilaian_produk	int(11)	
penilaian_makanan	int(11)	
penilaian_pelayanan	int(11)	
penilaian_kebersihan	int(11)	
kritik_saran	varchar(191)	

c. Tabel pemerataan *homestay*

Tabel pemerataan *homestay* yang digunakan pada penyimpanan data pemerataan *homestay* yang dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel pemerataan *homestay*

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	char(36)	PK
id_homestay	char(36)	FK
awal_pemesanan	date	
akhir_pemesanan	date	

d. Tabel konsumen

Tabel konsumen yang digunakan pada penyimpanan data konsumen yang dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel konsumen

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	char(36)	PK
homestay_kota_id	varchar(191)	FK
nama	varchar(191)	
kontak	varchar(191)	
total_tamu	int(11)	
awal_pemesanan	date	
akhir_pemesanan	date	
Jenis_homestay	varchar(191)	

harga	double	
total_harga	double	
keterangan	varchar(191)	
instansi	varchar(191)	

e. Tabel Kota

Tabel kota yang digunakan pada penyimpanan daftar kota yang dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel kota

Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	bigint(20)	Pk
homestay_provinsi_id	bigint(20)	Fk
nama_kota	varchar(191)	

f. Tabel Provinsi

Tabel provinsi yang digunakan pada penyimpanan daftar provinsi yang dapat dilihat, seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel provinsi

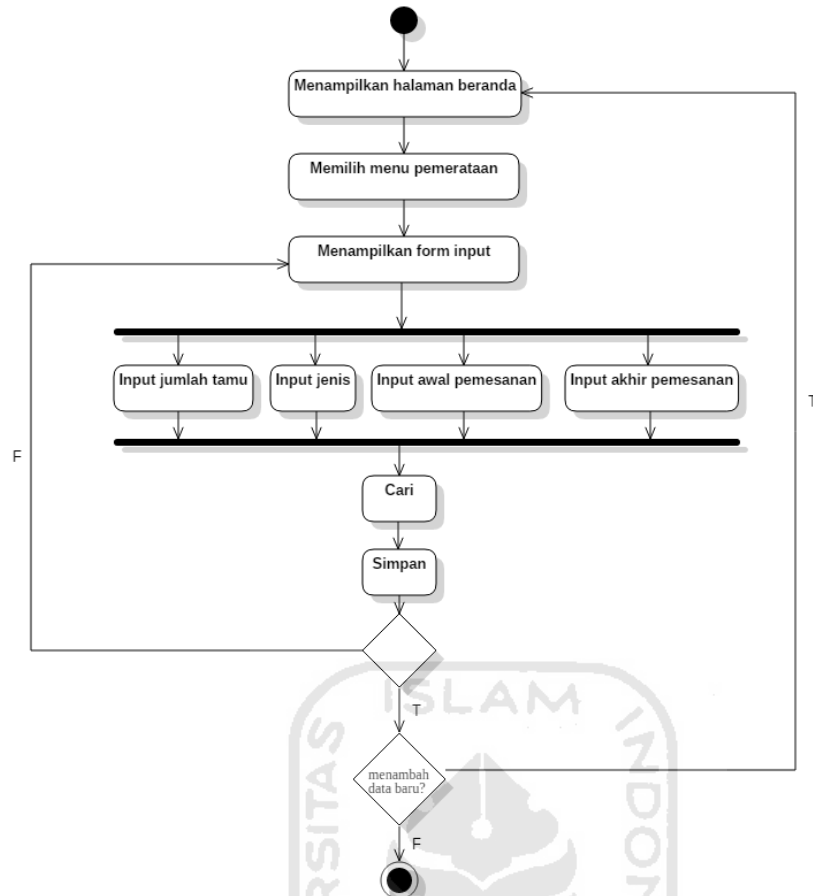
Kolom	Tipe Data	Nama Kunci
id	bigint(20)	Pk
nama_provinsi	varchar(191)	

3.3.3 Activity Diagram

Activity diagram ini digunakan dalam memberi gambaran cara kerja pengelola kepada sistem. Terdapat 3 *activity* diagram sistem, yaitu:

a. *Activity* diagram kelola pemerataan

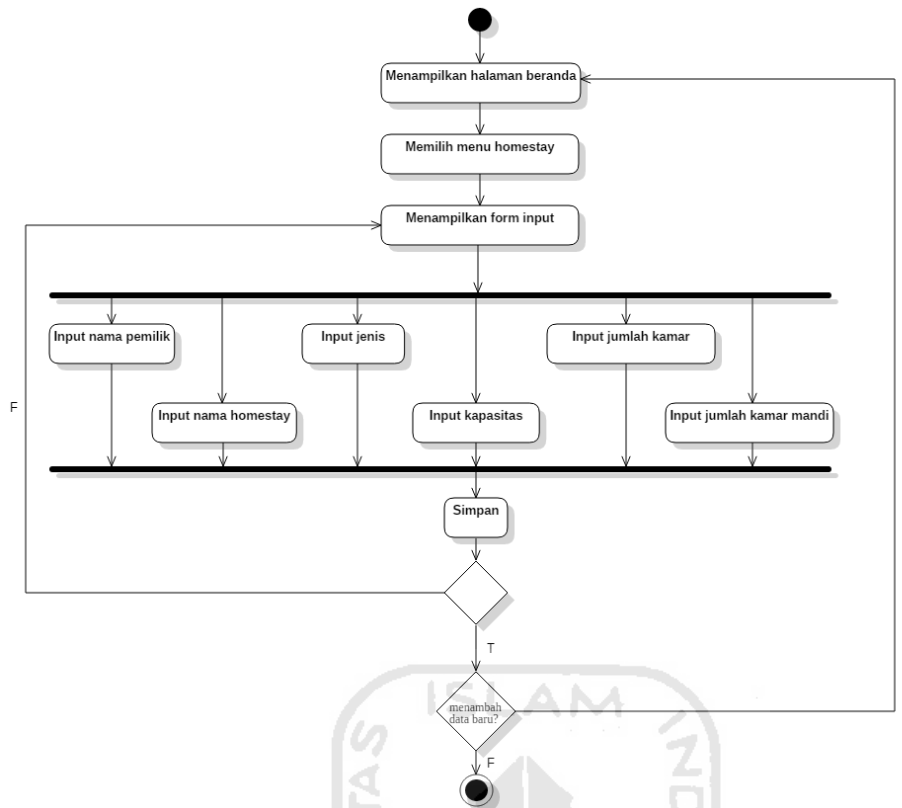
Activity diagram pemerataan merupakan gambaran alur aktivitas pengelola dalam mengelola pemerataan *homestay*. Pada pengelolaan pemerataan, pengelola dapat memasukan data konsumen dan dapat melihat data laporan *homestay*. *Activity* diagram kelola pemerataan *homestay* dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Activity* diagram kelola pemerataan

b. *Activity* diagram kelola *homestay*

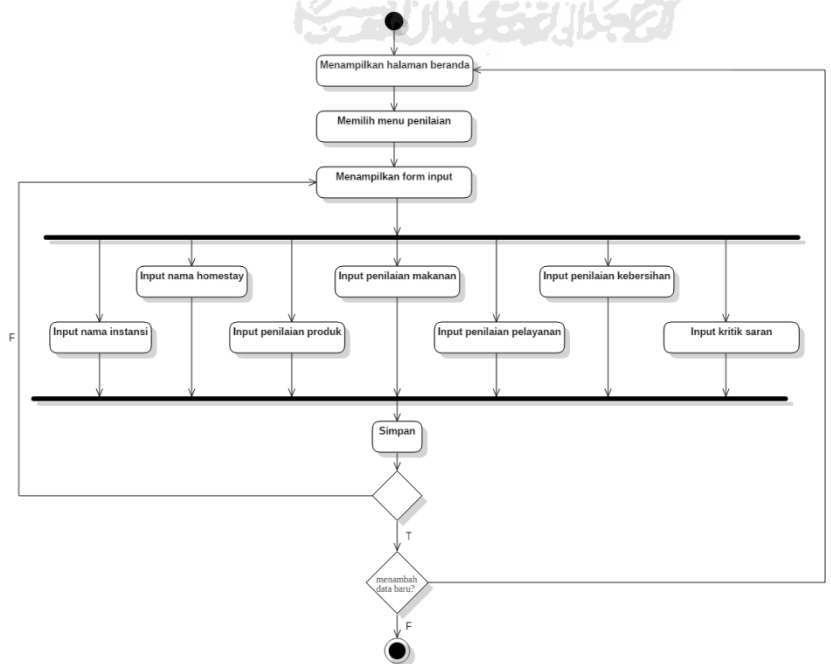
Activity diagram *homestay* merupakan gambaran alur aktivitas dalam mengelola informasi *homestay*. Pada pengelolaan *homestay*, pengelola dapat menambah informasi *homestay*, serta dapat melihat kembali informasi *homestay*. *Activity* diagram kelola *homestay* dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Activity diagram kelola *homestay*

c. Activity diagram kelola penilaian

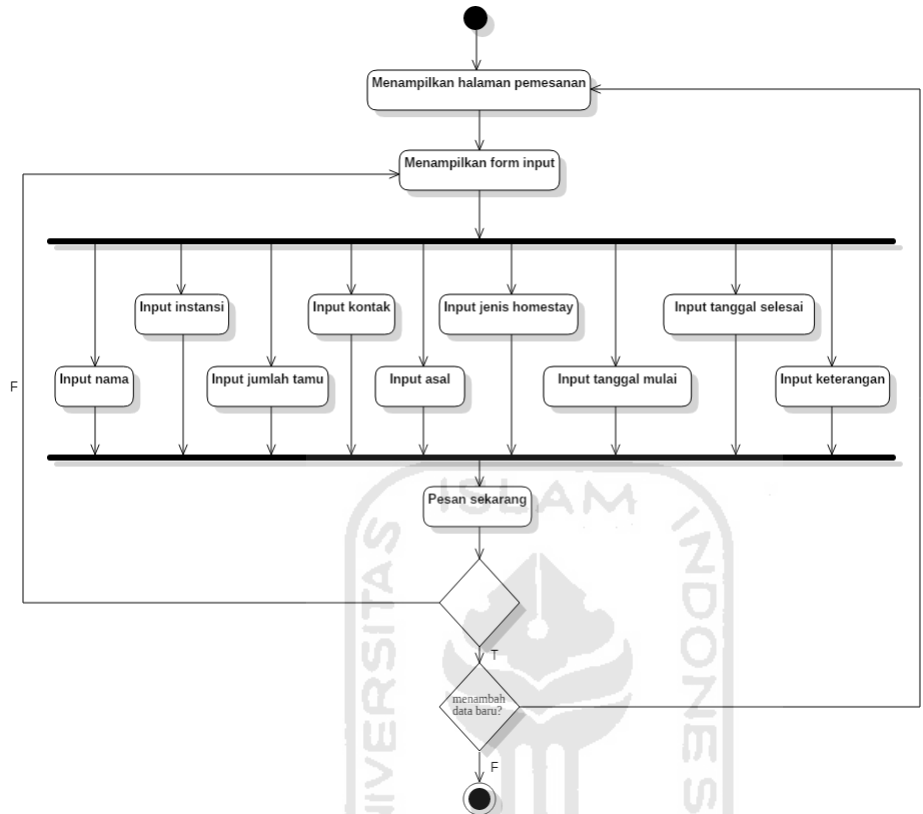
Activity diagram kelola penilaian merupakan desain alur kegiatan pengelola saat mengelola penilaian *homestay*. Pada pengelolaan penilaian, pengelola dapat menambah penilaian terhadap *homestay*. Activity diagram kelola penilaian dilihat, seperti Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Activity diagram kelola penilaian

d. *Activity diagram memesan homestay*

Activity diagram memesan homestay merupakan desain alur kegiatan wisatawan saat memesan *homestay*. *Activity diagram memesan homestay* dapat dilihat, seperti Gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Activity diagram memesan homestay*

3.3.4 Rancangan Antarmuka

Terdapat beberapa rancangan antarmuka pada sistem informasi yang dibuat untuk Desa Wisata Pentingsari, seperti:

a. Halaman *homestay*

Halaman *homestay* berisi daftar *homestay* yang berfungsi untuk melihat informasi *homestay* dan melihat kualitas *homestay* yang berupa penilaian berbentuk *rating* dan juga terdapat *filter* untuk mengurutkan berdasarkan alfabet maupun *rating*. Berikut ini adalah antarmuka halaman beranda yang dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Halaman *homestay*

b. Halaman daftar pemesanan *homestay*

Halaman ini berisi daftar pemesanan *homestay* untuk wisatawan. Berikut ini adalah antarmuka halaman daftar pemesanan *homestay* yang dapat dilihat, seperti Gambar 3.14.

No	Nama	Instansi	Kontak	Asal	Total Tamu	Jenis	Harga	Pemakaian	Keterangan
1	Wanna	PT. Gladiator	081234567	Banyuwangi	10	Grade B	1.000.000	03/03/2021 - 04/03/2021	
2	Kelib	PT. Lala	081986543	Denpasar	10	Grade A	2.000.000	08/03/2021 - 09/03/2021	

Gambar 3.14 Halaman daftar pemesanan *homestay*

c. Halaman pemerataan

Halaman ini berisi sebuah daftar *homestay* yang digunakan pengguna untuk memasukan data wisatawan yang akan menyewa *homestay* dan secara otomatis sistem akan membagikan pembagian *homestay* secara merata. Halaman pemerataan Desa Wisata Pentingsari dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.15.

No	Nama Homestay	Jumlah Pakal	Daya Tampung	Action
1	Homestay 1	1 x	10 orang	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Homestay 2	2 x	10 orang	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Homestay 3	3 x	10 orang	<input type="checkbox"/>
4	Homestay 4	4 x	10 orang	<input type="checkbox"/>
5	Homestay 5	5 x	10 orang	<input type="checkbox"/>

Gambar 3.15 Halaman pemerataan

d. Halaman isi *homestay*

Halaman *homestay* berisi sebuah *form* untuk informasi sebuah *homestay* yang akan diisi oleh pengguna untuk mengidentifikasi sebuah *homestay* Desa Wisata Pentingsari. Halaman isi *homestay* dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.16.

Gambar 3.16 Halaman isi *homestay*

e. Halaman penilaian

Halaman ini berisi tentang penilaian *homestay* yang digunakan untuk memasukan penilaian dari wisatawan yang pernah tinggal di *homestay* tersebut. Metode yang digunakan cukup sederhana, yaitu dengan menambahkan semua penilaian lalu dibagi jumlah kategori

penilaian sehingga akan muncul rata-rata. Halaman penilaian *homestay* dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.17 berikut:

PENGELOLAAN HOMESTAY DESA WISATA PENTINGSARI

FORM PENILAIAN HOMESTAY

BERANDA
PEMERATAAN
HOMESTAY
PENILAIAN
RIWAYAT
KELUAR

Nama Homestay : Homestay 8
 Produk : ★★★★★
 Konsumsi : ★★★★★
 Pelayanan : ★★★★★
 Kebersihan : ★★★★★
 Kritik dan saran :

SIMPAN

VERIFIKASI DATA
Apakah data yang anda masukan sudah benar ?
TIDAK IYA

Copyright © 2020 Pengabdian masyarakat Inf UII

Gambar 3.17 Halaman penilaian

f. Halaman riwayat

Halaman ini berisi tentang riwayat pemakaian *homestay* seperti tanggal pemakaian. Halaman ini berfungsi untuk melihat laporan tiap *homestay*. Halaman riwayat *homestay* dapat dilihat, seperti pada Gambar 3.18.

PENGELOLAAN HOMESTAY DESA WISATA PENTINGSARI

RIWAYAT HOMESTAY

Filter

No	Nama Homestay	Jumlah Pakal	Daya Tampung	RATING	PEMAKAIAN
1	Homestay 1	5 x	10 orang	★★★★☆	1. 03/03/2020 - 05/03/2020
2	Homestay 2	5 x	10 orang	★★★★☆	
3	Homestay 3	5 x	10 orang	★★★★☆	
4	Homestay 4	5 x	10 orang	★★★★☆	
5	Homestay 5	5 x	10 orang	★★★★☆	

Copyright © 2020 Pengabdian masyarakat Inf UII

Gambar 3.18 Halaman riwayat

g. Halaman beranda

Halaman ini berisi ringkasan data dari sistem berupa data sebaran wisatawan yang berkunjung berdasarkan asal wisatawan. Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Halaman beranda

h. Halaman pemesanan *homestay*

Halaman ini berisi *form* pesan *homestay* yang akan diisi oleh wisatawan yang ingin menginap di *homestay*. Halaman pemesanan *homestay* dapat dilihat pada Gambar 3.20.

Gambar 3.20 Halaman pemesanan *homestay*

3.4 *Deployment*

Pada tahap *deployment* akan dilakukan pemrograman dan pengetesan sistem setelah sistem selesai pada rencana implementasi.

3.5 *Feedback*

Dilakukannya evaluasi setelah sistem selesai dengan melakukan pengujian alfa, pengujian beta, dan pengujian efisiensi. Pada pengujian alfa berupa pengujian normal dan pengujian tidak normal, sedangkan untuk pengujian beta dilakukan bersama narasumber untuk mendapatkan *feedback* sesuai dengan tabel.



BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 *Deployment*

Sistem yang sudah selesai dirancang akan diimplementasikan untuk mengetahui sistem dapat berjalan dengan baik atau tidak. Terdapat dua bentuk implementasi sistem yang dirancang, yaitu:

4.1.1 Skenario Pemerataan *Homestay*

Dalam mempermudah pemahaman implementasi sistem pada pemerataan *homestay*, akan dibuat skenario pemerataan *homestay* sebelum dan sesudah menggunakan sistem. Adapun skenario pemerataan *homestay* sebelum dan sesudah yaitu:

a. Sebelum menggunakan sistem

Operasional pemerataan *homestay* yang masih konvensional ini meliputi beberapa hal. Dalam rangka untuk mempermudah hal tersebut akan dibuat skenario cara pengelola menjalankan pemerataan *homestay* tanpa menggunakan sistem. Langkah kerja yang diterapkan di Desa Wisata Pentingsari bagi wisatawan untuk mendapatkan *homestay* yaitu:

1. Hal pertama yang dilakukan wisatawan adalah mencari *marketing* atau pengurus 1.
2. Setelah pengurus 1 dan wisatawan bertemu, pengurus 1 akan mencari seksi *homestay* atau pengurus 2.
3. Pengurus 2 akan mencarikan dan memilih *homestay* untuk wisatawan.
4. Setelah itu, pengurus 2 akan mencari pemilik *homestay* untuk konfirmasi.
5. Pengurus 2 dan pemilik *homestay* melakukan kesepakatan.
6. Pengurus 2 kembali menemui wisatawan untuk mengantarkan ke *homestay*.

Berdasarkan penjelasan di atas ada beberapa kekurangan dari sistem yang diterapkan. Kekurangan tersebut adalah tidak adanya pencatatan untuk pemilihan *homestay* yang akan disewakan kepada konsumen. Hal ini menyebabkan kesalahan pemilihan *homestay* yang tidak tepat. Selain itu, dalam pemilihan *homestay* memakan waktu terlalu lama karena dengan cara konvensional. Hal-hal yang kurang fleksibel dapat diselesaikan dengan sistem informasi *homestay*.

b. Setelah menggunakan Sistem

Operasional pemerataan *homestay* dengan menggunakan sistem meliputi beberapa hal. Dalam rangka untuk mempermudah hal tersebut akan dibuat skenario cara pengelola menjalankan pemerataan *homestay* dengan menggunakan sistem. Langkah yang dapat dilakukan wisatawan untuk mendapatkan *homestay* dapat mengikuti beberapa langkah berikut ini, yaitu:

1. Wisatawan memesan *homestay* melalui *website*.
2. Pengurus akan mengecek pesanan *homestay* di sistem informasi.
3. Pengurus akan mencarikan dan memilih *homestay* dengan sistem informasi untuk wisatawan, sehingga tidak perlu datang ke *homestay* karena sudah ada data mengenai *homestay* di sistem ini. Pada Gambar 3.21 merupakan hasil data *homestay* yang akan disewakan kepada wisatawan di Desa Wisata Pentingsari yang telah memanfaatkan sistem informasi yang diusulkan.

Nama Homestay	Jumlah Pemakaian	Daya Tampung	Ketersediaan	Aksi
Homestay 2	1 kali	10 orang	Tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pakai
Homestay 1	1 kali	10 orang	Tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pakai
Homestay 7	1 kali	10 orang	Tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pakai
Homestay 6	1 kali	10 orang	Tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pakai
Homestay 3	1 kali	10 orang	Tersedia	<input checked="" type="checkbox"/> Pakai
Homestay 5	2 kali	10 orang	Tersedia	-
Homestay 8	2 kali	10 orang	Tersedia	-
Homestay 4	2 kali	10 orang	Tersedia	-

Gambar 3.21 Pemerataan *homestay* Desa Wisata Pentingsari

4. Pengurus 2 menemui wisatawan untuk mengantar ke *homestay* tersebut.

4.1.2 Kelengkapan Fitur

Selain informasi *homestay* dan pemerataan *homestay*, terdapat beberapa fitur lain pada sistem seperti:

a. Riwayat *Homestay*

Tampilan dari halaman riwayat *homestay* dapat dilihat seperti pada Gambar 3.22 berikut:

No	Nama Homestay	Jenis	Jumlah Pemakaian	Daya Tampung	Rating	Pemakaian
1	Homestay 1	Grade A	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian

Gambar 3.22 Riwayat homestay Desa Wisata Pentingsari

Dari Gambar 3.22 dapat dilihat bahwa pada halaman riwayat *homestay*, pengguna dapat melihat semua riwayat pada *homestay* seperti tanggal pemakaian, jenis *homestay*, *rating*, jumlah pemakaian, daya tampung, dan nama *homestay*.

b. Reset Data

Tampilan tombol reset data terletak pada menu halaman pemerataan seperti pada Gambar 3.22 berikut:

Nama Homestay	Jenis	Jumlah Pemakaian	Daya Tampung	Ketersediaan	Aksi
Homestay 1	Grade A	1 kali	10 orang	Belum dikembalikan	Belum bisa dipakai

Gambar 3.23 Tombol reset

Dari Gambar 3.23 dapat dilihat bahwa pada halaman pemerataan terdapat tombol reset data yang berfungsi untuk mereset semua data berupa *rating*, jumlah pemakaian, dan tanggal pemakaian.

4.2 Feedback

Pada tahap *feedback* akan dilakukan evaluasi terhadap sistem. Evaluasi dilakukan dengan melakukan pengujian untuk mengetahui sistem sudah sesuai kebutuhan Desa Wisata Pentingsari atau tidak. Terdapat dua pengujian pada sistem ini, yaitu pengujian alfa dan pengujian beta. Adapun penjelasan dari pengujian tersebut, yaitu:

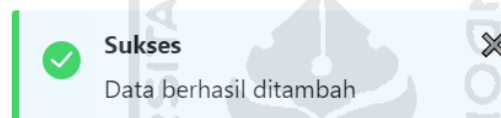
4.2.1 Pengujian alfa

Pengujian alfa dilakukan oleh pengembang untuk mengetahui sistem yang digunakan sudah berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian alfa dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu:

a. Pengujian Normal

1. Data berhasil ditambahkan

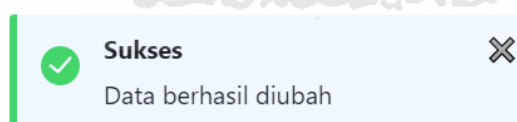
Tampilan data berhasil ditambahkan, yaitu berupa *alert* yang muncul ketika pengguna berhasil menambahkan data. Tampilan tersebut seperti pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Data berhasil ditambah

2. Data berhasil diubah

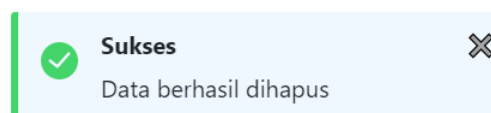
Tampilan data berhasil diubah berupa *alert* yang muncul jika pengguna berhasil mengubah data. Tampilan tersebut seperti pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Data berhasil diubah

3. Data berhasil dihapus

Tampilan data berhasil dihapus berupa *alert* yang muncul jika pengguna berhasil menghapus data. Tampilan tersebut seperti pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Data berhasil dihapus

4. Proses penghapusan data

Tampilan proses penghapusan data berupa *box confirm* yang muncul apabila pengguna akan menghapus data. Tampilan tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Proses penghapusan data

5. Data berhasil diurutkan

Tampilan data berhasil diurutkan berupa data tersusun secara urut. Tampilan tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 3.28.

No	Nama Homestay	Jumlah Pemakaian	Daya Tampung	Rating	Pemakaian
1	Homestay 2	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
2	Homestay 3	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
3	Homestay 4	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
4	Homestay 5	1	10	★☆☆☆☆	Detail Pemakaian
5	Homestay 6	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
6	Homestay 7	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
7	Homestay 8	1	10	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian
8	wweree	0	12	☆☆☆☆☆	Detail Pemakaian

Showing 1 to 8 of 8 entries

Copyright © 2020 Pengabdian masyarakat Iif UII

Gambar 3.28 Data berhasil diurutkan

b. Pengujian Tidak Normal

1. Kesalahan data kosong

Tampilan kesalahan data kosong dapat berupa *alert* yang muncul jika pengguna mengosongkan data yang tidak boleh kosong. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.29.

Nama Pemilik *

Wajib diisi
 Nama Homestay *

Wajib diisi
 Kapasitas *

Wajib diisi
 Jumlah Kamar *

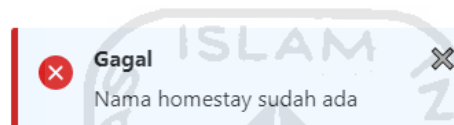
Wajib diisi
 Jumlah Kamar Mandi *

Wajib diisi

Gambar 3.29 Kesalahan data kosong

2. Duplikasi data

Tampilan duplikasi data berupa *alert* yang muncul jika pengguna menambahkan data yang sudah ada pada sebelumnya. Tampilan tersebut dapat dilihat seperti pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Duplikasi data

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap responden sesuai dengan iterasi pada metodologi yang digunakan. Pengujian beta dilakukan wawancara bersama Pak Doto Yogantoro selaku ketua pengurus Desa Wisata Pentingsari. Hasil pengujian beta yang dilakukan dapat dilihat seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel iterasi

No	Pertemuan	Narasumber	Keterangan	Perbedaan dari <i>prototype</i> sebelumnya
1	27/10/2020, Rumah Pak Doto Yogantoro	Pak Doto Yogantoro	<ul style="list-style-type: none"> – Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai kebutuhan. – Narasumber meminta penambahan fitur berupa informasi <i>homestay</i> dan 	-

			penilaian terhadap <i>homestay</i> berupa <i>feedback</i> dari wisatawan	
2	21/11/2020, <i>Homestay</i> Mbah Rat Pentingsari	Pak Doto Yogantoro	<ul style="list-style-type: none"> – Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai iterasi 1. – Sistem sudah dianggap baik. 	Penambahan fitur informasi <i>homestay</i> dan penilaian <i>homestay</i> .

Berdasarkan Tabel di atas terjadi iterasi sebanyak dua kali dalam penelitian ini. Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2020 bersama Pak Doto Yogantoro. Pada iterasi ini telah menghasilkan sebuah gambaran *prototype* sistem informasi *homestay* sesuai kebutuhan namun, narasumber meminta untuk melakukan penambahan fitur berupa informasi *homestay* dan penilaian *homestay*.

Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 21 november 2020 bersama Pak Doto Yogantoro. Pada iterasi ini telah menghasilkan sebuah gambaran *prototype* sistem informasi *homestay* sesuai iterasi pertama. Iterasi ini telah menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi *homestay* yang sesuai berdasarkan permintaan dan kebutuhan narasumber dikarenakan *prototype* sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan narasumber maka *prototype* tersebut dapat diimplementasikan ke sistem.

Berdasarkan rangkaian-rangkaian iterasi yang dilakukan, telah menghasilkan sebuah *prototype* yang sesuai kebutuhan untuk menghadapi permasalahan yang dialami narasumber dengan dilakukannya pengujian *prototype* tersebut maka *prototype* sudah dapat diimplementasikan kedalam sistem agar dapat dimanfaatkan untuk pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari.

4.2.3 Transfer Iptek Bagi Masyarakat

Transfer Iptek (Ilmu Pengetahuan Teknologi) dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam menggunakan sistem informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari dalam bentuk sosialisasi. Sosialisasi ini dilakukan secara tatap muka

bersama pengurus Desa Wisata Pentingsari pada tanggal 22 Januari 2021 di *Homestay* Mbah Rat Pentingsari. Dalam sosialisasi ini dilakukan dua tahap untuk menjelaskan cara mengoperasikan sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari, yaitu:

a. Presentasi

Presentasi yang dilakukan dihadapan pengurus Desa wisata Pentingsari menjelaskan mengenai alur proses dan fungsi dari sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pengurus dalam mengoperasikan sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari.

b. Simulasi aplikasi

Pada tahap simulasi aplikasi, dilakukan uji coba sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari oleh pengurus Desa Wisata Pentingsari. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengurus dalam mengoperasikan sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari.

Dalam *transfer* iptek ini, terdapat dokumentasi berupa foto yang dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Foto Ketika Presentasi Sistem Informasi *Homestay*

Pada Gambar 3.31 merupakan foto yang diambil saat presentasi dihadapan pengurus Desa Wisata Pentingsari. Pada presentasi ini, dijelaskan mengenai cara mengelola *homestay* dengan menggunakan sistem informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Permasalahan di Desa Wisata Pentingsari dapat diselesaikan dengan perancangan sistem informasi *homestay* menggunakan metode *prototype*. Proses perancangan sistem ini dilakukan bersama pengurus Desa Wisata Pentingsari agar dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut. Hasil perancangan sistem pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Sistem ini dapat membantu dalam pengelolaan *homestay* khususnya untuk pembagian penyewaan *homestay* kepada wisatawan akan jauh lebih efektif dan efisien karena dilakukan secara otomatis oleh sistem serta meminimalisir kesalahan pengguna (*human error*).
- b. Sistem ini dapat diimplementasikan dan dimanfaatkan untuk membantu kinerja pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari.

5.2 Saran

Perlu diketahui bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan masukan berupa saran dan kritik untuk pengembangan sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari agar menjadi lebih baik. Berikut merupakan saran berdasarkan hasil dari sistem yang telah dibuat untuk pengembangan sistem ini, yaitu peningkatan fitur penilaian wisatawan terhadap *homestay* ditingkatkan agar wisatawan dapat mengisi penilaian terhadap *homestay* secara *online* dengan begitu pihak pengelola tidak harus membagikan selebaran *form* penilaian di setiap *homestay*. Hal tersebut akan memangkas dari segi biaya operasional akan menjadi hemat maupun dari segi waktu akan menjadi lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Langi, L. E. (2018). *Pengelolaan Homestay Di Desa Wisata Nganggeran Kabupaten Gunung Kidul*. Salatiga: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Machfuzhoh, A., Nurhayati, E., & Suryani, E. (2020). Pengelolaan Keuangan Bagi Masyarakat Desa Wisata Kampung Bambu Desa Banyuresmi Pandeglang. *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, I(1), 85-94.
- Parmadi, E. H., Widiarti, A. R., & Adi, P. S. (2017). Pengelolaan *Homestay* Desa Wisata Pentingsari Berbasis Wes. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat*. Pangkalpinang.
- Rusnandi, E., & Resmanah, D. (2020). Sistem Informasi *Homestay* Berbasis Web Desa Bantaraagung. *INFOTECH journal*, VI(1), 49-52.
- Suprpto, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Kuliah Kerja Nyata Pada IAIN Salatiga Dengan Metode *Prototype*. *Informatics Journal*, 1-9.
- Suryati, & Purnama, B. E. (2010). Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Beras Miskin (Raskin) Pada Desa Mantren Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. *Journal Speed*, II(4), 32-41.
- Wijaya, A. F., Mayopu, R. G., & Supriadi. (2016). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web. *CCIT Journal*, IX(3), 276-289.
- Wirapraja, A., Hariyanti, N. T., & Perdana, G. S. (2019). Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan *Reservasi* Hotel X Berbasis Web. *Jurnal EKSEKUTIF*, XVI(2), 215-238.

LAMPIRAN

Lampiran A

PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM INFORMASI *HOMESTAY* DESA WISATA PENTINGSARI

Panduan ini dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan Aplikasi Sistem Informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari, berikut panduan dalam menggunakan Aplikasi Sistem Informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari:

1. Struktur Menu

Adapun struktur menu dalam Aplikasi Sistem Informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari, sebagai berikut:

- a. **Menu *Home***
- b. **Menu Beranda**
- c. **Menu Pemesanan**
- d. **Menu Pemerataan**
- e. **Menu *Homestay***
- f. **Menu Penilaian**
- g. **Menu Riwayat**
- h. **Menu Keluar**



2. Penggunaan

Bagian ini akan menjelaskan mengenai tata cara mengoperasikan aplikasi yang telah disediakan.

a. Cara Membuka Aplikasi

Untuk memulai akses terhadap aplikasi sistem informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari:

- Membuka aplikasi sistem informasi Desa Wisata Pentingsari.

- Kemudian akan muncul halaman *login*.

SISTEM INFORMASI DESA WISATA PENTINGSARI

User Login

Username
Your username

Password
Your password

Login

Copyright © 2020 Pergabolan masyarakat Inf Uli

Masukkan *Username* dan *Password*. Setelah dimasukkan dengan benar, klik tombol “*Login*”.

- Setelah berhasil *login*, akan muncul halaman *home*.



Pada halaman *home*, klik menu “*Homestay*” untuk masuk kedalam sistem informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari sehingga akan muncul halaman beranda seperti di bawah ini.

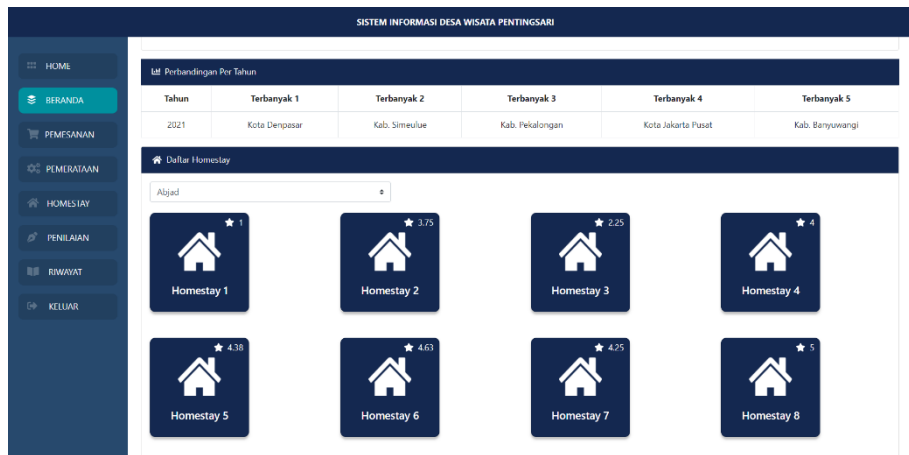
- Menu Beranda



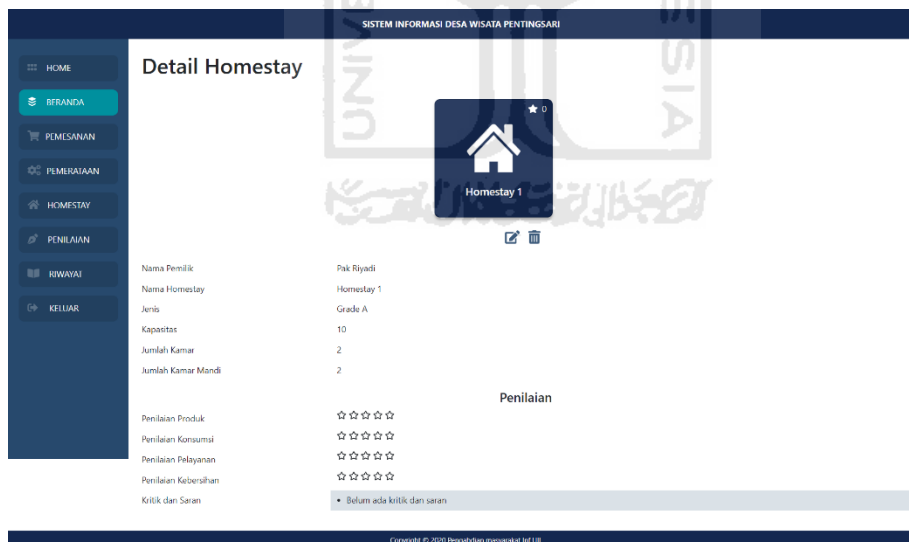
Pada halaman beranda ini menampilkan beberapa informasi yang pertama, yaitu sebaran wisatawan yang ditampilkan dengan bentuk diagram batang. Dalam diagram batang ini menunjukkan informasi berupa nama Provinsi. Selain itu, juga dapat memilih tahun dan juga dapat diurutkan berdasarkan nama atau total.



Kedua, perbandingan *homestay*. Pada halaman ini kita dapat melihat susunan *homestay* yang berbentuk diagram batang yang menampilkan sebuah informasi tentang penilaian wisatawan terhadap *homestay* yang pernah dihuni. Pada bagian ini dapat memilih tahun mana yang ingin dilihat dan memilih penilaian yang dapat diurutkan berdasarkan nama dan total.



Ketiga, perbandingan kota dan daftar *homestay*. Perbandingan kota berfungsi untuk melihat kota yang paling sering berkunjung dalam bentuk tabel. Pada bagian bawahnya ada daftar *homestay* yang berguna untuk melihat informasi *homestay* dan juga terdapat *rating* pada setiap *homestay*. Serta, juga dapat diurutkan berdasarkan nama atau *rating*. ketika salah satu *homestay* kita klik, maka akan muncul informasi *homestay* seperti pada gambar dibawah ini:



Pada halaman informasi *homestay* ini akan menampilkan beberapa informasi terkait *homestay* yang akan diisi pada menu berikutnya. Perlu diketahui di halaman informasi *homestay* ini dapat di “edit” informasi *homestay* yang ada dan juga dapat di “hapus”.

a. Menu *Homestay*

The screenshot shows the 'Tambah Homestay' form. It has a sidebar menu with options: HOME, BERANDA, PEMESANAN, PEMERATAAN, HOMESTAY (selected), PENILAIAN, RIWAYAT, and KELUAR. The form fields are: Nama Pemilik (input), Nama Homestay (input), Jenis (dropdown), Kapasitas (input), Jumlah Kamar (input), and Jumlah Kamar Mandi (input). A 'Simpan' button is at the bottom right.

Pada halaman *homestay* ini berfungsi untuk memasukan data *homestay*. Setelah memasukan data *homestay* yang diperlukan untuk mengklik tombol simpan dan *homestay* akan dapat dilihat pada menu beranda.

b. Menu Pemerataan

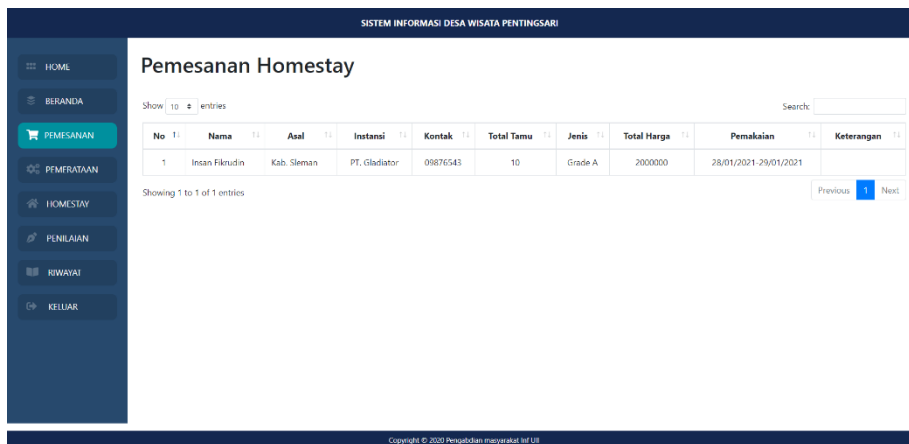
The screenshot shows the 'Pemerataan Homestay' form. It has a sidebar menu with options: HOME, BERANDA, PEMESANAN, PEMERATAAN (selected), HOMESTAY, PENILAIAN, RIWAYAT, and KELUAR. The form fields are: Jumlah Tamu (input), Jenis Homestay (dropdown), Tanggal Pemakaian (calendar), and Sampai Dengan (calendar). There is a search icon and a 'Reset Data' button. Below the form is a table:

Nama Homestay	Jenis	Jumlah Pemakaian	Daya Tampung	Ketersediaan	Aksi
Homestay 1	Grade A	0 kali	10 orang	Belum diketahui	Belum bisa dipakai

A 'Simpan' button is at the bottom right.

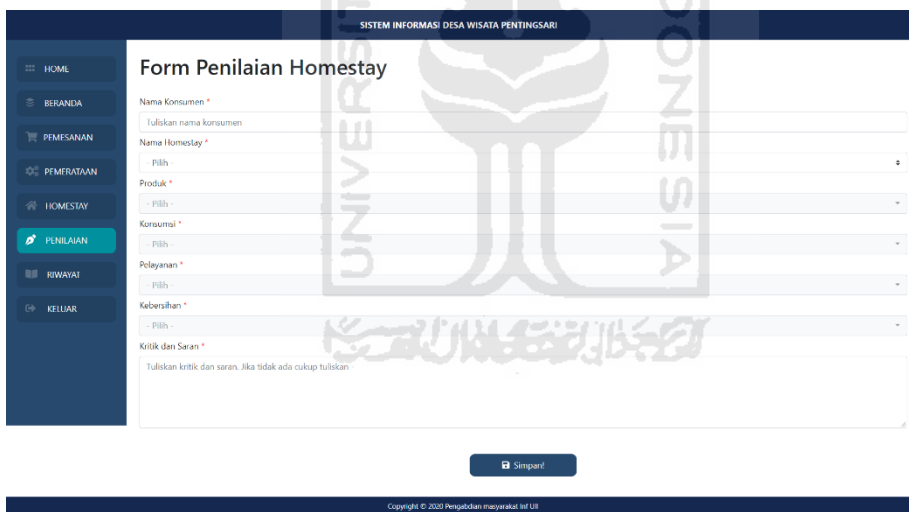
Halaman ini berfungsi untuk membagi *homestay* yang akan digunakan oleh wisatawan yang nantinya akan dibagi secara merata oleh sistem ini. Pengurus nanti mengisi data jumlah tamu, jenis *homestay*, dan tanggal pemesanan lalu klik tombol ikon “*search*” lalu klik tombol “*simpan*”. Perlu diketahui di halaman ini terdapat fitur “*reset data*” yang berguna untuk mereset data *homestay* berupa *rating*, tanggal pemakaian, dan jumlah pemakaian sesuai kebutuhan pengurus untuk melakukan evaluasi.

c. Menu Pemesanan



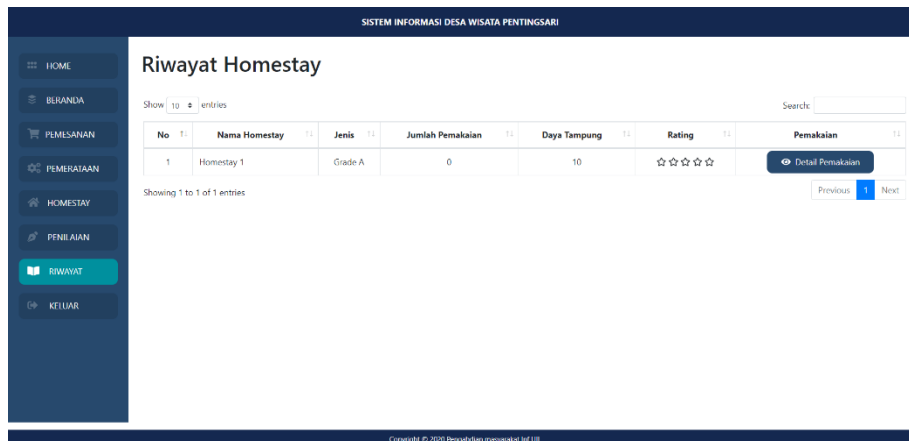
Halaman pemesanan ini berfungsi untuk melihat pemesanan *homestay* yang di pesan oleh wisatawan.

d. Menu Penilaian

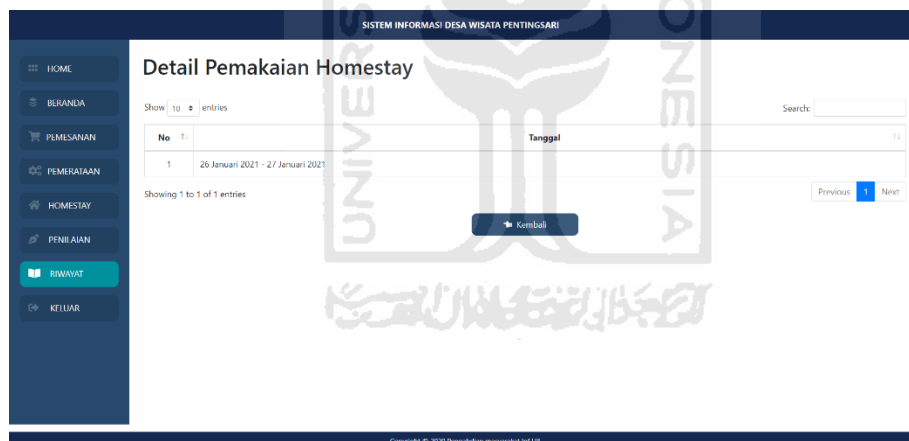


Halaman penilaian ini berfungsi untuk memasukan penilaian dari wisatawan yang dibagikan kepada pengurus lalu pengurus memasukan penilaian kedalam sistem. Setelah diisi semua lalu klik tombol “simpan”.

e. Menu Riwayat



Halaman ini berfungsi untuk melihat riwayat setiap *homestay* yang berguna sebagai laporan setiap evaluasi dan ketika di klik “Detail Pemesanan” akan menampilkan tanggal pemesanan setiap *homestay*, seperti pada gambar dibawah ini.



Halaman detail pemakaian *homestay* menampilkan tanggal pemakaian setiap *homestay*.

f. Menu Keluar

Menu ini digunakan untuk keluar dari aplikasi sistem informasi Desa Wisata Pentingsari.