

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN HOMESTAY
BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM. 1915323022

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI BALI
2022**

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN HOMESTAY
BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM. 1915323022

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
POLITEKNIK NEGERI BALI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI PEMESANAN HOMESTAY BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE

Oleh :

I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM. 1915323022

Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma III di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1 :



I Md. Biyan Adi Nugroho, S.SI., M.T
NIP. 199004042019031017

Pembimbing 2 :



I Ketut Parti, ST., M.T.
NIP. 196411091990031002

Disahkan Oleh

Jurusan Teknik Elektro
Ketua



Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T.
NIP. 196705021993031005

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM : 1915323022

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak **Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty- Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: SISTEM INFOMASI PEMESANAN HOMESTAY BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri bali berhak menyimpan, mengalih media atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 11 Agustus 2022

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
BDAKX037453865

(I Wayan Manu Wijaya Kusuma)

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM : 1915323022

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul SISTEM INFORMASI PEMESANAN HOMESTAY BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 11 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



I Wayan Manu Wijaya Kusuma

NIM. 1915323022

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Homestay Berbasis Web di Desa Wisata Pinge” sesuai dengan waktu yang di tentukan.

Penyusunan Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam Tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, SE,M.eCom selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST,MT selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak I Made Riyan Adi Nugroho, S. SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Utama yang bersedia memberikan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak I Ketut Parti, ST., M.T. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang bersedia memberikan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen pengajar Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan laporan ini.
7. Bapak I Wayan Dibia selaku pengelola Desa Wisata Pinge.
8. Ayah dan Ibu serta seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Serta teman-teman dari kelas 6B MI yang tak kenal lelah saling memberikan semangat dengan penyampaian yang beragam serta semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun penulis sangat penulis harapkan.

Jimbaran, 11 Agustus 2022

Penulis

ABSTRAK

Desa Wisata Pinge merupakan salah satu Objek Wisata berbasis Desa yang menyediakan fasilitas Homestay bagi wisatawan yang hendak menginap, Desa Wisata Pinge beralamat di Br. Pinge, Desa Baru, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan – Bali. Saat ini di Desa Wisata Pinge untuk melakukan pemesanan sebuah *homestay* masih di lakukan secara manual dan belum terkomputerisasi, Dengan proses pemesanan serba manual membuat pihak pengelola Desa Wisata Pinge seringkali kewalahan karena semua proses masih di lakukan secara manual mulai mencatat pemesanan pengunjung, proses pembayaran yang masih *cash*. Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan *homestay* berbasis web di Desa Wisata Pinge dapat membantu proses pemesanan yang di lakukan pelanggan dan membantu proses pihak pengelola Desa Wisata Pinge dalam mengelola pesanan pelanggan. Sistem ini dibangun melalui beberapa tahapan perancangan, yaitu : perancangan *Flowmap*, *Unified Modeling Language*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Entity Relationship Diagram* dan perancangan antarmuka. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Laravel berbasis *website*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan, Pembayaran, Web, Desa Wisata Pinge.

ABSTRACT

Pinge Tourism Village is one of the Village-based Tourism Objects that provides Homestay facilities for tourists who want to stay overnight, Pinge Tourism Village is located at Br. Pinge, Baru Village, Marga District, Tabanan Regency – Bali. Currently in Pinge Tourism Village to make reservations for a homestay is still done manually and has not been computerized. With the manual ordering process, the Tourism Village manager is often overwhelmed because all processes are still done manually starting to record visitor orders, the payment process is still cash. With the construction of a web-based homestay booking information system in Pinge Tourism Village, it can assist the ordering process by customers and assist the process of the Pinge Tourism Village manager in managing customer orders. This system was built through several design stages, namely: Flowmap design, Diagrams, Unified Modeling Language, Use Cases, Activity Diagrams, Class Diagrams, Sequence Diagrams, Entity Relationship Diagrams and Interface Design. This system is built using the PHP programming language with the Laravel Framework based on the website.

Keywords: *Information Systems, Order, Payment, Web, Pinge Tourism Village.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Masalah dan Batasan Masalah	I-2
1.3. Tujuan	I-3
1.4. Manfaat	I-3
1.5. Sistematik Penulisan	I-3
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1. Sistem Informasi	II-1
2.1.1. Pengertian Sistem Informasi	II-1
2.1.2. Pengertian Sistem Informasi Pemesanan	II-2
2.2. Website.....	II-2
2.3. Framework	II-2
2.3.1. Pengertian <i>Framework</i>	II-2
2.3.2. Pengertian Laravel	II-3
2.4. Layanan Pihak Ketiga	II-3
2.4.1. Midtrans	II-3
2.5. Perangkat Lunak Pengembangan Sistem	II-3
2.5.1. PHP (Hypertext Preprocessor).....	II-3

2.5.2.	DBMS (Database Management Systems)	II-4
2.5.3.	XAMPP	II-3
2.5.4.	MySQL	II-4
2.5.5.	HTML (Hypertext Markup Language)	II-4
2.5.6.	CSS (Cascading Style Sheets)	II-4
2.5.7.	Javascript	II-4
2.6.	Software Development Life Cycle (SDLC)	II-5
2.6.1.	Pengertian SDLC	II-5
2.6.2.	Model Waterfall	II-5
2.7.	Alat Bantu Pengembangan Sistem Informasi	II-6
2.7.1.	<i>Flowmap</i>	II-6
2.7.2.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	II-8
2.7.3.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	II-9
2.7.4.	<i>Use Case Diagram</i>	II-9
2.7.5.	Activity Diagram	II-11
2.7.6.	<i>Sequance Diagram</i>	II-11
2.7.7.	<i>Class Diagram</i>	II-13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		III-1
3.1.	Metodelogi penelitian.....	III-1
3.2.	Analisis Sistem.....	III-2
3.2.1.	Analisis Sistem Berjalan	III-2
3.2.2.	Analisis Sistem Baru	III-3
3.3.	Perancangan Desain Sistem	III-13
3.3.1.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	III-13
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	III-15
3.3.3.	<i>Use Case Glossary</i>	III-16
3.3.4.	<i>Aktor Glossary</i>	III-18
3.3.5.	<i>Use Case Specification</i>	III-20
3.3.6.	<i>Activity Diagram</i>	III-42
3.3.7.	<i>Class Diagram</i>	III-61

3.3.8.	Struktur <i>Table</i>	III-63
3.3.9.	<i>Sequence Diagram</i>	III-67
3.3.10.	Perancangan Antarmuka	III-96
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		IV-1
4.1.	Perangkat Kebutuhan Implementasi	IV-1
4.1.1.	Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV-1
4.1.2.	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-1
4.2.	Pengujian Sistem.....	IV-2
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
5.1.	Kesimpulan	V-1
5.2.	Saran.....	V-1
DAFTAR PUSTAKA.....		1
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Table 2. 1. Simbol-Simbol <i>Flowmap Diagram</i>	II-7
Table 2. 2. Simbol-Simbol ERD	II-8
Table 2. 3. Simbol-Simbol Use Case Diagram	II-10
Table 2. 4. Simbol-simbol Activity Diagram	II-11
Table 2. 5. Simbol-Simbol <i>Sequance Diagram</i>	II-12
Table 2. 6. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	II-13
Table 3. 1. <i>Use Case Glossary</i>	III-16
Table 3. 2. <i>Aktor Glossary</i>	III-18
Table 3. 3. <i>Use Case Specification</i> Registrasi Pelanggan.....	III-20
Table 3. 4. <i>Use case specification login user</i>	III-21
Table 3. 5. <i>Use Case Specification</i> Melakukan Pemesanan	III-22
Table 3. 6. <i>Use Case Specification</i> Melihat Riwayat Pemesanan	III-24
Table 3. 7. <i>Use Case Specification</i> Simpan Bukti Pemesanan.	III-25
Table 3. 8. <i>Use Case Specification Reschedule</i> Pemesanan.	III-26
Table 3. 9. <i>Use Case Specification</i> Pembatalan Pemesanan.....	III-27
Table 3. 10. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Data Diri.	III-28
Table 3. 11. <i>Use Case Specification logout</i> pelanggan.....	III-29
Table 3. 12. <i>Use Case Specification</i> mengelola data homestay.....	III-30
Table 3. 13. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Pesanan Pelanggan.	III-31
Table 3. 14. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Reschedule Pemesanan.....	III-32
Table 3. 15. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Pembatalan Pemesanan	III-34
Table 3. 16. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Data Kamar Homestay.	III-35
Table 3. 17. <i>Use Case Specification</i> Membuat Laporan Pemesanan.....	III-36
Table 3. 18. <i>Use Case Specification</i> Melihat Data Pelanggan.....	III-37
Table 3. 19. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Data Diri Admin	III-38
Table 3. 20. <i>Use Case Specification Logout</i> Admin.....	III-40
Table 3. 21. <i>Use Case Specification</i> Mengelola Admin.	III-41

Table 3. 22. <i>Use Case Specification</i> Mengubah Status Pembayaran.....	III-42
Table 3. 23. Keterangan <i>Class Diagram</i>	III-61
Table 3. 24. Table user.....	III-63
Table 3. 25. <i>Table order</i>	III-64
Table 3. 26. <i>Table reschedule</i>	III-65
Table 3. 27. Table pembatalan.....	III-66
Table 3. 28. <i>Table homestay</i>	III-66
Table 3. 29. Table kamar	III-67
Table 4. 1. Spesifikasi perangkat keras.....	IV-1
Table 4. 2. Spesifikasi perangkat lunak	IV-2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Flowmap Sistem Berjalan	III-2
Gambar 3. 2. Flowmap registrasi pelanggan	III-4
Gambar 3. 3. Flowmap registrasi admin	III-5
Gambar 3. 4. Flowmap login pelanggan, admin, dan superadmin	III-6
Gambar 3. 5. Flowmap pemesanan homestay	III-7
Gambar 3. 6. <i>Flowmap reschedule</i> pemesanan	III-10
Gambar 3. 7. Flowmap pembatalan pemesanan	III-11
Gambar 3. 8. Flowmap pembuatan laporan pemesanan	III-13
Gambar 3. 9. Entity Relationship Diagram.....	III-14
Gambar 3. 10. <i>Use Case Diagram</i>	III-15
Gambar 3. 11. <i>Activity diagram</i> registrasi pelanggan.....	III-43
Gambar 3. 12. <i>Activity diagram login user</i>	III-44
Gambar 3. 13. <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pemesanan.....	III-45
Gambar 3. 14. <i>Activity diagram</i> melihat riwayat pemesanan.....	III-46
Gambar 3. 15. <i>Activity diagram</i> simpan bukti pemesanan.....	III-47
Gambar 3. 16. <i>Activity diagram reschedule</i> pemesanan.....	III-48
Gambar 3. 17. <i>Activity diagram</i> pembatalan pemesanan.....	III-49
Gambar 3. 18. <i>Activity diagram</i> mengelola data diri pelanggan	III-50
Gambar 3. 19. <i>Activity diagram logout</i> pelanggan	III-51
Gambar 3. 20. <i>Activity diagram</i> mengelola pesanan pelanggan.....	III-52
Gambar 3. 21. <i>Activity diagram</i> mengelola data <i>homestay</i>	III-53
Gambar 3. 22. <i>Activity diagram</i> mengelola data kamar homestay	III-54
Gambar 3. 23. <i>Activity diagram</i> mengelola reschedule pemesanan	III-55
Gambar 3. 24. <i>Activity diagram</i> mengelola pembatalan pemesanan	III-56
Gambar 3. 25. <i>Activity diagram</i> membuat laporan pemesanan	III-57
Gambar 3. 26. <i>Activity diagram</i> mengelola data diri admin dan superadmin	III-58
Gambar 3. 27. <i>Activity diagram logout</i> admin dan superadmin	III-59

Gambar 3. 28. <i>Activity diagram</i> mengelola admin	III-60
Gambar 3. 29. <i>Class Diagram</i>	III-61
Gambar 3. 30. <i>Sequence diagram</i> registrasi pelanggan.....	III-68
Gambar 3. 31. <i>Sequence diagram</i> login user.....	III-69
Gambar 3. 32. <i>Sequence diagram</i> login user.....	III-70
Gambar 3. 33. <i>Sequence diagram</i> melihat riwayat dan simpan bukti pemesanan.....	III-72
Gambar 3. 34. <i>Sequence diagram</i> reschedule pemesanan	III-73
Gambar 3. 35. <i>Sequence diagram</i> pembatalan pemesanan.....	III-74
Gambar 3. 36. <i>Sequence diagram</i> mengelola data diri pelanggan.....	III-75
Gambar 3. 37. <i>Sequence diagram</i> logout pelanggan	III-76
Gambar 3. 38. <i>Sequence diagram</i> mengelola pesanan pelanggan	III-77
Gambar 3. 39. <i>Sequence diagram</i> melihat data homestay	III-78
Gambar 3. 40. <i>Sequence diagram</i> menambahkan data homestay.....	III-79
Gambar 3. 41. <i>Sequence diagram</i> mengubah data homestay	III-80
Gambar 3. 42. <i>Sequence diagram</i> hapus data homestay.....	III-81
Gambar 3. 43. <i>Sequence diagram</i> melihat data kamar	III-82
Gambar 3. 44. <i>Sequence diagram</i> menambahkan data homestay.....	III-83
Gambar 3. 45. <i>Sequence diagram</i> mengubah data kamar.....	III-84
Gambar 3. 46. <i>Sequence diagram</i> menghapus data kamar	III-85
Gambar 3. 47. <i>Sequence diagram</i> mengelola data reschedule pemesanan.....	III-86
Gambar 3. 48. <i>Sequence diagram</i> mengelola data pembatalan pemesanan	III-87
Gambar 3. 49. <i>Sequence diagram</i> membuat laporan pemesanan	III-88
Gambar 3. 50. <i>Sequence diagram</i> melihat data pelanggan.....	III-89
Gambar 3. 51. <i>Sequence diagram</i> mengelola data diri admin	III-90
Gambar 3. 52. <i>Sequence diagram</i> melihat data admin	III-91
Gambar 3. 53. <i>Sequence diagram</i> menambahkan data admin	III-92
Gambar 3. 54. <i>Sequence diagram</i> mengubah data admin.....	III-93
Gambar 3. 55. <i>Sequence diagram</i> hapus data homestay.....	III-94
Gambar 3. 56. <i>Sequence diagram</i> logout admin.....	III-95
Gambar 3. 57. <i>Sequence diagram</i> mengubah status pembayaran.....	III-95

Gambar 3. 58. Antarmuka <i>form login user</i>	III-96
Gambar 3. 59. Antarmuka registrasi pelanggan	III-97
Gambar 3. 60. Antarmuka <i>form pemesanan homestay</i>	III-97
Gambar 3. 61. Antarmuka pembayaran pesanan pelanggan	III-98
Gambar 3. 62. Antarmuka status pembayaran	III-99
Gambar 3. 63. Antarmuka <i>profile</i> pelanggan	III-99
Gambar 3. 64. Antarmuka pesanan saya.....	III-100
Gambar 3. 65. Antarmuka <i>reschedule</i> pemesanan	III-100
Gambar 3. 66. Antarmuka <i>form</i> pembatalan pemesanan.....	III-101
Gambar 3. 67. Antarmuka daftar <i>reschedule</i> dan pembatalan pemesanan	III-101
Gambar 3. 68. Antarmuka mengelola pemesanan pelanggan.....	III-102
Gambar 3. 69. Antarmuka mengelola <i>reschedule</i> pemesanan.....	III-103
Gambar 3. 70. Antarmuka mengelola pembatalan pemesanan.....	III-103
Gambar 3. 71. Antarmuka mengelola data <i>homestay</i>	III-104
Gambar 3. 72. Antarmuka <i>form</i> menambahkan dan mengubah data <i>homestay</i>	III-104
Gambar 3. 73. Antarmuka mengelola data kamar	III-105
Gambar 3. 74. Antarmuka <i>form</i> menambahkan dan mengubah data kamar.....	III-105
Gambar 3. 75. Antarmuka daftar data pelanggan	III-106
Gambar 3. 76. Antarmuka mengelola data admin	III-106
Gambar 3. 77. Antarmuka <i>form</i> menambahkan atau mengubah data admin.....	III-107
Gambar 3. 78. Antarmuka profile admin	III-107
Gambar 3. 79. Antarmuka <i>form edit profile</i> admin	III-108
Gambar 4. 1. Halaman utama web Desa Wisata Pinge	IV-3
Gambar 4. 2. Halaman registrasi pelanggan	IV-3
Gambar 4. 3. Halaman konfirmasi email	IV-4
Gambar 4. 4. Halaman <i>dashboard</i> pelanggan.....	IV-4
Gambar 4. 5. Halaman <i>login user</i>	IV-5
Gambar 4. 6. Pesan <i>error user login</i>	IV-6
Gambar 4. 7. Halaman <i>dashboard user</i> dengan <i>role</i> pelanggan.....	IV-6
Gambar 4. 8. Halaman <i>dashboard user</i> dengan <i>role</i> admin dan superadmin.....	IV-7

Gambar 4. 9. Halaman daftar <i>homestay</i>	IV-7
Gambar 4. 10. Halaman <i>form</i> pemesanan.....	IV-8
Gambar 4. 11. Halaman detail pemesanan	IV-9
Gambar 4. 12. Halaman pesanan saya	IV-10
Gambar 4. 13. Halaman status pembayaran	IV-10
Gambar 4. 14. Tampilan pesanan pelanggan di batalkan	IV-11
Gambar 4. 15. Bukti pemesanan PDF.....	IV-11
Gambar 4. 16. Cek status <i>check-in</i> dan <i>check-out</i>	IV-12
Gambar 4. 17. Form <i>reschedule</i> pemesanan	IV-12
Gambar 4. 18. Pesan pemberitahuan	IV-13
Gambar 4. 19. Status <i>reschedule</i> pemesanan.....	IV-13
Gambar 4. 20. Email konfirmasi <i>reschedule</i> pemesanan.....	IV-14
Gambar 4. 21. Status <i>reschedule</i> pemesanan.....	IV-14
Gambar 4. 22. <i>Form</i> pembatalan pemesanan	IV-15
Gambar 4. 23. Status <i>pending</i> pada halaman status pembatalan pemesanan	IV-15
Gambar 4. 24. Email konfirmasi pembatalan pemesanan	IV-16
Gambar 4. 25. Status <i>accepted</i> pada halaman status pembatalan pemesanan	IV-16
Gambar 4. 26. <i>Profile</i> pelanggan	IV-17
Gambar 4. 27. <i>Form edit profile</i> pelanggan.....	IV-17
Gambar 4. 28. <i>Edit profile</i> pelanggan berhasil	IV-18
Gambar 4. 29. <i>Logout</i> pelanggan.....	IV-18
Gambar 4. 30. Halaman bernda sistem.	IV-19
Gambar 4. 31. Halaman data pemesanan pelanggan	IV-19
Gambar 4. 32. Halaman permintaan <i>reschedule</i> pemesanan	IV-20
Gambar 4. 33. Pesan konfirmasi <i>reschedule</i> berhasil.....	IV-20
Gambar 4. 34. Halaman permintaan pembatalan pemesanan	IV-21
Gambar 4. 35. Pesan konfirmasi pembatalan pemesanan berhasil	IV-21
Gambar 4. 36. Halaman daftar <i>homestay</i>	IV-22
Gambar 4. 37. <i>Form</i> tambah data <i>homestay</i>	IV-22
Gambar 4. 38. Pesan tambah data <i>homestay</i> berhasil	IV-23

Gambar 4. 39. <i>Form edit data homestay</i>	IV-23
Gambar 4. 40. Pesan <i>edit data homestay</i> berhasil	IV-24
Gambar 4. 41. Pesan peringatan hapus data <i>homestay</i>	IV-24
Gambar 4. 42. Pesan hapus data <i>homestay</i> berhasil	IV-25
Gambar 4. 43. Daftar kamar <i>homestay</i>	IV-25
Gambar 4. 44. <i>Form</i> tambah data kamar <i>homestay</i>	IV-26
Gambar 4. 45. Pesan tambah data kamar <i>homestay</i> berhasil	IV-26
Gambar 4. 46. <i>Form edit data kamar homestay</i>	IV-27
Gambar 4. 47. Pesan peringatan hapus data kamar <i>homestay</i>	IV-28
Gambar 4. 48. Pesan hapus data kamar <i>homestay</i> berhasil	IV-28
Gambar 4. 49. Daftar data pengguna	IV-29
Gambar 4. 50. Halaman daftar admin	IV-29
Gambar 4. 51. <i>Form</i> tambah data admin	IV-30
Gambar 4. 52. Pesan tambah data admin berhasil	IV-30
Gambar 4. 53. <i>Form edit data admin</i>	IV-31
Gambar 4. 54. Pesan <i>edit data admin</i> berhasil	IV-31
Gambar 4. 55. Pesan pemberitahuan hapus data admin	IV-32
Gambar 4. 56. Pesan hapus data admin berhasil	IV-32
Gambar 4. 57. Menu <i>dropdown</i>	IV-33
Gambar 4. 58. <i>Form profile</i> admin	IV-33
Gambar 4. 59. <i>Form edit profile</i> admin	IV-33
Gambar 4. 60. <i>Edit profile</i> admin berhasil	IV-34
Gambar 4. 61. Pesan pemberitahuan <i>logout</i>	IV-34
Gambar 4. 62. Halaman beranda sistem	IV-35
Gambar 4. 63. Email untuk dikirim <i>reset password link</i>	IV-35
Gambar 4. 64. Email <i>reset link</i>	IV-36
Gambar 4. 65. <i>Form reset password</i>	IV-36
Gambar 4. 66. Halaman <i>dashboard</i> admin	IV-37
Gambar 4. 67. Halaman <i>dashboard user</i> dengan <i>role</i> pelanggan	IV-37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Majunya sektor pariwisata di Indonesia khususnya di Bali membuat Bali menjadi salah satu tempat atau daerah yang paling banyak di kunjungi oleh wisatawan manca Negara maupun domestik. Selain destinasi wisata adapun hal lain yang membuat wisatawan asing untuk berkunjung ke Bali yaitu untuk melihat budaya dan adat-istiadat di Bali. Budaya dan adat-istiadat yang masih sangat kental di Bali merupakan salah satu pemicu minat wisatawan asing untuk berkunjung ke Bali. Sektor pariwisata di Bali tidak hanya di pantai maupun tempat rekreasi atau hiburan saja, dengan berkembangnya pariwisata saat ini membuat desa-desa di Bali juga ikut berkembang seiring dengan berkembangnya jaman saat ini. Sehingga banyak desa di Bali mulai membangun desanya dan merubahnya menjadi tempat wisata alam sekaligus dapat memperlihatkan budaya dan adat-istiadat yang di miliki oleh masing-masing desa. Sebagai contoh destinasi wisata desa yang sudah maju saat ini adalah Penglipuran dan Jatiluwih merupakan destinasi wisata berbasis desa yang sudah maju dan juga banyak dikunjungi oleh wisatwan saat ini.

Saat ini terdapat salah satu desa bernama Desa Wisata Pinge (*Pinge Tourism Village*) yang terletak di daerah Tabanan - Bali yang sudah mulai berkembang dari membangun infrastruktur dan juga menata desa hinga dapat menjadi salah satu destinasi wisata desa yang layak untuk di kunjungi. Di Desa Wisata Pinge juga menyediakan berbagai fasilitas mulai dari *Homestay, Tracking, Outbound* dan juga fasilitas pendukung lainnya yang dapat memberikan kenyamanan wisatawan pada saat berkunjung. Salah satu fasilitas yang paling sering di gunakan yaitu *Homestay* dimana banyak wisatawan asing maupun domestik yang melakukan pemesanan *homestay*. *Homestay* merupakan rumah tinggal dimana sebagian kamar warga desa di sewakan ke wisatawan dalam jangka waktu tertentu dan bangunan *homestay* biasanya berada dekat dengan objek wisata dari desa yang menyediakan. Dengan bergitu wisatawan dapat secara langsung melihat bagaimana kehidupan masyarakat sehari-hari dan melakukan kegiatan sesuai dengan kehidupan masyarakat *local* dari desa yang menyediakan fasilitas *homestay* [1].

Untuk proses pemesanan di Desa Wisata Pinge saat ini masih belum menerapkan digitalisasi dalam proses pemesanannya, dimana untuk melakukan pemesanan pengunjung harus datang langsung ke Desa Wisata Pinge atau melalui telepon dan itupun jika pelanggan memiliki salah satu *contact person* dari pengelola Desa Wisata Pinge. Dengan proses pemesanan serba manual membuat pihak pengelola Desa Wisata Pinge seringkali kewalahan karena semua proses masih dilakukan secara manual mulai mencatat pemesanan pengunjung, proses pembayaran yang masih *cash*. Jika pada suatu saat terjadi banyak pemesanan dalam satu waktu pihak pengelola Desa tidak akan mampu menangani pemesanan yang banyak sekaligus.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, penulis ingin membangun sebuah *system* yang dapat membantu pengunjung dalam melakukan pemesanan *homestay* di Desa Wisata Pinge Berbasis *Website* dengan judul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN HOMESTAY BERBASIS WEB DI DESA WISATA PINGE”.

1.2. Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi bahan pembahasan yaitu bagaimana membangun sistem informasi pemesanan *homestay* berbasis *website* di Desa Wisata Pinge

Berdasarkan penelitian yang di angkat maka di berikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem informasi yang dibuat dapat menangani *reschedule* jadwal dan pembatalan pemesanan.
- b. Sistem informasi yang dibuat dapat menghasilkan berupa bukti pemesanan untuk pelanggan yang berhasil melakukan pemesanan.
- c. Sistem informasi yang dibuat dapat menghasilkan keluaran berupa laporan pemesanan untuk pihak pengelola *homestay*.
- d. Pada sistem informasi yang dibuat pelanggan hanya dapat memesan satu *homestay* dan dapat memilih lebih dari 1 kamar yang di sediakan oleh penyedia *homestay*.
- e. Pada sistem informasi yang dibuat pelanggan hanya dapat melakukan *reschedule* jadwal sesuai dengan jumlah hari dari jadwal sebelumnya, dan tidak boleh melebihi dan kurang dari jumlah hari yang ditentukan pada jadwal sebelumnya.
- f. Pada sistem informasi yang dibuat, untuk menangani pembayaran menggunakan layanan pihak ke-tiga *payment gateway midtrans*.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan sistem informasi pemesanan *homestay* berbasis *web* di Desa Wisata Pinge, agar dapat membantu pihak pengelola *homestay* Desa Wisata Pinge dalam mengelola pemesanan *homestay* serta pelanggan dapat melakukan pemesanan dan pembayaran secara *online*.

1.4. Manfaat

Berdasarkan tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan sistem informasi ini, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi penulis dalam mengimplementasikan pengetahuan tentang merancang dan membangun sebuah sistem informasi pemesanan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang dapat membantu peneliti lain dalam mengembangkan sistem dalam *topic* atau tema yang sama.
- c. Bagi Desa Wisata Pinge, sistem yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi sarana yang menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada saat proses pemesanan, sehingga dapat mengoptimalkan proses pemesanan yang di lakukan dan pengelolaan data pemesanan pelanggan.
- d. Bagi pelanggan, sistem yang dihasilkan diharapkan dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan *homestay*.

1.5. Sistematik Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang tersusun secara rapi hingga dapat memperjelas isi dan gambaran umum dari proyek akhir yang di buat. Adapun sistematik penulisan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat tentang latar belakang, masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematik penulis proyek akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Memuat tentang uraian dari buku-buku, bahan pustaka atau teori-teori yang berkaitan dengan proyek yang di buat, sebagai dasar dan landasan dalam menyelesaikan permasalahan yang di angkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Memuat tentang analisis sistem yang sedang berjalan di tempat penelitian, beserta desain sistem seperti *Flowmap*, *Unified Modeling Language Diagram* (UML) seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, rancangan basis data serta desain tampilan antarmuka sistem yang di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Memuat tentang pengujian dari sistem informasi yang telah selesai dirancang dan dibangun. Disertakan hasil pengujian dan pengoperasian sistem informasi yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat tentang uraian mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pembuat proyek akhir ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang telah di buat serta implementasi sistem informasi pemesanan homestay berbasis web di Desa Wisata Pinge, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis dan perancangan desain sistem informasi menggunakan *flowmap*, *use case*, *ERD*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* serta perancangan desain antarmuka sistem.
2. Tahap implementasi sistem informasi yang di buat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan javascript serta di bantu oleh kerangka kerja framework laravel, serta menggunakan basis data MySQL.
3. Berdasarkan hasil pengujian menunjukan semua proses dan fungsionalitas pada sistem berjalan sesuai dengan rancangan sistem yang di buat.
4. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang dibuat, sistem dapat membantu pihak pengelola homestay untuk menerima dan mengelola banyak pesanan sekaligus.
5. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang di buat, sistem dapat membantu pelanggan untuk memesan sebuah *homestay* dan memilih kamar sesuai dengan yang di sediakan oleh *homestay* yang di pilih lalu melakukan pembayaran secara *online* berdasarkan fitur pembayaran yang di sediakan oleh sistem.
6. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang di buat, sistem dapat membantu pelanggan apabila hendak melakukan *reschedule* ataupun pembatalan pemesanan yang sudah di buat.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di paparkan sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran yang dapat di gunakan untuk mengembangkan sistem agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Adapun saran yang di maksud dapat di lihat sebagai berikut:

1. Pada proses *reschedule* pemesanan terkesan masih belum fleksibel dan belum maksimal dimana tidak terdapat pengecekan jadwal apakah pada jadwal *reschedule* yang di ajukan oleh pelanggan itu tersedia atau tidak. Dimana kedepannya bisa di rubah dan di kembangkan untuk proses *reschedule* pemesanannya.
2. Mengintegrasikan proses *refund payment* dengan pihak ke-tiga, dimana pada sistem yang di buat untuk proses *refund* masih manual dan belum dapat di lakukan secara *online* untuk membantu proses *refund* pembayaran yang sudah di lakukan oleh pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Ismail, "HOSPITALITY DAN MOTIVASI PENGEMBANGAN," [Online]. Available: <https://www.academia.edu/>. [Accessed 11 April 2018].
- [2] J. Hutahaean, KONSEP SISTEM INFORMASI, Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- [3] I. I. Wibowo, "adoc.tips," [Online]. Available: <https://adoc.tips/download/analisisdan-perancangan-sistem-informasi-pemesanan-pada-kon.html>.
- [4] R. Harminingtyas, "ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG," *JURNAL STIE SEMARANG*, vol. VI, no. 3, pp. 37-57, 2014.
- [5] D. P. S. a. R. Wijanarko, "Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan," *INFORMATIKA DAN RPL*, vol. II, no. 1, pp. 32-36, 2019.
- [6] D. Mediana and A. I. Nurhidayat, "RANCANG BANGUN APLIKASI HELPDESH (A-DESK) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (STUDI KASUS DI PDAM SURYA SEMBADA KOTA SURABAYA)," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. VIII, no. 2, pp. 75-81, 2018.
- [7] Alfian, P. Sokibi and L. Magdalena, "Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. V, no. 3, pp. 387-393, 2020.
- [8] S. I. and S. M. , "Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman Berbasis Web pada Program Studi Teknik Informatika STMIK ERESHA," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. V, no. 4, pp. 521-528, 2020.
- [9] "DBMS (DATABASE MANAGEMENT SYSTEM)," UNIVERSITAS RAHARJA, [Online]. Available: <https://raharja.ac.id/2020/04/25/dbms-database-management-system/>. [Accessed 11 May 2022].
- [10] Y. K, "Pengertian CSS dan Cara Kerjanya," NIAGAHOSTER BLOG, [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/>. [Accessed 11 May 2022].
- [11] W. S. Dharmawan, D. Purwaningtias and D. Risdiansyah, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi," *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. VI, no. 2, pp. 159-167, 2018.

- [12] H. E. Ering, "Pengertian Flowmap dan Contoh," 2012. [Online]. Available: <https://www.academia.edu/>. [Accessed 4 May 2022].
- [13] R. A.S and M. Salahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika Bandung, 2016.