

# SISTEM INFORMASI HOMESTAY BERBASIS WEB DESA BANTARAGUNG

Enang Rusnandi<sup>1</sup>, Dena Resmanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Majalengka  
Email: <sup>1</sup>egr@unma.ac.id, <sup>2</sup>denaresmanah@gmail.com

## ABSTRAK

Desa Bantaragung sendiri sudah memiliki beberapa homestay yang tersebar di 2 blok yaitu blok desa dan blok pasir ayu. Kapasitas keseluruhan homestay Bantaragung ada 65 kamar dari 40 rumah untuk 130 orang pengunjung. Fasilitas yang disediakan yaitu kamar tidur (2 bantal, selimut, sandal), kamar mandi, ruang tamu, welcome drink (teh/ kopi, snack lokal), breakfast. Kepemilikan homestay yang ada di Bantaragung merupakan milik warga desa, baik pengunjung menginap bersama pemilik rumah maupun terpisah dengan pemilik rumah. Dengan adanya sistem informasi homestay ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai fasilitas, harga, dan ketersediaan homestay yang selalu up to date di Bantaragung. Sistem tersebut juga dapat mempermudah pengelola homestay yaitu Pengelola homestay dapat melakukan pengelolaan data homestay lebih mudah, selain itu juga dapat dimanipulasi sewaktu-waktu dan pembuatan laporan penyewaan homestay yang efektif dan efisien, dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pelayanan terhadap para wisatawan atau pengunjung yang harus menjadi perhatian utama dalam mewujudkan Desa Bantaragung menjadi desa wisata yang ramah terhadap para wisatawan.

*Kata Kunci: Sistem, informasi, homestay.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di Bantaragung sendiri terdapat beberapa fasilitas bagi wisatawan. Salah satunya yaitu homestay yang berguna untuk tempat peristirahatan sementara selama berada di kawasan wisata Desa Bantaragung. Homestay adalah salah satu bentuk penginapan dimana para tamu atau pengunjung menginap di kediaman penduduk, durasi menginap bervariasi dari satu malam hingga lebih dari satu hari. Desa Bantaragung sendiri sudah memiliki beberapa homestay yang tersebar di 2 blok yaitu blok desa dan blok pasir ayu. Kapasitas keseluruhan homestay Bantaragung ada 65 kamar dari 40 rumah untuk 130 orang pengunjung. Fasilitas yang disediakan yaitu kamar tidur (2 bantal, selimut, sandal), kamar mandi, ruang tamu, welcome drink (teh/ kopi, snack lokal), breakfast. Kepemilikan homestay yang ada di Bantaragung merupakan milik warga desa, baik pengunjung menginap bersama pemilik rumah maupun terpisah dengan pemilik rumah. “Berdasarkan data Pokdarwis Agung Mandiri, jumlah wisatawan Bantaragung mencapai 300.000 per tahun. Namun, tahun ini kunjungan bisa saja meningkat. Palsalnya per Juni 2019, wisatawan desa Bantaragung sudah mencapai 200.000.” (Dadi Haryadi, 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dibuat suatu Sistem Informasi Homestay Berbasis Web di Bantaragung. Dengan adanya sistem informasi homestay ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai fasilitas, harga, dan ketersediaan homestay yang selalu up to date di Bantaragung. Sistem tersebut juga dapat mempermudah pengelola homestay yaitu Pengelola homestay dapat melakukan pengelolaan data

homestay lebih mudah, selain itu juga dapat dimanipulasi sewaktu-waktu dan pembuatan laporan penyewaan homestay yang efektif dan efisien, dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pelayanan terhadap para wisatawan atau pengunjung yang harus menjadi perhatian utama dalam mewujudkan Desa Bantaragung menjadi desa wisata yang ramah terhadap para wisatawan.

### 1.2. Tujuan dan Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah segala aktivitas pencarian informasi homestay berikut jenis, fasilitas, dan harga homestay di Desa Bantaragung ;
2. Membantu memudahkan proses pencatatan data pelanggan, data homestay, data penyewaan homestay, beserta pembuatan laporan;
3. Dapat menguji sistem yang akan dibuat agar sesuai dengan output yang diharapkan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Homestay

Berdasarkan pengertiannya “homestay” adalah rumah tinggal yang sebagian kamarnya disewakan kepada tamu dalam jangka waktu tertentu untuk mempelajari budaya setempat atau suatu rutinitas tertentu. Bangunan homestay biasanya berada dekat dengan kawasan wisata yang berfungsi untuk disewakan kepada wisatawan yang secara langsung para wisatawan dapat melihat kehidupan masyarakat sehari-hari, melihat pemandangan, bahkan menjalani kehidupan seperti penduduk lokal.

Terdapat beberapa karakteristik homestay yang membedakan homestay ini dengan homestay yang lain, yaitu;

1. Lokasi Bangunan homestay pada umumnya berada di lingkup permukiman warga karena pada dasarnya kegiatan homestay adalah kegiatan yang dilakukan dengan tinggal di suatu tempat atau daerah dengan tinggal bersama pemilik rumah untuk dapat mempelajari kebudayaan sekitarnya. Lokasi homestay sendiri dapat berada di desa, dekat dengan tempat wisata atau bahkan di tengah kota tergantung dengan kebutuhan yang diinginkan oleh penyewa.

2. Fasilitas Sebuah homestay memiliki fungsi utama yaitu bangunan residential sementara bagi para wisatawan. Sebagai bangunan yang digunakan untuk tinggal dalam waktu tertentu maka layaknnya memiliki fasilitas utama seperti ruang tidur atau ruang yang bersifat privasi yang dapat digunakan untuk beristirahat, kamar mandi dan ruang penunjang umum lainnya.

**3. METODE PENGUMPULAN DATA**

Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan 2 (dua) Metode yaitu :

1. Metode Lapangan ( Field Research )

Metode ini dilakukan penulis secara langsung dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan informasi homestay yang berada di Desa Bantaragung. Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

a. Wawancara (Interview) Wawancara (Interview) yaitu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan dan tanya jawab. Dalam kasus ini, wawancara ditunjukan kepada pengelola homestay desa bantaragung.

b. Observasi Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di Desa Bantaragung.

2. Metode Perpustakaan ( Library research )

Dalam metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja praktik tentang Sistem Informasi Homestay berbasis web. Yang dikutip dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan dan buku diktat yang dipergunakan selama kuliah. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku buku atau literatur yang tersedia di perpustakaan, baik berupa bahan bahan kuliah dan buku yang berhubungan dengan penulisan kerja praktik ini.

**3.1. Potensi Homestay Desa Bantaragung**

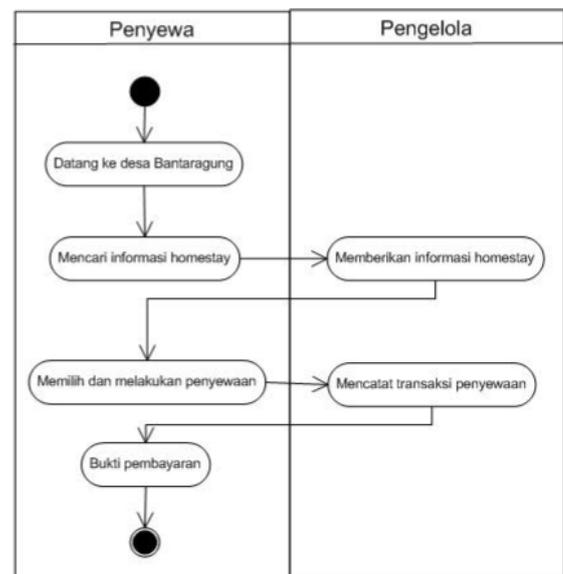
Untuk terus mengembangkan pariwisata di desa wisata, homestay menjadi salah satu aspek penunjang yang harus dimiliki desa-desa wisata. Homestay memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman kepada wisatawan. Saat menginap di homestay wisatawan akan diajak berbaur dengan masyarakat setempat. Selain keunikan alam, desa wisata sangat kental dengan daya tarik budaya dan momen hidup bersama

penduduk lokal dan mengenal kehidupan masyarakat.

Homestay di desa wisata menjadi fasilitas akomodasi yang memberikan pengalaman tinggal bersama warga desa. Sampai saat ini homestay yang sudah terdata di Desa Bantar Agung adalah berdasarkan pemuktahiran data pada tanggal 16 Desember 2019 bersama penggiat wisata Desa Bantaragung, sudah tersedia empat puluh rumah yang menjadi homestay dengan kapasitas 130 orang (65 kamar). Fasilitas yang mendasar serta menjadi syarat kelayakan homestay, yaitu tersedianya kamar tidur, 2 bantal, selimut, sandal, kamar mandi, ruang tamu, welcome drink (teh/ kopi, snack lokal), serta breakfast. Standar harga yang saat ini diterapkan untuk homestay adalah Rp. 150.000,00 per kamar (dua orang).

**3.2. Analisis sistem yang berjalan**

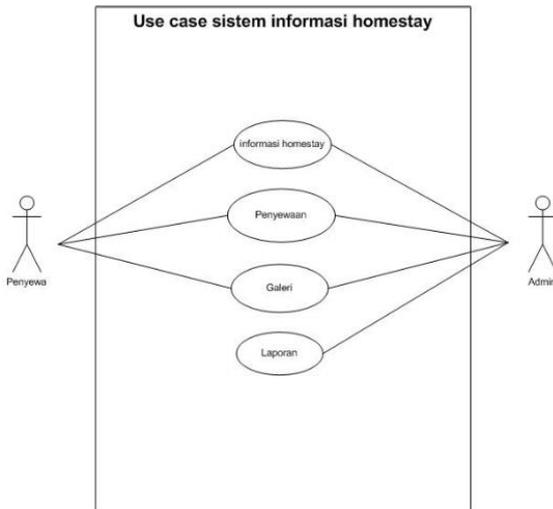
Berdasarkan identifikasi masalah pada bab I, dianalisis bahwa pelaksanaan penyewaan homestay Desa Bantaragung yang selama ini berjalan masih manual dan pengelolaan data pada Homestay Bantaragung masih memerlukan banyak perubahan, terutama untuk proses pendataan yang belum terkomputerisasi.. Pelanggan juga harus mengunjungi homestay Bantaragung terlebih dahulu untuk mengetahui informasi homestay. Berikut merupakan gambar yang berjalan di homestay Bantaragung :



**Gambar 1. Alur yang sedang Berjalan**

4. PERANCANGAN

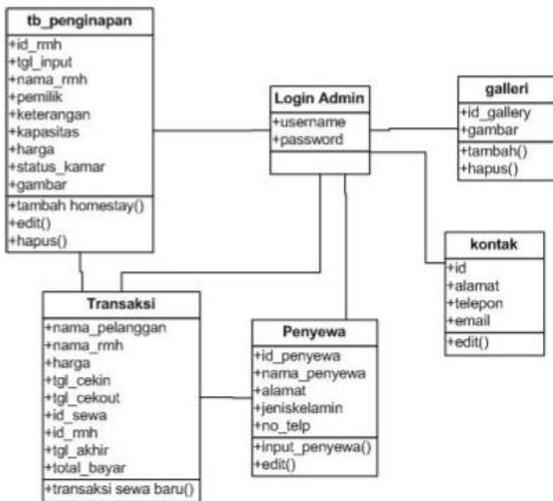
4.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Berdasarkan gambar use case dapat dijelaskan bahwa admin memiliki hak login untuk bisa masuk ke dalam sistem lalu melakukan registrasi untuk penyewa yang akan mendaftar, lalu admin memberikan informasi homestay dan melakukan penyewaan. Admin dapat me manajemen data yaitu : data homestay, data penyewa, data penyewaan homestay, pembayaran homestay, pembatalan homestay, serta laporan penyewaan homestay.

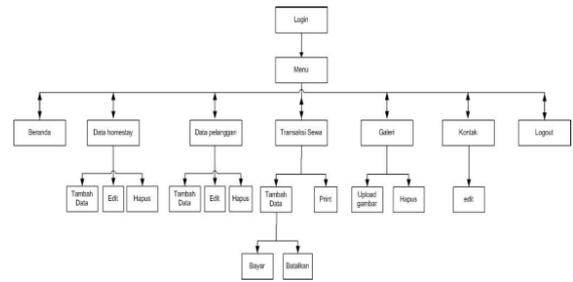
4.2. Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

Class diagram ini menggambarkan kelas-kelas yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar kelas yang satu dengan kelas lainnya dapat dilihat pada diagram class pada Gambar 3.

4.3. Struktur Navigasi



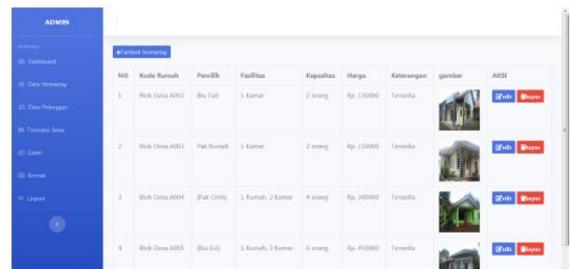
Gambar 4. Struktur Navigasi

4.4. Perancangan Tampilan Website



Gambar 5. Perancangan Tampilan Website

4.5. Implementasi Web Homestay



Gambar 6. Tampilan Web Homestay

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pokok pembahasan yang tertulis dalam tugas kerja praktek ini, penulis akan mencoba menyimpulkan seluruh pokok pembahasan yang ada di dalam penulisan Tugas Kerja Praktek agar mempermudah mengetahui apa isi dalam buku Tugas Kerja Praktek yang penulis buat. Adapun kesimpulan dari penulisan yang penulis buat adalah dengan adanya sistem informasi homestay berbasis web dapat mempermudah pencatatan data pelanggan, data homestay, data penyewaan homestay, beserta pembuatan laporan.

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis ingin memberikan beberapa saran. Adapun saran penulis adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pelatihan tenaga admin dalam mengoperasikan sistem informasi homestay bantargang berbasis web.

2. Sistem informasi ini dapat dikembangkan karena masih banyak kekurangan dan keterbatasan pengetahuan penulis dalam membangun sistem informasi dengan baik.

#### PUSTAKA

- Abdullah, R. (2015). *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Anjar Priyadna, L. Y. (2013). *Pembuatan Sistem Registrasi Kamar Hotel Berbasis Website Pada Hotel Graha Prima Pacitan*. IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security, Vol 2 No 2 - ijns.org, ISSN:2302-5700.
- Haryadi, D. (2019). *Eksplorasi Majalengka, Ridwan Kamil Terpesona Alam Desa Bantaragung*. AyoBandung.com.
- Haviluddin. (2011). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)*. Journal Informatika, Vol 6 No 1.
- Jogiyanto. (2009). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustakini, J. H. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, B. (2013). *Dasar Pemrograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pressman, S. R. (2000). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: ANDI.
- Rachman, A. (2005). *Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- S. Artaulina Sitorus, E. P. (2017). *SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL PADA GM. MARSARINGAR BALIGE BERBASIS ANDROID*. Media Informasi Analisa dan Sistem, Volume 2, No1.
- Sibero, A. F. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom.
- Supriyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotex.
- Widodo, P. P. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu