
Aplikasi Reservasi Pantan Toraja Hotel

Ferayanti Boas Gallaran^{1*}, Juprianus Rusman², Romiger³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Sulawesi Selatan

Email: ^{1*}ferayanti@ukitoraja.ac.id

Abstrak

Pantan Toraja Hotel merupakan salah satu hotel penginapan yang berada di Kabupaten Tana Toraja yang beralamat Jln. Pongtiku No. 116, Tondon Mamullu, Makale. Hotel ini sedang berkembang dan terus berupaya dalam meningkatkan layanan serta standar kualitas hotel dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan telah mempengaruhi segala aspek bidang kehidupan manusia, salah satunya dibidang jasa perhotelan. Proses pemesanan kamar atau penyewaan kamar pada Pantan Toraja Hotel masih dilakukan melalui media telepon atau pengunjung datang secara langsung untuk memesan kamar. Cara tersebut memiliki kelemahan, seperti bagi calon tamu yang ingin menyewa kamar tidak mengetahui informasi kamar tersedia atau kamar kosong, fasilitas dan harga sewa kamar perhari. Oleh karena itu guna mengatasi kekurangan tersebut maka perlu diciptakan sistem informasi Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Web yang akan memudahkan resepsionis dalam mengolah data penyewaan kamar yang dimulai dari pemesanan kamar(Booking), Check-In dan (Check-Out). Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode waterfall yang memiliki tahapan mulai dari analisis, perancangan, implementasi dan pengujian. Hasil pengujian black box yang telah dilakukan semuanya berhasil atau tidak adanya kesalahan (error) dan hasil pengujian implementasi sistem menggunakan User Acceptance Test(UAT) sudah sangat baik digunakan oleh user dalam mendapatkan informasi pantan toraja hotel dengan memperoleh nilai persentase 87,75%.

Kata Kunci: Blackbox, UAT, Reservasi Hotel, Waterfall, Website.

Pantan Toraja Hotel Reservation

Abstract

Pantan Toraja Hotel is one of the lodging hotels located in Tana Toraja Regency which is located at Jln. Pongtiku No. 116, Tondon Mamullu, Makale. This hotel is developing and continues to strive to improve service and hotel quality standards from various sides, including the use of information technology. The development of information technology is currently very rapid and has influenced all aspects of human life, one of which is in the field of hospitality services. The process of booking a room or renting a room at the Pantan Toraja Hotel is still done via telephone or visitors come directly to book a room. This method has weaknesses, such as for potential guests who want to rent a room not knowing the room information or room status, facilities and room rental rates per day. Therefore, in order to overcome these shortcomings, it is necessary to create a Web-Based Hotel Reservation Application information system that will facilitate the receptionist in processing room rental data starting from room reservations (Booking), Check-In and (Check-Out). The method used in the development of this system is the waterfall method which has stages ranging from analysis, design, implementation and testing. The results of the black box testing that have been carried out are all successful or there are no errors (errors) and the results of testing the system implementation using the User Acceptance Test (UAT) have been very well used by users in obtaining information on Pantan Toraja hotels by obtaining a percentage value of 87.75%.

Keywords: Blackbox, UAT, Hotel Reservation, Waterfall, Website.

I. PENDAHULUAN

Hotel adalah suatu bentuk bangunan atau perusahaan yang menyediakan pelayanan jasa penginapan yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Dikelola oleh pemilik hotel dengan menyediakan layanan jasa tempat tidur beserta makanan dan minuman serta fasilitas-fasilitas

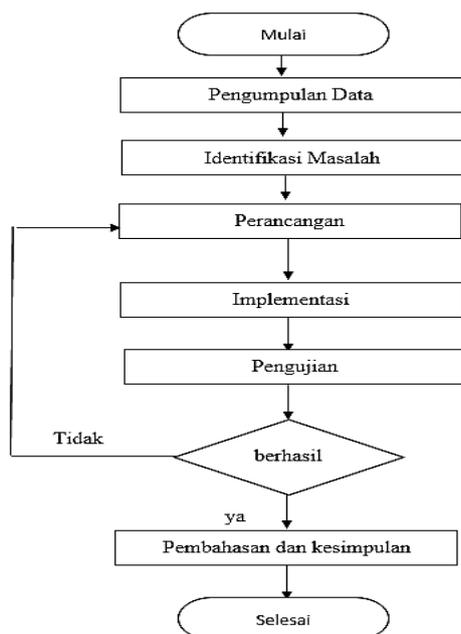
lainya. Untuk dapat menggunakan layanan yang disediakan oleh pemilik hotel seseorang harus membayar dengan tarif atau harga yang sudah ditentukan oleh pemilik hotel.

Pantan Toraja Hotel merupakan salah satu hotel penginapan yang berada di Kabupaten Tana Toraja yang beralamat Jln. Pongtiku No. 116, Tondon Mamullu, Makale. Hotel ini sedang berkembang

dan terus berupaya dalam meningkatkan layanan serta standar kualitas hotel dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan telah mempengaruhi segala aspek bidang kehidupan manusia, salah satunya dibidang jasa perhotelan.

Proses pemesanan kamar atau penyewaan kamar pada Pantan Toraja Hotel masih dilakukan melalui media telepon atau pengunjung datang secara langsung untuk memesan kamar. Cara tersebut memiliki kelemahan, seperti bagi calon tamu yang ingin menyewa kamar tidak mengetahui informasi kamar tersedia atau kamar kosong, fasilitas dan harga sewa kamar perhari. Oleh karena itu guna mengatasi kekurangan tersebut maka perlu diciptakan sistem informasi Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Web yang akan memudahkan resepsionis dalam mengolah data penyewaan kamar yang dimulai dari pemesanan kamar(Booking), Check-In dan (Check-Out).

II. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1 Tahapan Penelitian

A. Pengumpulan Data

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder yang didapat dari pengelolaan hotel dan pengunjung untuk

memenuhi kebutuhan data kamar dan info fasilitas hotel dalam penelitian ini.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara.

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari jurnal, artikel, literature dan juga situs internet yang berhubungan dengan aplikasi reservasi hotel.

B. Identifikasi Masalah

Tahapan ini merupakan tahap kedua dalam sebuah penelitian, dimana peneliti merumuskan masalah apa yang akan diteliti pada hotel. Rumusan masalah yang akan diteliti pada Pantan Toraja Hotel yaitu proses pemesanan kamar pada Pantan Toraja Hotel memiliki kelemahan seperti calon tamu tidak mengetahui informasi kamar yang kosong dan informasi harga sewa kamar, sehingga calon tamu sulit berkunjung di hotel tersebut.

C. Perancangan

Pada proses perancangan ini peneliti merancang desain dari sistem yang akan dibuat, merancang basis data dan merancang layar antarmuka.

D. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan sebuah aktivitas untuk merancang sebuah sistem yang lebih baik dari sistem yang berjalan sebelumnya. Dalam hal ini penulis akan menggambarkan bagaimana sistem yang lama untuk dianalisis kemudian memberi usulan tentang sistem baru yang akan dirancang.

Dalam merancang desain sistem peneliti menggunakan metode Unified Modelling Language (UML) yang akan digunakan untuk menggambarkan urutan aktivitas dalam proses pada sistem. Perancangan desain sistem ini digunakan agar pengguna dapat membaca dan memahami alur proses dari sistem.

1) Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data merupakan perancangan database dengan cara menganalisis data apa saja yang dibutuhkan dan akan diolah oleh sistem yang

akan dikembangkan. Perancangan basis data ini menggunakan model Entity Relationship Diagram (ERD).

2) Perancangan Antarmuka

Layar antarmuka merupakan tampilan sistem yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem. Adapun perancangan antar muka suatu program meliputi perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

3) Pengujian

Pada tahap ini sistem yang sudah dibuat akan diuji. Metode pengujian sistem yang digunakan yaitu metode Blackbox Testing dan User Acceptance Test (UAT) yang berfokus kepada spesifikasi fungsional yang ada dari setiap bagian di dalam system yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Penulis memilih menggunakan metode pengujian Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT) karena pengujiannya didasarkan pada tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan untuk mengetahui kepuasan user karena dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staf/karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya

Untuk mengukur keberhasilan dari sistem yang akan dibuat, pengujian menggunakan Persamaan (1):

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total percobaan yang berhasil}}{\text{total percobaan}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Antarmuka

1) Halaman Utama Website Aplikasi Reservasi Hotel

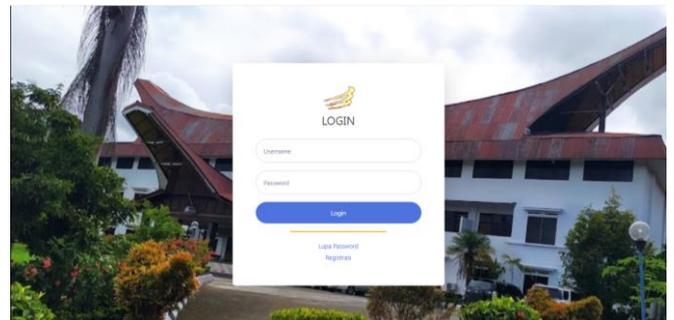
Halaman ini merupakan halaman utama website aplikasi reservasi hotel, yang dimana di dalamnya terdapat form login, beranda, fasilitas, galeri, dan kamar. Hasil dari implementasi halaman utama website aplikasi reservasi hotel terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2 Implementasi Halaman Utama Website Reservasi Hotel

2) Halaman Login

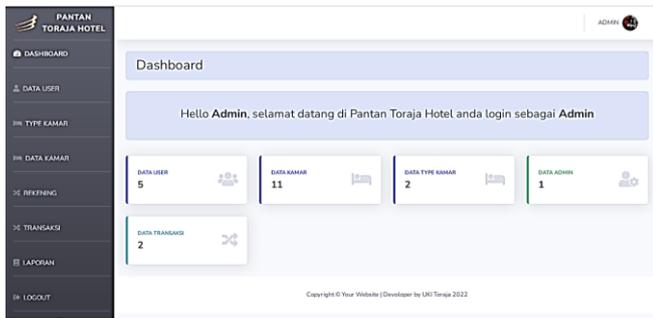
Halaman *login* merupakan halaman *form login* dimana admin dan *customer* dahulu memasukkan *username* dan *password* untuk bisa masuk ke dalam sistem. Hasil implementasi halaman *form login* terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3 Implementasi Halaman Login

3) Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin merupakan halaman yang menampilkan informasi jumlah data user, data kamar, data type kamar, data admin dan data transaksi. Hasil implementasi halaman dashboard terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Dashboard Admin

4) Halaman Data Transaksi

Halaman data transaksi merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data transaksi, mulai dari menampilkan data, cek pembayaran, *check-in*, *check-out* batal dan mencari data transaksi. Hasil implementasi halaman data transaksi terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5 Implementasi Halaman Data Transaksi

B. Pengujian

1) Pengujian Blackbox

Tabel 1 Pengujian Blackbox

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1	Mengetahui respon sistem setelah <i>user login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>User</i> mengisi data pada halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai kemudian mengklik tombol <i>login</i> (<i>username=admin password=1234</i>)	<i>User</i> diarahkan ke halaman utama sistem	Berhasil
2	Mengetahui respon sistem saat tombol <i>login</i> diklik ketika <i>field</i> pada <i>form</i>	<i>User</i> tidak mengisi data pada <i>field username</i> dan <i>password</i> pada <i>form login</i> kemudian	Tampil pesan peringatan untuk mengisi <i>field</i> yang	Berhasil

	<i>login</i> masih kosong	mengklik tombol <i>login</i>	masih kosong	
3	Mengetahui respon sistem setelah <i>login</i> dengan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah	<i>User</i> mengisi data pada halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah kemudian mengklik tombol (<i>username=admin password=12345</i>)	Tampil pesan kesalahan <i>password</i> salah pada halaman <i>login</i>	Berhasil
4	Mengetahui respon sistem setelah <i>login</i> dengan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar	<i>User</i> mengisi data pada halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar kemudian mengklik tombol <i>login</i> (<i>username=admin9 password=1234</i>)	Tampil pesan kesalahan <i>username</i> salah pada halaman <i>login</i>	Berhasil

2) Pengujian UAT

Pengujian menggunakan UAT dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden (*user*) terhadap aplikasi reservasi hotel yang akan diimplementasikan. Maka dilakukan pengujian dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap masyarakat Toraja untuk mengetahui keberhasilan implementasi sistem pengujian ini melibatkan 20 responden dari masyarakat Toraja. Hasil User Acceptance Test dinilai dengan 5 kategori dengan bobot, yaitu SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, N (Netral) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2 dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan, maka data akan dianalisa menggunakan model skala likert yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat seseorang mengenai sebuah peristiwa yang diterapkan oleh peneliti.

Data yang didapat adalah data hasil jawaban penyebaran kuesioner kepada 20 responden, kemudian data diolah dengan cara mengalihkan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan. Hasil perhitungan yang didapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Data hasil pengolahan kuisioner

No	Pertanyaan	Nilai					Jml
		SS	S	N	TS	ST	
1	Apakah website aplikasi reservasi hotel mudah digunakan dan dimengerti?	50	32	6	-	-	88
2	Apakah dengan adanya website ini dapat membantu masyarakat dalam memesan kamar hotel secara online?	60	28	3	-	-	91
3	Apakah informasi yang ditampilkan cukup lengkap dan detail?	60	28	3	-	-	91
4	Apakah tulisan yang digunakan dalam website mudah dipahami?	50	36	3	-	-	86
5	Secara visual, apakah kegunaan tiap tombol dalam website ini mudah dimengerti?	55	32	3	-	-	90
6	Apakah tampilan dari website ini menarik dan mudah dimengerti?	35	52	-	-	-	87
7	Apakah menu-menu pada website ini mudah dipahami dan tidak membingungkan?	30	52	3	-	-	85
8	Apakah website aplikasi reservasi hotel ini sudah cukup baik dalam memberikan informasi?	30	48	6	-	-	84

Dari data pada Tabel 2 dapat disimpulkan hasil akhir *User Acceptance Test*(UAT) yaitu 87,75% yang berarti menunjukkan bahwa sebagian besar dari pengguna menyatakan bahwa aplikasi reservasi hotel baik digunakan.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsionalitas dari sistem aplikasi reservasi hotel berjalan dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dilakukan sebelumnya. Semua fungsionalitas sistem mulai dari, registrasi, login, lupa password mengelola data user, edit profil, data type kamar, data kamar, data rekening, data transaksi dan cetak laporan berhasil dilakukan. Sistem juga telah memberikan kemudahan bagi customer untuk mendapatkan informasi kamar hotel, ini didapat kan dari pengujian implementasi sistem dengan User

Acceptance Test(UAT) dengan persentase nilai yang didapatkan 87,75% dari 20 responden, yang berarti sistem aplikasi reservasi hotel baik digunakan oleh user dan pengujian black box yang telah dilakukan semuanya berhasil atau tidak adanya kesalahan (error).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan metode waterfall dalam aplikasi reservasi hotel berhasil dilakukan, dimana prosesnya dimulai dari analisa kebutuhan, desain sistem, implementasi, integrasi dan pengujian dan Hasil pengujian keberhasilan implementasi sistem dengan menggunakan User Acceptance Test(UAT) mendapatkan persentase keberhasilan 87, 75 % yang berarti sistem baik digunakan oleh masyarakat dan hasil pengujian fungsional sistem dengan menggunakan black box testing yang telah dilakukan semuanya berhasil dan tidak adanya kesalahan(error).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, didapatkan beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian ini dikemudian hari yaitu:

1. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi versi mobile android sehingga dapat diakses oleh user dengan mudah menggunakan smartphone.
2. Pengembangan aplikasi dengan memberikan fitur pembayaran via e-banking agar transaksi lebih mudah.
3. Penambahan fitur sms gateway untuk pemberitahuan transaksi reservasi yang dilakukan oleh customer atau tamu.

REFERENSI

- [1] A. Yuniarni, "Sistem Reservasi Online Hotel Tanjung Tulungagung," p. 7, 2017.
- [2] C. A. Aprillia, E. S. Astuti, and R. Y. Dewantara, "Analisis Sistem Informasi Reservasi Hotel," p. 7, 2017.
- [3] Fitriyanti, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Reservasi Kamar Pada Bangka City Hotel Pangkalpinang Berbasis Web." 2018.
- [4] S. E. G. Tatu, A. E. Widjaja, M. H. T. Boulevard, L. Karawaci, and K. Dua, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen dan Reservasi Hotel Ranaka Berbasis Web," p. 9, 2019.

-
- [5] H. A. Nasser, "Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web," vol. 7, no. 1, p. 6, 2020.
- [6] Muhammad Haidar Baadilla, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Hotel Berbasis Web Pada TX Travel Sriwijaya Lombok." 2017.
- [7] M. Fakhri Setyahadi, "Rancang Bangun Aplikasi Reservasi, Check-In, Dan Check-Out Berbasis Web Pada Hotel Halogen Juanda." 2018.
- [8] A. Nouvel and W. P. S. Putri, "Rancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web Pada Hotel Pandawa Syariah Purwokerto," vol. 12, no. 2, p. 8, 2020.
- [9] Yadi Agusman Putra, "Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Web." 2017.
- [10] N. Nurmalsari, A. Anna, and R. Arissusandi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web Pada PT. United Tractor Pontianak," vol. 7, no. 2, p. 9, 2019.
- [11] A. A. P. Wara and S. Hariyanto, "Aplikasi Pencarian Dan Booking Hotel Pada Travel Agent Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigneter," vol. 1, no. 2, p. 8, 2020.
- [12] D. Novianto, "Implementasi Sistem Informasi Pegawai (SIMPEG) Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter Dan Bootstrap," vol. 7, p. 7, 2016.
- [13] F. N. Afra, H. Nugroho, and S. Si, "Aplikasi Pengelolaan Reservasi Hotel Di Bandung Berbasis Web," p. 7.
- [14] W. Aprianti and U. Maliha, "Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tana Laut," *J. Sains Dan Inform.*, vol. 2, p. 8, 2016.
- [15] Winda Aprianti, "Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut." 2016.
- [16] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis," *J. Inform.*, p. 4, 2018.
- [17] J. Fitriana, E. F. Ripanti, and T. Tursina, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi dengan Metode Profile Matching," *J. Sist. Dan Teknol. Inf. JUSTIN*, vol. 6, no. 4, p. 153, Oct. 2018, doi: 10.26418/justin.v6i4.27113.