

## SISTEM INFORMASI RESERVASI *ONLINE* PADA *GUEST HOUSE* UIN SUSKA RIAU BERBASISKAN WEB

<sup>1</sup>Idria Maita, <sup>2</sup>Arabiatul Adawiyah

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau  
Jl. HR Soebrantas KM.18 Panam Pekanbaru - Riau  
Email: <sup>1</sup>idria@uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>adawiyaharabiatul@gmail.com

### ABSTRAK

Di era digital saat ini, para pelaku bisnis memanfaatkan peran teknologi informasi dalam membantu menjalankan proses bisnis mereka. Upaya ini dilakukan agar dapat memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan (*customer*). Salah satunya adalah bisnis “Perhotelan”. Bisnis hotel saat ini merupakan peluang bisnis yang menjanjikan di era digital, kebutuhan informasi tentang hotel dengan sangat mudah bisa diakses melalui media teknologi, sehingga para pelaku bisnis dengan mudah menjalankan bisnisnya. Peluang bisnis ini juga dimanfaatkan dengan baik oleh manajemen Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim (SUSKA) Riau. Sebagai lembaga yang konsen terhadap pendidikan, bisnis *guest house* merupakan sisi lain yang bisa dikelola oleh Universitas sebagai wujud dalam memainkan perannya di masyarakat. *Guest house* yang didirikan oleh lembaga ini di beri nama *Guest house* UIN Suska Riau. Informasi tentang *guest house* ini belum tersebar dengan baik. Sehingga masyarakat luas belum mengetahui dengan detail tentang *guest house* ini, mulai dari keberadaannya, cara memesan kamar serta fasilitas-fasilitas yang dimiliki. Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah sistem informasi reservasi kamar *guset house* online, agar masyarakat dapat dimudahkan dalam proses pemesanan kamar secara online.

**Kata kunci:** *Guest House* UIN Suska Riau, *online*, sistem informasi.

### A. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi sudah seharusnya dimanfaatkan sebagai sarana dalam mempercepat proses bisnis. Teknologi informasi bisa dijadikan sebagai saran promosi bisnis dalam mempercepat penyebaran informasi kepada calon pelanggan. Salah satunya adalah Sistem Informasi yang berbasiskan website. Saat ini, mayoritas lembaga bisnis atau pelaku bisnis telah memiliki website sebagai media informasi mereka. Salah satunya adalah bisnis hotel. Peluang bisnis ini dimanfaatkan dengan baik oleh manajemen Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim (SUSKA) Riau. Sebagai lembaga yang konsen terhadap pendidikan, bisnis *guest house* merupakan sisi lain yang bisa dikelola oleh Universitas sebagai wujud dalam memainkan perannya di masyarakat. *Guest house* yang didirikan oleh lembaga ini di beri nama *Guest house* UIN Suska Riau. *Guest house* ini berlokasi dekat dengan kampus utama UIN Suska Riau di Sukajadi Pekanbaru. *Guest house* ini memiliki berbagai jenis fasilitas kamar dan ruangan rapat atau pertemuan. Dalam perkembangan bisnisnya, *guest house* ini sudah dikenal oleh sebagian masyarakat. Namun informasi tentang *guest house* ini belum tersebar dengan baik. Sehingga masyarakat luas belum mengetahui dengan detail tentang *guest house* ini, mulai dari keberadaannya, cara memesan kamar serta fasilitas-fasilitas yang dimiliki.

*Guest house* saat ini sudah memiliki website sebagai sarana informasi dalam mendukung bisnisnya. Sehingga dengan adanya website ini, pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi

tentang *Guest house*. Hal ini belum demikian adanya dengan *Guest house* UIN Suska Riau. *Guest house* ini belum memiliki website khusus untuk menyajikan informasi tentang fasilitas, reservasi kamar serta informasi khusus tentang *guest house* ini. Dalam penyebaran informasi, *guest house* ini memanfaatkan aplikasi-apikasi travel online dan sosial media. Agar *guest house* ini memiliki *performance* bisnis yang bagus, maka sudah saatnya website dijadikan sarana percepatan proses bisnisnya.

Mengacu pada permasalahan diatas, maka pada penelitian ini akan dibangun sebuah Sistem Informasi *Guest house* dalam mengelola Informasi *guest house*, reservasi kamar secara online serta fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh *guest house*. Sistem Informasi *guest house* ini akan mengolah dan mengelola semua data yang berhubungan dengan pelanggan atau tamu *guest house*, ketersediaan kamar, proses *check in check out* serta *payment method* atau cara pembayaran. Disamping untuk mengelola data-data *guest house*, sistem informasi ini dapat memberikan semua saran dan fasilitas yang ada disekitar *guest house*. Sehingga membantu para pelanggan untuk mendapatkan informasi diwilayah sekitar. Selain solusi diatas, sistem informasi yang dibangun melalui penelitian ini juga memberikan rekomendasi kepada pihak *guest house* dalam mengelola proses bisnis *guest house*. Sistem informasi ini dapat meningkatkan *Performance* bisnis *guest house* UIN Suska Riau.

## B. LANDASAN TEORI

### B.1. Definisi *Guest House*, Hotel dan Reservasi

*Guest House* adalah sebuah tempat yang di bangun untuk penginapan, perbedaan yang mendasar dengan hotel adalah disini biasanya para pengelola menawarkan untuk sewa kamar harian dan bulanan. Sedangkan Hotel dapat didefinisikan sebagai penggabungan dari semua definisi usaha pariwisata, akomodasi, boga, hiburan serta bisnis. Semua itu bisa terjadi dalam suatu hotel. Hotel memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh usaha pariwisata yang mirip hotel, yaitu adanya layanan oleh pramusaji, tatagraha, dry cleaning, serta berbagai fasilitas lain dalam satu properti. Unsur kemewahan untuk hotel berbintang, seperti adanya valet service, limousine, butler, airport rep, executive lounge, cocktail party, fasilitas internet, sekretariat, tele-conference, gala dinner, dan pesta hall room [1]. Hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan, dan minum, serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara komersial. Hotel memiliki lokasi, arsitektur, dan fasilitas-fasilitas unggulannya masing-masing, sehingga membuat calon tamu atau tamu merasa tertarik untuk datang dan menginap di hotel tersebut.

Menurut Monaghan, Reservasi adalah sebuah proses klerikal atau elektronik dimana produk perjalanan seperti tiket pesawat, kamar hotel, kamar pada kapal pesiar tersedia untuk dipakai dan pada akhirnya dibeli oleh individu secara spesifik [2]. Reservasi adalah suatu permintaan untuk memperoleh sejumlah kamar yang dilakukan beberapa waktu sebelumnya melalui berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara pemesanan untuk memastikan bahwa tamu akan memperoleh kamar tersebut pada waktu kedatangannya atau check-in. Bagian reservasi merupakan salah satu bagian yang terpenting pada kantor depan (front office) hotel, sebab tinggi rendahnya pemesanan kamar atas kamar-kamar hotel tergantung pada bagian ini. Hal ini disebabkan pihak hotel tidak mengharapkan jumlah tamu yang sebanyak-banyaknya dari tamu yang walk-in. Tindakan menerima reservasi dinamakan sebagai tindakan menjual kamar, dimana sebelum tamu datang atau tiba di hotel maka tamu terlebih dahulu harus melakukan reservasi guna mendapatkan kepastian akan tersedianya kamar. Pemesanan kamar dapat dilakukan tamu beberapa hari atau beberapa minggu sebelumnya.

Sedangkan Reservasi atau pemesanan dalam bahasa Inggris adalah reservation yang berasal dari kata "to reserve" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan reservation yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Jadi secara umum reservation yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, meal, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api,

bus, hiburan, night club, discoteque dan sebagainya [3]. Kata reservation atau pemesanan dalam dunia pariwisata disebut juga booking.

### B.2. *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)*

*Object-oriented* mencakup bidang aplikasi yang sangat luas. Para pengguna sistem komputer dan sistem lain yang didasarkan atas teknologi komputer merasakan efek object-oriented dalam bentuk meningkatnya aplikasi software yang mudah digunakan dan servis yang lebih fleksibel, yang muncul dalam berbagai bidang industri, seperti dalam perbankan, telekomunikasi, dan sebagainya. Sedangkan bagi software engineer, object-oriented berpengaruh dalam bahasa pemrograman, metodologi rekayasa, manajemen proyek, hardware dan sebagainya [4].

Analisis dan perancangan berorientasi obyek amat sangat perlu dilakukan dalam pengembangan sistem berorientasi obyek. Hanya dengan kemampuan menggunakan bahasa pemrograman berorientasi obyek yang andal, kita dapat membangun suatu sistem berorientasi obyek, namun sistem aplikasi yang dibangun akan menjadi lebih baik lagi bila langkah awalnya didahului dengan proses analisis dan perancangan berorientasi obyek, terutama untuk membangun sistem yang mudah dipelihara.

Obyek adalah benda secara fisik atau konseptual, yang dapat kita temui disekeliling kita. Hardware, software, dokumen atau manusia dan bahkan konsep semuanya adalah contoh obyek. Untuk kepentingan memodelkan perusahaannya, seorang kepala eksekutif akan melihat gedung, karyawan, divisi, dokumen dan keuntungan sebagai obyek. Seorang teknisi mesin akan melihat ban, pintu, mesin, laju tertinggi dan banyaknya bahan bakar sebagai sebuah obyek. Dan seorang software engineer akan memandang tumpukan, antrian, jendela dan check box sebagai sebuah obyek.

Sebuah obyek memiliki keadaan (state) dan perilaku (behavior). State dari sebuah obyek adalah kondisi obyek tersebut atau himpunan dari keadaan yang menggambarkan obyek tersebut. Sebagai contoh, bola lampu adalah obyek, dan salah satu keadaan nyala atau tidak nyala adalah state dari obyek bola lampu tersebut. State dinyatakan dengan nilai dari sebuah atribut obyeknya. Atribut adalah nilai internal suatu obyek yang mencerminkan antara lain karakteristik obyek, kondisi obyek, kondisi sesaat, koneksi dengan obyek lain dan identitas. Perubahan state dicerminkan oleh perilaku (behavior) obyek tersebut [5].

### B.3. *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk menentukan, visualisasi, merancang

dan mendokumentasikan artifact5 dari sistem software, untuk memodelkan bisnis dan sistem non software lainnya. UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks [6]. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C [7].

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering) [8].

## C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di *Guest house* UIN Suska Riau. Data dalam penelitian ini meliputi informasi tentang pemesanan kamar *guest house* secara online pada *Guest house* UIN Suska Riau dan data jumlah kamar yang kosong dan harga sewa kamar yang ditawarkan oleh *Guest house* UIN Suska Riau. data-data tersebut diperoleh dengan melakukan observasi dan survey atau pengamatan langsung, yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan aplikasi diantaranya data-data tentang profil *Guest house* UIN Suska Riau dan data-data tentang sistem sistem pemesanan kamar pada *Guest house* syariah UIN Suska Riau. Selain itu data yang diperoleh dari data penulis dalam bentuk yang sudah jadi yang bersifat informasi dan kutipan, baik dari internet maupun literatur, pustaka, jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dibuat. Metodologi pengembangan sistem menggunakan metode prototype. Prototype itu sendiri merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu, prototype membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

### C.1. Perencanaan

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan, dalam hal ini manajemen *guest house*. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pimpinan *Guest House* Syariah UIN Suska Riau tentang masalah yang sering dihadapi dalam pemesanan kamar pada *Guest House* Syariah UIN Suska Riau serta mengenai sejarah berdirinya *Guest House* Syariah UIN Suska Riau. Observasi dilakukan secara langsung proses pemesanan kamar pada *Guest House* Syariah UIN Suska Riau. Selain untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, wawancara dan observasi juga menghasilkan data primer dan data sekunder.

### C.2. Analisa dan Perancangan

Pada tahap analisis ini, dilakukan proses-proses seperti, *Identifikasi Masalah*, *Mencari Penyebab masalah serta Personil Kunci Penyebab Masalah*. Setelah dilakukan proses ini, kemudian tahapan selanjutnya analisa terhadap sistem saat ini yang sedang dijalankan dan analisa sistem usulan akan dibangun. Analisa yang dilakukan adalah proses Sistem yang ada saat ini di *Guest House* Syariah UIN Suska Riau dengan menggunakan Teknik PIECES. Hasil analisa akan digunakan untuk dasar dalam merancang dan membangun sistem baru berdasarkan *user requirement*.

Sedangkan pada tahap perancangan dilakukan rancangan-rancangan/desain terhadap sistem, diantaranya adalah desain Arsitektur Sistem, desain Database serta desain interface dengan pendekatan *Object Oriented Analysis Design (OOAD)*. *Tools* (alat) yang digunakan adalah *rational rose*. Rancangan sistem yang dibangun nantinya disesuaikan dengan kebutuhan dari proses bisnis Hotel Syariah UIN Suska Riau.

### C.3. Tahap Pembuatan Sistem (coding)

Tahapan ini merupakan fase pembuatan sistem (*coding*). *Tools* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini menggunakan Pemrograman PHP dengan database MySQL. Dasar membuat sistem ini mengacu pada rancangan yang sudah dibuat pada fase sebelumnya, yaitu desain sistem.

## D. ANALISA DAN PEMBAHASAN

### D.1. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Permasalahan yang terjadi pada proses pemesanan kamar pada *guest house* UIN Suska Riau, diantaranya adalah:

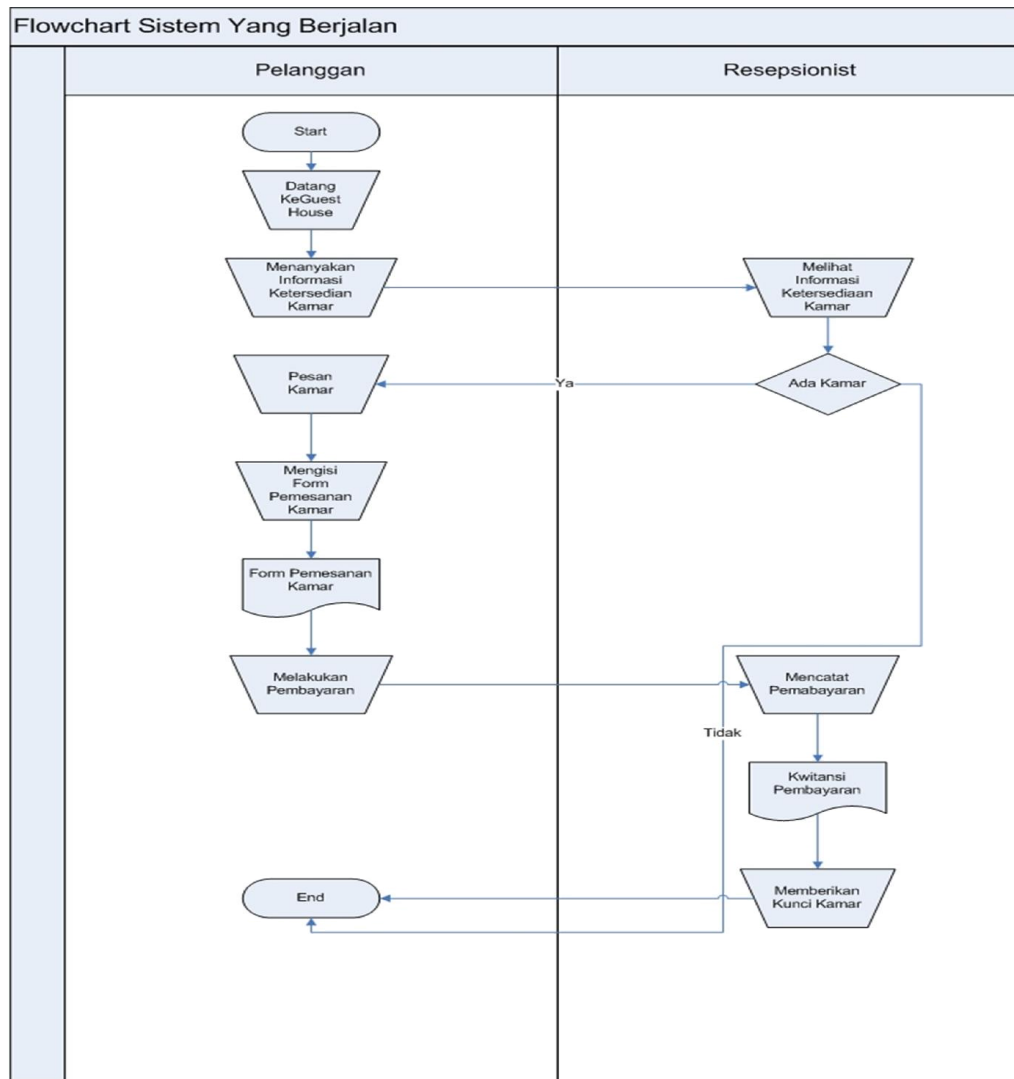
- a. Belum maksimalnya pemberian informasi kepada masyarakat mengenai *guest house* UIN Suska Riau.
- b. Proses pemesanan kamar yang mengharuskan pengunjung mendatangi langsung *guest house* sehingga dapat menyulitkan bagi pelanggan yang berada

- diluar kota untuk memesan kamar secara cepat.
- c. Masih kurangnya promosi kepada masyarakat mengenai keberadaan *guest house*.

1. Terbatasnya waktu dan tempat yang diberikan dalam proses pemesanan.
2. Terbatasnya sarana dalam memberikan informasi kepada pelanggan.

Identifikasi penyebab masalah ini merupakan langkah yang dilakukan setelah permasalahan diidentifikasi dan didapatkan. Adapun penyebab dari permasalahan yang ada pada proses pemesanan kamar di *guest house* UIN SUSKA Riau adalah:

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, proses pemesanan kamar pada *guest house* UIN Suska Riau terlihat pada Gambar 1.

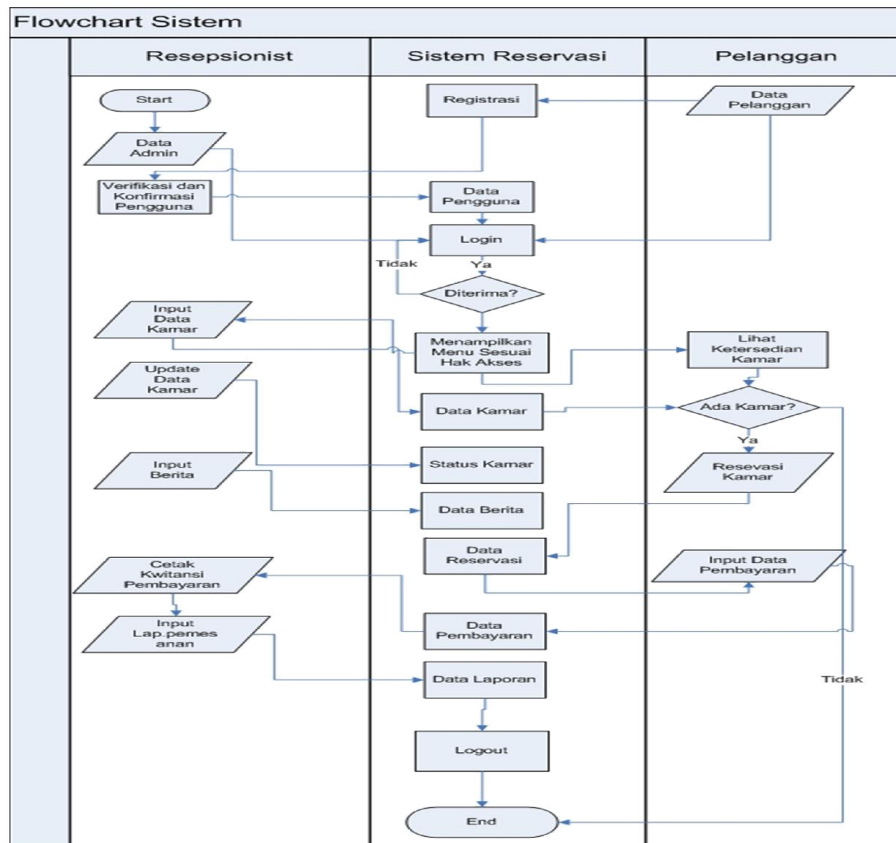


Gambar 1. Flowchart sistem saat ini

## D.2. Analisa dan Rancangan Sistem Usulan

Sistem pemesanan kamar *guest house* UIN SUSKA Riau yang akan dirancang berbasis website yang memanfaatkan jaringan internet. Sistem pemesanan kamar ini mendukung pelanggan dalam mengetahui informasi ketersediaan kamar dan dapat melakukan reservasi

kamar secara online. Begitu juga halnya dalam memberikan informasi *guest house* kepada masyarakat. Sistem reservasi kamar ini dapat juga mendukung resepsionist dalam membuat rekap laporan pemesanan kamar kepada pimpinan. Hasil analisis tersebut dilihat pada alur sistem reservasi kamar online pada Gambar 2.



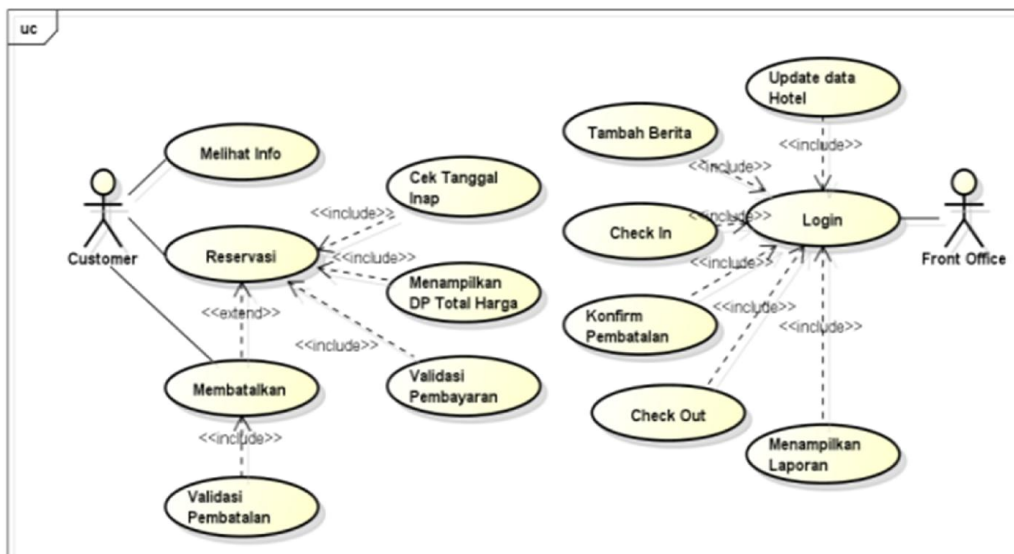
Gambar 2. Flowchart sistem usulan

Sistem informasi pemesanan kamar *guest house* yang akan dirancang adalah sistem informasi yang memanfaatkan sistem jaringan internet. Sistem informasi ini dapat memudahkan pihak manajemen *guest house* dalam mengelola informasi *guest house*, mempermudah pihak *guest house* dalam menyajikan informasi kepada pelanggan secara cepat dan akurat, mempermudah pelanggan dalam mengakses atau mendapatkan informasi tentang kamar ketersediaan kamar *guest house*,

memperudahkan pihak *guest house* dalam mengupdate informasi tentang fasilitas *guest house*, mempermudah proses bisnis manajemen *guest house* UIN Suska Riau.

### 1. Use Case Diagram

Gambar 3 berikut merupakan gambaran *use case diagram* dari sistem informasi pemesanan kamar *guest house* UIN Suska Riau berbasis online.



Gambar 3. Use case diagram sistem

Berdasarkan *use case diagram* tersebut, yang menjadi actor pada sistem informasi ini adalah pelanggan (*customer*) dan resepsionist (*front office*). Adapun yang dapat dilakukan pelanggan adalah melihat informasi *guest house*, reservasi kamar secara online, dan membatalkan reservasi. Sementara resepsionist atau *front office* melakukan proses manajemen data kamar, menambahkan informasi pada sistem, konfirmasi pembatalan, dan manajemen proses reservasi kamar.

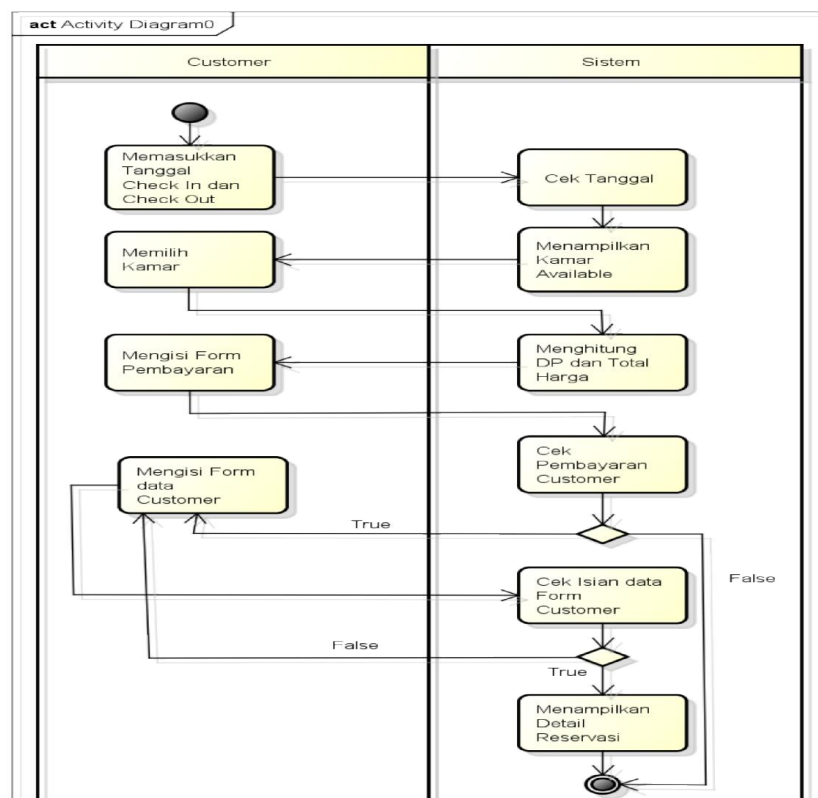
## 2. Activity Diagram

Gambar 4 dan Gambar 5 berikut adalah *activity diagram* dari proses pemesanan kamar. Berdasarkan *activity diagram* tersebut, dalam proses pemesanan kamar pengunjung memasukkan tanggal check in dan check out. Kemudian sistem akan melakukan verifikasi terhadap permintaan pengunjung. Kemudian pengunjung memilih kamar yang diinginkan. Sistem akan memberikan total harga kamar yang harus dibayarkan pengunjung. Dalam proses pembayaran,

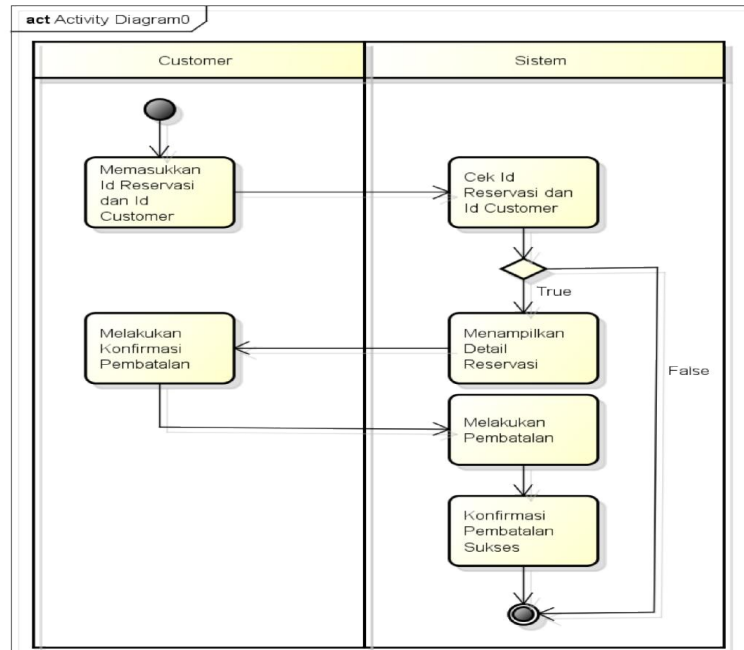
pengunjung mengisi form pembayaran dan form data pengunjung. Sistem akan memverifikasinya, jika benar maka sistem akan menampilkan detail dari pemesanan. Analisis yang digunakan untuk membangun sistem informasi pemesanan kamar *guest house* UIN Suska Riau berbasis online ini menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*) sebagai alat ukur untuk menentukan sistem baru layak atau tidak karena enam aspek ini harus mengalami peningkatan ukuran yang lebih baik dari sistem lama.

## 3. Sequence Diagram

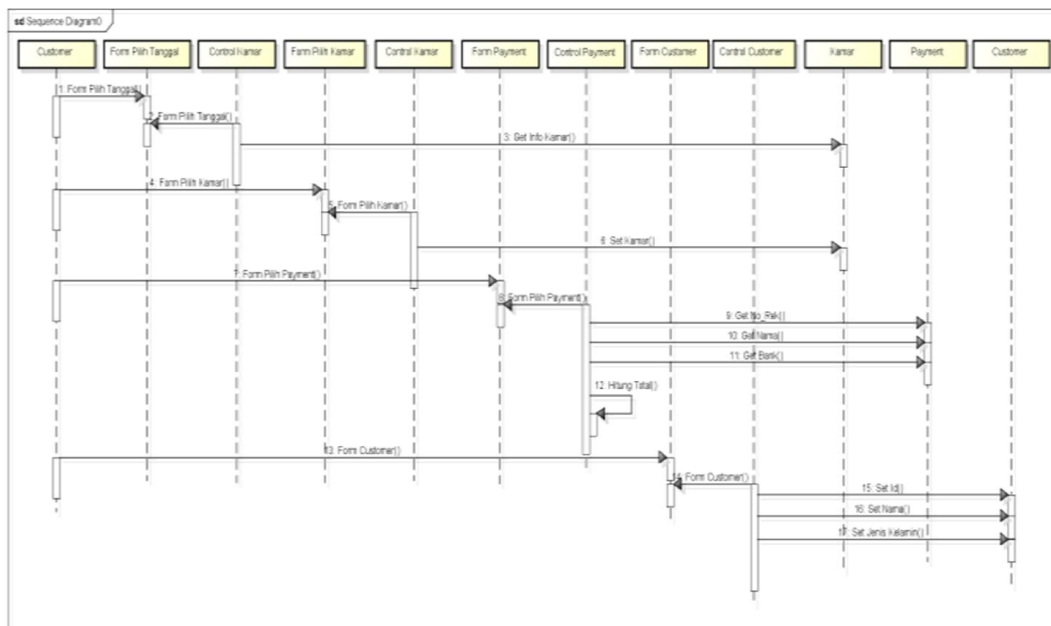
*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah object dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object*. *Sequence Diagrams* merupakan ilustrasi dari bagaimana objek (dan actor) saling berinteraksi menyusun scenario. Gambar 6 adalah *sequence diagram* reservasi kamar.



Gambar 4. Activity diagram reservasi kamar



Gambar 5. Activity diagram pembatalan kamar



Gambar 6. Sequence diagram

**E. RANCANGAN INTERFACE**

Perancangan antar muka sistem bertujuan untuk mengembangkan sistem yang akan dibuat. Adapun rancangan interface sistem yang akan dikembangkan terlihat pada Gambar 7 sampai Gambar 10.

**F. ANALISA PIECES**

Berikut adalah hasil analisis terhadap sistem lama dan perbandingannya dengan sistem baru yang ditawarkan pada pihak manajemen *guest house* UIN Suska Riau.

**1. Analisis Kinerja (Performance)**

Analisis kinerja untuk mendatangkan peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif, terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kinerja (Performance)

Sistem Lama	Sistem Baru
Pada sistem lama proses pemesanan kamar dilakukan dengan mendatangi langsung <i>guest house</i> UIN Suska Riau	Dengan adanya sistem proses pemesanan kamar dapat dilakukan dengan cepat karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

INFORMASI TELEPHONE					
LOGO	BERANDA	TIPE KAMAR	GALERY	CONTACT	RESERVASI
HEADER					
ARRIVAL DATE	DEPARTURE DATE	CHECK			
KALENDER	KALENDER				
TIPE DAN TARIF KAMAR					
GALERI KAMAR		DESKRIPSI KAMAR DAN HARGA		BOOK NOW	
INFORMASI HARGA KAMAR SPESIAL / DISKON					
BERITA DAN INFORMASI					

Gambar 7. Tampilan halaman utama

INFORMASI TELEPHONE					
LOGO	BERANDA	TIPE KAMAR	GALERY	CONTACT	RESERVASI
HEADER TIPE KAMAR					
GALERI KAMAR	TIPE KAMAR	FOTO 1	FOTO 2	FOTO 3	FOTO 4
PESAN KAMAR	PEMBAYARAN		KONFIRMASI		
GALERI KAMAR	DESKRIPSI KAMAR DAN HARGA			BOOK NOW	
FOTO TIPE KAMAR 1	ROOM INFO	DESKRIPSI			
	FASILITAS	DESKRIPSI			
	VIEW KALENDER	DESKRIPSI			
FOTO TIPE KAMAR 2	ROOM INFO	DESKRIPSI		BOOK NOW	
	FASILITAS	DESKRIPSI			
	VIEW KALENDER	DESKRIPSI			
FOTO TIPE KAMAR 3	ROOM INFO	DESKRIPSI		BOOK NOW	
	FASILITAS	DESKRIPSI			
	VIEW KALENDER	DESKRIPSI			
INFO FASILITAS					

Gambar 8. Tampilan menu *reservation*



INFORMASI TELEPHONE					
LOGO	BERANDA	TIPE KAMAR	GALERY	CONTACT	RESERVASI
<b>HEADER TIPE KAMAR</b>					
GALERI KAMAR	TIPE KAMAR	FOTO 1	FOTO 2	FOTO 3	FOTO 4
PESAN KAMAR	PEMBAYARAN		KONFIRMASI		
<b>Informasi Tamu</b>					
Gelar		Kota			
Nama Awal		Kode Pos			
Nama Tengah		Negara Asal			
Nama Akhir		Nama Wilayah			
E-Mail					
Telephone/HP					
Perusahaan (opsional)		Pesan / Ket			

Gambar 9. Halaman pemesanan kamar

INFORMASI TELEPHONE					
LOGO	BERANDA	TIPE KAMAR	GALERY	CONTACT	RESERVASI
<b>HEADER TIPE KAMAR</b>					
GALERI KAMAR	TIPE KAMAR	FOTO 1	FOTO 2	FOTO 3	FOTO 4
PESAN KAMAR	PEMBAYARAN	KONFIRMASI			
Info Check In :		Nama Tamu :			
Info Check out :		E-mail :			
Info Detail Kamar yang Dipesan	Info Lama Menginap	Total Bayar			

Gambar 10. Pembayaran kamar

## 2. Analisis Informasi (*Information*)

Informasi merupakan komoditas yang penting bagi pemakai akhir. Dalam analisa ini diharapkan adanya informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Informasi (*Information*)

Sistem Lama	Sistem Baru
Informasi yang dibutuhkan masyarakat sangat sulit didapatkan, karena informasi berlum tersebar dengan luas. Hal ini dikarenakan belum adanya sistem informasi	Masyarakat dapat mendapatkan informasi secara cepat dan lengkap mengenai fasilitas <i>guest house</i> , ketersediaan kamar, dan informasi <i>guest house</i> lainnya.

## 3. Analisis Ekonomi (*Economic*)

Ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu lembaga. Pijakan dasar bagi kebanyakan pembuat kebijakan adalah biaya yang murah, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Ekonomi (*Economic*)

Sistem Lama	Sistem Baru
Membutuhkan banyak penyebaran brosur dalam mempromosikan <i>guest house</i> , dan membutuhkan banyak buku besar untuk mencatat transaksi reservasi kamar hotel.	Dengan sistem informasi penggunaan kertas akan berkurang sehingga dapat mengurangi biaya operasional.

## 4. Analisis Pengendalian (*Control*)

Pengendalian pada sebuah sistem sangat dibutuhkan. Dengan adanya pengendalian (*control*) pada sistem dapat menghindari dan mendeteksi secara dini terhadap penyalahgunaan atau kesalahan sistem, dan juga dapat menjamin keamanan data dan informasi dari perusahaan, terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Pengendalian (*Control*)

Sistem Lama	Sistem Baru
Dengan sistem yang lama pengunjung tidak mengetahui status kamar dan ketersediaan kamar.	Pengunjung dapat mengetahui jumlah kamar, dan status kamar sehingga memudahkan dalam proses pemesanan. Dan resepsionist juga mudah dalam membuat laporan.

### 5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Dengan analisis ini sistem baru dapat meningkatkan efisiensi operasi dengan sumber daya yang tersedia. Dengan adanya sistem informasi ini lebih efisien untuk dijalankan, karena mengingat sedikitnya waktu yang tersedia untuk mendatangi langsung *guest house* untuk melakukan pemesanan kamar.

### 6. Analisis Pelayanan (*Service*)

Pelayanan yang ditingkatkan, untuk meningkatkan kepuasan pengunjung, terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Pelayanan (*service*)

Sistem Lama	Sistem Baru
Dengan sistem yang lama, pengunjung tidak dapat berkomunikasi kepada pihak <i>guest house</i> dalam proses pemesanan kamar dan juga dalam memberikan saran mengenai pelayanan <i>guest house</i>	Pengunjung dapat dengan mudah dalam proses pemesanan kamar dan memberikan saran mengenai pelayanan <i>guest house</i> .

## G. HASIL

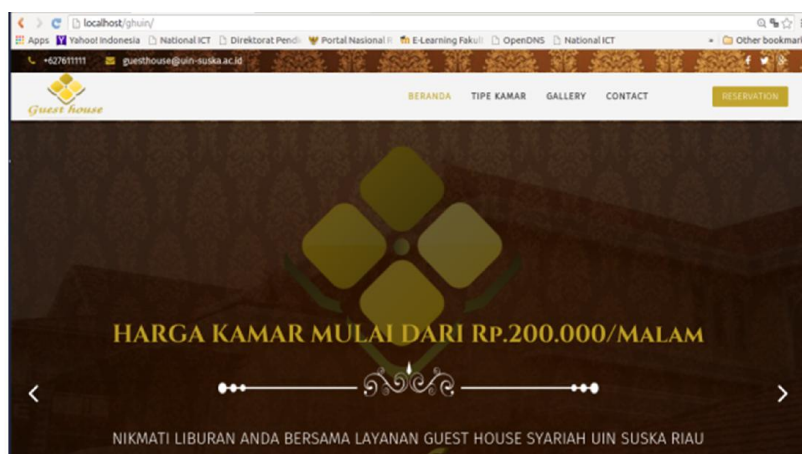
Berdasarkan proses analisa dan perancangan yang sudah dilakukan, maka berikut tampilan hasil dari sistem yang dibangun.

Halaman utama user umum merupakan halaman sambutan dan navigasi bagi user umum untuk menuju ke halaman lain. Pada halaman ini terdapat link menu reservasi kamar, informasi kamar, konfirmasi pembayaran, feedback, about us, contact us, dan administrator. Tampilan interface sistem dapat dilihat pada Gambar 11 sampai Gambar 15.

## H. KESIMPULAN

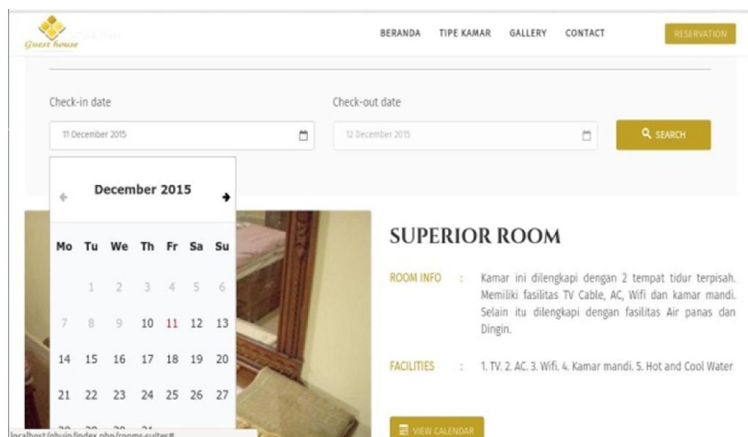
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu: (1) melalui sistem informasi yang sudah dibangun, maka dapat memudahkan pelanggan untuk proses pemesanan kamar secara online; (2) dengan adanya sistem informasi pemesanan kamar *guest house* UIN Suska Riau secara online ini, memudahkan pihak manajemen *guest house* dalam proses update data kamar serta dapat meningkatkan performance *guest house* dalam menyajikan informasi; (3) melalui sistem informasi yang dibangun ini dapat memberikan kontribusi yang besar sebagai sarana promosi *guest house*.

Dari kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang bisa dilakukan untuk pengembangan penelitian ini, diantaranya adalah sistem ini perlu dilanjutkan pada proses implementasi, sehingga perlu memperhatikan dukungan infrastruktur teknologi untuk menjalankan sistem informasi ini pada *Guest House UIN SUSKA RIAU*.

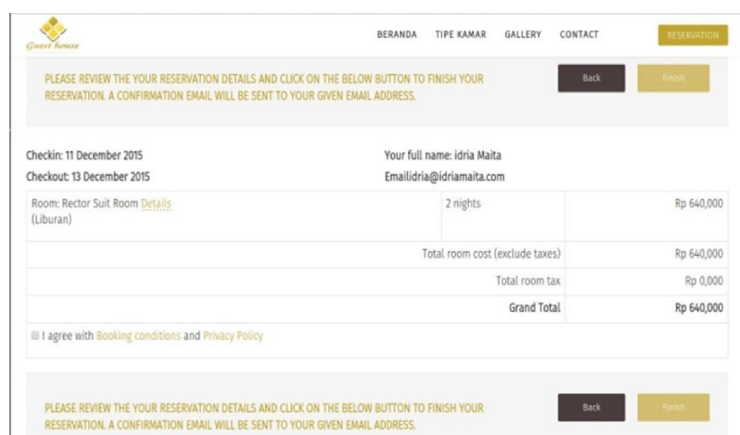


Gambar 11. Tampilan utama sistem





Gambar 14. Tampilan proses *check in*



Gambar 15. Tampilan proses pembayaran

#### REFERENSI

- [1] Kristanto, Andri. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Halaman 11-13, 55-66, Gaya Media, Yogyakarta,.
- [2] Ladjamudin, Al Bahra Bin. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Mathiassen L, Madsen AM, Nielsen PA, Stage J. 2000. *Object Oriented Analysis & Design*. Aalborg, Denmark: Marko Publishing ApS.
- [4] Mc.Leod JR, Schell G. 2004. *Sistem Informasi Manajemen Edisi Kedelapan*. Terjemahan Bahasa Indonesia. Jakarta: PT.Indeks.
- [5] Mulyanto A. 2009. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Suartana, Sistem Informasi Perhotelan. 2004. Yogyakarta: Andi.
- [7] Suhendar, Hariman Gunadi. 2002. *Visual Modeling UML dan Rational Rose*, Informatika, Bandung.
- [8] Suhendar A. Hariman G. 2002. *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Bandung: Informatika.