



SISTEM INFORMASI MANAJEMEN HOMESTAY DESA WISATA BEJIJONG BERBASIS WEBSITE

Ahmad Zainur Ridho¹, Muhammad Masrur², Mohamad Ali Murtadho³

¹²³ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum , PP Darul Ulum, Wonokerto

Selatan, Kec. Peterongan, Jombang, Jawa Timur 61481

¹ ahmadzainur55@gmail.com, ² mu.masrur@gmail.com, ³ alimurtadho@ft.unipdu.ac.id

Abstract

The increasing number of visitors at the Bejijong Tourism Village homestay, makes it difficult for the manager to manage homestays, the problem is in the homestay reservation and payment that still uses WhatsApp so that it is less effective and efficient when visitors are crowded, problems also arise, namely still using the homestay bookkeeping system. Officers record homestay data, payment transaction data, and visitor data renting in the book. In the bookkeeping management system, data is often lost, because one day the book will be full of records, problems also occur with homestay owners and managers, and miscommunication often occurs when checking the status of homestays used by visitors or not. Managing homestays in the Bejijong tourist village requires a system that can be used on various devices so that it can be used efficiently and effectively. Therefore, the researcher has the idea to build a website-based homestay management information system using the PHP programming language, Bootstrap framework, MySQL as the database, and using the waterfall method with the homestay booking feature using a payment gateway, printing invoices, viewing homestay status, master data management, and validation. homestay incentive. With the design of the homestay management information system, it is hoped that it will facilitate the Bejijong Tourism Village Institution and the homestay owner in carrying out management.

Keywords : *Bejijong Tourism Village, Homestays, Information System, Management, Payment Gateway*

Abstrak

Meningkatnya pengunjung di *homestay* Desa Wisata Bejijong, membuat pihak pengelola kesulitan dalam memajemen *homestay*, permasalahan terdapat pada reservasi dan pembayaran *homestay* yang masih menggunakan *whatsapp* sehingga kurang efektif dan efisien ketika pengunjung ramai, permasalahan juga timbul yaitu masih menggunakan sistem pembukuan *homestay*. Petugas mencatat data *homestay*, data transaksi pembayaran, data pengunjung yang menyewa di dalam buku. Dalam sistem manajemen pembukuan tersebut sering terjadi data hilang, karena suatu saat buku tersebut akan penuh dengan catatan, masalah juga terjadi pada pemilik *homestay* dan pengelola sering terjadi mis komunikasi ketika mengecek status *homestay* yang dipakai oleh pengunjung maupun yang tidak. Memanajemen *homestay* di Desa wisata Bejijong membutuhkan sistem yang dapat digunakan di berbagai *device* agar penggunaan dapat efisien dan efektif. Oleh karena itu peneliti mempunyai gagasan untuk membangun sistem informasi manajemen *homestay* berbasis website dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, *framework Bootstrap* , MySQL sebagai databasenya dan menggunakan metode *waterfall* dengan fitur pemesanan *homestay* menggunakan *payment gateway*, cetak *invoice*, melihat status *homestay*, pengelolaan data master dan validasi uang insentif *homestay*. Dengan dirancangnya sistem informasi manajemen *homestay* diharapkan dapat memudahkan Lembaga Desa Wisata Bejijong maupun pemilik *homestay* dalam melakukan manajemen.

Kata kunci : *Desa Wisata Bejijong, Homestay, Sistem Informasi, Manajemen, Payment Gateway*



1. PENDAHULUAN

Desa Wisata Bejijong adalah desa yang berada pada kawasan cagar budaya majapahit, beralamatkan di Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Saat ini semakin banyak wisatawan yang ingin berkunjung setelah berakhirnya event anugrah desa wisata yaitu 37.203 orang pada bulan april meningkat menjadi 77.000 (sumber : Dinas Pariwisata dan Olah Raga Kabupaten Mojokerto). dalam manajemen *homestay*, Desa Wisata Bejijong perlu adanya manajemen yang baik untuk menunjang kinerja Lembaga Desa Wisata. permasalahan saat ini yaitu reservasi dan pembayaran *homestay* masih menggunakan aplikasi *whatsapp* sehingga kurang efektif dan efisien ketika ramainya pengunjung, pihak pengelola kesulitan mengatasi banyaknya pesan yang masuk sehingga orderan yang masuk sering terlawatkan. permasalahan juga timbul yaitu masih menggunakan sistem pembukuan. Petugas mencatat data *homestay*, data transaksi pembayaran, data pengunjung yang menyewa di dalam buku. Dalam sistem manajemen pembukuan tersebut sering terjadi data hilang, karena suatu saat buku tersebut akan penuh dengan catatan, masalah juga terjadi pada pemilik *homestay* dan pengelola sering terjadi mis komunikasi ketika mengecek status *homestay* yang dipakai oleh pengunjung maupun yang tidak. Memanajemen *homestay* di Desa wisata Bejijong membutuhkan sistem yang dapat digunakan di berbagai *device* agar penggunaan dapat efektif dan efisien.

Oleh karena itu peneliti mempunyai gagasan untuk membangun sistem informasi manajemen *homestay* berbasis website, dengan penelitian ini akan menjadi solusi untuk diterapkan di *homestay* Desa Wisata Bejijong. *Payment Gateway* merupakan solusi teknologi untuk memudahkan merekam data transaksi pembayaran secara online. Proses manajemen *homestay* Desa Wisata Bejijong terdiri dari fitur pemesanan *homestay*, cetak *invoice*, melihat status *homestay* dan validasi uang insentif *homestay*. Dengan dirancangnya sistem manajemen *homestay* diharapkan dapat memudahkan Lembaga Desa Wisata Bejijong maupun pemilik *homestay* dalam melakukan manajemen penyewaan dan pembayaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Merupakan wadah untuk menunjukkan keaslian penelitian. Bagian ini informasi hasil penelitian sebelumnya, Berikut adalah beberapa hasil tinjauan pustaka yaitu implementasi Sistem Informasi *homestay* Berbasis Web Desa Bantaragung dalam penelitian ini yang dilakukan Enang Rusnadi & Dena Resamah, luaran yang dihasilkan agar mempermudah pencatatan pelanggan, mempermudah pencatatan data *homestay*, data penyewaan dan data pelaporan, pada penelitian ini dibangun menggunakan Metode *Prototyping*. [1]

Penelitian yang dilakukan oleh Zaini Abidin & Muhammad Naufal dengan judul penelitian adalah Sistem Informasi *Homestay* Pariwisata di Kabupaten Sukabumi Berbasis *Web*. Dengan luaran yang dihasilkan yaitu membuat perancangan dan implementasi sistem untuk mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan *homestay* yang ada di Kabupaten Sukabumi. [2]

Penelitian yang dilakukan oleh Fery Ardianto & Muslim Hidayat adalah Sistem Reservasi *Homestay* Di Kawasan Dieng Berbasis *Website*, dengan luaran yang dihasilkan yaitu pembangunan sistem reservasi *homestay* pada kawasan Dieng berbasis *website* yang digunakan oleh *customer* untuk mempermudah pemesanan. [3]

Penelitian yang dilakukan oleh Agus Joko Susilo dengan judul Sistem Informasi Pengelolaan dan Penyewaan *Homestay* (Studi Kasus: Kampong *Homestay* Damandiri, Kabupaten Sleman). Luaran yang dihasilkan yaitu website pengelolaan dan penyewaan *homestay* secara online [4]

Eko Hari Parmadi, Anastasia Rita Widiarti dan Puspaningtyas Sanjoyo Hadi dengan judul penelitian Pengelolaan *Homestay* Desa Wisata Petingsari berbasis Web. Luaran yang dihasilkan yaitu membuat website pengelolaan *homestay* Desa Wisata Pentingsari [5]

2.2. Sistem

Sistem merupakan sekelompok unsur-unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Pada intinya, sebuah sistem adalah sekumpulan entitas yang saling berinteraksi, bekerjasama dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan. [6]



2.3. Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penggunaannya.

2.4. Sistem Informasi

merupakan sebuah alat untuk dibuat dan memberikan informasi dengan memiliki manfaat untuk pengguna. Tujuannya yaitu menyampaikan informasi dalam pengorganisasian, perencanaan, dan mengontrol perusahaan untuk mengambil keputusan.[7]. Jaringan yang saling berhubungan, kemudian dikembangkan menurut suatu pola integrasi untuk melakukan operasi-operasi menurut suatu pola yang terintegrasi disebut sistem. hasil pengolahan data pada prinsipnya bernilai lebih baik dari data mentah atau data seelumnya. Data diproses dalam entuk yang erarti agi penerimanya dan berguna untuk pengambilan keputusan sehari-hari[8]. Sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen utama yaitu software, hardware, infrastruktur dan sumber daya manusia, keempat bagian ini saling berhubungan untuk mencapai sebuah tujuan dan memberikan keputusan[9]

2.5. Homestay

Homestay merupakan rumah di mana beberapa kamar disewa untuk tamu dalam periode tertentu mempelajari tentang budaya lokal dan kehidupan sehari-hari. bangunan biasanya dekat Di kawasan wisata yang disewakan ke pengunjung, dan bisa melihat kehidupan orang lokal maupun melihat pemandangan sehari- hari penduduk lokal.[1]

2.6. Desa Wisata

merupakan sebuah perkampungan dengan memberikan budaya lokal darimulai kebudayaan sehari-hari, adat, bangunan tradisional, susunan tata ruang desa yang menawarkan komponen pariwisata yaitu atraksi wisata dan fasilitas lainnya.[10]

2.7. PHP

PHP merupakan singkatan dari *Hyper Preprocessor* bahasa program yang dapat membuat kode PHP dari kode dengan ekstensi PHP sehingga menciptakan sebuah website yang berfungsi pada client, digunakan untuk pengembangan dan pembuatan website.[11]. PHP merupakan bahasa

pemrograman yang sering digunakan saat ini. PHP banyak digunakan untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak menutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.[12]

2.8. MySQL

MySQL adalah manajemen database yang telah banyak digunakan programmer web. semua warta disimpan dalam satu bidang luas. MySQL yaitu aplikasi manajemen database relasional, akibatnya bisa menggabungkan informasi pada tabel-tabel atau gerombolan-gerombolan informasi yang berkaitan[13]

2.9. Framework Bootstrap

Framework Bootstrap merupakan framework untuk memperindah tampilan website, dapat digunakan pada gadget (Laptop, smartphone dll.) untuk memperlaju dan mempermudah membangun sistem. Bootstrap memberikan kemudahan pada HTML, CSS, Javascript untuk dibangun.[14]

2.10. Payment Gateway

merupakan sistem pembayaran online yang digunakan untuk menjelaskan dan memberikan informasi pada transaksi yang diatur oleh pihak ketiga.[15] Payment gateway adalah komponen dari suatu transaksi antar customer, bisnis, dan lembaga – lembaga perbankan yang keduanya digunakan. Payment Gateway digunakan untuk memfasilitasi transaksi elektronik.[16]

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian dilakukan beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan pada tiap-tiap tahapan yaitu :

1) Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini, Adapun beberapa metode pengumpulan data antara lain :

a. Wawancara

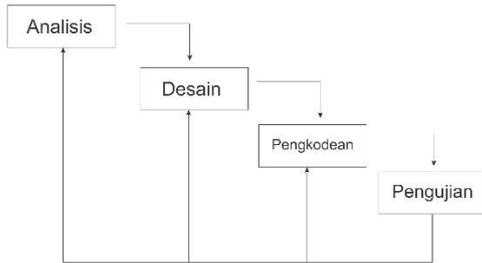
Dilakukan untuk menggali informasi dengan cara tanya jawab dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Pengurus Harian Lembaga Desa Wisata Bejjiong dan pemilik homestay.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk mendapat data yang dijadikan penelitian, pada penelitian ini observasi dilakukan di Desa Wisata Bejjiong.

c. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendukung penelitian, yang berisi teori tentang topik yang dibahas, serta memberi penulis banyak informasi tentang bagaimana para ahli percaya bahwa sistem informasi dirancang atau dikembangkan.



Gambar 1. Flowchart Metode Waterfall

Penulis menggunakan metode *waterfall* merupakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), menggambarkan pengembangan yang berurutan dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.[17]. Dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Berikut merupakan tahapan-tahapannya :

1. Analisis

Merupakan proses pengumpulan data, untuk melihat kebutuhan sistem yang akan dibangun. Mencari data dan informasi terkait manajemen homestay di Desa Wisata Bejijong.
2. Desain

Adalah proses penggambaran program perangkat lunak yaitu struktur data, pembuatan antarmuka, prosedur kode program dan arsitektur perangkat lunak yang dilakukan oleh peneliti. Menggunakan pemodelan berorientasi obyek yaitu *use case diagram*, *Class diagram* dan basis data.
3. Pengkodean

Pada proses pengkodean, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework bootstrap* serta menggunakan MySQL sebagai *database*.
4. Pengujian

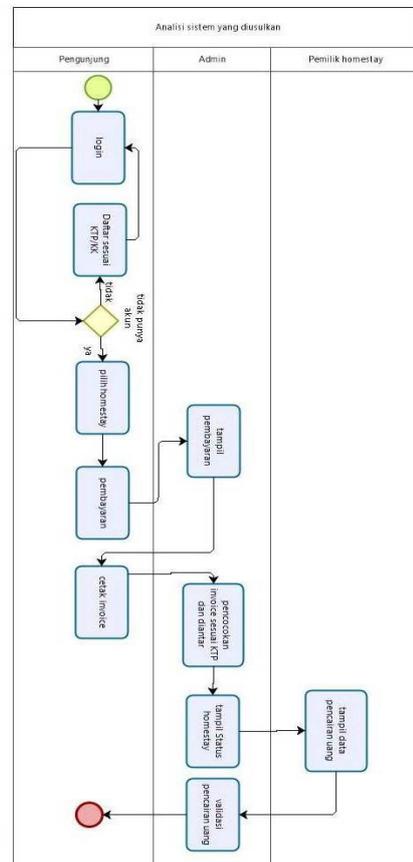
Merupakan proses untuk mengetahui program yang telah bekerja sesuai dengan kebutuhan, pengujian dengan *black box*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan fungsional pada sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejijong antara lain :

1. Sistem mampu melakukan pemesanan *homestay*
2. Sistem mampu melakukan pembayaran *homestay*
3. Sistem mampu mencetak *invoice*
4. Sistem mampu menambah, menghapus, mengubah data *homestay*
5. Sistem dapat melihat status *homestay*
6. Sistem mampu melihat data pencairan uang pemilik *homestay*

Analisis sistem yang diusulkan pada sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejijong berbasis *website*. Berikut gambaran analisis sistem yang diusulkan, terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Analisis yang diusulkan

Analisis kebutuhan non fungsional pada sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong berbasis *website* antara lain :

1. *User Friendly*

Adalah analisis kebutuhan non fungsional yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna

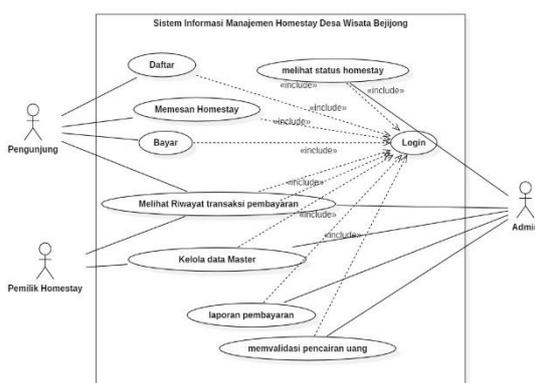
2. Kemudahan dalam pengaksesan

Merupakan kemudahan dalam akses sistem, terkait teknologi yang dipakai, waktu dan lokasi akses,

3. Keamanan sistem

Merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan kemampuan sistem dalam keamanan sistem.

Desain sistem ini memiliki 3 aktor antara lain : admin, pemilik *homestay*, pengunjung. Pada sistem informasi manajemen *homestay* Desa Wisata Bejjong berbasis *website*, admin memiliki akses melihat status *homestay* terpakai maupun kosong, mengelola data master, memvalidasi pencairan uang *homestay*, pemilik *homestay* memiliki akses untuk melihat data pencairan uang, sedangkan pengunjung memiliki akses memesan *homestay*, mencetak invoice. Berikut merupakan gambaran *Use Case Diagram* sistem yang terdapat pada gambar 2.



Gambar 3. Use Case Diagram

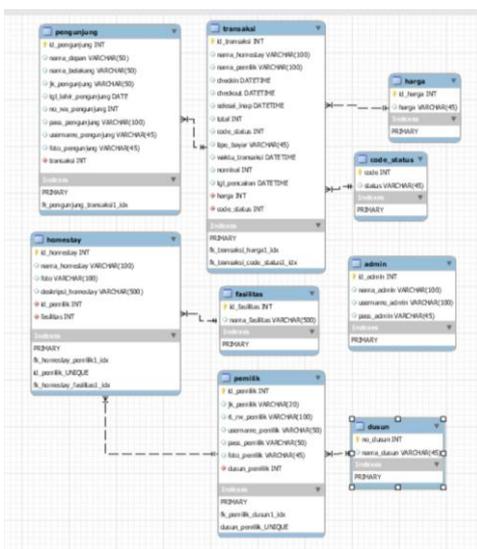
Pada tabel 1 adalah penjelasan dari actor *use case diagram* yang terdapat pada Gambar 3, Berikut adalah uraian *use case diagram* nya.

Tabel 1. Aktor pada sistem

No	Aktor	Use Case	Keterangan
1	Pengunjung	Daftar	Untuk pengunjung yang melakukan pendaftaran sebagai pengunjung baru
2	Pengunjung, Pemilik Homestay dan Admin	Login	Sebelum masuk ke halaman utama semua aktor harus melakukan login
3	Pengunjung	Memesan	Proses pengunjung melakukan pemesanan Homestay
4	Pengunjung	Bayar	Merupakan proses untuk melakukan pembayaran Homestay yang sudah dipesan
5	Pengunjung	Mencetak dan melihat invoice pembayaran	Pengunjung diharuskan mencetak invoice untuk pencocokan data ketika datang pada homestay
7	Admin	Kelola data master	Admin dapat mengelola data master pengunjung, master pemilik homestay, master fasilitas, fasilitas dan harga
9	Admin	Laporan Pembayaran	Merupakan admin melakukan proses pembuatan laporan pembayaran homestay
10	Admin	Kelola Status Homestay	Adalah proses admin mengelola data homestay yang dipakai dan yang kosong
11	Admin	Memvalidasi pencairan uang pemilik	Merupakan proses pencairan uang pembayaran homestay

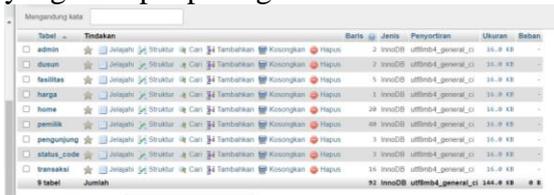
		homestay	
12	Pemilik	Melihat data pencairan uang homestay	Merupakan proses pemilik dapat melihat data yang sudah dicairkan

Berikut merupakan gambaran *class diagram* terdapat pada gambar 3.



Gambar 4. Class Diagram

Berikut adalah implementasi basis data yang terdapat pada gambar 4.



Gambar 5. Implementasi Basis Data

Berikut merupakan spesifikasi minimum perangkat keras yang harus dipenuhi agar sistem berjalan lancar. Adapun spesifikasi perangkat keras terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Perangkat keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	AMD Rayzen 3
2	Internal Storage	128 GB atau di atasnya
3	RAM	2 GB atau di atasnya

Berikut merupakan minimum perangkat lunak yang harus dipenuhi agar berjalan lancar. Adapun spesifikasi perangkat lunak pada tabel 3.

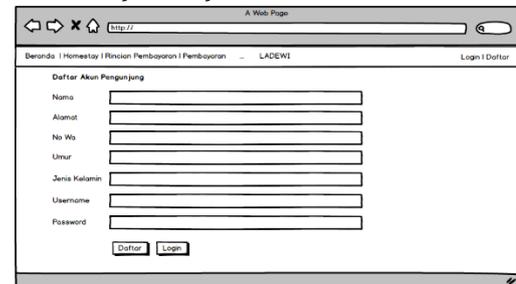
Tabel 3. Perangkat Lunak

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7
2	Web Browser	Google Chrome, Mozilla Firefox

Berikut merupakan gambaran desain *user interface* antara lain :

1. **User Interface User**

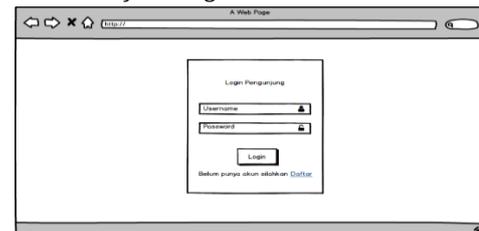
a. **User interface Daftar**



Gambar 6. User Interface Daftar

Pada halaman daftar terdapat *form* yang diisi oleh pengunjung yang belum mempunyai akun.

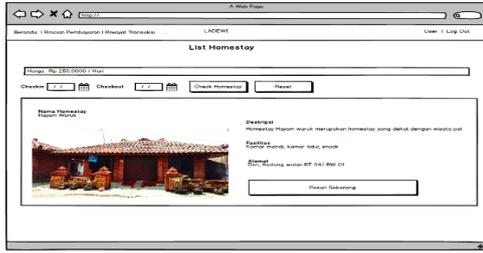
b. **User Interface Login**



Gambar 7. User Interface Login

Pada menu *Login* mempunyai username dan password untuk masuk beranda.

c. **User interface Pencarian dan Memesan Homestay**



Gambar 8. User Interface Memesan Homestay

Pada halaman memesan homestay digunakan untuk memesan *homestay* dengan mencari dan memfilter tanggal checkin dan checkout agar *homestay* yang dipesan pengunjung lain tidak muncul.

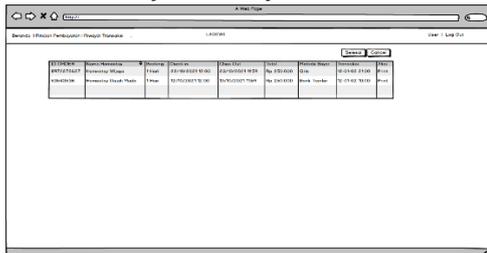
2. User interface Pembayaran



Gambar 9. User Interface Pembayaran

Pada halaman pembayaran digunakan untuk pembayaran *homestay*, terdapat metode pembayaran yaitu *bank transfer* dan *gopay*.

3. User interface Riwayat Transaksi

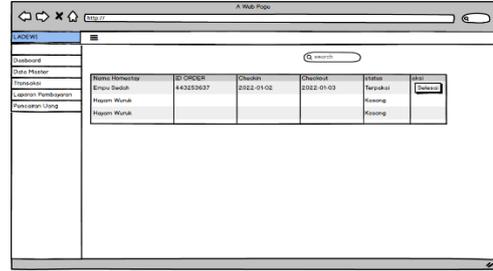


Gambar 10. User Interface Riwayat Transaksi

Pada halaman riwayat transaksi digunakan untuk melihat data transaksi *homestay*. Terdapat id order, nama *homestay*, lama booking, Checkin, Checkout, harga, Total harga dan tombol cetak untuk mencetak *invoice*.

4. User Interface Admin

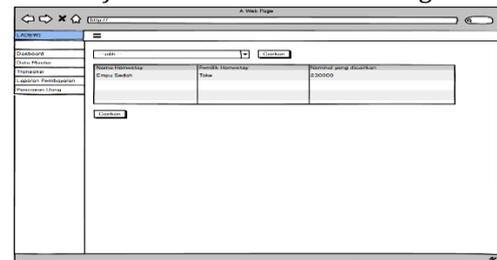
a. User Interface Status Homestay



Gambar 11. User Interface Status Homestay

Pada halaman status *homestay* digunakan untuk melihat data *homestay* yang terpakai dan *homestay* yang kosong.

b. User Interface Validasi Pencairan uang

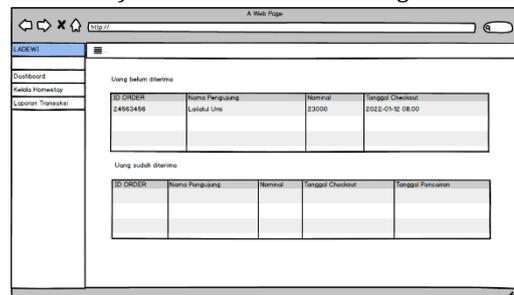


Gambar 12. User Interface Pencairan Uang

Pada halaman pencairan uang digunakan untuk memvalidasi uang yang sudah di ambil oleh pemilik *homestay* dengan mendatangi admin dan mengonfirmasi pengambilan uang *homestay* yang terdapat pada admin.

5. User Interface Pemilik Homestay

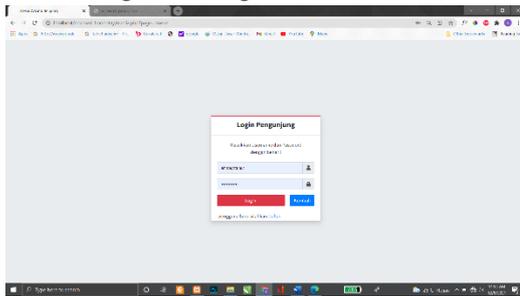
a. User interface Data Pencairan Uang



Gambar 13. User Interface Data Pencairan uang homestay

Pada halaman data pencairan uang *homestay* digunakan untuk melihat data pencairan uang yang belum dicairkan maupun yang belum dicairkan. Berikut adalah gambaran *user interface* melihat data pencairan uang. Berikut merupakan pengujian dan implementasi sistem antara lain :

1. Halaman *User*
 - a. Halaman *Login* dan *Logout*



Gambar 14. Halaman Login

Pengujian pada login digunakan untuk menentukan sistem sesuai dengan harapan, dan kemampuan sistem dalam membaca data. Jika pengguna memasukkan *username* dan *password* dengan data benar maka akan muncul pemberitahuan data berhasil dan masuk sistem, jika data salah maka muncul pemberitahuan gagal.

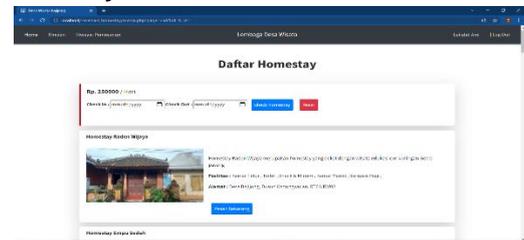
Tabel 4. Pengujian Login

Hasil Pengujian (data Normal)	
Data inputan	data benar
Yang diharapkan	Data diterima, masuk pada halaman sistem Dan muncul pemberitahuan data berhasil
Pengamatan	Akan muncul <i>alert</i> data berhasil masuk dan diarahkan ke halaman sistem
Kesimpulan	Diterima
Hasil Pengujian (data salah)	
Data Masukan	Data salah
Yang diharapkan	Muncul peringatan <i>alert</i> data gagal
Pengamatan	Muncul pemberitahuan data gagal
Kesimpulan	Diterima

Tabel 5. Pengujian Logout

Hasil Pengujian (data normal)	
Data Masukan	Pilih tombol logout
Yang diharapkan	Keluar dari sistem dan data diterima
Pengamatan	Akan menampilkan pemberitahuan berhasil dan keluar dari halaman beranda sistem

- a. Halaman mencari *homestay* dan memesan *homestay*

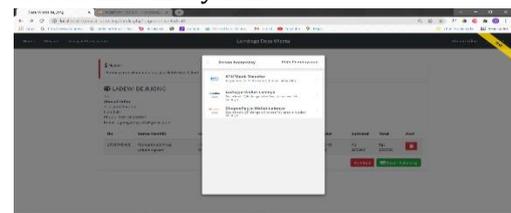


Gambar 15. Halaman Pemesanan Homestay

Halaman berikut berisi :

1. Halaman utama dari pengunjung setelah *login* akan mencari *homestay* yang akan dipesan berdasarkan tanggal *checkin* dan *checkout*.
2. Menampilkan gambar *homestay*, nama *homestay*, deskripsi, fasilitas dan alamat dari *homestay*.

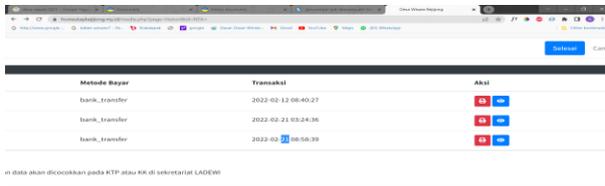
- b. Halaman Pembayaran



Gambar 16. Halaman Pembayaran

Pada halaman 16 merupakan halaman pengunjung untuk bayar *homestay* yang sudah masuk pada menu rincian, terdapat total pembayaran, pemesan, detail pembayaran, selanjutnya akan diarahkan pada pilih metode pembayaran yaitu BCA, Mandiri dan Gopay. Dengan menggunakan API *Midtrans* jika pembayaran menggunakan bank BCA, maka akan muncul nomor *virtual account*, selanjutnya ketika sudah di transfer, data pada halaman transaksi akan muncul status sudah selesai atau lunas.

c. Halaman Riwayat Transaksi

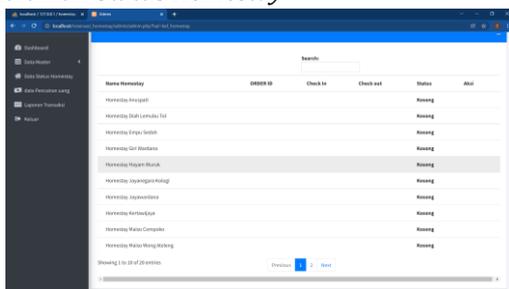


Gambar 17. Halaman Riwayat Transaksi

Halaman riwayat transaksi adalah halaman pengunjung yang digunakan untuk melihat data yang transaksi yang sukses dan yang tercancel, dan terdapat tombol cetak digunakan untuk mencetak invoice.

2. Halaman Admin

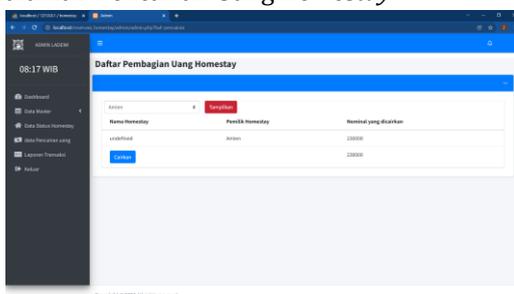
a. Halaman Status Homestay



Gambar 18. Halaman Status Homestay

Halaman status homestay merupakan halaman admin yang digunakan untuk melihat status homestay yang terpakai dan yang kosong, pada halaman tersebut terdapat nama homestay, id order pemesanan, tanggal checkin, status.

b. Halaman Pencairan Uang Homestay



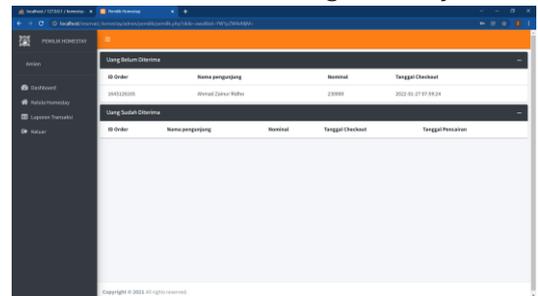
Gambar 19. Halaman Validasi Pencairan Uang Homestay

Halaman validasi pencairan uang merupakan halaman admin yang digunakan untuk pembagian uang antara pemilik homestay dan admin, pemilik homestay dapat mengambil uang cash dengan mendatangi admin dan mengonfirmasi pengambilan uang tersebut. Terdapat nama

pemilik homestay, nama homestay, jumlah yang akan dicairkan dan tombol untuk memvalidasi.

6. Halaman Pemilik Homestay

a. Halaman Data Pencairan Uang Homestay



Gambar 20. Halaman Data Pencairan Uang Homestay

Halaman data pencairan uang homestay adalah halaman yang terdapat pada pemilik homestay digunakan untuk melihat data yang sudah di cairkan maupun belum dicairkan id order pemesanan, nama pengunjung yang memesan, nominal dan tanggal pencairan..

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan kesimpulan penerapan sistem di homestay Desa Wisata Bejijong, serta pengujian fitur sistem yang telah dilakukan dan di uji, maka dapat disimpulkan bahwa beberapa dilakukan tersebut antara lain :

- 1) Sistem dapat melakukan pemesanan homestay
- 2) Sistem dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan payment gateway
- 3) Sistem dapat memberikan informasi data pencairan uang, status homestay dan data transaksi
- 4) Berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan metode black box, sistem telah dapat melakukan input data dan sesuai harapan

Penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya agar dilakukan pengembangan dengan android agar lebih meningkatkan efisiensi dan kemudahan.

Daftar Pustaka :

[1] E. Rusnandi and D. Resmanah, "SISTEM INFORMASI HOMESTAY BERBASIS WEB DESA BANTARAGUNG," *INFOTECH J.*, pp. 49-52, 2020.

[2] Z. Abidin and M. Naufal, "Sistem Informasi Booking Homestay Pariwisata Di



- Kabupaten Sukabumi Berbasis Web,” *Cakrawala Repos. IMWI*, vol. 3, no. 2, pp. 169–177, 2020.
- [3] M. Hidayat, “SISTEM RESERVASI HOMESTAY DI KAWASAN DIENG BERBASIS WEBSITE,” *Device*, vol. 11, no. 2, pp. 48–52, 2021.
- [4] A. Susilo, “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DAN PENYEWAAN HOMESTAY (Studi Kasus: Kampoeng Homestay Damandiri, Kabupaten Sleman).” University of Technology Yogyakarta, 2020.
- [5] E. H. Parmadi, A. R. Widiarti, and P. S. Adi, “Pengelolaan Homestay Desa Wisata Pentingsari Berbasis Web,” in *PROCEEDINGS OF NATIONAL COLLOQUIUM RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE*, 2017, vol. 1.
- [6] M. A. Murtadho and T. P. Utomo, “Perancangan Teknologi Website Opd Kota Mojokerto Dengan Model Mvc Dan Rwd,” *J. Manaj. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 51–57, 2020.
- [7] A. Wirapraja, N. T. Hariyanti, and G. S. Perdana, “Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan Reservasi Hotel X Berbasis Web,” *Eksekutif*, vol. 16, no. 2, pp. 215–238, 2019.
- [8] N. E. Puspitasari and P. A. R. Devi, “RANCANG BANGUN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SURAT PERINTAH PERJALANAN DINAS DI DINAS KOPERASI DAN USAHA MIKRO LAMONGAN,” *J. Manaj. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 107–115, 2021.
- [9] M. F. Roziq, M. A. Murtadho, and C. S. Anugrah, “Model Sistem Informasi Manajemen Pada Percetakan Online Berbasis Website (Studi Kasus: Biner Jombang),” *J. Manaj. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [10] F. Zakaria and R. Suprihardjo, “Konsep Pengembangan Kawasan Desa Wisata di Desa Bandungan Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan,” *J. Tek. ITS*, vol. 3, no. 2, pp. C245–C249, 2014.
- [11] H. T. Sihotang, “Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan,” *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [12] H. Aminulloh, I. D. Fibrian, and M. Masrur, “Rancang Bangun Aplikasi E Voting Berbasis Android Menggunakan Framework 7 Studi Kasus Di Pimpinan Cabang Ipnu Ippnu Kabupaten Jombang,” *J. Manaj. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 123–130, 2020.
- [13] A. Lutfi, “Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi’iyah Menggunakan Php Dan Mysql,” *J. AiTech*, vol. 3, no. 2, pp. 104–112, 2017.
- [14] A. Ariansyah, F. Fajriyah, and F. S. Prasetyo, “Rancang bangun Sistem Informasi pendataan Alumni pada stie prabumulih berbasis website dengan menggunakan bootstrap,” *J. Mantik Penusa*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [15] A. Fian, P. Sokibi, and L. Magdalena, “Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 387–393, 2020.
- [16] E. Damanik, “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Online Menggunakan Payment Gateway,” *J. SIFO Mikroskil*, vol. 13, no. 1, pp. 63–72, 2012.
- [17] S. Fadli, A. S. Haris, and A. Tanton, “Sistem Manajemen Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Web,” *J. Manaj. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 28–35, 2018.