

SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR PADA GUEST HOUSE REMAJA BERBASIS SMS GATEWAY

Shinta Palupi¹⁾, Ekawati Yulsilviana²⁾, Tandiono Terry³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma
^{1,2,3}Jl. Prof. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

ABSTRAK

Sistem Informasi Reservasi Kamar Pada Guest House Remaja Berbasis SMS Gateway, merupakan Sistem Informasi yang dibuat untuk mempermudah tamu dan guest house dalam memesan kamar dan mendata pemesanan kamar. SMS Gateway adalah merupakan layanan yang diaplikasikan pada sistem komunikasi tanpa kabel yang saling terhubung, memungkinkan dilakukannya pengiriman pesan singkat dan penerimaan pesan.

Penelitian ini dibuat untuk menghasilkan informasi yang cepat dan mudah diperoleh bagi tamu dan guest house. Sistem informasi reservasi kamar ini dengan menggunakan bahasa pemrograman php. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi lapangan, wawancara, studi pustaka. Metode pengujian menggunakan pengujian blackbox dan metode pengujian beta.

Dengan adanya sistem pemesanan berbasis sms gateway ini diharapkan dapat membantu guest house remaja dan memberikan kemudahan dalam pemesanan kamar, dan proses pendataan pada guest house remaja samarinda..

Kata Kunci: Sistem Informasi, reservasi, sms gateway

1. PENDAHULUAN

Guest House Remaja adalah usaha yang bergerak dalam bidang reservasi yang beralamat di Jalan Untung Suropati No. 4-6 Samarinda dekat salah satu mall terbesar disamarinda big mall. Guest house remaja menyewakan berbagai tipe kamar yang berbeda dan juga memberikan kualitas pelayanan yang sangat baik.

Proses pemesanan kamar yang berjalan di Guest house remaja saat ini masih dirasa kurang efektif dan efisien seiring dengan banyaknya pelanggan yang memesan kamar. Pelanggan memesan kamar dengan cara datang secara langsung ke guest house remaja atau dengan menelepon terlebih dahulu. Pada saat konsumen datang, pelanggan akan menghampiri ke meja resepsionis lalu memesan kamar. Hal ini tentu saja menghambat proses pemesanan.

Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem reservasi berbasis sms gateway yang dapat mengatasi masalah tersebut dan memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kamar tanpa harus datang langsung ke guest house serta memudahkan pengelolaan pendataan pelanggan menjadi lebih cepat, tepat dan akurat..

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan pada:

1. Halaman User atau Pelanggan merupakan halaman front-end bagi pelanggan untuk melihat informasi guest house, galeri foto, dan informasi pemesan melalui sms.

2. Halaman Administrator merupakan halaman back-end untuk mengelola data informasi seputar guest house remaja berupa fasilitas kamar meliputi harga kamar, tipe kamar, pelayanan 24 jam, pemeliharaan foto, informasi pemesanan kamar melalui sms gateway, informasi pembayaran melalui sms gateway, menerima output laporan.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan , yaitu :

3.1 Model Prototipe

Menurut Khoiron Hadi (2014), Metode prototyping sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Bila prototipe yang sedang bekerja dibangun, pengembang harus menggunakan fragmen-fragmen program yang ada atau mengaplikasikan alat-alat bantu yang memungkinkan program yang bekerja agar dimunculkan secara cepat. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode tersebut :

1. Mendengarkan Pelanggan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun/Memperbaiki Prototipe

Desain cepat dilakukan untuk memenuhi perancangan fungsional dari keseluruhan aplikasi, dari flowchart, sitemaps, database, tampilan program, dan arsitektur sms gateway.

3. Pelanggan Menguji Coba Prototipe

Tahapan pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah termasuk dalam kriteria membangun sistem yang baik. Metode pengujian ini menggunakan metode *black-box testing* yang berfokus pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu uji coba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional dari program.

1. Keunggulan Metode *Prototyping*

- 1) Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
- 2) Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
- 3) Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- 4) Menghemat waktu dalam pengembangannya.
- 5) Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan.
- 6) Digunakan untuk memperluas SDLC.
- 7) Punya kemampuan menangkap requirement secara konkret daripada secara abstrak.
- 8) Untuk digunakan secara standalone.
- 9) User dapat berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem.

2. Kelemahan Metode *Prototyping*

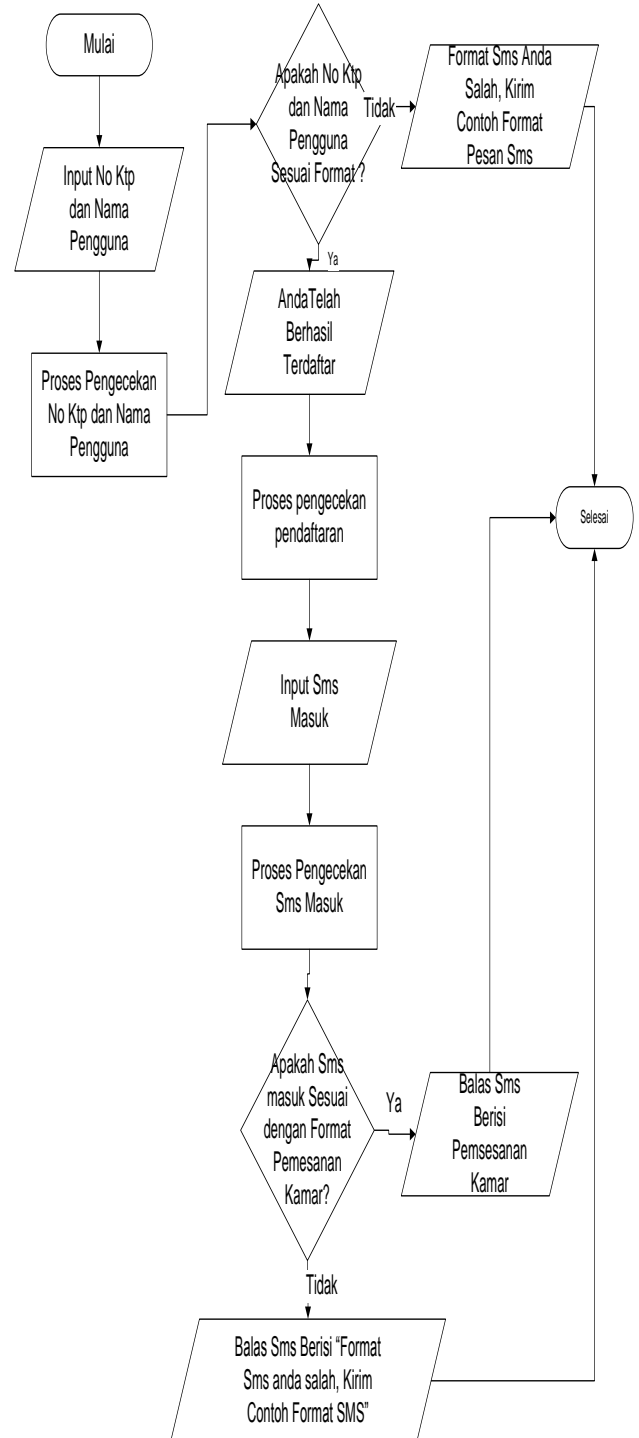
- 1) Kualitas sistem kurang baik karena hanya mengedepankan aspek kenyamanan *user*.
- 2) Pengembang kadang-kadang menggunakan implementasi yang sembarangan.
- 3) Tidak mencerminkan proses perancangan yang baik.
- 4) Pelanggan yang melihat working version dari model yang dimintanya tidak menyadari, bahwa mungkin saja prototype dibuat terburu-burud rancangan tidak tersusun dengan baik
- 5) Pada prototype tentu saja banyak kebutuhan yang tidak di tampilkan seluruhnya karena data yang dikumpulkan hanya sebagian.
- 6) Walaupun pemakai melihat berbagai perbaikan dari setiap versi prototype, tetapi pemakai mungkin tidak menyadari bahwa versi tersebut dibuat tanpa memperhatikan kualitas dan pemeliharaan jangka panjang.
- 7) Proses analisis dan perancangan terlalu singkat.
- 8) Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa

pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem.

4. RANCANGAN SISTEM

Berikut ini adalah contoh berbagai perancangan desain yang digunakan :

4.1 *Flowchart* Pemesanan Makanan

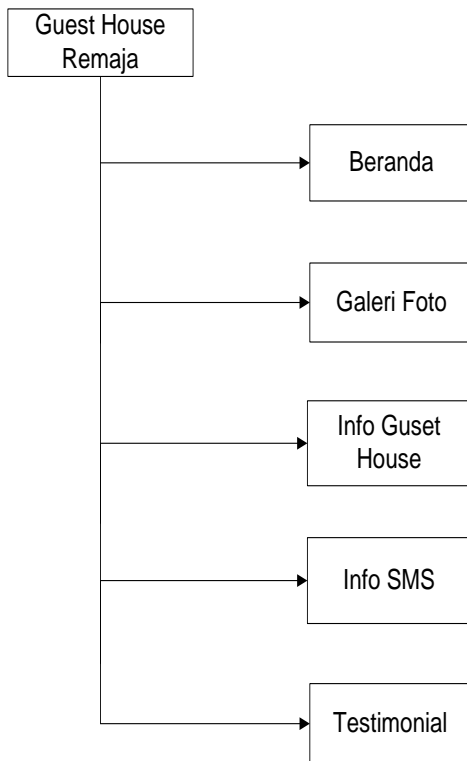


Gambar 1. Diagram Alir *flowchart* pemesanan kamar

flowchart pemesanan kamar dimulai dari pelanggan menginputkan data pelanggan nama, no ktp dan lalu di proses maka jika yang di inputkan benar maka akan diteruskan kehalaman admin lalu input sms lalu di proses apakah sms masuk sesuai format pemesanan kamar benar maka jika yang di inputkan benar maka balas sms berisi pemesanan kamar.

4.2 Sitemap

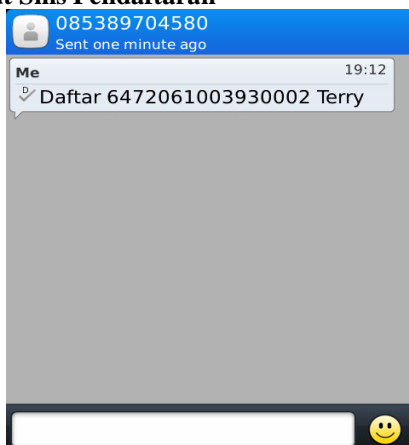
Sitemap guest house remaja berisi:



Gambar 2. Sitemap Guest House Remaja

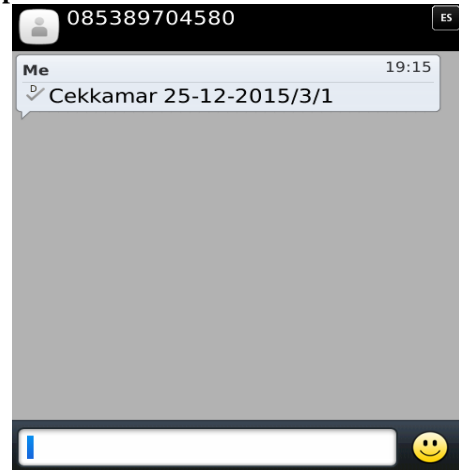
5. IMPLEMENTASI

5.1 Input Sms Pendaftaran



Gambar 3. Input Sms Pendaftaran halaman bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan dengan mendaftarkan nama dan no ktp, lalu kirim ke nomor guest house.

5.2 Input Sms Info Kamar



Gambar 4. Input Sms Info Kamar halaman bagi pelanggan untuk melakukan pengecekan info kamar, lalu kirim ke nomor guest house.

5.3 Input Sms Pemesanan Kamar



Gambar 5. Input Sms Pemesanan Kamar halaman bagi pelanggan untuk melakukan sms pemesanan kamar berupa tanggal, jumlah hari, jumlah kamar dan tipe kamar, lalu kirim ke nomor guest house.

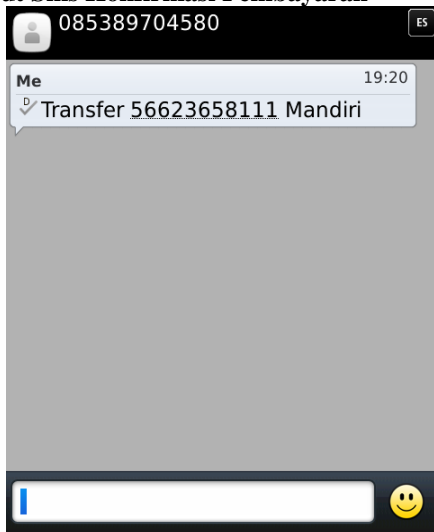
5.4 Input Sms Konfirmasi Pemesanan Kamar



Gambar 6. Input Sms Konfirmasi Pemesanan Kamar

Halaman bagi pelanggan memberikan konfirmasi pemesanan kamar, lalu kirim ke nomor guest house.

5.5 Input Sms Konfirmasi Pembayaran



Gambar 7. Input Sms Konfirmasi Pembayaran

Halaman bagi pelanggan memberikan konfirmasi pembayaran berupa no rekening pelanggan dan nama bank.

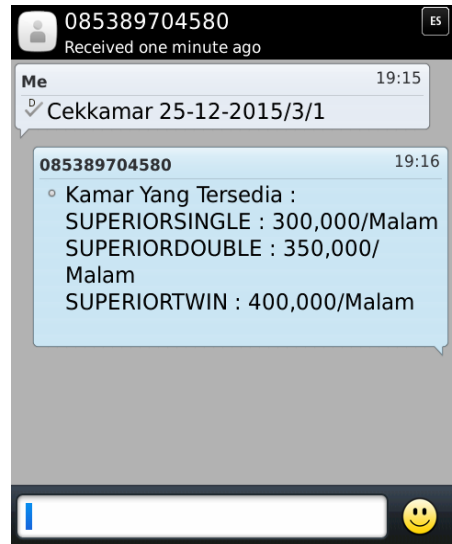
5.6 Output Sms Pendaftaran



Gambar 8. Output Sms Pendaftaran

Merupakan hasil output pendaftaran dari sistem yang telah di reply secara otomatis.

5.7 Output Sms Info Kamar



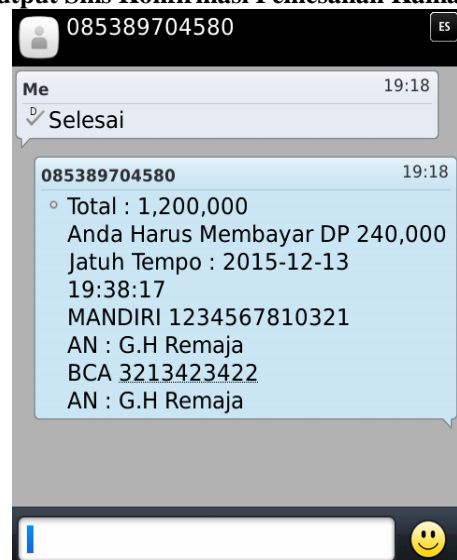
Gambar 9. Output Sms Info Kamar
Merupakan hasil output info kamar dari sistem yang telah di reply secara otomatis.

5.8 Output Sms Pemesanan Kamar



Gambar 10. Output Sms Pemesanan Kamar
Merupakan hasil output pemesanan kamar dari sistem yang telah di reply secara otomatis.

5.9 Output Sms Konfirmasi Pemesanan Kamar



Gambar 11. Halaman Manajemen Meja
Merupakan hasil output konfirmasi pemesanan kamar dari sistem yang telah di reply secara otomatis.

5.10 Halaman Beranda



Gambar 12. Halaman Beranda
Halaman beranda mempunyai beberapa menu, menu panel atas, terdiri dari beranda, kamar, galeri, info guest house, info sms, testimonial..

5.11 Halaman Kamar



Gambar 13. Halaman Kamar

Halaman kamar terdapat info jenis kamar, harga kamar, fasilitas kamar.

5.12 Halaman Galeri Foto



Gambar 14. Halaman Galeri Foto
Halaman galeri foto terdapat kumpulan foto dokumentasi guest house, area guest house, galeri kamar.

5.13 Halaman Info Guest House



Gambar 15. Laporan Semua transaksi

Halaman info guest house terdapat informasi seputar guest house remaja, info berbagai fasilitas, info kebijakan guest house.

5.14 Halaman Info Sms



Gambar 16. Halaman Info Sms

Halaman info sms terdapat info untuk sms pemesanan kamar, yang akan dibalas langsung oleh operator sms gateway.

6. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan maka, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem informasi reservasi kamar guest house berbasis sms gateway pada guest house remaja.
2. Website ini mampu memberikan informasi mengenai guest house dan dengan mudah dapat dilihat melalui media internet.
3. Sms gateway ini membantu para user untuk melakukan reservasi kamar guest house dimanapun mereka berada.

4. Dengan menggunakan perangkat pendukung gammu maka proses sms gateway dapat berjalan dengan lancar.
5. Metode prototype sebagai pengembangan sistem membantu dan mempermudah pembuatan sms gateway pada guest house remaja.

7. SARAN

Sesuai dengan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat kiranya penulis sampaikan beberapa saran yang dapat diterapkan antara lain sebagai berikut :

1. Karena Sms Gateway ini masih jauh dari sempurna, maka kepada pihak-pihak yang termotivasi diharapkan untuk bisa melakukan pengembangan Sms Gateway pada Guest House Remaja Samarinda yang lebih maksimal lagi.
2. Pengembang nantinya dapat menambahkan proses pesan gedung pada guest house, dan perhitungan biaya makan restoran pada guest house.
3. Sebaiknya data dan informasi Guest House Remaja selalu diperbaharui.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Andri, Kristanto. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- Abdul Kadir. 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*, C.V. Yogyakarta : Andi Offset.
- Bin Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fatta, Al Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Jakarta : Andi Publiser.
- Jogiyanto, HM. 2008. *Analisis & Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi..
- Khoiron, Hadi. 2014. *Metode Pengembangan Perangkat Lunak (prototype)*. <http://khoironhadi.blogspot.co.id/2014/05/meto-de-pengembangan-perangkat-lunak-25.html>. (diakses tanggal 20 januari 2016)
- Presman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Bulan I)*. Yogyakarta: Andi.
- Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.
- Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Web Master*. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Saputra, Agus. 2011. *Pemrograman CSS Untuk Pemula*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Shalahudin, Muhammad dan Rosa Ariani S. 2011. *Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmmedia Buana Pustaka
- Swastika, Windra. 2006. *PHP 5 dan MySQL 4, Proyek Membuat Blog*. Jakarta.: Dian Raykat
- S.P, Hariningsih. 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widjajanto, Nugroho, 2008. *Sistem Informasi Akuntansi*,
Jakarta : Erlangga, PT Gelora Aksara Pratama.
Wiharto, Yudi. 2011. *Sistem Informasi Akademik
Berbasis SMS Gateway*. Palembang: Universitas
PalComTec

