

Sistem Informasi Manajemen Penginapan Menggunakan Metode KANBAN

Putri Sasmita Sinaga^a, Yulvia Nora Marlim^b

^aFakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, putri.sasmita@student.pelitaindonesia.ac.id

^bFakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia, yulvia.nora@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 25 April 2025

Revisi Akhir: 29 April 2025

Diterbitkan Online: 30 April 2025

KATA KUNCI

Sistem Informasi, Penginapan, Kanban

KORESPONDENSI

E-mail: putri.sasmita@student.pelitaindonesia.ac.id

A B S T R A C T

Keberhasilan sektor pariwisata khususnya penginapan memerlukan dukungan sistem informasi yang efektif, mengingat teknologi masa kini mengharuskan akses informasi yang cepat dan akurat, sehingga beberapa umkm menengah kebawah dalam sektor penginapan, masih belum menerapkan system informasi yang efektif, salah satunya sistem informasi manajemen penginapan. Penelitian ini merancang sistem informasi manajemen penginapan pada Shaqina home, dan bertujuan untuk membuktikan sistem informasi manajemen penginapan dapat membantu pimpinan mengelola reservasi dengan baik, metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kanban, yang umumnya digunakan dalam manufaktur dan pengembangan perangkat lunak. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi manajemen yang lebih efisien dalam membantu mengelola data pelanggan, reservasi kamar, dan jenis kamar tanpa proses manual yang rumit. Implementasi metode kanban mempermudah pengaturan pekerjaan, meningkatkan alur kerja, dan mencapai efisiensi yang lebih tinggi.

1. PENDAHULUAN

Penginapan merupakan salah satu jasa penyedia akomodasi tempat tinggal sementara dimana orang akan menyewa tempat tinggal dengan waktu tertentu dengan berbagai kepentingan, seperti kepentingan ekonomi, sosial, budaya, adama, kesehatan, maupun kepentingan lain. Seiring dengan adanya hotel, sektor pariwisata terus mengalami perkembangan. Selain itu, kesuksesan sektor pariwisata harus didukung dengan sistem informasi yang baik seiring dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini yang membutuhkan informasi yang cepat, tepat dan akurat, Hotel atau penginapan merupakan usaha yang padat modal dan padat karya karena modal usaha yang besar dan karyawan yang dibutuhkan dalam pengelolaannya [1].

Saat ini perkembangan bisnis dalam bidang perhotelan sangat berkembang pesat, dan juga meningkatnya bisnis perhotelan dalam setiap wilayah menjadi salah satu alasan untuk teknologi informasi memasuki dunia tersebut. Oleh sebab itu, dunia perhotelan sudah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi seperti pemesanan kamar secara online yang dapat dilakukan dalam waktu dan tempat di mana saja dan kapan pun [2]. Sehingga beberapa umkm menengah kebawah dalam sektor penginapan, masih belum menerapkan system informasi yang efektif, salah satunya sistem informasi manajemen penginapan.

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah sistem informasi yang baik untuk mempermudah pengelolaan data reservasi, transaksi,

dan laporan keuangan. Sistem informasi yang dibangun menggunakan metode KANBAN. Metode Kanban banyak dipakai karena bisa memudahkan suatu pekerjaan. Kanban dikembangkan pertama kali pada akhir tahun 1940 oleh Toyota untuk mempersingkat dan mendukung proses manufaktur yang tepat sebelum deadline [3].

Metodologi kanban adalah konsep membatasi jumlah pekerjaan yang sedang dikerjakan agar perhatian dan kerja tim lebih terfokus, sehingga membatasi jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas yang dipindahkan ke kolom tugas yang telah dikerjakan dan membantu memperlihatkan potensi-potensi kemacetan beban kerja [3].

Penelitian yang dilakukan oleh [3] menghasilkan penelitian ini sistem manajemen proyek yang dibangun mengadopsi tampilan yang menyerupai kanban, dengan menu manajemen pengeluaran manajer proyek dapat memantau pengeluaran proyek dengan lebih mudah dan dapat mendeteksi pengeluaran yang tidak diperlukan. Menu manajemen berkas juga membantu antar anggota tim dalam berbagi berkas, sehingga tidak perlu lagi meminta berkas secara langsung kepada anggota tim lain.

Penelitian yang dilakukan oleh [4] meneliti sistem informasi akademik menggunakan kanban dengan menerapkan metode kanban terhadap perancangan sistem informasi akademik dirasa lebih efektif karena setiap task di selesaikan dengan lebih fokus. Penelitian yang dilakukan oleh [2] meneliti sistem informasi manajemen hotel menggunakan metode waterfall. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam

proses pemesanan, pengolahan data dan menghasilkan informasi secara cepat dan akurat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang menggunakan metode kanban dalam pengembangan website sistem informasi manajemen penginapan. Pengembangan sistem yang akan dilakukan peneliti diterjemahkan dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql berbasis website, seperti data tamu, data kamar, pengelolaan reservasi hotel, laporan, serta tamu atau konsumen dapat melakukan pemesanan kamar langsung pada sistem.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penginapan

Penginapan merupakan sektor yang memberikan kesempatan bagi masyarakat yang suka bepergian untuk tinggal bersama keluarga lokal dengan biaya tambahan. Penginapan ini menjadi alternatif akomodasi yang terjangkau bahkan disebut ideal untuk pelancong dari segala usia yang mencari pengalaman perjalanan yang nyata dan asli [5].

2.2. Agile

Metode pengembangan agile adalah salah satu pengembangan metodologi perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Agile mempunyai arti cepat, ringan, bebas bergerak, dan waspada. Sehingga ketika digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, diperlukan inovasi dan tanggung jawab yang baik antara tim pengembangan dan klien agar kualitas perangkat lunak yang dihasilkan baik dan kelincahan tim seimbang [6].

2.3. Kanban

Kanban merupakan sistem alur kerja yang biasa digunakan dalam proses manufaktur dan pengembangan perangkat lunak untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Namun kanban juga dapat digunakan dengan efektivitas yang sama untuk menjaga segala bentuk proyek agar tetap pada jalurnya atau sebagai alat untuk manajemen waktu pribadi, metodologi kanban adalah konsep membatasi jumlah pekerjaan yang sedang dikerjakan agar perhatian dan kerja tim lebih terfokus, sehingga membatasi jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas yang dipindahkan ke kolom tugas yang telah dikerjakan dan membantu memperlihatkan potensi-potensi kemacetan beban kerja [3].

2.4. Website

Website adalah suatu sistem informasi yang mendukung interaksi dengan pengguna melalui antarmuka berbasis web. Interaksi pengguna dengan web dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu permintaan, pemrosesan, dan jawaban. Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, ataupun gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [7].

2.5. MySQL

MySQL adalah sebuah software database yang dapat menyimpan data yang sudah dibuat di dalam komputer, database dapat dihubungkan ke media internet sehingga dapat diakses dengan

jarak jauh, database yang bersifat free atau bebas langganan yang dapat dilakukan dengan siapa saja tanpa membayar dan membeli kepada pembuatnya [8].

2.6. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh microsoft untuk windows, linux dan mac. Visual Studio Code merupakan penyunting kode-sumber yang dapat digunakan untuk beragam bahasa pemrograman, termasuk Java, JavaScript, Go, Node.js, Python, PHP dan C++. VSCode memungkinkan pengguna untuk membuka satu atau lebih banyak direktori, yang dapat disimpan di ruang kerja untuk digunakan ulang nanti. Ini memungkinkan untuk beroperasi sebagai penyunting kode language-agnostic untuk semua bahasa [9].

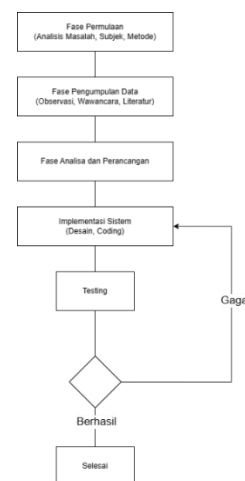
2.7. UML

UML atau *Unified Modeling Language* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung [10]. *Unified Modeling Language* (UML) adalah suatu bahasa pemodelan yang menjadi standar dalam industri software untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak bahasa standar visualisasi pemodelan dan mempermudah pengembangan piranti perangkat lunak.

3. METODOLOGI

3.1. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan kumpulan konsep yang tersusun secara sistematis agar tujuan penelitian yang dilakukan menjadi baik, dalam mendapatkan solusi yang ada pada rumusan masalah. Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Pada gambar 1, kerangka penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Langkah pertama yaitu fase permulaan, diawali menganalisa masalah, menentukan subjek, serta metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem informasi manajemen penginapan ini.

Langkah kedua yaitu fase pengumpulan data, yakni dilakukannya observasi, wawancara serta studi langsung terhadap proses pengelolaan data manajemen reservasi di penginapan untuk

mendapatkan semua informasi terkait pengelolaan data penginapan.

Langkah ketiga yakni fase analisa dan perancangan, kami menganalisis sistem yang sedang berjalan, dan mengusulkan perancangan sistem baru, dimulai dengan menggambarkan konsep alur kerja lama penginapan dan bagaimana perancangan sistem baru melalui UML (*Unified Modeling Language*) serta merancangan antar muka sistem yang akan dikembangkan.

Langkah keempat yakni implementasi sistem, dimana kami mengimplementasikan rancangan serta analisa yang telah kami buat sebelumnya kedalam bahasa pemrograman.

Langkah kelima yaitu *testing*, sistem yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan pengujian dengan proses uji coba untuk mengidentifikasi sebuah sistem agar mendapatkan hasil yang diharapkan, serta dilakukannya pengujian *Blackbox*, jika hasil uji berhasil maka penelitian telah selesai dan akan memperoleh kesimpulan dan saran. Apabila belum berhasil maka peneliti akan menguji kembali hingga pengujian sesuai dengan yang diinginkan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara
Wawancara dilakukan secara langsung dengan pimpinan yang bernama ibu Dora Firmasari dilokasi penginapan Shaqina Home yaitu di Jl. Baledang II Duyung, Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Hasil wawancara yang dilakukan ialah Shaqina Home belum menggunakan sistem informasi komputer untuk mengelola data manajemen reservasi penginapan. Reservasi dilakukan melalui by Whatsapp ataupun telepon seluler, pendataan data tamu, dan laporan keuangan dicatat didalam sebuah buku besar. Hal ini mengakibatkan seringnya terjadi pengelolaan data yang membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Studi Pustaka
Dalam penelitian ini, kami memperoleh data dengan cara mengumpulkan literature yaitu artikel, jurnal, skripsi dan penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan sistem manajemen penginapan.
3. Observasi
Kami melakukan observasi langsung pada Shaqina Home, pengamatan yang melibatkan pengumpulan data dengan mengamati perilaku secara langsung tentang bagaimana atau aktivitas manajemen seperti apa yang selama ini dilakukan oleh Shaqina Home.

3.3. Metode Penelitian

Metode Kanban terdapat 3 aturan dasar yaitu, Visualisasikan alur kerja, Batasi pekerjaan yang sedang berlangsung, ukur waktu penyelesaian. Berikut tahapan metode Kanban sebagai berikut :

1. Visualisasikan alur kerja (*Visualize the workflow*)
Hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi proses utama yang ada dalam Perancangan Sistem Informasi penginapan.
2. Batasi pekerjaan yang berlangsung (*Limit Work in Progress*)

Setelah proses utama diidentifikasi, kemudian task sudah ditentukan, lalu Papan Kanban sudah di buat, maka selanjutnya adalah menambahkan Task kedalam Papan Kanban. Setiap task memiliki sesuatu yang harus dilakukan, kemudian harus memiliki nama atau ID yang mudah dipahami.

3. Ukur waktu penyelesaian (Measure the Lead Time)

Pada setiap Task memiliki waktu penyelesaiannya. Masing-masing Task bisa saja memiliki waktu yang berbeda-beda. Waktu penyelesaian Task bisa ditentukan baik Individu maupun Kelompok.

3.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem dilakukan untuk menguji dan merancang serta mengimplementasikan program terhadap sistem yang ingin dibangun, adapun yang dapat dilakukan dalam pengembangan sistem ialah menggunakan kanban. Terdapat tiga tahapan dalam kanban untuk pengembangan sistem yakni:

1. Visualisasikan alur kerja
Hal pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi proses utama yang ada dalam Perancangan Sistem Informasi penginapan.
2. Batasi pekerjaan yang berlangsung
Setelah proses utama diidentifikasi, kemudian task sudah ditentukan, lalu Papan Kanban sudah di buat, maka selanjutnya adalah menambahkan Task kedalam Papan Kanban. Setiap task memiliki sesuatu yang harus dilakukan, kemudian harus memiliki nama atau ID yang mudah dipahami.
3. Ukur waktu penyelesaian
Pada setiap Task memiliki waktu penyelesaiannya. Masing-masing Task bisa saja memiliki waktu yang berbeda-beda. Waktu penyelesaian Task bisa ditentukan baik Individu maupun Kelompok.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

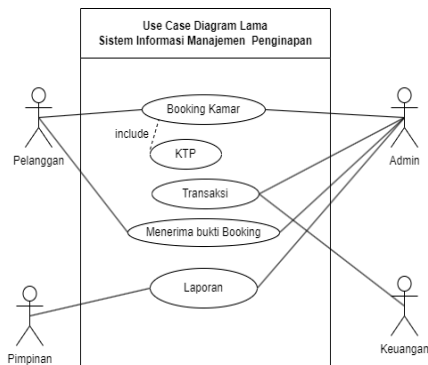
4.1. Analisis Perancangan Sistem Informasi

Analisis sistem merupakan tindakan memecahkan masalah sistem dengan membaginya menjadi beberapa komponen untuk mempermudah dalam memahami masalah dan memungkinkan untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

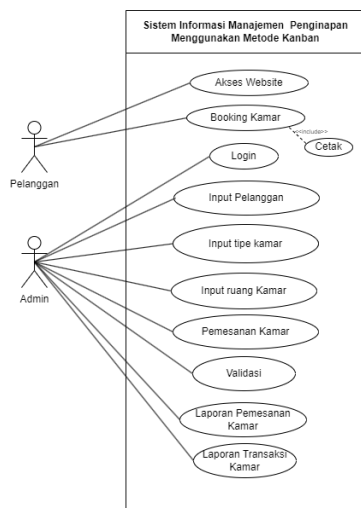
Dalam membantu proses analisis terhadap Penginapan Shaqina Home perlu dilakukan dekomposisi kedalam 9 (Sembilan) karakteristik yang menjadi indikator dari sebuah sistem. Adapun penjabaran 9 karakteristik sistem informasi pada penginapan Shaqina Home, adalah sebagai berikut :

1. Boundary: Shaqina Home bagian reservasi tamu.
2. komponen: Admin, Keuangan
3. Environment: Pimpinan Shaqina, pelanggan atau tamu
4. Interrelationship:
 - a. Admin - Keuangan: Menyerahkan rekap data Pembayaran Pelanggan
 - b. Keuangan - Admin: Menyerahkan Laporan Keuangan Tervalidasi
5. Input: Data pelanggan, Data transaksi, Data kamar, Data Booking
6. Output: Laporan data pelanggan, Laporan data transaksi, Laporan data kamar, Cetak Booking
7. Interface: Form data pelanggan, Form data Booking, Form pemesanan kamar, Form data kamar
8. Constraint: Reservasi kamar dan pengelolaan data pelanggan
9. Goal: Memberikan kemudahan bagi penginapan dalam reservasi dan pengelolaan data pelanggan.

Adapun perancangan yang digunakan yakni, perancangan sistem lama, dan perancangan sistem baru. Perancangan sistem lama meliputi *Use Case* diagram lama dan *Activity* diagram lama, perancangan sistem baru meliputi *Use Case* diagram baru, *Activity* diagram baru, serta *Sequence* diagram baru.



Gambar 2. Use Case Diagram Lama



Gambar 3. Use Case Diagram Baru

4.2. Penerapan Metode Kanban

1. Visualisasikan alur Kerja

Langkah pertama adalah mempelajari prosedur utama yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Manajemen di Penginapan Berbasis Web. Mengidentifikasi tugas yang ada dalam Perancangan sistem informasi manajemen sebagai berikut:

Tabel 1. Task Sistem Informasi Manajemen pada Penginapan berbasis Website

No.	Nama Task
1.	Menyusun Proses Bisnis
2.	Pembuatan UseCase Diagram
3.	Penyusunan Activity Diagram
4.	Perancangan Class Diagram
5.	Penyusunan Sequence Diagram
6.	Perancangan Database
7.	Penyusunan Antar Muka
8.	Pembuatan Interface Halaman Login
9.	Pengcodangan Halaman Login
10.	Pembuatan Interface Halaman Dashboard

11.	Pengcodangan Halaman Dashboard
12.	Pembuatan Interface Halaman Data Tamu
13.	Pengcodangan Halaman Data Tamu
14.	Pembuatan Interface Halaman Kamar
15.	Pengcodangan Halaman Kamar
16.	Pembuatan Interface Halaman Booking
17.	Pengcodangan Halaman Booking
18.	Pembuatan Interface Halaman Data Pemesanan
19.	Pengcodangan Halaman Data Pemesanan
20.	Pembuatan Interface Halaman History Order

2. Batasan Pekerjaan

Setelah mempelajari prinsip-prinsip, dan menetapkan tugas, langkah selanjutnya adalah menyelesaikan pekerjaan. Setiap pekerjaan memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dan memerlukan nama atau identifikasi yang jelas. Berikut adalah pemberian identitas pada setiap nama tugas:

Tabel 2. Pemberian Id Task

Id	Nama Task
A	Menyusun Proses Bisnis
B	Pembuatan USeCase Diagram
C	Penyusunan Activity Diagram
D	Perancangan Class Diagram
E	Penyusunan Sequence Diagram
F	Perancangan Database
G	Penyusunan Antar Muka
H	Pembuatan Interface Halaman Login
I	Pengcodangan Halaman Login
J	Pembuatan Interface Halaman Dashboard
K	Pengcodangan Halaman Dashboard
L	Pembuatan Interface Halaman Data Tamu
M	Pengcodangan Halaman Data Tamu
N	Pembuatan Interface Halaman Kamar
O	Pengcodangan Halaman Kamar
P	Pembuatan Interface Halaman Booking
Q	Pengcodangan Halaman Booking
R	Pembuatan Interface Halaman Data Pemesanan
S	Pengcodangan Halaman Data Pemesanan
T	Pembuatan Interface Halaman History Order

3. Ukur Waktu Penyelesaian

Setiap tugas memerlukan waktu dalam penyelesaiannya, yang berbeda antara satu tugas dengan tugas lainnya. Waktu penyelesaian tugas ditentukan oleh individu ataupun kelompok. Waktu penyelesaian yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas dalam estimasi waktu pengerjaan selama 60 hari yang dapat dilihat penjabarannya pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Waktu Penyelesaian

ID Task	Nama Task	Keterangan
A	Menyusun Proses Bisnis	Hari 1 pengerjaan 3 jam
B	Pembuatan USeCase Diagram	Hari 1 pengerjaan 5 jam

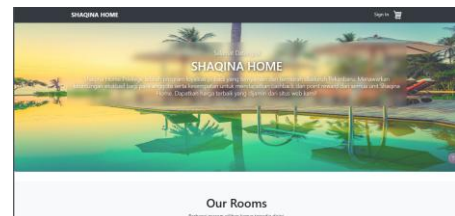
C	Penyusunan Activity Diagram	Hari 1 pengerjaan 5 jam
D	Perancangan Class Diagram	Hari 1 pengerjaan 4 jam
E	Penyusunan Sequence Diagram	Hari 1 pengerjaan 6 jam Hari 1 pengerjaan 5 jam
G	Penyusunan Antar Muka	Hari 1 pengerjaan 8 jam
H	Pembuatan Interface halaman login	Hari 1 pengerjaan 8 jam
I	Pengcodangan halaman login	Hari 1 pengerjaan 5 jam Hari 2 pengerjaan 7 jam Hari 3 pengerjaan 5 jam Hari 4 pengerjaan 8 jam Hari 5 pengerjaan 6 jam Hari 6 pengerjaan 5 jam
J	Pembuatan interface halaman dashboard	Hari 1 pengerjaan 3 jam Hari 2 pengerjaan 2 jam Hari 3 pengerjaan 5 jam
K	Pengcodangan halaman dashboard	Hari 1 pengerjaan 6 jam Hari 2 pengerjaan 3 jam Hari 3 pengerjaan 2 jam Hari 4 pengerjaan 7 jam Hari 5 pengerjaan 8 jam Hari 6 Pengerjaan 10 jam
L	Pembuatan interface halaman data tamu	Hari 1 pengerjaan 2 jam Hari 2 pengerjaan 5 jam Hari 3 pengerjaan 4 jam
M	Pengcodangan halaman data tamu	Hari 1 pengerjaan 8 jam Hari 2 pengerjaan 2 jam Hari 3 pengerjaan 7 jam Hari 4 pengerjaan 3 jam Hari 5 pengerjaan 3 jam Hari 6 pengerjaan 4 jam
N	Pembuatan interface kamar	Hari 1 pengerjaan 2 jam Hari 2 pengerjaan 5 jam Hari 3 pengerjaan 7 hari
O	Pengcodangan halaman kamar	Hari 1 pengerjaan 2 jam Hari 2 pengerjaan 5 jam Hari 3 pengerjaan 10 jam Hari 4 pengerjaan 7 jam Hari 5 pengerjaan 7 jam Hari 6 pengerjaan 1 jam Hari 7 pengerjaan 2 jam
P	Pembuatan interface halaman booking	Hari 1 pengerjaan 2 jam Hari 2 pengerjaan 3 jam Hari 3 pengerjaan 3 jam
Q	Pengcodangan halaman booking	Hari 1 pengerjaan 2 jam Hari 2 pengerjaan 8 jam Hari 3 pengerjaan 10 jam Hari 4 pengerjaan 8 jam Hari 5 pengerjaan 2 jam Hari 6 pengerjaan 7 jam
R	Pembuatan interface halaman data pemesanan	Hari 1 pengerjaan 5 jam Hari 2 pengerjaan 7 jam
S	Pengcodangan halaman data pemesanan	Hari 1 pengerjaan 7 jam Hari 2 pengerjaan 2 jam Hari 3 pengerjaan 5 jam Hari 4 pengerjaan 2 jam

		Hari 5 pengerjaan 10 jam Hari 6 pengerjaan 10 jam Hari 7 pengerjaan 8 jam
T	Pembuatan interface halaman history order	Hari 1 pengerjaan 10 jam Hari 2 pengerjaan 2 jam Hari 3 pengerjaan 3 jam
U	Pengcodangan halaman history order	Hari 1 pengerjaan 3 jam Hari 2 pengerjaan 10 jam Hari 3 pengerjaan 10 jam Hari 3 pengerjaan 8 jam Hari 4 pengerjaan 7 jam Hari 5 pengerjaan 7 jam

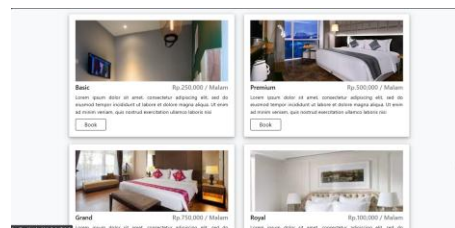
4.3. Implementasi

Berikut ini merupakan hasil implementasi website pada sistem informasi penginapan Shaqina Home yang telah dirancang dan telah melalui tahapan *testing*.

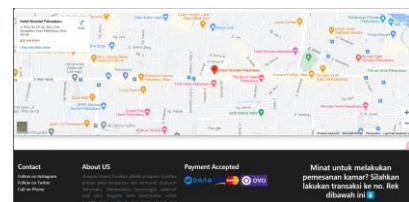
4.3.1. Halaman Utama



Gambar 4. Halaman Utama



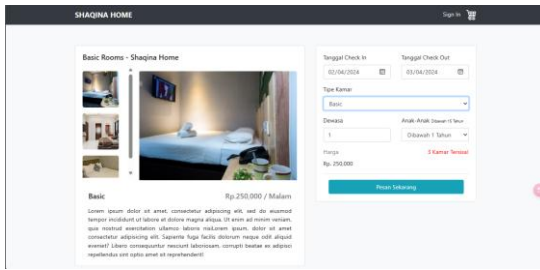
Gambar 5. Halaman Utama



Gambar 6. Halaman Utama

Pada gambar 4, 5, dan 6 User atau pengguna dapat melakukan pemesanan kamar melalui tombol atau *button book* pada masing masing tipe kamar, pengguna juga dapat melihat alamat dari penginapan Shaqina Home berada, serta dapat melihat jenis pembayaran apa saja yang dapat diterima ketika melakukan transaksi *booking* kamar.

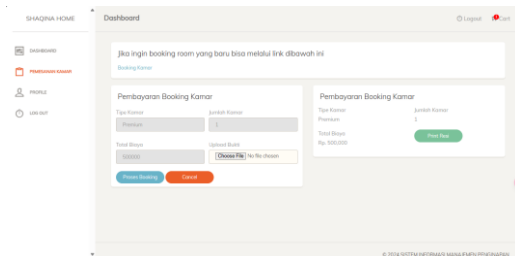
4.3.2. Halaman Pemesanan Kamar



Gambar 7. Halaman Pemesanan Kamar

Gambar 7 merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna untuk memesan kamar, pengguna dapat memesan kamar berdasarkan tipe kamar apa yang dipilih, dan jumlah kamar yang dapat ditentukan oleh pengguna. Satu kamar hanya berisikan dua orang dewasa.

4.3.3. Halaman Cetak Resi dan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 8. Halaman Cetak Resi dan Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 8, Setelah melakukan *booking* kamar pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengirim bukti pembayaran, serta pengguna dapat melakukan cetak resi. Resi yang sudah di print dapat ditunjukkan pada resepsionis untuk mendapatkan kunci kamar. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna sudah membuat akun sebelumnya.

4.4. Pengujian Sistem

Untuk memastikan apakah sistem telah berjalan dengan baik serta sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan pengujian sistem yakni pengujian *Blackbox*.

Tabel 4. Pengujian Blackbox

Skenario Uji	Tindakan Pengujian	Hasil Pengujian
Booking Kamar	Menguji Form Booking Kamar	Berhasil
Login	Menguji menu login	Berhasil
Menambah Data Pelanggan	Menambah Data Pelanggan	Berhasil
Memperbarui data Pelanggan	Memperbarui data Pelanggan	Berhasil
Menghapus data Pelanggan	Menghapus data Pelanggan	Berhasil
Menambah data tipe kamar	Menambah data tipe kamar	Berhasil

Memperbarui data tipe kamar	Memperbarui data tipe kamar	Berhasil
Menghapus data tipe kamar	Menghapus data tipe kamar	Berhasil
Menambah Data ruang kamar	Menambah Data ruang kamar	Berhasil
Memperbarui Data ruang kamar	Memperbarui Data ruang kamar	Berhasil
Menghapus Data ruang kamar	Menghapus Data ruang kamar	Berhasil
Menambah Pemesanan Kamar	Menambah Pemesanan kamar	Berhasil
Proses Booking Kamar	Memproses Booking Kamar	Berhasil
Melihat Laporan Pemesanan Kamar	Melihat Laporan Pemesanan Kamar	Berhasil
Melihat Laporan Transaksi Kamar	Melihat Laporan Transaksi Kamar	Berhasil
Melihat Laporan Pengunjung		

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

- Dengan adanya sistem informasi reservasi pengelolaan penginapan dapat membantu karyawan dan pimpinan lebih efisiensi dalam pengelolaan informasi reservasi penginapan, seperti data pelanggan, data kamar, data tipe kamar, dan data booking tanpa harus melakukan pengelolaan manual.
- Dengan adanya penerapan metode kanban alur kerja dalam pengembangan sistem informasi penginapan menjadi lebih teratur, metode kanban dapat mempermudah karyawan dalam mengatur pekerjaan, meningkatkan alur kerja, dan mencapai tingkat efisiensi yang lebih tinggi dalam pengelolaan penginapan

5.2. Saran

Penelitian ini masih merupakan penelitian yang berfokus pada satu jenis yaitu reservasi penginapan. Kepada peneliti yang akan meneliti tentang hal ini dapat diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan lebih dari satu metode untuk mendapatkan lebih banyak jenis untuk melakukan kabolaborasi seperti bagian kantin, housekeeping, gudang, dan lain-lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kepada Owner Penginapan Shaqina Home dan Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia yang telah mendukung penyelesaian penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Dwiputri Permatasari, G. Paulina Suri, H. Marchiano, and T. Saputra, "Sistem Informasi Pengelolaan Manajemen Hotel pada Hotel Planet Holiday Berbasis Web Mobile," *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, vol. 3, no. 5, pp. 890–902, May 2022, doi: 10.36418/jiss.v3i5.599.

- [2] Y. Lianawati and D. Mutiara Candrasari Hermanto, "Sistem Informasi Manajemen Hotel Berbasis Web Web-Based Hotel Management Information System," *Media Aplikom*, vol. 14, no. 1, p. 2022, Jun. 2022, doi: 10.33488/1.ma.2.1.331.
- [3] A. Sirajuddin Vidianto and W. H. Haji, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS KANBAN (STUDI KASUS: PT. XYZ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 7, no. 2, pp. 283–292, Apr. 2020, doi: 10.25126/jtiik.202071676.
- [4] B. A. Akbar, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Kanban," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 5, no. 2, pp. 33–42, Jun. 2021.
- [5] N. N. F. Zebua and A. Octaviano, "Implementasi Metode Scrum Agile Dalam Perancangan Sistem Informasi Tiketing Peribadatan Gereja Katolik Santo Barnabas Pamulang," *Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 9, pp. 1426–1434, Sep. 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [6] C. Putra Dinata and Y. N. Marlim, "Application of Dynamic Systems Development Method in WEB-Based Promotion Media," *Journal of Applied Business and Technology*, vol. 1, no. 3, pp. 196–204, Sep. 2020, [Online]. Available: www.e-jabt.org
- [7] M. A. K. Rizki and A. F. Op, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-CUTI PEGAWAI BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: PENGADILAN TATA USAHA NEGARA)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, Sep. 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [8] N. Septiarina, Wahyudin, and Maruloh, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMK BANDARA," *Jurnal PROSISKO*, vol. 8, no. 1, pp. 60–67, Mar. 2021.
- [9] Sudaria, A. S. Putra, and Y. Novembrianto, "Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya)," *TEKINFO*, vol. 22, no. 1, pp. 100–117, Apr. 2021, doi: <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v22i1.1190>.
- [10] M. Syarif and W. Nugraha, "PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, Jan. 2020.