

Sistem Informasi *Reservasi* Pada Monako Park Sibiru – Biru Berbasis *Web*

Samuel Sitompul¹, Samuel Manurung², Arina Prima Silalahi³, Benget Rumahorbo⁴, Veraci Silalahi⁵
^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia

Info Artikel

Histori Artikel:

Received, Jan 19, 2022
Revised, Feb 19, 2022
Accepted, Maret 19, 2022

Keywords:

Sistem Informasi,
Monako Park,
Reservasi,
Wisata

ABSTRAK

Sistem informasi merupakan salah satu yang sangat berguna bagi sebuah perusahaan. pada saat generasi ini . Dengan ketersediaan sistem informasi yang tepat, banyak keuntungan yang dapat diperoleh, yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas kerja. Monako Park merupakan tempat wisata keluarga. Adaapunya yang menjadi masalah di yang ada bahwa tempat wisata tersebut belum memiliki sistem pemesanan secara online untuk mempermudah di dalam proses transaksi. Adapun penelitian ini dilakukan untuk membuat agar sistem *reservasi* dilakukan secara online sehingga mempermudah di dalam proses *reservasi*. Dari hasil yang dilakukan oleh peneliti bahwa sistem *reservasi* yang dilakukan sangat bermanfaat dan mempermudah di dalam proses *reservasi*. Dan dengan sistem yang dibangun semua berjalan dengan lancar .

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Samuel Sitompul,
Faculty of Computer Science,
Universitas Methodist Indonesia, Medan,
Jl. Hang Tua No.8, Medan - Sumatera Utara.
Email: samuelpriyandositompul@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Monako Park Sibiru – Biru merupakan salah satu tempat wisata keluarga dengan memiliki fasilitas lengkap yang ada di Sibru – biru. Monako Park terdapat memiliki fasilitas yang cukup menarik dan Lengkap. Adapun fasilitas yang ada di dalam seperti Kolam Renang, Kolam Pancing, Aula Terbuka ada 3 ruangan, Aula Tertutup ada 2 ruangan, Pondok ada 8 buah, serta penginapan yang 10 kamar isinya 4 orang dan 1 Kamar isinya 48 Orang. Pondok dan Aula disewakan untuk acara ulang tahun, natal, acara keluarga dan sebagainya. Oleh karena itu dengan adanya perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan pihak pengusaha monako park harus mempunyai strategi bisnis diantaranya menggunakan teknologi informasi yang ada. Era informasi (*Information Age*) saat ini, telah banyak merubah bisnis di semua bidang, model bisnis yang menerapkan teknologi informasi, yaitu suatu model bisnis dimana proses bisnisnya dilakukan secara elektronik atau digital melalui jaringan internet[1].

Saat ini Monako Park proses reservasi pondok, Aula, serta Penginapan masing secara manual dan harus menuju ke tempat untuk melakukan *reservasi*. Adapun reservasi dilakukan dengan menggunakan uang muka melalui via transfer dan slip pembayaran dikirim ke Whatsapp, setelah itu pelunasan dilakukan ketika kegiatan berlangsung kecuali pondok. Karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang

mendukung di dalam proses *reservasi* fasilitas di dalam Monako Park.

Dalam menjalankan bisnis tempat wisata untuk mencapai keuntungan yang maksimal sulit untuk dicapai jika tanpa menjalin hubungan baik dengan pelanggan mengingat beberapa faktor seperti seperti tingkat pesaing bisnis pariwisata, kepuasan pelanggan dan sebagainya. Fasilitas di Monako Park juga dapat di *reservasi* seperti, Pondok, Aula, dan Penginapan Keluarga. Masalah lain yang dihadapi oleh Monako Park adalah proses *reservasi* fasilitas tempat yang telah disediakan oleh pihak Monako Park. Ketika melakukan *reservasi* Aula dan Pondok harus datang langsung ketempat dan terkadang pelanggan tidak mendapatkan informasi tentang pondok yang tersedia dengan jelas. Hal tersebut memungkinkan pelanggan akan pindah ke tempat wisata lain atau ke tempat wisata yang lain. Oleh karena itu pihak Monako Park perlu strategi pelayanan di dalam proses reservasi dan pembayaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Sistem Informasi

Penelitian sebelumnya yang berjudul sistem informasi penjualan tas berbasis *web* dengan pemodelan *UML* mengatakan bahwa Layanan internet tersebut adalah Facebook. Namun, dalam pencatatan transaksinya masih menggunakan pencatatan secara manual yang menyebabkan sering terjadinya kehilangan data penjualan dan harus mengulang pencatatan kembali sehingga laporan yang dihasilkan tidak akurat. Penggunaan *Website* dapat dijadikan sebagai media penjualan. *Website* juga dapat menjadi media promosi yang menginformasikan produk-produk terbaru dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan grafik penjualan [2],[3] .

2.2 MySQL

MySQL merupakan salah satu DBMS yang bersifat freeware, sehingga menjadi populer dikalangan pengguna database. Selain karena Free MySQL juga merupakan DBMS yang relatif ringan dan mudah digunakan. Ada beberapa Software yang bisa digunakan untuk menjalankan service MySQL, diantaranya WAMP, PhpTriad dan XAMPP [4].

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* dan merupakan bahasa pemrograman yang didesain khusus untuk *web development* atau pengembangan *web*. *PHP* memiliki sifat *Server-Side*. karena *PHP* dijalankan atau di eksekusi dari sisi *server*, maksud dijalankan dari sisi *server* adalah *PHP* dijalankan pada komputer *server* dan bukan pada komputer *client*. *PHP* dijalankan melalui aplikasi *web browser* sama halnya seperti *HTML*. Hampir semua situs-situs besar dan populer dikembangkan menggunakan *PHP*. seperti misalnya *wordpress*, *joomla*, *facebook*, *twitter*, *wikipedia* dan situs besar lainnya [5].

2.4 Basis Data (*Databases*)

Basis Data adalah Kumpulan *file / table* yang saling berelasi (berhubungan) yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik. Dapat dikatakan pengertian lain dari basis data adalah koleksi terpadu dari data yang saling berkaitan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu *enterprise* (dunia usaha) [2].

2.5 UML (*Unified Modeling Language*)

Diagram alir adalah upaya awal pada pemodelan perangkat lunak, kadang-kadang diselingi dengan lembar kode. Pola *Model, View, Controller (MVC)* memberikan dasar awal untuk penataan program komputer. *UML* bukanlah hasil dari satu individu tetapi merupakan upaya kolektif dari banyak praktisi, ahli metodologi, pemikir, dan penulis. *Object Management Group (OMG)* memfasilitasi input ini dan memasukkan hasilnya ke dalam metamodel yang kuat, menghasilkan notasi pemodelan standar industri yang dapat digunakan[6].

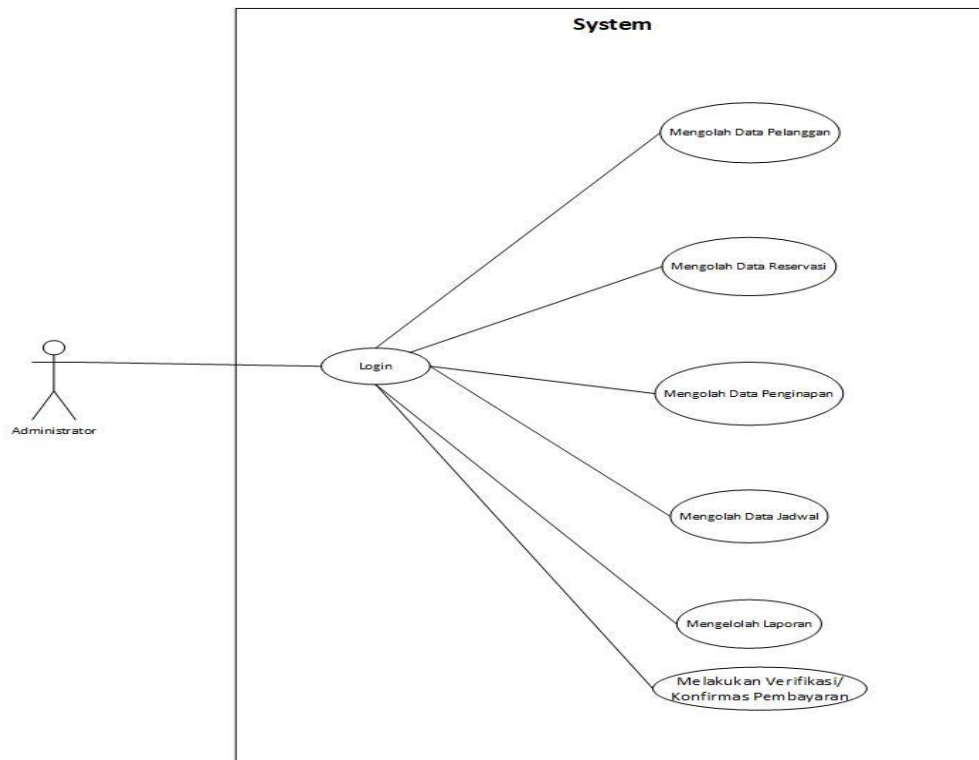
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Sistem

Pada temuan penelitian dijelaskan bersama dengan pembahasan yang komprehensif. Hasil dapat disajikan dalam bentuk gambar, bagan, tabel, dan bentuk lainnya untuk memudahkan pembaca dalam membaca. Diskusi dapat berlangsung dalam beberapa subbagian.

A. Usecase Diagram Admin

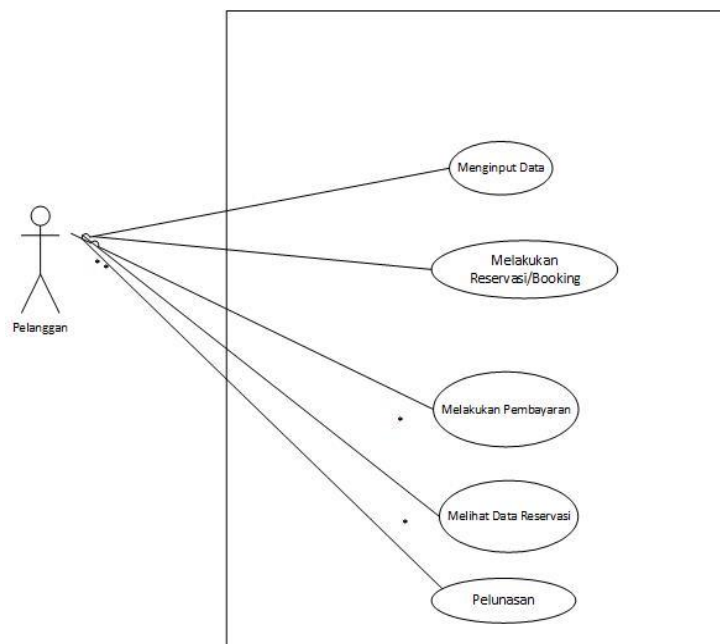
Usecase diagram administrator menjelaskan kegiatan atau proses yang dapat dilakukan oleh actor administrator oleh actor. Usecase diagram administrator dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. *Usecase diagram Administrator*

B. *Usecase Diagram Pelanggan*

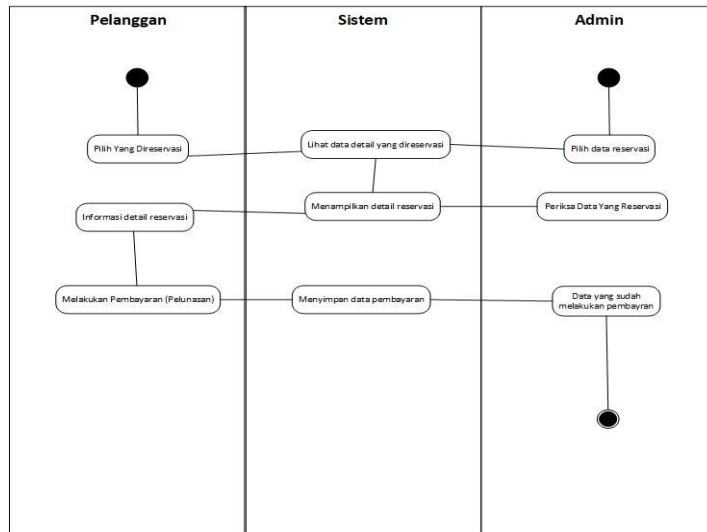
Usecase diagram pelanggan menjelaskan kegiatan atau proses yang dapat dilakukan oleh *actor* dalam sistem yang dibangun. *Usecase diagram* pelanggan dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. *Usecase Diagram Pelanggan*

C. *Activity Reservasi*

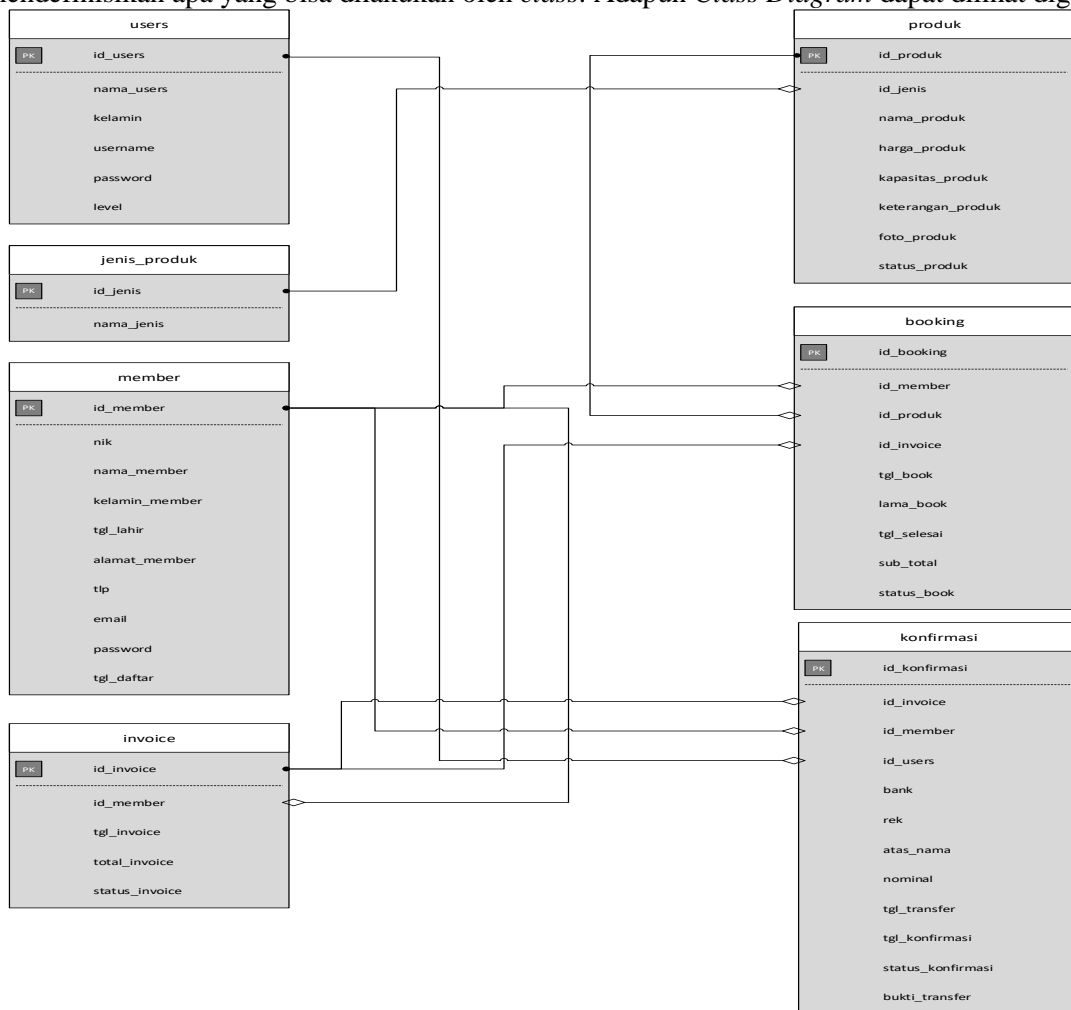
Activity Reservasi menggambarkan alur aktivitas antara *user*, *admin* dan sistem. *Activity Reservasi* dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Activity Reservasi

D. Class Diagram

Class Diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen. Berbagai komponen tersebut dapat mewakili *class* yang akan diprogram, objek utama, atau interaksi antara *class* dan objek. *Class* sendiri merupakan istilah yang mendeskripsikan sekelompok objek yang semuanya memiliki peran serupa dalam sistem. Sekelompok objek ini terdiri atas fitur struktural yang mendefinisikan apa yang diketahui *class* dan fitur operasional yang mendefinisikan apa yang bisa dilakukan oleh *class*. Adapun *Class Diagram* dapat dilihat digambar 5

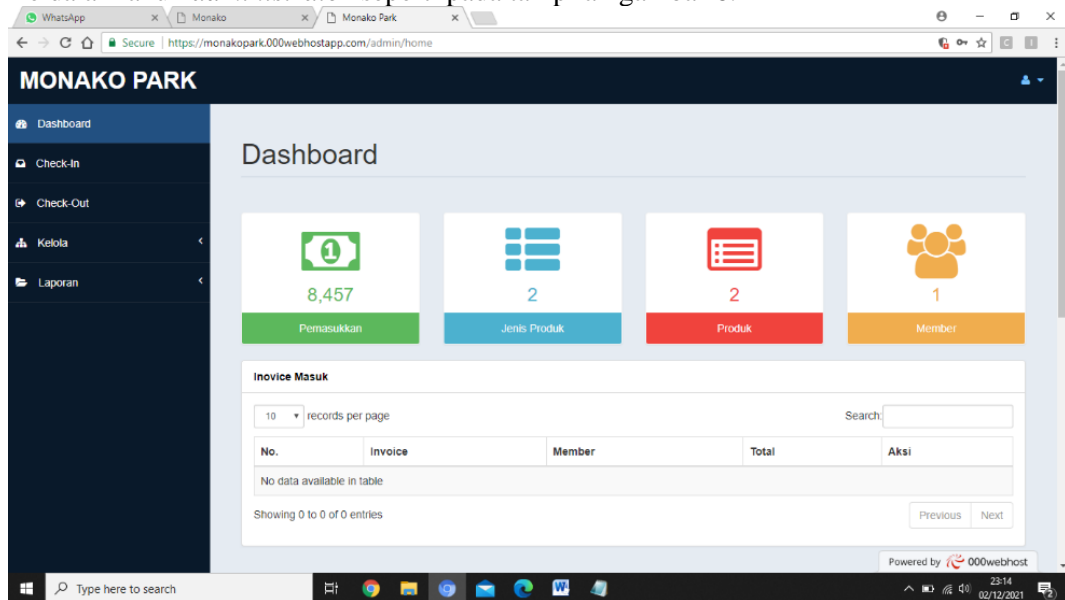


Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

3.2. Implementasi Sistem

a. Tampilan halaman Registrasi

Tampilan manajemen monako park merupakan hanya tampilan dashboard yang dimiliki oleh *administrator*. Adapun tampilan *dashboard* ketika diklik tombol disini pada akses *administrator* akan masuk ke dalam akun *administrator* seperti pada tampilan gambar 6.



Gambar 6. Tampilan registrasi pelanggan

b. Tampilan *Login Administrator*

Administrator merupakan hak akses sepenuhnya dari sistem yang dibuat dimana untuk *administrator* diperlukan *login* yaitu dengan cara memasukkan *username* dan *password* serta di klik tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem yang dibangun. Adapun tampilan *login administrator* dapat dilihat pada gambar 7

Login Admin Sistem

Username

Password

Gambar 7. Tampilan *Login Administrator*

c. Tampilan Daftar *Member*

Member diberikan sebuah akun untuk proses *registrasi*. Data yang diinput oleh *member* adalah NIK, nama lengkap, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat lengkap, nomor ponsel, *email*, dan *password*. *Email* dan *password* merupakan syarat untuk masuk ke dalam sistem. Pada daftar *member* diberikan tombol daftar agar data tersebut tersimpan di dalam sistem sebagai *member* agar memiliki sebuah akun. Adapun tampilan daftar *member* dapat dilihat pada Gambar 8

Gambar 8. Tampilan Daftar *Member*

d. Tampilan *Reservasi*

Tampilan *reservasi* merupakan tampilan untuk pemesanan yang dilakukan oleh *member* yang ada pada akun *member*. Untuk *reservasi* diambil dari *booking* setelah itu mencari apa yang akan di *reservasi* pada monako park. Ketika sudah diambil pemilihan *booking* disediakan sebuah tombol *booking now* untuk melakukan *reservasi* seperti pada Gambar 9

Gambar 9. Tampilan *Reservasi*

e. Tampilan *Pembayaran*

Pada tampilan ini merupakan tampilan untuk melakukan pembayaran. Adapun untuk melakukan pembayaran dengan cara mengklik tombol riwayat pemesanan anda pada Gambar 10

Gambar 10. Tampilan *Pembayaran*

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan bahwa dengan sistem yang dibangun, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem *reservasi* yang dibangun dapat membantu pelanggan di dalam proses *reservasi* di Monako Park.
2. Dengan sistem yang sudah dibangun dapat mempermudah proses transaksi di Monako Park .

REFERENSI

- [1] H. G. Simanullang and A. P. Silalahi, *PEMROGRAMAN WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 4*, 1st ed. Malang: Madza Media, 2022.
- [2] T. Hidayat and M. Muttaqin, "Penguujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis," *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, vol. 6, no. 1, pp. 2252–5351, 2018.
- [3] H. G. Simanullang, A. P. Silalahi, and D. R. Manalu, "Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Framework Codeigniter dan Application Programming Interface," *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, vol. 12, no. 1, pp. 67–73, 2021, doi: 10.31937/si.v12i1.1803.
- [4] H. G. Simanullang and A. P. Silalahi, "Algoritma Blowfish Untuk Meningkatkan Keamanan Database Mysql," vol. 4, no. 1, pp. 10–14, 2018.
- [5] A. P. Silalahi and H. G. Simanullang, "Dashboard management penjualan dan pembelian pada tangkahan ikan," *INFORMATIKA*, vol. 13, no. 1, p. 46, 2021, doi: 10.36723/juri.v13i1.260.
- [6] A. P. Silalahi and H. G. Simanullang, "Multifactor Evaluation Process (MFEP) untuk Rekomendasi Jurusan pada Sekolah Menengah Atas," *METHODA*, vol. 8, no. 1, pp. 84–91, 2018.
- [7] Azis, M. S., Hakim, L., & Walim. (2020). Perancangan Aplikasi Berbasis Desktop Dengan Microsoft Visual Basic (Studi Kasus: Aplikasi Anak Magang 1.0). *Jurnal Responsif*, 2(1), 44–52. <http://ejournal.ars.ac.id/index.php/jti/article/view/170>
- [8] Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Penguujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. 6, 5.
- [9] Agustian, E., Pamungkas, A. W., Rachman, E., & Mulyati, S. (2021). Penguujian Aplikasi Sistem Informasi Laboratorium Kesehatan Daerah DKI Jakarta Secara Black Box. 4(3), 129–137. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i3.8520>
- [10] Nirwan, S., & Ms, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Untuk Prototipe Sistem Monitoring Konsumsi Energi Listrik Pada Peralatan Elektronik Berbasis Pzem-004T. *Teknik Informatika*, 12(2), 22–28
- [11] Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Penguujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. 6, 5.