JUTINDA
Jurnal Teknik Informatika Unanda

Vol. 5, No. 1, Mei (2026)
p-ISSN : 2088-9642
e-ISSN : 2963-0843
https://ojs.unanda.ac.id/index.php/jutinda

Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo Berbasis *Website*

Indiraswanty Mughni[1], Mukramin[2], Solmin Paembonan[3]

[1]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[2]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
[3]*Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Kota Palopo, Indonesia*
E-mail: [1] indiraswantym@gmail.com, [2]minkbutsi@gmail.com, [3]Solmin.p@unanda.ac.id

Abstrak

Guest House Wisma Mulia Kota Palopo masih menerapkan sistem pemesanan kamar secara manual, sehingga sering menimbulkan kendala seperti keterbatasan ketersediaan informasi kamar, ketidakefisienan waktu, serta kesulitan dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun dan mengimplementasikan sistem informasi Guest House berbasis website yang mampu menyajikan informasi ketersediaan kamar, fasilitas, harga, serta proses pemesanan secara berani. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, dengan perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode pengujian black box untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dibangun mampu mempermudah pengunjung dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan kamar secara online, serta membantu pihak pengelola dalam pemeliharaan data pemesanan dan penyusunan laporan secara lebih efektif dan akurat. Dengan demikian, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan efisiensi operasional Guest House Wisma Mulia Kota Palopo.

Kata kunci— Sistem Informasi, Guest House, Pemesanan Kamar, Website, Waterfall

1. PENDAHULUAN

Pada era teknologi seperti saat ini, kebutuhan akan efisiensi waktu dan tenaga serta kemudahan dalam memperoleh informasi menjadi semakin penting. Penggunaan teknologi informasi telah merambah berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata, yang bahkan telah diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2023 tentang Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2021) dengan judul sistem informasi pemesanan kamar dan penjualan biji kopi berbasis *website* (studi kasus Ijen Maning *Café* and *Homestay*) menunjukkan bahwa sistem manual sering menimbulkan kesalahan pencatatan dan ketidakakuratan data. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan data serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tanpa harus berinteraksi langsung dengan admin.

Seiring dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi yang tepat memungkinkan proses pengambilan keputusan dilakukan secara cepat dan akurat berdasarkan data yang tersedia. Hal ini terlihat jelas pada sektor pariwisata, di mana internet memudahkan pengguna dalam mencari informasi terkait destinasi wisata hingga melakukan pemesanan tempat penginapan secara daring. Dengan demikian, teknologi tidak hanya berperan sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana transaksi yang mendukung aktivitas bisnis secara lebih efisien.

Dalam konteks tersebut, pemesanan merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan dari satu pihak ke pihak lain, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mendukung proses tersebut, diperlukan suatu sistem informasi yang mampu mengelola data secara terstruktur (Purba, 2024). Sistem informasi berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna meningkatkan efisiensi operasional serta kualitas layanan (Adham, 2024). Hal ini diperkuat oleh pernyataan bahwa sistem informasi merupakan kombinasi antara teknologi dan

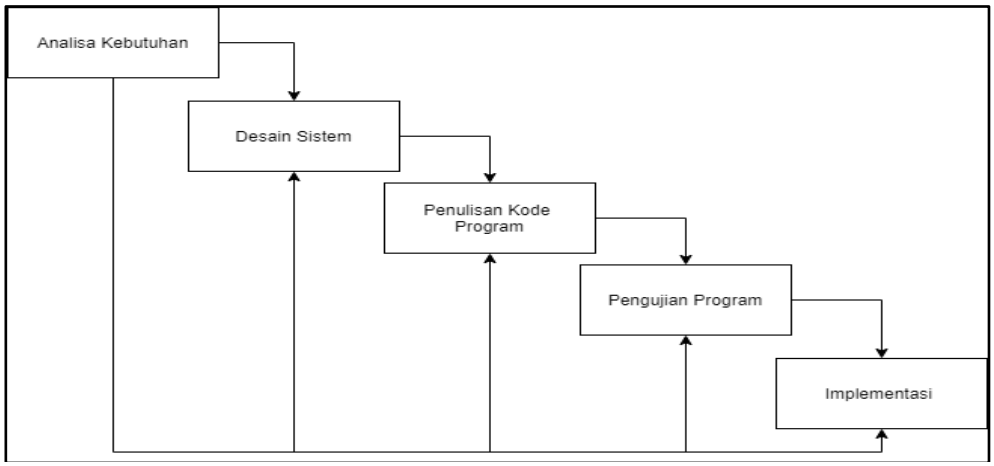
aktivitas manusia dalam mendukung proses operasional dan manajemen organisasi (Syahputra & Saptari, 2023).

Salah satu implementasi dari sistem informasi adalah penggunaan *website* sebagai media penyampaian informasi sekaligus platform layanan. *Website* memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara luas melalui jaringan *internet*, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana transaksi seperti pemesanan layanan atau produk.*Website* merupakan sarana penyampaian informasi yang dapat diakses melalui internet. Selain digunakan untuk menyebarkan informasi, *website* juga bisa digunakan sebagai *platform* untuk membuat toko *online*. Secara garis beras, *website* terdiri dari kumpulan halaman yang terstruktur dalam sebuah domain atau subdomain, dan terhubung melalui jaringan *Word Wide Web* (WWW) di internet (Aisyah et al., 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, *Guest House* Wisma Mulia yang berlokasi di Jalan Andi Djemma No. 134, Kota Palopo, masih menggunakan sistem manual dalam pengelolaan data dan proses pemesanan kamar. Tamu harus melakukan pemesanan dengan cara datang langsung atau melalui telepon, yang seringkali menimbulkan kendala seperti ketidaksesuaian ketersediaan kamar. Kondisi ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi pelanggan dan kurang efisien bagi pengelola, khususnya dalam pembuatan laporan. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi berbasis *website* yang dibangun menggunakan PHP dan MySQL untuk mengelola data secara terintegrasi. Sistem ini diharapkan mampu menyediakan informasi terkait fasilitas dan harga kamar, serta memfasilitasi proses pemesanan secara *online*, sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dan melakukan reservasi dengan lebih mudah tanpa harus datang langsung atau menunggu respons yang lama melalui aplikasi pesan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan Waterfall. Metode ini, yang dikenal juga sebagai model air terjun, kerap disebut sebagai *classic life cycle*. Istilah lain dari model ini adalah *Linear Sequential* Model, yang mencerminkan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan bertahap. Tahapan proses dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, kemudian berlanjut ke perencanaan, pemodelan, proses pembangunan sistem, hingga tahap akhir berupa penyerahan kepada pengguna. Setelah itu, dilakukan pula tahap dukungan atau pemeliharaan terhadap perangkat lunak yang telah dikembangkan. (Wahid, 2020). Skema metode penelitian *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Skema *Waterfall*

Metode air terjun adalah model pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan, dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyampaian sistem. model ini memudahkan pengelolaan proyek dengan tahapan yang jelas dan diakhiri dengan dukungan terhadap perangkat lunak yang telah dikembangkan

2.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

a. Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara Tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pemilik penginapan yaitu sarifah Achmad, resepsionis, pelayan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Pengamatan

Yaitu metode di mana peneliti melakukan tinjauan langsung ke objek penelitian untuk memperoleh data yang faktual dan kuat dalam mendukung kesimpulan.

c. Observasi

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Dengan melakukan observasi langsung, peneliti dapat memperoleh data yang konkret dan meyakinkan mengenai objek yang sedang diteliti.

d. Dokumentasi

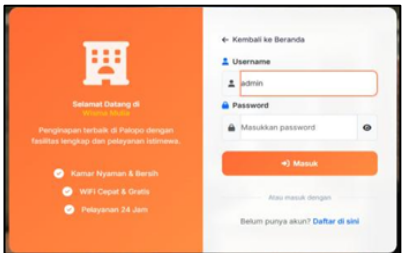
Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan dan penyimpanan informasi dalam bentuk seperti tulisan, foto, gambar, dan video.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Impelementasi

Bagian ini membahas implementasi antarmuka pengguna, desain struktur dan relasi basis data, serta keterkaitan antar komponen dalam sistem. Melalui subbab ini, pembaca diharapkan mampu memahami bagaimana rancangan sistem diimplementasikan secara teknis dan terintegrasi secara menyeluruh.

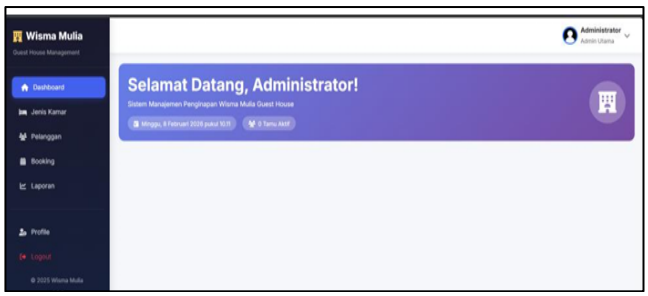
a. *Login*



Gambar 3 interface *login*

Tampilan halaman login bagi admin Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*, yang berfungsi sebagai akses awal pengguna ke dalam sistem. Halaman ini menyediakan *form username* dan *password* untuk proses autentikasi.

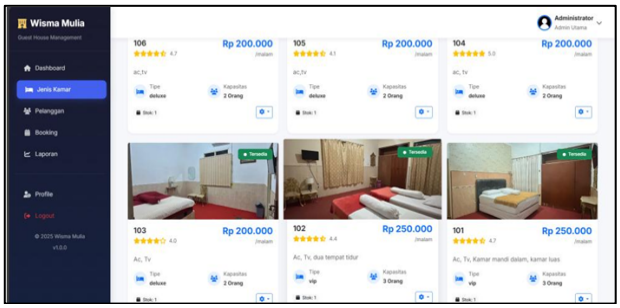
b. *Dashboard*



Gambar 4 halaman *dashboard*

Halaman ini berfungsi sebagai beranda utama setelah *admin* berhasil *login*, yang menampilkan Berbagai kepada administrator, informasi tanggal dan jumlah tamu aktif, serta menu navigasi di sisi kiri seperti *dashboard*, Jenis Kamar, Pelanggan, *booking*, laporan, Profil, dan *Logout*. *Dashboard* ini dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola data masuk dan mengakses seluruh fitur sistem secara terstruktur dan efisien.

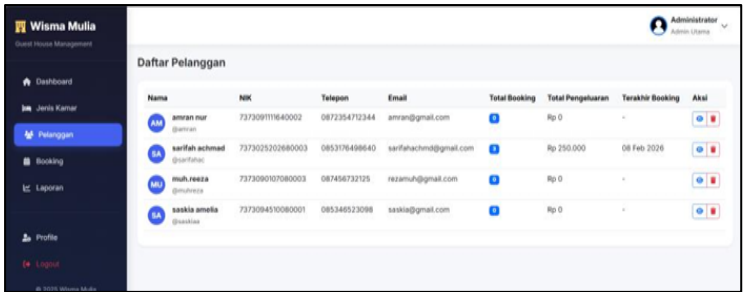
c. Jenis Kamar



Gambar 5 halaman data pasien *admin*

Halaman ini menampilkan halaman Jenis Kamar pada Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan daftar kamar yang tersedia lengkap dengan informasi nomor kamar, harga per malam, tipe kamar, fasilitas (seperti AC dan TV), kapasitas tamu, status ketersediaan , serta rating kamar. Tampilan ini memudahkan admin dalam menyediakan ketersediaan dan pengelolaan kamar secara terstruktur dan efisien.

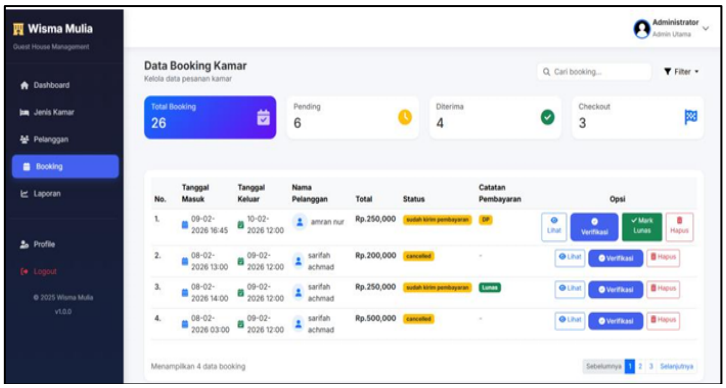
d. Pelanggan



Gambar 5 halaman pelanggan

Halaman ini menampilkan halaman Daftar Pelanggan pada Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*. Halaman ini digunakan oleh administrator untuk melihat dan mengelola data pelanggan yang telah terdaftar, yang meliputi nama pelanggan, NIK, nomor telepon, email, total pemesanan, total pengeluaran, serta informasi terakhir melakukan pemesanan . Selain itu, tersedia tombol aksi pada setiap baris data yang memungkinkan admin untuk melihat detail atau menghapus data pelanggan . Halaman ini membantu admin dalam menjaga aktivitas pelanggan dan mengelola data secara terstruktur serta efisien.

e. *Booking*

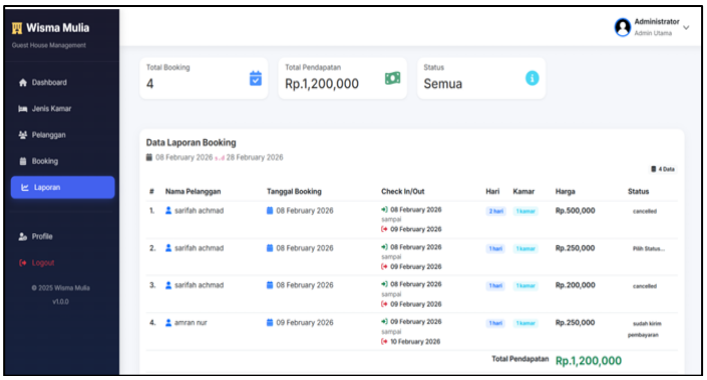


Gambar 6 *Interface booking*

Halaman menampilkan halaman data booking kamar pada Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*. Halaman ini digunakan oleh administrator untuk mengelola seluruh data pemesanan kamar, yang mencakup informasi tanggal masuk dan keluar,

nama pelanggan, total pembayaran, status pemesanan, serta catatan pembayaran. Pada bagian atas ditampilkan ringkasan jumlah pemesanan berdasarkan status, seperti total pemesanan, pending, diterima, dan checkout.

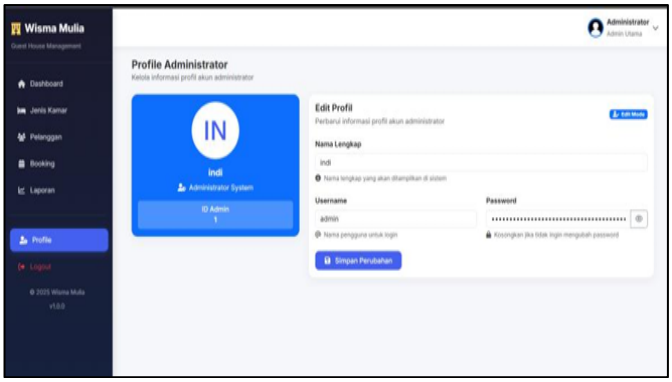
f. Laporan



Gambar 7 Halaman laporan

Halaman ini berfungsi untuk menyajikan rekapitulasi data pemesanan kamar dalam periode tertentu, yang dilengkapi dengan informasi nama pelanggan, tanggal *booking*, tanggal *check-in* dan *check-out*, lama menginap, jenis kamar, harga, serta status pemesanan.

g. *Profile*



Gambar 8 Halaman profil

Halaman ini ini digunakan untuk mengelola informasi akun admin, yang meliputi nama lengkap, nama pengguna, dan kata sandi . Pada bagian kiri ditampilkan identitas administrator, sedangkan pada bagian kanan tersedia form edit profil yang memungkinkan admin memperbarui data akun dan menyimpan perubahan. Halaman ini berfungsi untuk menjaga keakuratan data pengguna sistem serta mendukung keamanan akses administrator.

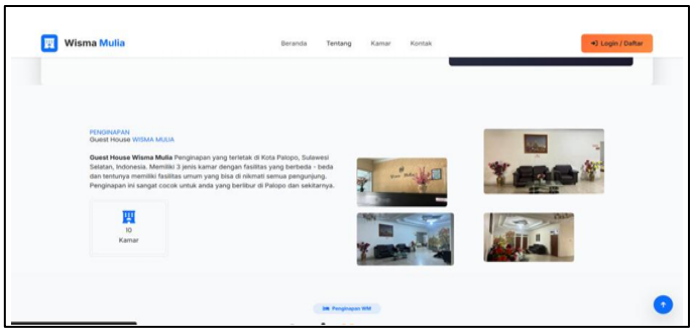
h. Beranda



Gambar 9 halaman beranda

Menampilkan halaman beranda *website Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo yang berisi informasi umum, serta tombol Lihat Kamar dan Hubungi Kami untuk memudahkan pengunjung mengakses layanan.

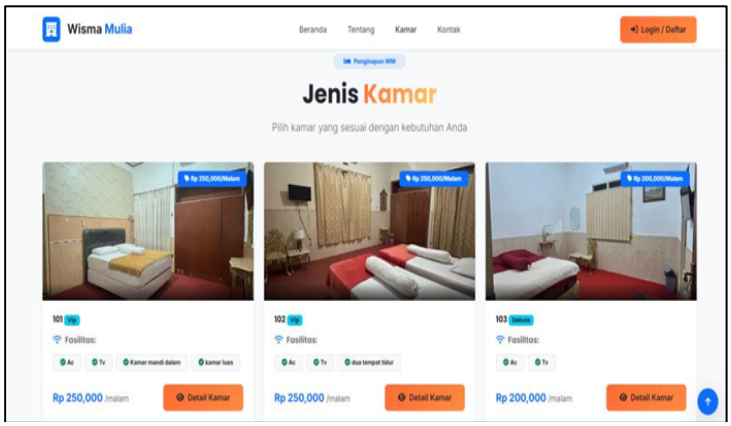
i. Tentang



Gambar 10 halaman tentang

Menampilkan halaman tentang informasi wisma mulia, menampilkan jumlah kamar serta gambar ruangan yang ada di wisma mulia.

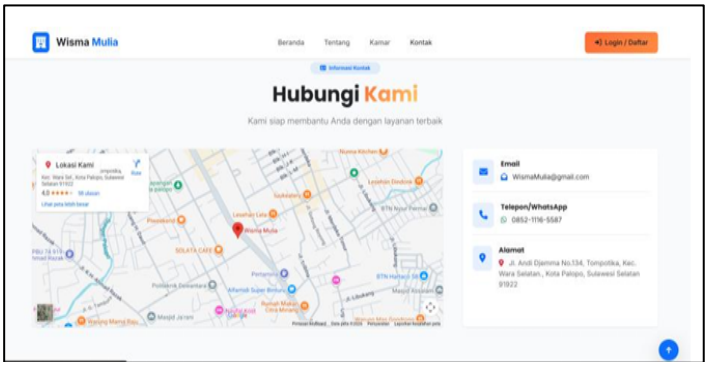
j. Kamar



Gambar 11 Halaman Kamar

Halaman ini Jenis kamar pada *website* Wisma Mulia yang menampilkan daftar kamar lengkap dengan foto, tipe kamar, fasilitas, dan harga per malam. Setiap kamar dilengkapi tombol Detail Kamar untuk melihat informasi lebih lanjut atau melakukan pemesanan, sehingga memudahkan pengguna memilih kamar sesuai kebutuhan.

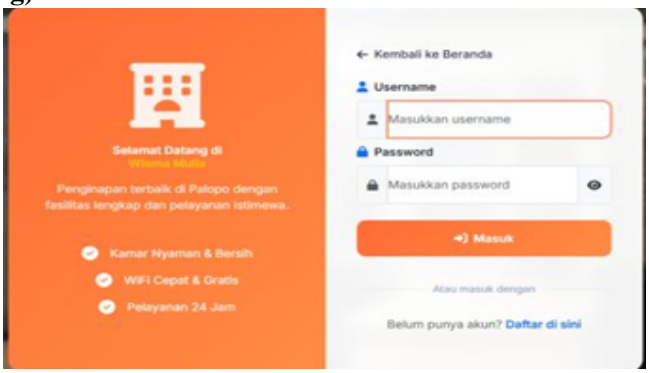
k. Kontak



Gambar 12 halaman kontak

Halaman ini menyajikan peta lokasi penginapan untuk memudahkan pengguna menemukan alamat secara visual, serta informasi kontak yang mencakup *email*, nomor telepon/WhatsApp, dan alamat lengkap. Fitur ini berfungsi sebagai sarana komunikasi dan panduan lokasi bagi calon tamu yang ingin memperoleh informasi atau menghubungi pihak pengelola

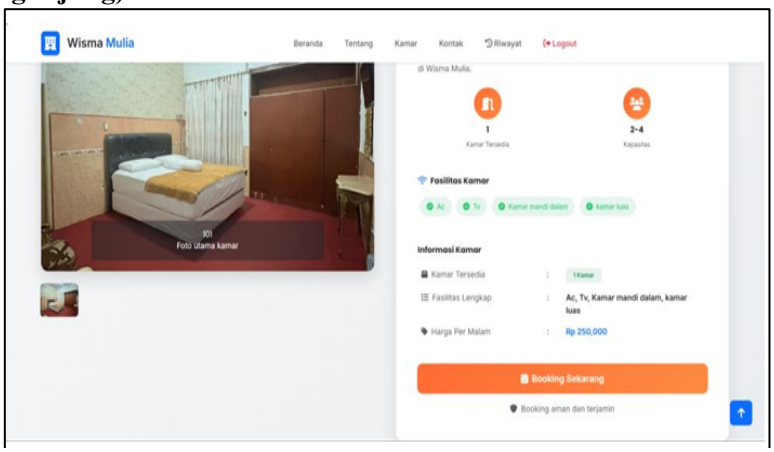
l. Login (pengunjung)



Gambar 13 halaman *login* pengunjung

Tampilan halaman login bagi admin Sistem Informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*, yang berfungsi sebagai akses awal pengguna ke dalam sistem. Halaman ini menyediakan form username dan password untuk proses autentikasi.

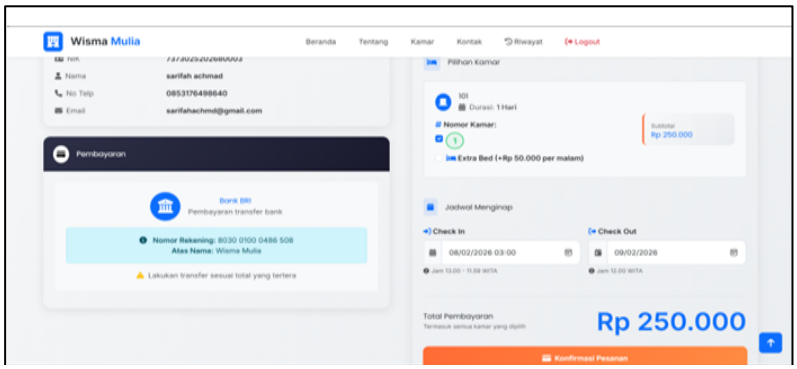
m. *Booking* (pengunjung)



Gambar 14 halaman *booking* pengunjung

Halaman ini memperlihatkan foto utama kamar sebagai gambaran kondisi ruangan, disertai informasi ketersediaan kamar dan kapasitas tamu. Di bagian kanan ditampilkan fasilitas kamar, informasi jumlah kamar tersedia, fasilitas lengkap, serta harga per malam. Tersedia pula tombol booking sekarang yang memudahkan pengguna untuk langsung melakukan pemesanan kamar.

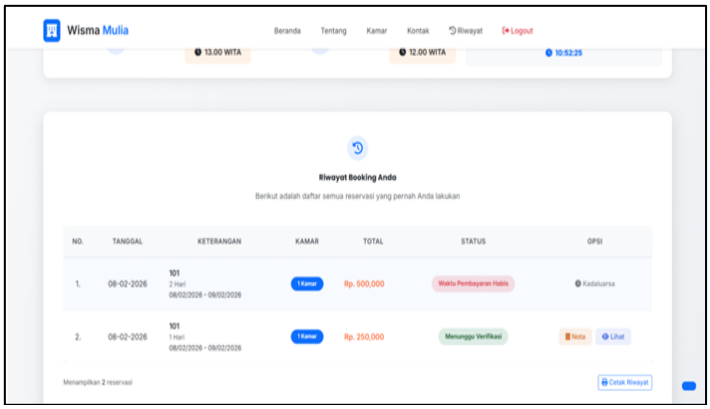
n. *Checkout*



Gambar 15 halaman *checkout*

Halaman ini menampilkan data pemesan, metode pembayaran melalui transfer bank beserta nomor rekening tujuan, serta detail pesanan seperti pilihan kamar, durasi menginap, dan jadwal check-in serta check-out. Di bagian bawah ditampilkan total pembayaran yang harus dibayarkan dan tombol Konfirmasi Pesanan untuk menyelesaikan proses pemesanan.

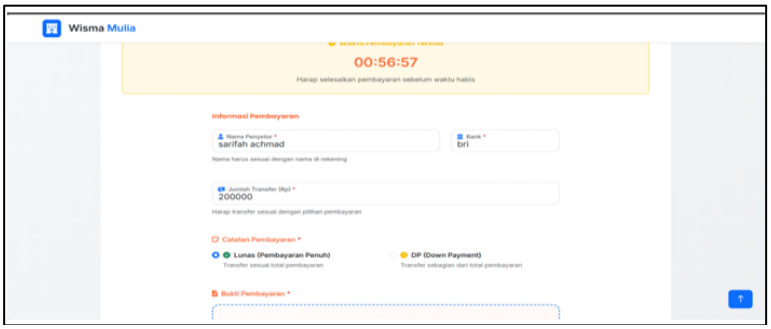
o. Riwayat



Gambar 16 halaman riwayat

Tampilan halaman ini berisi daftar seluruh pemesanan kamar yang pernah dilakukan pengguna dalam bentuk tabel, lengkap dengan informasi tanggal, nomor dan jenis kamar, total pembayaran, serta status pemesanan. Selain itu, tersedia opsi tindakan seperti melihat detail, mencetak riwayat, atau menandai status pesanan, sehingga pengguna dapat memantau dan mengelola riwayat reservasi secara mudah.

p. Pembayaran



Gambar 17 halaman pembayaran

Tampilan halaman pembayaran Wisma Mulia yang digunakan untuk mengelola proses transaksi pemesanan. Terdapat timer pembayaran sebagai kontrol waktu, form data pembayaran untuk validasi identitas dan nominal transfer, pilihan metode pembayaran penuh atau DP, serta fitur unggah bukti pembayaran sebagai sarana verifikasi.

3.2 Pengujian

Pengujian merupakan salah satu bentuk evaluasi yang bertujuan untuk menilai kebenaran fungsi sistem berdasarkan hasil yang dihasilkan. Metode pengujian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pengujian *black box*, *Black box* testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menitikberatkan pada pengujian fungsi-fungsi berdasarkan spesifikasi yang telah ditetapkan, tanpa melihat bagaimana struktur internal kode program. Teknik ini bertujuan untuk menemukan berbagai jenis kesalahan, seperti fungsi yang tidak berjalan sesuai harapan atau hilang, kesalahan pada struktur data, masalah dalam akses basis data, kesalahan pada antarmuka, gangguan performa, serta kesalahan yang terjadi saat proses inisialisasi dan penghentian sistem (Rahadi & Vikasari, 2020). Seperti yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1 Pengujian

No	Kasus Uji	Input	Output	Keterangan	Halaman
1	Login	Input username dan password	Dashboard admin	Berhasil	48

2	Klik menu Dashboard admin	Sistem memunculkan halaman dashboard	Berhasil memunculkan dashboard	Berhasil	48
3	Klik menu Kelola Jenis kamar	Sistem memunculkan halaman Kelola Jenis Kamar	Berhasil Kelola Jenis Kamar	Berhasil	49
4	Klik menu Kelola Pelanggan	Sistem menampilkan halaman Pelanggan	Berhasil memunculkan Kelola Pelanggan	Berhasil	50
5	Klik menu Kelola Booking	Sistem menampilkan halaman Kelola Booking	Berhasil memunculkan Kelola Booking	Berhasil	50
6	Klik menu lihat laporan	Sistem memunculkan halaman laporan	Berhasil memunculkan halaman laporan	Berhasil	51
7	Klik Edit Profile	Sistem memunculkan halaman edit profil	Berhasil memunculkan halaman kelola edit profil	Berhasil	52
8	Klik Booking	Sistem memunculkan halaman Booking	Berhasil memunculkan halaman *Booking*	Berhasil	54
9	Klik Checkout	Sistem memunculkan halaman Checkout	Berhasil memunculkan halaman *Checkout*	Berhasil	55

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan black box, untuk fitur-fitur yang telah di uji yaitu login, menu dashboard, kelola jenis kamar, Kelola pelanggan, kelola booking menu laporan, edit profile, booking, checkout telah berhasil di uji dan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pembahasan sistem informasi *Guest House* Wisma Mulia Kota Palopo berbasis *website*, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun telah berhasil memenuhi tujuan penelitian. Sistem ini mampu menyediakan informasi ketersediaan kamar, fasilitas kamar, serta harga sewa secara akurat dan real-time, sehingga memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan kamar tanpa harus datang langsung ke lokasi penginapan. Selain itu, sistem juga membantu pihak pengelola, khususnya admin, dalam mengelola data kamar, data pelanggan, proses pemesanan, pembayaran, serta pembuatan laporan bulanan secara lebih efektif dan terstruktur dibandingkan sistem manual sebelumnya. Penerapan teknologi berbasis *web* dengan menggunakan PHP dan MySQL serta pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall terbukti dapat meningkatkan efisiensi pelayanan, meminimalkan kesalahan pencatatan data, dan mendukung proses pengambilan keputusan di Wisma Mulia serta pengujian sistem menggunakan b*lackbox* dimana semua fitur pada sistem informasi berjalan sesuai yang diharapkan.

5. SARAN

Sebagai upaya pengembangan lebih lanjut, sistem yang telah dibangun masih dapat disempurnakan melalui penambahan fitur, seperti notifikasi, serta pengembangan aplikasi ke dalam platform mobile.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Dukungan tersebut sangat berarti dalam membantu kelancaran serta keberhasilan proses penelitian yang dilakukan.

7. DAFTAR PUSTAKA

Adham, M. F. (2024). *Analisis Implementasi Sistem Informasi : Studi Literatur*. *5*(1), 264–275.

Aisyah, A., Permata Sari, D., & Kusumanto, K. (2022). Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Real Time dengan Metode Global Positioning System (GPS) dan Location Based Service (LSB) Berbasis *WEB* di Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Negeri Sriwijaya. *Journal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, *1*(5), 341–347. https://doi.org/10.36418/locus.v1i5.73

Purba, M. M. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Online Minda Mora Purba*.

Rahadi, N. W., & Vikasari, C. (2020). Pengujian Software Aplikasi Perawatan Barang Milik Negara Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitions. *Infotekmesin*, *11*(1), 57–61. https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v11i1.124

Syahputra, F., & Saptari, M. A. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Iklan Berbasis *Web*. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *7*(1), 46. https://doi.org/10.29103/sisfo.v7i1.12105

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, *1*(1), 1–5. https://www.researchgate.net/publication/346397070