

Perancangan Sistem Informasi *Homestay* Desa Wisata Pentingsari Menggunakan Metode *Prototyping*

Insan Fikrudin
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
16523075@students.uii.ac.id

Rahadian Kurniawan
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
rahadiankurniawan@uui.ac.id

Abstrak – Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat, namun di era digital ini sangat membutuhkan penerapan sistem informasi di bidang wisata khususnya pada penerapan sistem informasi untuk pengelolaan *homestay* di Desa wisata. Namun ada beberapa Desa wisata di Indonesia yang belum memanfaatkan sistem informasi, salah satunya adalah Desa wisata Pentingsari sehingga kinerja yang didapatkan kurang maksimal yaitu pembagian penyewaan *homestay* yang tidak merata, pendataan *homestay* yang belum terstruktur, dan penilaian wisatawan terhadap *homestay* melalui *form* penilaian belum dilaksanakan. Permasalahan diatas akan menimbulkan suatu masalah baru yaitu timbulnya rasa kecemburuan di bagian masing-masing penyewaan *homestay* karena pembagian tidak merata. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk menyelesaikan masalah yang ada pada desa wisata Pentingsari khususnya untuk *homestay* yaitu sistem informasi *homestay*.

Kata Kunci—; Sistem Informasi , Desa Wisata Pentingsari, Metode *Prototyping*.

I. PENDAHULUAN

Di era digital ini, teknologi semakin berkembang dengan pesat, dibuktikan dengan adanya sistem informasi. Namun masyarakat Indonesia belum bisa memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi dengan baik. Hal ini mengakibatkan sebuah kinerja menjadi tidak efektif. Sistem informasi merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu kinerja menjadi efektif, dampaknya seseorang akan bekerja lebih cepat dan tepat sehingga menaikkan produktivitas.

Sistem secara umum adalah sebuah elemen yang saling berhubungan dan menangani masukan atau *input* sehingga menghasilkan keluaran atau *output* yang diinginkan [1]. Informasi adalah data mentah yang diolah menjadi sesuatu yang lebih bermakna untuk dapat menerimanya. Informasi juga disebut data yang diolah dan mempunyai makna [1]. Sistem informasi didefinisikan menjadi data mentah yang diolah agar bisa diterima dan berguna bagi penerimanya. Data adalah suatu gambaran yang masih mentah dan mewakili pengukuran atau pengamatan obyek-obyek kejadian, kemudian akan diolah menjadi informasi. Proses pengolahan dari data ke informasi

inilah yang disebut sistem informasi [1]. Penerapan sistem informasi pada sebagian desa wisata saat ini masih kurang maksimal.

Desa wisata adalah suatu wadah dalam bentuk hubungan meliputi interaksi, atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu hubungan bermasyarakat dalam tradisi masing-masing [3], salah satunya adalah Desa wisata Pentingsari yang terletak di Yogyakarta. Desa wisata Pentingsari merupakan desa yang mengangkat tema desa wisata alam, budaya dan pertanian yang berwawasan lingkungan. Desa wisata Pentingsari menawarkan kegiatan pembelajaran tentang alam, lingkungan hidup, pertanian, perkebunan, wirausaha, kehidupan sosial budaya, aneka seni tradisi dan kearifan lokal yang masih kental dengan suasana khas pedesaan di lereng gunung Merapi. Desa wisata Pentingsari memiliki fasilitas 60 *homestay*, lapangan parkir yang dapat menampung 10 bis, 10 pendopo dan ruang pertemuan bertema tradisional jawa, serta memiliki lapangan dan area *out bond* atau *camping* seluas satu hektar.

Homestay merupakan tempat tinggal masyarakat yang dapat ditinggali oleh wisatawan untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda serta dapat mempelajari suasana budayanya [4]. Namun semua *homestay* yang berada di Desa wisata Pentingsari, belum memanfaatkan sistem informasi dibuktikan dengan kurang meratanya pembagian penyewaan *homestay* sehingga menimbulkan kecemburuan antar pemilik *homestay*. Sistem informasi *homestay* adalah langkah yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut karena terdapat fitur pemerataan *homestay* untuk pembagian agar penyewaan *homestay* terbagi secara merata, selain itu terdapat fitur informasi *homestay* yang berguna untuk memuat informasi seperti nama pemilik *homestay*, nama *homestay*, jumlah kamar tidur *homestay*, jumlah kamar mandi *homestay* dan kapasitas *homestay*. Untuk meningkatkan kualitas *homestay* perlu mendapat masukan dari wisatawan yang pernah tinggal di *homestay* tersebut. Di dalam Sistem Informasi *homestay* juga terdapat fitur *form* penilaian *homestay* yang berguna untuk mendapatkan masukan atau *feedback* dari wisatawan yang pernah tinggal di *homestay* tersebut. Adapun kriteria penilaian *homestay* yaitu penilaian produk, konsumsi dan pelayanan dari wisatawan terhadap *homestay* yang pernah ditinggali dengan tujuan sebagai evaluasi. Sehingga dengan mendapatkan

masuk dari wisatawan, pemilik *homestay* Desa wisata Pentingsari bisa meningkatkan kualitas pelayanannya dengan maksimal.

II. KAJIAN LITERATUR

A. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian tentang sistem informasi *homestay* telah banyak dilakukan. Jurnal dan penelitian lain yang memiliki kemiripan teori dijadikan acuan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang bisa menjadi acuan untuk penelitian ini.

Pertama, dalam penelitian tersebut, membahas mengenai sebuah sistem informasi *homestay* berbasis web ditujukan untuk konsumen dan pengelola yang dapat memberikan sebuah gambaran mengenai fasilitas, harga, dan ketersediaan *homestay* yang selalu *up to date* untuk wisatawan. Sistem tersebut juga dapat digunakan oleh pengelola untuk mempermudah pengolahan data *homestay*, selain itu juga dapat dimanipulasi sewaktu-waktu dan yang lebih penting adalah untuk pembuatan laporan *homestay* tersebut. Berdasarkan data pokdarwis² wisatawan yang berkunjung di *homestay* Bantaragung tersebut mencapai 300.000 per tahun, oleh karena itu, memutuskan untuk membuat sistem informasi *homestay* guna mempermudah wisatawan yang akan berkunjung. Perancangan sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah pencarian informasi tentang *homestay* seperti jenis, fasilitas, dan harga. Disisi lain juga dapat mempermudah pengelola untuk memudahkan proses pencatatan data pelanggan, data *homestay*, data penyewaan *homestay*, serta pembuatan laporan.

Berikut adalah metode yang digunakan oleh peneliti pertama, metode lapangan (*field research*) yaitu mengumpulkan data yang berhubungan dengan sistem informasi *homestay* yang berada di desa Bantaragung secara langsung dengan cara observasi dan wawancara. Kedua, Metode Perpustakaan (*Library research*) yaitu dengan mengutip bacaan dari perpustakaan yang tentunya berkaitan dengan pelaksanaan sistem informasi *homestay* serta untuk menjadikan landasan teori yang kuat untuk penelitian ini.

Kedua, dalam penelitian [4] tersebut, membahas mengenai pengelolaan *homestay* yang bertujuan untuk mempermudah pengelola *homestay* di desa Pentingsari, khususnya untuk mengelola penyediaan *homestay*. Sistem ini membutuhkan sebuah tower untuk sarana transmisi data dan tentunya pengelola akan membayar untuk langganan.

Di penelitian tersebut, dijelaskan bahwa ada 3 faktor yang berinteraksi dalam sistem yaitu, admin untuk mengelola web, pemilik *homestay*, dan tamu. Aplikasi yang dapat digunakan oleh user yaitu MsExcel dan Adobe yang berhubungan dalam sistem. Metode pelaksanaannya adalah merencanakan pengembangan dan membangun jaringan internet di Desa Pentingsari dan merancang sistem informasi pengelolaan

homestay untuk desa. Sistem informasi ini bertujuan untuk membantu pengelola dalam merekap, mengelola dan membuat laporan. Sistem ini juga mampu mencatat event yang sedang berlangsung, mencatat data *homestay*, mencatat data penyewa secara manual ataupun secara otomatis

Ketiga, dalam penelitian [7] tersebut, membahas bagaimana cara memulai dan mengelola Desa wisata di Nglanjeran Kabupaten Gunungkidul, ternyata desa wisata tersebut pernah mendapat sebuah penghargaan kategori desa wisata terbaik I Indonesia dan terlebih juga menerima penghargaan *ASEAN Community Based Tourism (CBT) Award 2017*, yang diserahkan di Singapura, Jumat 20 Januari 2017. Hal ini sangat berpengaruh terhadap ketertarikan wisatawan untuk berkunjung. Banyak objek tempat menarik yang sedang dikembangkan guna meningkatkan wisatawan. Saat ini sudah memiliki 80 rumah yang pernah dikunjungi wisatawan berbagai daerah, wisatawan lokal maupun asing sekalipun pernah mengunjungi desa wisata ini.

Pengelolaan *homestay* di desa wisata tersebut dinilai sangat baik, karena telah menerapkan standardisasi *homestay* ASEAN. *Homestay* dikawasan ASEAN ini sangat bergantung pada pengalaman pengunjung yang berkualitas dari perspektif *homestay*, agar bisa menilai sebuah *homestay* untuk bahan evaluasi agar ke depannya bisa lebih baik. Adapun kriteria untuk melakukan penerapan standardisasi *homestay* ASEAN ini yaitu : dari aspek produk, minimal terdapat 5 *homestay* yang terdaftar di desa untuk menggambarkan keterlibatan masyarakat dan juga lokasi harus berdekatan dengan wisata yang berbasis alam dan budaya sekitarnya. Selain itu rumah atau bangunan harus dalam kondisi baik, stabil dan aman karena untuk mencerminkan identitas local. *Homestay* harus memiliki minimal 1 kamar mandi dan kebersihan yang harus selalu terjaga. Di sisi lain ada dari aspek organisasi, dimana sebuah desa wisata harus dipimpin orang yang tepat contohnya kepala desa. Dua hal yang tidak kalah penting juga yaitu, keterlibatan masyarakat untuk ikut serta membantu kelancaran desa wisata tersebut serta menjaga hubungan dengan pihak-pihak terkait agar pelaksanaan desa wisata tersebut dapat berkelanjutan. Penelitian tersebut menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Keempat, dalam penelitian [6] tersebut, membahas tentang perancangan dan implementasi sistem informasi Desa wisata Kandri berbasis web. Berawal dari dikembangkan pembangunan waduk yang selesai pada tahun 2014, waduk tersebut telah mengubah pandangan masyarakat desa setempat agar beralih pada usaha dalam bidang desa wisata. Masyarakat telah membangun sebuah kelompok sadar wisata (POKDARWIS), dalam upaya pengembangan desa wisata. Peneliti ini bertujuan untuk merancang sistem informasi klaster usaha, dan mengimplementasikan kedalam web.

Metode yang digunakan adalah *prototype* model dan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan

framework CodeIgniter dengan basis data MySQL. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi e-commerce dengan fitur pengelolaan informasi profil usaha, pengembangan sumber daya dan aset anggota klaster serta pemanfaatan *plugins facebook* untuk sarana promosi. Oleh karena itu, sistem informasi ini dapat dipergunakan klaster usaha sebagai toko *online*, media promosi, dan pusat data yang dapat menghasilkan informasi perkembangan klasifikasi badan usaha UMKM anggota klaster, sehingga dapat digunakan oleh pengurus klaster dan *stakeholders* dalam memantau perkembangan usaha para anggotanya.

Kelima, dalam penelitian [5] ini membahas desain prototyping sistem informasi manajemen layanan reservasi hotel x berbasis web. Sebagian besar hotel masih menggunakan cara konvensional untuk melakukan reservasi yaitu dengan mendatangi langsung atau menghubungi via telepon ke hotel yang diinginkan. Proses ini tidak efektif karena memakan waktu yang lebih banyak hanya untuk sebuah proses reservasi dan rentan terjadi kesalahan. Perkembangan industri hotel khususnya untuk menjembatani proses reservasi sangat dibutuhkan oleh konsumen seperti proses *booking* melalui ponsel atau web. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi reservasi untuk hotel. Teknologi seperti ini diharapkan dapat membantu proses reservasi, *check in*, *check out* di hotel. Dalam pelaksanaannya, rancang bangun sistem informasi ini menggunakan metode waterfall, karena dalam proses pengerjaannya dilakukan secara berurutan atau secara linier. Manfaat yang dapat diperoleh adalah hotel akan lebih mudah dalam melayani reservasi tamu yang akan menginap.

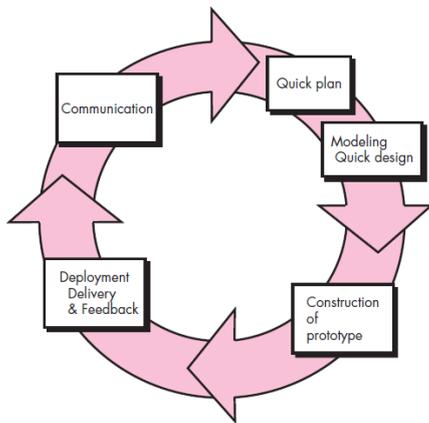
Tabel 1. Tinjauan Pustaka

| No | Tema | Keywords | Ulasan Kritis | Pustaka |
|----|--|--|---|---------|
| 1 | Sistem Informasi Homestay Berbasis Web | Sistem, Informasi, Homestay | Masih belum dijelaskan bagaimana proses atau cara kerja dari sistem informasi tersebut sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dari konsumen atau pengelola. | [2] |
| 2 | Pengelolaan Homestay Desa Wisata Pentingsari | Desa wisata, Pengelolaan homestay, Sistem berbasis web | sistem ini membutuhkan sebuah tower untuk menjalankan | [4] |

| | | | | |
|---|--|---|--|-----|
| | Berbasis Web | | tentu saja sangat merugikan untuk desa karena mengeluarkan biaya yang sangat besar dan user memakai aplikasi MsExcel dan Adobe yang membuat memakan waktu. | |
| 3 | Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web | Sistem Informasi, Web, Teknologi Tepat Guna, E-Commerce, Klaster, Desa Wisata | Sebuah e-commerce untuk dijadikan wadah di desa wisata tersebut namun ada fitur yang tidak diperlukan sehingga memberikan hasil yang kurang maksimal | [6] |
| 4 | Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan Reservasi Hotel X Berbasis Web | Reservasi, Sistem Informasi, Waterfall, Hotel | Fitur yang ditawarkan terlalu monoton sehingga bisa membuat pengguna merasa bosan. | [5] |

B. Metode Prototyping

Prototyping merupakan sebuah metode untuk membangun suatu aplikasi dengan mode pengembangan yang sederhana yang memiliki konsep dasar untuk melakukan pengujian awal terhadap aplikasi yang akan dibangun [6]. Terdapat hal penting dalam metode ini yaitu pengembang dan pengguna harus memiliki pemahaman bahwa *prototype* yang dibangun digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan awal [6].



Gambar 1. Model Prototyping

- Communication*, bertujuan untuk mencari apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Tahap pertama yaitu melakukan pengumpulan kebutuhan secara lengkap dengan cara mencari referensi, wawancara, maupun observasi yang akan dianalisis untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun.
- Quick Plan, Modeling Quick Design*, yaitu tahap perancangan sistem dari data yang diperoleh dari tahap *communication* sebelumnya.
- Construction Of Prototype*, yaitu tahap untuk mengevaluasi *prototype*.
- Deployment, Delivery, & Feedback*, yaitu pembuatan sistem berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype* yang dapat digunakan oleh pengguna.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Beberapa metode penelitian yang akan digunakan untuk penelitian ini sebagai berikut.

A. Communication

Tahap ini melakukan pengumpulan data melalui berbagai referensi, observasi lapangan, dan wawancara. Referensi digunakan sebagai acuan dasar penelitian, observasi lapangan dibutuhkan untuk mengamati sebuah kondisi yang akan menghasilkan sebuah informasi, dan wawancara digunakan untuk mencari kebutuhan data primer yang diperlukan. Pada penelitian ini dilakukan wawancara sebanyak 2 kali yaitu :

- Pada tanggal 12 september 2020 melakukan wawancara dengan pengurus Desa wisata Pentingsari yaitu dengan pak Doto selaku kepala pengurus. Pada wawancara pertama membahas bagaimana cara kerja pengurus di Desa wisata Pentingsari dengan cara yang

masih konvensional sehingga muncul suatu permasalahan pada *homestay* seperti : pembagian *homestay* tidak merata, data *homestay* tidak tertata dengan rapi, dan belum ada sebuah sistem yang menampung masukan dari wisatawan.

- Pada tanggal 25 september 2020 melakukan wawancara tahap kedua ini membahas tentang kebutuhan permasalahan yang dialami di Desa wisata Pentingsari yaitu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang berguna untuk membantu pengelola khususnya pada *homestay* agar desa wisata Pentingsari semakin berkembang.

B. Quick Plan

Tahapan di mana mengumpulkan kebutuhan analisis untuk membangun sebuah *prototype* berupa masukan, proses, dan keluaran.

Analisis kebutuhan data masukan :

- Informasi *homestay* : id *homestay*, nama *homestay*, nama pemilik, kamar tidur, kamar mandi, kapasitas, pemakaian, id kesediaan, rating.
- Penilaian *homestay* : id rating, produk, pelayanan, kebersihan, konsumsi, kritik saran.
- Kesediaan *homestay* : id kesediaan, tanggal -1, tanggal, status.

Analisis kebutuhan proses :

- Kelola pemerataan *homestay* : menambah data wisatawan.
- Kelola informasi *homestay* : menampilkan, menghapus dan mengedit data *homestay*.
- Kelola penilaian *homestay* : menambah data penilaian.
- Kelola *homestay* : menambah data *homestay*.

Analisis kebutuhan keluaran :

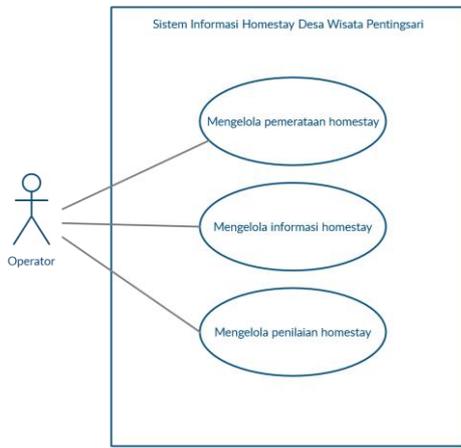
- Informasi mengenai pemerataan *homestay*.
- Informasi mengenai *homestay*.
- Informasi mengenai penilaian *homestay*.

C. Modelling Quick Design

Tahap modelling quick design adalah tahap di mana perancangan mulai dibuat berdasarkan data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode Unified Modelling language (UML), serta rancangan basisdata dan antarmuka.

a) Unified Modelling Language

Metode ini menggunakan *use case diagram* untuk menjelaskan interaksi antara aktor dan sistem.

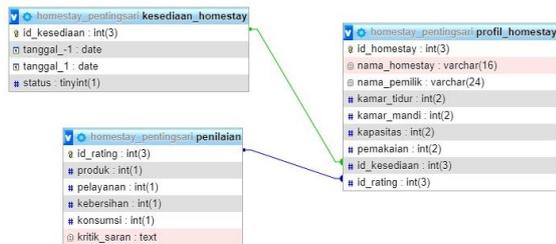


Gambar 2. Use Case Diagram

Seperti pada Gambar 2, dapat dilihat bahwa pada penelitian ini hanya terdapat satu aktor yang berinteraksi pada sistem. Pada mengelola pemerataan *homestay*, aktor dapat memasukkan data konsumen yang akan menyewa *homestay* sehingga sistem akan membagi secara merata *homestay* mana saja yang akan disewakan kepada konsumen. Pengelolaan informasi *homestay*, aktor dapat menambahkan data berupa informasi *homestay* serta bisa melihat kembali informasi *homestay*. Pada mengelola penilaian *homestay*, aktor dapat menambahkan penilaian terhadap *homestay* melalui sistem.

b) Rancangan Basisdata

Rancangan basis data pada penelitian ini seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Relasi Tabel

Berdasarkan pada *prototype* sistem informasi *homestay* terdapat relasi tabel. Relasi tabel berguna untuk menggambarkan hubungan antar tabel. *Prototype* pada penelitian ini memiliki 3 tabel dalam proses pengembangannya yaitu :

1. Tabel profil *homestay*
Tabel profil *homestay* berfungsi untuk menyimpan data *homestay* seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Profil Homestay

| tabel profil_homestay | | |
|-----------------------|---------------|-------------|
| key | field | type |
| pk | id_homestay | int(3) |
| | nama_homestay | varchar(16) |
| | nama_pemilik | varchar(24) |
| | kamar_tidur | int(2) |
| | kamar_mandi | int(2) |
| | kapasitas | int(2) |
| | pemakaian | int(2) |
| fk | id_kesediaan | int(3) |
| fk | id_rating | int(3) |

2. Tabel Penilaian
Tabel penilaian berfungsi untuk menyimpan data penilaian terhadap *homestay* seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian

| tabel penilaian | | |
|-----------------|--------------|--------|
| key | field | type |
| pk | id_rating | int(3) |
| | produk | int(1) |
| | pelayanan | int(1) |
| | kebersihan | int(1) |
| | konsumsi | int(1) |
| | kritik_saran | text |

3. Tabel Ketersediaan *Homestay*
Tabel ketersediaan *homestay* berfungsi untuk cek ketersediaan *homestay*.

Tabel 4. Ketersediaan Homestay

| tabel kesediaan_homestay | | |
|--------------------------|--------------|------------|
| key | field | type |
| pk | id_kesediaan | int(3) |
| | tanggal_-1 | date |
| | tanggal_1 | date |
| | status | tinyint(1) |

c) *Rancangan Antarmuka*

1. Menu Beranda

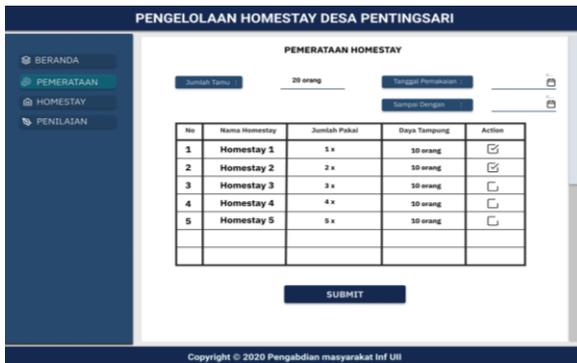
Halaman ini berisi daftar *homestay* yang berfungsi untuk melihat informasi *homestay* dan melihat kualitas *homestay* yang berupa penilaian.



Gambar 4. Menu Beranda

2. Menu Pemerataan *Homestay*

Halaman ini berisi sebuah daftar *homestay* yang digunakan pengguna untuk menginput data wisatawan yang akan menyewa *homestay* dan sistem yang akan membagi *homestay* yang agar bisa disewakan secara merata.



Gambar 5. Menu Pemerataan

3. Menu *Homestay*

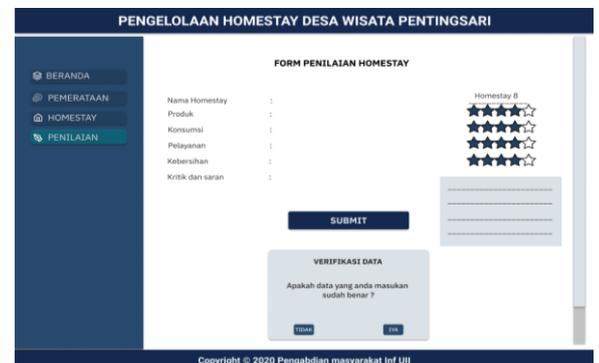
Halaman ini berisi tentang sebuah form yang akan diisi oleh pengguna untuk mengidentifikasi sebuah *homestay*.



Gambar 6. Menu Homestay

4. Menu Penilaian

Halaman ini berisi tentang penilaian *homestay* yang digunakan untuk memasukan penilaian dari wisatawan yang pernah tinggal di *homestay* tersebut.



Gambar 7. Menu Penilaian

5. Menu Informasi

Halaman ini berisi tentang informasi sebuah *homestay* secara menyeluruh.



Gambar 8. Menu Informasi

D. Construction Of Prototype

Tahap ini *prototype* mulai dikerjakan.

E. Deployment, Delivery, & Feedback

Tahap terakhir adalah menyerahkan *prototype* yang telah selesai dirancang kepada pengguna untuk mengetahui apakah sistem informasi *homestay* Desa Wisata Pentingsari sudah bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan atau tidak. Evaluasi juga akan dilakukan jika terdapat suatu kesalahan atau kekurangan dari *prototype* tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi *homestay* merupakan sistem yang dirancang untuk memudahkan pengelolaan *homestay* pada Desa Wisata Pentingsari. Sistem ini dibangun berdasarkan permasalahan yang ada pada Desa wisata Pentingsari khususnya pada bagian *homestay* sehingga mendapatkan solusi berupa sistem informasi *homestay*. Pembuatan *prototype* akan diserahkan kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback*, agar jika terjadi kekurangan atau kesalahan bisa diperbaiki.

Tabel 5. Iterasi

| No | Pertemuan | Narasumber | Keterangan | Perbedaan dari <i>prototype</i> sebelumnya |
|----|------------|------------|---|--|
| 1 | 25/09/2020 | Pak Doto | Mendapatkan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem berupa fitur : pemerataan pembagian <i>homestay</i> | - |
| 2 | 27/10/2020 | Pak Doto | Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai iterasi 1. Narasumber meminta penambahan fitur berupa | - |

| | | | | |
|---|------------|----------|--|--|
| | | | informasi <i>homestay</i> dan penilaian terhadap <i>homestay</i> yaitu berupa <i>feedback</i> dari wisatawan | |
| 3 | 21/11/2020 | Pak Doto | Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai iterasi 2. | Penambahan fitur informasi <i>homestay</i> dan penilaian <i>homestay</i> |
| 4 | 25/11/2020 | Pak Doto | Menghasilkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai iterasi 3. <i>Prototype</i> sudah dianggap baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. | - |

Berdasarkan tabel diatas, terjadi iterasi sebanyak empat kali dalam penelitian ini. Iterasi pertama dilakukan pada tanggal 25 september 2020 bersama Pak Doto. Pada iterasi ini mendapatkan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem. Kebutuhan sistem tersebut berupa fitur yang akan diimplementasikan. Fitur tersebut adalah pemerataan *homestay*. Iterasi kedua dilakukan pada tanggal 27 oktober 2020 bersama Pak Doto. Pada iterasi ini telah menghasilkan sebuah gambaran *prototype* sistem informasi *homestay* sesuai iterasi pertama. Namun narasumber meminta untuk melakukan penambahan fitur yaitu informasi *homestay* dan penilaian *homestay*. Iterasi ketiga dilakukan pada tanggal 21 november 2020 bersama pak Doto. Pada iterasi ini telah menghasilkan sebuah gambaran *prototype* sistem informasi *homestay* sesuai iterasi kedua. Iterasi keempat dilakukan pada tanggal 25 november 2020 bersama Pak Doto. Iterasi ini telah menghasilkan sebuah *prototype* sistem informasi *homestay* yang sesuai berdasarkan permintaan dan kebutuhan narasumber. Dikarenakan *prototype* sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan narasumber maka *prototype* tersebut dapat diimplementasikan ke sistem.

Berdasarkan rangkaian – rangkaian iterasi yang dilakukan, telah menghasilkan sebuah *prototype* yang sesuai kebutuhan untuk menghadapi permasalahan yang dialami narasumber. Dengan dilakukan pengujian *prototype* tersebut maka *prototype* sudah dapat diimplementasikan kedalam sistem agar bisa dimanfaatkan untuk pengelolaan *homestay* di Desa wisata Pentingsari.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, permasalahan yang ada pada Desa wisata Pentingsari dapat diselesaikan dengan perancangan sistem informasi *homestay* menggunakan metode *prototype*. Proses perancangan *prototype* ini dilakukan bersama pengurus Desa wisata Pentingsari agar dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut. Hasil perancangan *prototype* pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Prototype* sistem informasi *homestay* sudah sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna, karena sudah memuat fitur pemerataan *homestay*, pendataan *homestay*, dan penilaian *homestay* seperti yang dibutuhkan oleh pengurus Desa wisata Pentingsari.
2. *Prototype* sistem informasi *homestay* dapat diimplementasikan dan dimanfaatkan agar memudahkan kinerja pengurus dalam pengelolaan *homestay* di Desa Wisata Pentingsari

Perlu diketahui bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu diperlukan masukan berupa kritik dan saran untuk pengembangan sistem informasi *homestay* Desa wisata Pentingsari agar menjadi lebih baik.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. and B. E. Purnama, "Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Beras Miskin (Raskin) Pada Desa Mantren Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan," *Journal Speed*, vol. II, no. 4, pp. 32-41, 2010.
- [2] E. Rusnandi and D. Resmanah, "Sistem Informasi *Homestay* Berbasis Web Desa Bantaraagung," *INFOTECH journal*, vol. VI, no. 1, pp. 49-52, 2020.
- [3] A. Machfuzhoh, E. Nurhayati and E. Suryani, "Pengelolaan Keuangan Bagi Masyarakat Desa Wisata Kampung Bambu Desa Banyuresmi Pandeglang," *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, vol. I, no. 1, pp. 85-94, 2020.
- [4] E. H. Parmadi, A. R. Widiarti and P. S. Adi, "Pengelolaan *Homestay* Desa Wisata Pentingsari Berbasis Wes," in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat*, Pangkalpinang, 2017.
- [5] A. Wirapraja, N. T. Hariyanti and G. S. Perdana, "Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan Reservasi Hotel X Berbasis Web," *Jurnal EKSEKUTIF*, vol. XVI, no. 2, pp. 215-238, 2019.
- [6] A. F. Wijaya, R. G. Mayopu and S. , "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web," *CCIT Journal*, vol. IX, no. 3, pp. 276-289, 2016.
- [7] L. E. Langi, "Pengelolaan *Homestay* Di Desa Wisata Nganggeran Kabupaten Gunung Kidul," Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2018.