

# Automata

*by* Insan Fikrudin

---

**Submission date:** 24-Nov-2020 07:59PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1456026557

**File name:** estay\_Desa\_Wisata\_Pentingsari\_Menggunakan\_Metode\_Prototyping.doc (1.64M)

**Word count:** 3182

**Character count:** 20619

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

**Abstrak**—Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat khususnya di era digital ini yang sangat membutuhkan penerapan sistem informasi di bidang wisata khususnya pada penerapan sistem informasi untuk homestay pada desa wisata. Pada desa wisata pentingsari khususnya untuk homestay masih belum memanfaatkan sistem informasi sehingga potensi yang didapat kurang maksimal. Untuk saat ini terdapat kekurangan dari homestay tersebut seperti tidak meratanya pembagian homestay, pendataan homestay masih belum terstruktur, dan belum ada form penilaian terhadap homestay dari konsumen. Dari permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk menyelesaikan masalah yang ada pada desa wisata Pentingsari khususnya untuk *homestay*.

**Kata Kunci**—sistem informasi homestay, desa wisata pentingsari, metode prototyping.

## I. PENDAHULUAN

Seperti yang dilihat jaman sekarang ini teknologi semakin berkembang dengan pesat namun masyarakat khususnya di Indonesia sendiri masih belum bisa memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi tersebut dengan baik. Tentu saja itu semua akan menghambat dari segi kinerja kita maupun dari segi waktu itu akan terbuang sia-sia, dan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal adalah sistem informasi. sistem secara umum adalah sebuah elemen yang saling berhubungan masukan sehingga menghasilkan keluaran yang diinginkan [1]. Informasi (information) 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, data mewakili pengukuran atau pengamatan obyek-obyek kejadian kemudian data diolah menjadi informasi. Proses pengolahan dari data ke informasi inilah adalah 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 wisata pengalaman berupa pembelajaran tentang alam, lingkungan hidup, pertanian, perkebunan, wirausaha, kehidupan sosial budaya, aneka seni tradisi dan kearifan lokal yang masih mengakar kuat di masyarakat dengan suasana khas pedesaan di lereng gunung Merapi. Dengan 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 1 ha.

Homestay merupakan tempat tinggal masyarakat yang dapat ditinggali oleh wisatawan untuk mendapatkan pengalaman yang berbedaserta dapat mempelajari suasana budayanya [4]. Seperti yang terlihat terdapat 60 homestay yang dimiliki dengan pemanajemennya yang tanpa memanfaatkan sistem informasi. ini dibuktikan dengan beberapa masalah yang kita dapatkan. Diantaranya adalah kurang meratanya pembagian homestay yang mengakibatkan timbulnya kecemburuan. Karena selama ini tidak ada pendataan yang terstruktur untuk pembagian homestay tersebut, dan pengurus membutuhkan pencatatan penilaian berupa produk, konsumsi dan pelayanan dari konsumen terhadap homestay yang ditinggali, dengan tujuan untuk evaluasi.

Sistem informasi homestay adalah langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dibutuhkan sistem informasi. Maka dari itu diberikanlah fitur pendataan homestay pada sistem informasi desa wisata Pentingsari yang memuat data homestay, pembagian homestay perkunjungan, dan form penilaian terhadap homestay dari konsumen. Hal ini diharapkan dapat memperbaiki permasalahan yang dihadapi serta dapat meningkatkan kualitas dari homestay tersebut.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian tentang sistem informasi *homestay* 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 [2] ini 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 di gunakan oleh pengelola untuk mempermudah pengolahan data *homestay* selain itu juga dapat dimanipulasi sewaktu waktu dan yang lebih penting adalah untuk pembuatan laporan *homestay* tersebut. Karena “berdasarkan data pokdarwis” wisatawan yang berkunjung di *homestay* Bantaragung tersebut mencapai 300.000 per tahun. Oleh karena itu untuk memutuskan membuat sistem informasi *homestay* guna mempermudah wisatawan yang akan berkunjung. Dengan dirancangnya 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] ini membahas mengenai pengelolaan *homestay* yang bertujuan untuk mempermudah pengelola *homestay* di desa Pentingsari khususnya untuk mengelola penyediaan *homestay* dengan mudah. Sistem ini membutuhkan sebuah tower untuk sarana transmisi data dan tentunya pengelola akan membayar langganan. Di penelitian ini di jelaskan bahwa adapuan 3 aktor 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. Untuk metode pelaksanaannya adalah pertama, merencanakan pengembangan dan membangun jaringan internet di desa Pentingsari, kedua, merancang sistem informasi pengelolaan *homestay* untuk desa. terlebih lagi 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] ini membahas bagaimana cara memulai dan mengelola desa wisata karena pada desa wisata di Nglangeran Kabupaten Gunung Kidul ini adalah salah satu desa wisata yang sangat sukses karena pernah mendapat sebuah penghargaan kategori desa wisata terbaik I Indonesia dan terlebih juga menerima penghargaan ASEAN Community Based Tourism ( CBT ) Award 2017,

yang di serahkan di Singapura, Jumat 20 Januari 2017. Tentu saja ini sangat berpengaruh terhadap ketertarikan wisatawan untuk berkunjung di desa wisata ini. Banyak objek tempat menarik di desa wisata ini dan Tidak kalah menarik *homestay* juga sedang dikembangkan guna meningkatkan wisatawan, saat ini sudah memiliki 80 rumah yang pernah di kunjungi wisatawan berbagai daerah, wisatawan asing maupun asing sekalipun pernah mengunjungi desa wisata ini. Dinilai pengelolaan *homestay* di desa wisata ini sangat baik peneliti telah meneliti bagaimana cara untuk mengelolanya dan ternyata pengelolaan *homestay* ini menerapkan standarisasi *homestay* ASEAN. *Homestay* di kawan ASEAN ini sangat bergantung pada pengalaman pengunjung yang berkualitas dari perspektif *homestay* tersebut. Artinya pengalaman pengunjung sangat penting agar bisa menilai sebuah *homestay* dan berguna untuk mengevaluasi agar kedepanya bisa lebih baik. Adapun kriteria untuk melakukan penerapan standarisasi *homestay* ASEAN ini yaitu : dari aspek produk, minal 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/bangunan harus dalam kondisi baik, stabil dan aman karena itu mencerminkan identitas local atau ciri kha situ sendiri. Selanjutnya disini *homestay* harus memiliki minimal 1 kamar mandi dan juga kebersihan harus selalu terjaga. Selain itu ada aspek organisasi dimana sebuah desa wisata harus di pimpin orang yang tepat contohnya kepala desa. Keterlibatan masyarakat di desa tersebut sangatlah penting untuk ikut serta membantu desa wisata tersebut. Untuk bisa mengembangkan desa wisata ini harus bisa menjaga hubungan dengan pihak-pihak terkait agar menjaga satu sama lain. Peneliti ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan adanya standarisasi ASEAN ini diharapkan semua desa wisata untuk menerapkan standarisasi ASEAN tersebut agar pengunjung bisa lebih nyaman dan dapat pengalaman yang menarik.

Keempat, dalam penelitian [6] ini membahas Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web. Berawal dari dikembangkan pembangunan waduk selesai pada tahun 2014, waduk tersebut telah mengubah pandangan masyarakat desa setempat agar beralih pada usaha dalam bidang desa wisata. Masyarakat desa dalam upaya pemngembangan desa wisata, telah membangun sebuah kelompok sadar wisata (POKDARWIS). Peneliti ini bertujuan untuk merancang sistem informasi klaster usaha, dan mengimplementasikan kedalam web. Metode yang di gunakan 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 yang memiliki fitur pengelolaan informasi profil usaha, pengembangan sumber daya dan aset anggota klaster dan juga memanfaatkan plugins facebook untuk sarana promosi. Untuk itu sistem informasi ini dapat dipergunakan klister usaha sebagai toko online, media promosi, dan pusat data yang dapat menghasilkan informasi perkembangan klasifikasi badan usaha UMKM anggota klister, 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 datang langsung atau dengan 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. Untuk saat ini perkembangan industri hotel khususnya untuk menjembatani proses reservasi sangat di butuhkan oleh konsumen seperti proses booking melalui ponsel atau web. Peneliti ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi reservasi untuk hotel, dengan adanya teknologi seperti ini di harapkan dapat membantu proses reservasi, check in, check out di hotel. Dalam pelaksanaannya rancang bangun sistem informasi ini menggunakan metode waterfall, metode ini dirasa cocok karena dalam proses pengerjaannya dilakukan secara berurutan atau secara linier. Hasil akhir yang didapatkan adanya manfaat yang dapat diperoleh oleh hotel dimana hotel akan lebih mudah dalam melayani reservasi tamu yang akan menginap.

**Tabel 1. Tinjauan Pustaka**

No	Tema	Keywords	Ulasan Kritis	Pustaka
1	Sistem Informasi <i>Homestay</i> Berbasis Web	Sistem, Informasi, <i>Homestay</i>	Peneliti ini membahas sistem informasi <i>homestay</i> berbasis web yang ditujukan untuk konsumen dan pengelola namun masih belum di jelaskan bagaimana proses atau cara kerja dari sistem informasi tersebut sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dari konsumen atau pengelola.	[1]
2	Pengelolaan <i>Homestay</i> Desa Wisata Pentingsari Berbasis Web	Desa wisata, Pengelolan <i>homestay</i> , Sistem berbasis web	Penelitian ini membahas bagaimana cara mengelola <i>homestay</i> di seeuah desa wisata. Penelitian	[4]

			untuk mempermudah pengelola <i>homestay</i> di desa Pentingsari guna pengelolaan <i>homestay</i> dengan mudah dan transparan bagi warga desa wisata memang benar namun kurang sistem ini membutuhkan sebuah tower untuk menjalankan tentu saja sangat merugikan untuk desa 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	Penelitian ini membahas Tujuan dari sistem informasi ini adalah merancang sebuah e-commerce untuk menjadikan wadah di desa wisata tersebut namun fitur masih tergolong sangat kurang baik sehingga kurang memberikan hasil yang maksimal	[6]
4	Desain Prototyping Sistem Informasi Manajemen Layanan	Reservasi, Sistem Informasi, Waterfall, Hotel	Peneliti ini membahas desain Prototyping sistem informasi	[5]



### III. METODE PENELITIAN

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

#### A. Communication

tahap ini menjelaskan bagaimana melakukan pengumpulan data dengan mencari referensi, melakukan observasi lapangan, dan wawancara. Penelitian ini perlu untuk mencari referensi sebagai acuan untuk penelitian ini. Observasi lapangan juga sangat dibutuhkan karena untuk mengamati sebuah kondisi yang dimana akan menghasilkan sebuah informasi. Wawancara juga menjadi hal yang utama karena untuk mencari kebutuhan data yang diperlukan. Pada penelitian ini dilakukan wawancara sebanyak 2 kali yaitu :

- a) Pada tanggal 12 september 2020 melakukan wawancara dengan pengurus desa wisata Pentingsari yaitu dengan pak Doto selaku kepala pengurus. Pada wawancara pertama ini membahas bagaimana cara kerja pengurus di desa wisata Pentingsari dengan cara yang masih konvensional seperti permasalahan pada *homestay* seperti : pembagian *homestay* tidak merata, data *homestay* tidak tertata dengan rapi, dan belum ada sebuah sistem yang menampung masukan dari wisatawan.
- b) 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 agar desa wisata Pentingsari semakin berkembang.

#### B. Quick Plan

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

Analisis kebutuhan data masukan :

1. Data profil *homestay* : id *homestay*, nama *homestay*, nama pemilik, kamar tidur, kamar mandi, kapasitas, pemakaian, id kesediaan, rating.
2. Data penilaian *homestay* : id rating, produk, pelayanan, kebersihan, konsumsi, kritik saran.
3. Data kesediaan *homestay* : id kesediaan, tanggal -1, tanggal , status.

Analisis kebutuhan proses :

1. Kelola pemerataan *homestay*.
2. Kelola pendataan *homestay*.
3. Kelola penilaian *homestay*.

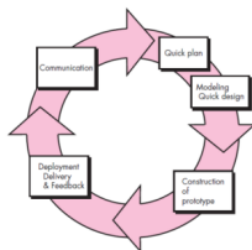
Analisis kebutuhan keluaran :

1. Informasi mengenai pemerataan *homestay*
2. Informasi mengenai data *homestay*
3. Informasi mengenai penilaian *homestay*

	Reservasi Hotel X Berbasis Web		manajemen layanan reservasi homtel x berbasis web. Peneliti ini mencoba merancang sebuah sistem informasi khususnya untuk reservasi hotel yang awalnya melakukan reservasi via ponsel diubah menjadi reservasi via online atau melalui web namun fitur yang ditawarkan terlalu monoton sehingga bisa membuat pengguna merasa bosan.	
--	--------------------------------	--	---	--

#### B. Metode Prototyping

*Prototyping* merupakan sebuah metode untuk membangun suatu aplikasi dengan mode pengembangan yang sederhana yang memiliki konsep dasar serta dapat melakukan pengujian awal terhadap aplikasi yang dibangun [6]. Terdapat hal penting dalam metode ini yaitu pengembang dan pengguna harus memiliki pemahaman bahwa prototipe yang dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal [6]. Adapun tahapan dalam metode prototyping ini ; (1) Communication, (2) Quick Plan, (3) Modelling Quick Design, (4) Construction, (5) Deployment, delivery & feedback [6].

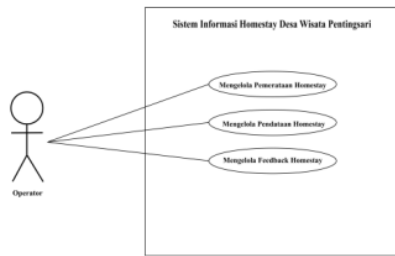


Gambar 1. Metode Prototyping

### C. Modelling Quick Design

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

- a. *Unfied Modelling Language*  
Metode ini menggunakan *use case diagram* untuk menjelaskan interaksi antara actor dan sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

Seperti pada Gambar 2. Dapat dilihat bahwa penelitian ini hanya terdapat satu actor yang berinteraksi pada sistem. Pada mengelola pemerataan *homestay*, actor dapat memasukan data wisatawan yang akan menyewa *homestay* sehingga sistem akan mengeluarkan daftar *homestay* yang siap digunakan oleh konsumen. Pada mengelola pendataan *homestay*, actor dapat menambahkan data berupa informasi *homestay* serta bisa melihat Kembali informasi *homestay*. Pada mengelola *feedback*, aktor dapat menambahkan penilaian terhadap *homestay* melalui sistem.

- b. *Rancangan Basisdata*  
Rancangan basisdata pada penelitian ini seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Relasi Tabel

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

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

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)

Tabel 2. Profil Homestay

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

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

Tabel 3. Tabel Penilaian

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

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

Tabel 4. Tabel Ketersediaan Homestay

c. Rancangan Antarmuka

1. Halaman Menu Beranda  
Halaman ini berisi daftar *homestay* yang berfungsi untuk melihat informasi *homestay* tersebut.



Gambar 4. Halaman Menu Beranda

2. Halaman Menu Pemerataan *homestay*  
Halaman ini berisi sebuah daftar *homestay* yang dimana pengguna akan input data wisatawan yang mau menempati *homestay* tersebut.



Gambar 5. Halaman Menu Pemerataan Homestay

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



Gambar 6. Halaman Menu Pendataan Homestay

4. Halaman Menu Penilaian *homestay*  
Halaman ini berisi tentang penilaian untuk *homestay* dimana pengguna akan memasukan data berupa *form* penilaian dari wisatawan untuk dimasukan kedalam sistem.



Gambar 7. Halaman Menu Penilaian Homestay

5. Halaman Menu Informasi *Homestay*  
Halaman yang berisi tentang sebuah informasi suatu *homestay* secara menyeluruh.



Gambar 8. Halaman Menu Informasi Homestay

D. Construction Of Prototype

Tahap ini *prototype* mulai dikerjakan.

E. Deployment, Delivery, & Feedback

Tahap terakhir menyerahkan *prototype* yang telah selesai dirancang kepada pengguna untuk mengetahui apakah sistem informasi *homestay* desa wisata Pentingsari sudah siap digunakan untuk memenuhi kebutuhan atau tidak serta mendapat masukan dari pengguna.

#### IV. PEMBAHASAN

Sistem informasi *homestay* desa wisata Pentingsari 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*. Dengan dibuatnya *prototype ini*, *prototype* akan diserahkan kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback*, agar jika terjadi kekurangan atau kesalahan bisa diperbaiki.

			sesuai iterasi 2. <i>Prototype</i> sudah dianggap baik	<i>homestay</i>
--	--	--	--	-----------------

Berdasarkan Tabel diatas terjadi iterasi sebanyak tiga kali dalam penelitian ini.

**Tabel 5. Tabel 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	Mengasikkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i> sesuai iterasi 1. Narasumber meminta penambahan fitur berupa pendataan <i>homestay</i> dan penilaian terhadap <i>homestay</i> yaitu berupa <i>feedback</i> dari wisatawan	-
3	21/11/2020	Pak Doto	Mengasikkan <i>prototype</i> sistem informasi <i>homestay</i>	Penambahan fitur pendataan <i>homestay</i> dan penilaian

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 di implementasikan. 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 pendataan *homestay* dan penilaian *homestay*.

Iterasi ketiga dilakukan pada tanggal 21 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 dan memenuhi kebutuhan untuk menghadapi permasalahan yang di alami 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 DAN SARAN

Berdasarkan dari penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa permasalahan yang ada pada Desa wisata Pentingsari dapat diselesaikan dengan memberikan solusi untuk mengatasi pengelolaan *homestay* dengan merancang 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 diimplementasi dan dimanfaatkan agar memudahkan kinerja pengurus dalam pengelolaan *homestay* di Desa wisata Pentingsari

Perlu diketahui bahwa penelitian ini masi jauh dari kata sempurna oleh karena itu diperlukan masukan berupa kritik dan sarah untuk pengembangan sistem informasi *homestay* desa wisata Pentingsari agar tidak ada kesalahan dari sistem

### VI. REFERENSI

- [1] S. and B. E. Purnama, "Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Beras Miskin (Raskin) Pada Desa Mantren Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan," *Jurnal Speed*, vol. IX, no. 2, pp. 72-81, 2012.
- [2] E. Rusnandi and D. Resmana, "Sistem Informasi Homestay Berbasis Web Desa Bantaragung," *Infotech Journal*, vol. VI, no. 1, pp. 49-52, 2-3 November 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 Nglanggeran Kabupaten Gunung Kidul," Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2018.

# Automata

---

## ORIGINALITY REPORT

---

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://ejournal.raharja.ac.id">ejournal.raharja.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://repository.ikado.ac.id">repository.ikado.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://desawisatapentingsari.com">desawisatapentingsari.com</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://journal.ubb.ac.id">journal.ubb.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://ijns.org">ijns.org</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://ejournal.umm.ac.id">ejournal.umm.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://csrid.potensi-utama.ac.id">csrid.potensi-utama.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://anzdoc.com">anzdoc.com</a> Internet Source	<1%

---

10	<a href="http://jurnal.ar-raniry.ac.id">jurnal.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://daftarwisatajogja.blogspot.com">daftarwisatajogja.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
14	<a href="http://jurnal.ustjogja.ac.id">jurnal.ustjogja.ac.id</a> Internet Source	<1%
15	<a href="http://ripaldisiallagan.blogspot.com">ripaldisiallagan.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
16	<a href="http://eprints.binadarma.ac.id">eprints.binadarma.ac.id</a> Internet Source	<1%
17	<a href="http://ejournal.bsi.ac.id">ejournal.bsi.ac.id</a> Internet Source	<1%

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On