

Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Hotel Semeru Berbasis Website dan Mobile

Juanito Christian Tjandra¹ Thomas Adi Purnomo Sidhi², Bekty Tandaningtyas Sundoro³

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jl. Babarsari No.44, Sleman 55281, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹190710168@students.uajy.ac.id, ²thomas.adi.ps@uajy.ac.id, ³bekty.tandaningtyas@uajy.ac.id

Abstract. Hotel Semeru uses manual methods for job management and productivity, such as handwritten documentation of room and stock transactions, manual report bookkeeping, and a direct communication-based room cleaning system. Based on the a fore mentioned difficulties, it is critical to create a management information system application with the Laravel Jetstream framework. This program will use the PHP programming language as a backend and Livewire as a frontend for website applications. Additionally, Flutter will be used to create mobile applications. As a result, this management information system can assist hotel management in increasing efficiency and lowering operational costs. Hotel Semeru Tegal has successfully implemented an efficient and accurate management information system. This technology makes it easier for hotel employees to organize transactions, record guest reports, and present room management data effectively. The management information system used by Hotel Semeru Tegal is rated user-friendly, resulting in excellent outcomes.

Keywords: Information System, Hotel Semeru, Website, Mobile

Abstrak. Hotel Semeru merupakan salah satu hotel yang pengelolaan atau produktivitas pekerjaan masih secara manual seperti pencatatan transaksi kamar dan stok secara tulis tangan, pembukuan laporan yang masih manual, dan juga sistem pembersihan kamar yang masih dilakukan secara komunikasi langsung. Dapat dilihat permasalahan yang telah dijelaskan, maka diperlukan pembuatan program sistem informasi manajemen dengan penggunaan framework Laravel Jetstream yang menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai aplikasi backend dan penggunaan Livewire sebagai frontend di aplikasi website serta penggunaan Flutter sebagai pembuatan aplikasi mobile. Dengan demikian, sistem informasi manajemen ini dapat membantu manajemen hotel dalam meningkatkan produktivitas dan mengurangi biaya operasional. Sistem informasi ini telah berhasil dibangun untuk memudahkan para pegawai Hotel Semeru dalam melakukan pengelolaan transaksi hotel, pencatatan laporan tamu, penyajian data manajemen kamar secara efisien dan akurat. Sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal juga dinilai mudah digunakan oleh para pengguna sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen ini mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Hotel Semeru, Website, Mobile

1. Pendahuluan

Website merupakan sebuah sistem informasi yang menyediakan informasi dan layanan internet yang dapat menjadi sumber yang efektif dan membantu pengguna untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Dengan kemudahan layanan yang bermanfaat seperti pencarian produk, jasa maupun layanan yang diinginkan untuk mencapai pelanggan yang potensial, maka website menjadi lebih efisien sehingga dapat diakses mudah dengan berbagai perangkat yang berhubungan dengan internet [1]. Selain kelebihan-kelebihan yang ada pada website, ada juga platform yang sangat membantu para pengguna yang mencari informasi yaitu mobile. Aplikasi platform mobile menyediakan pengalaman yang lebih intuitif dan mudah

digunakan daripada *website*. Disebabkan karena, penggunaan antarmuka pengguna yang sesuai dengan perangkat sehingga dapat berjalan dengan efisien juga seperti *website* [2].

Hal ini mengakibatkan banyak perusahaan yang memulai memanfaatkan *website* untuk membantu produktivitas kerja. Pemanfaatan ini dimulai dari pembuatan *website* dan *mobile* secara bersamaan untuk kepentingan yang sama dengan membedakan kategorinya untuk sebuah sistem informasi manajemen, dan juga mengubah pengelolaan perusahaan yang dulunya secara manual menjadi otomatis. Perkembangan inilah yang menyebabkan kebutuhan baru bagi sebuah perusahaan yaitu merancang sebuah aplikasi yang dapat menyelesaikan sebuah masalah yang sedang dihadapi. Dengan adanya aplikasi dengan platform atau berbasis *website* dan *mobile*, dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan contoh produktivitas perusahaan dalam transaksi, pembuatan laporan, maupun pengecekan atau pengelolaan lainnya.

Banyaknya aktivitas masyarakat yang perlu ditunjang oleh fasilitas yang ada di hotel menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan atau pengunjung yang akan menggunakan jasa hotel. Hotel Semeru merupakan sebuah hotel yang terdapat pada kota Tegal dan juga merupakan hotel bintang tiga, hotel ini memiliki pengelolaan atau produktivitas pekerjaan yang masih secara manual seperti pencatatan transaksi kamar dan stok secara tulis tangan, pembukuan laporan yang masih manual, dan juga sistem pembersihan kamar yang masih dilakukan secara komunikasi langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan pembuatan program sistem informasi manajemen yang memadai untuk membantu para pegawai dalam pengelolaan manajemen hotel untuk mengurus data internal maupun eksternal. Dengan demikian, sistem informasi manajemen ini dapat membantu manajemen hotel dalam meningkatkan produktivitas dan mengurangi biaya operasional. Selain itu, memudahkan *user* untuk mengelola seluruh aspek operasional dari booking, pembayaran, dan inventaris.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu sbb: (1) Bagaimana cara membangun sistem informasi yang dapat membantu dan memberikan kemudahan yang sesuai dengan keinginan *admin* atau *user* untuk melakukan pengelolaan internal maupun eksternal secara efisien dan akurat?

Beberapa batasan pada penelitian untuk memfokuskan penelitian antara lain sbb: (1) Pembangunan sistem informasi manajemen hanya akan dibangun pada platform *website* dan *mobile*. (2) Sistem akan dibangun dengan penggunaan framework Laravel Jetstream yang menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai aplikasi *backend* dan penggunaan Livewire sebagai *frontend* di aplikasi *website*. Lalu, juga penggunaan Flutter sebagai pembuatan aplikasi *mobile*. (3) Sistem akan menggunakan MySQL sebagai manajemen *database* dan PhpMyAdmin sebagai perangkat lunak untuk pengoperasian MySQL. (4) Sistem ini dapat membantu melakukan pencatatan proses transaksi kamar dan stok, pencatatan laporan transaksi kamar dan stok, pengecekan kamar, *scan* status kamar, informasi data tamu, pencarian data okupansi kamar, dan pembuatan kartu *member* untuk tamu. (5) Sistem hanya digunakan oleh direksi, *admin*, dan *user* Hotel Semeru.

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai antara lain sbb: (1) Menganalisis tingkat efisiensi operasional dan akurasi data setelah implementasi Sistem Informasi Manajemen Hotel Semeru. (2) Mengidentifikasi dampak Sistem Informasi Manajemen Hotel Semeru terhadap proses bisnis dan kesejahteraan pegawai.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan mengenai pembangunan sistem informasi berbasis *website* dan *mobile* untuk Hotel Semeru akan berperan dalam mendukung alur kerja dan juga meminimalisir masalah manajemen. Dalam tinjauan pustaka ini, langkah yang akan dilakukan selanjutnya adalah mengulas perbandingan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebagai acuan penulisan yang memiliki kaitan dengan pembuatan sistem informasi manajemen yang khususnya pada bagian hotel.

Penelitian pertama dilakukan oleh Hidayat [3] yang berjudul “Pembangun Sistem Informasi Manajemen Front Office Pada Graha Prima Hotel Pacitan”. Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi dahulu dengan cara wawancara yang mendapat beberapa informasi seperti pengelolaan data *check in* dan *check out* serta pembuatan laporan masih dilakukan secara penulisan dibuku, beberapa tamu yang *check out* pada waktu bersamaan sehingga pencarian data dan penghitungan biaya tamu yang memakan waktu lama. Dalam mengatasi masalah tersebut, pembuatan program dilakukan dengan menciptakan sebuah sistem informasi manajemen dengan mengawali analisis sistem yang berjalan, setelah itu pembuatan diagram, dan dilanjutkan dengan perancangan desain yang dapat dilanjutkan dengan pembuatan desain asli dan program. Pengembangan sistem ini pun juga dijalankan dengan metode yang hampir sama dengan *waterfall*. Setelah itu, pengujian dilakukan oleh *admin* Graha Prima Hotel Pacitan dan *memberikan* tanggapan yang juga bagus dengan tampilan sederhana dan bagus.

Penelitian kedua dilakukan oleh Yunitarini [4] yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Tata Kelola Aset Informasi Perhotelan dengan Studi Kasus Hotel Mahkota Lamongan”. Hotel Mahkota merupakan hotel yang masih dalam proses pengembangan pelayanan. Hotel ini juga memiliki jumlah pengunjung yang banyak disebabkan lokasi yang strategis. Jumlah pengunjung yang banyak itu masih belum ditangani sistem informasi dengan kata lain pengelolaan masih ditangani secara manual. Penyimpanan data yang masih memakai kertas, pencarian data yang memakan waktu lama sehingga memiliki resiko kehilangan yang besar. Dalam mengatasi masalah tersebut, maka dirancanglah sistem informasi manajemen pada Hotel Mahkota yang menangani tamu masuk, tamu keluar, reservasi, pembayaran, pendapatan kamar, pengeluaran yang meliputi biaya operasional, gaji pegawai, sehingga diharapkan dengan sistem ini dapat menyelesaikan masalah yang ada. Metodologi yang dilakukan adalah yang pertama dengan melakukan dahulu survei permasalahan-permasalahan yang ada serta mempelajari dan memahami permasalahan yang ada. Setelah itu menemukan ringkasan masalah yang dilanjutkan dengan pengumpulan dan pengolahan data. Setelah itu, dilanjutkan dengan metodologi terakhir yaitu pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi. Setelah itu mulai melakukan evaluasi dengan *user* dan *user* *memberikan* beberapa tanggapan dengan penggunaan sistem ini, proses pengontrolan transaksi maupun perhitungan menjadi lebih efektif dan juga pembuatan laporan menjadi cepat dan tepat dengan input data yang benar.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Lianawati dan Hermanto [5] dengan topik “Sistem Informasi Manajemen Hotel Berbasis Web”. Dengan adanya perkembangan dunia informasi saat ini terus mengalami peningkatan teknologi yang juga pesat. Segala sesuatupun juga tidak luput dari teknologi yang salah satunya pada bidang hotel. Disebabkan masih adanya beberapa hotel yang menggunakan metode secara manual maka akhirnya dibuatlah sistem informasi manajemen ini. Metodologi yang digunakan adalah metode wawancara, studi pustaka, dan observasi ke lokasi untuk pengambilan data. Pembuatan sistem informasi inipun juga menggunakan metode *waterfall*. Dengan hasil yang sudah dirancang dan juga dilakukan pengujian, akhirnya dimulai dengan membandingkan pengujian manfaat secara manual dan penggunaan sistem. Uji manfaat dilakukan dengan sisi kegunaan, mudah dipahami, efisiensi dan akurat yang memiliki nilai yang sangat jauh lebih bagus daripada manual. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Manajemen Hotel sangat berguna untuk meningkatkan efektifitas waktu dalam pengelolaan manajemen hotel.

Penelitian keempat dilakukan oleh Kusuma, dkk. [6] dengan topik “Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis Android”. Dalam proses pelaksanaan pemasaran dan transaksi dibutuhkan keandalan ketepatan, kecepatan, kemudahan dalam bertransaksi maupun pemasarannya. Kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat mempunyai peranan yang sangat penting. Kecepatan komunikasi untuk mendapatkan informasi sangatlah diperlukan untuk menggantikan sistem manual yang dapat memperlambat pekerjaan dan memungkinkan terjadinya banyak kesalahan dalam mengolah data. Dengan melihat permasalahan yang ada, maka dibuatlah sebuah Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis Android, sehingga aplikasi dapat diakses melalui Android yang dapat *memberikan* mobilitas lebih ke penggunaanya. Metodologi dilakukan dengan cara pertama yaitu pengumpulan data yang terkait, setelah itu

dilakukan pemodelan sistem dengan struktur pohon dan dilanjutkan dengan perancangan *database* yang akan dirancang juga dengan pembuatan program *web service* sehingga setelah semua metodologi dijalankan akan melakukan uji coba dan implementasi program Android. Sehingga mendapat kesimpulan yaitu sistem mampu mengelola proses transaksi pembelian kamar yang meliputi pemesanan, pembayaran, konfirmasi pembayaran serta memberikan keluaran laporan bulanan penjualan kamar.

Sistem Informasi Manajemen Hotel Semeru merupakan sebuah sistem yang baru berjalan pada internet sehingga dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sistem *website* dan *mobile* ini berguna untuk pengelolaan Hotel Semeru. Oleh karena itu, sistem ini bedakan beberapa *role* yang berguna untuk beberapa fitur yang akan ditampilkan tiap *role* yang akan melakukan autentikasi terhadap akun yang *login*. Selain itu, sistem *mobile* berfungsi sebagai sistem pendukung terhadap *scan QR* dan juga untuk *QR code* ini memiliki kode yang unik sehingga tidak dapat di akses oleh khalayak umum. Sehingga untuk penggunaan sistem ini juga sangat ketat dan sesuai dengan hak akses yang didapatkan berdasarkan *role* yang ada.

Pengelolaan data internal atau eksternal yang dilakukan pada Hotel Semeru masih menggunakan cara yang masih manual sehingga bisa menyebabkan potensi kehilangan. Dengan adanya pembangunan *website* dan *mobile* kiranya akan digunakan untuk membantu pengelolaan kegiatan pengelolaan pada Hotel Semeru menjadi lebih efisien. Dalam pengelolaan data yang bersifat internal atau eksternal masih digunakan secara manual seperti pencatatan laporan transaksi secara tulis tangan, kartu identitas hanya sebagai penulisan data tamu dan jaminan, dan juga pengecekan status kamar yang masih secara manual dan beberapa kegiatan pengelolaan hotel pada umumnya.

Pada transaksi biasanya para pegawai atau admin masih menggunakan tulis tangan pada laporan sehingga pengecekan pada kamar yang kosong bersifat manual dan memakan waktu lama dengan memeriksa apakah pada laci kamar terdapat kunci dan kartu identitas sebagai jaminan. Sehingga menghambat juga pada pembayaran yang masih menggunakan tunai dan penulisan laporan yang harus ditulis tangan dan juga penulisan kembali pada Microsoft Excel yang akan diberikan kepada direksi.

Setelah itu, pengecekan status kamar yang masih secara manual dengan pemberian informasi secara mulut ke mulut yang memakan waktu lama atau melalui Handy Talky (HT). Lalu, adanya pembelian stok yang masih menggunakan pencatatan secara manual seperti transaksi kamar yang masih dibilang kurang efisien. Dengan adanya beberapa masalah tersebut dan juga adanya beberapa kegiatan baru dari Hotel Semeru seperti promo untuk *member* dan pembuatan *member*, sehingga akan menjadi kurang efisien dengan cara manual atau penulisan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Hotel Semeru mengharapkan pembuatan sebuah sistem informasi manajemen hotel yang mampu memudahkan proses dalam pengelolaan data internal dan eksternal. Sistem informasi ini akan dilengkapi beberapa fitur seperti pengelolaan transaksi, informasi status kamar, dan laporan yang akan membantu admin dalam pengumpulan dokumen ke direksi. Selain itu, sistem informasi ini juga memiliki *Dashboard* yang dapat diakses untuk melihat kamar-kamar yang statusnya kosong, terisi, maupun kotor sehingga informasi dapat diterima secara langsung.

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan antara lain sbb: (1) Wawancara yaitu proses formal dimana seorang atau lebih *interviewer* bertanya kepada seseorang tentang topik tertentu untuk mendapatkan informasi. Tujuannya adalah untuk berbagi informasi, memverifikasi informasi, atau membuat prediksi tentang masa depan. Dengan adanya wawancara ini, maka akan didapatkan informasi-informasi penting sehingga dalam pembuatan sistem dapat sesuai dengan arahan *admin*. (2) Analisis kebutuhan yaitu kegiatan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan informasi-informasi dan *feedback* yang telah diberikan. Analisis kebutuhan akan dirancang dengan pembuatan *use case diagram* yang akan diberikan beberapa poin penting yang telah dianalisis. Diagram ini berisi gambaran alur kerja dan pemahaman tentang alur bisnis manajemen yang

dibutuhkan oleh *user*. (3) Perancangan aplikasi yaitu perancangan yang akan dilakukan dengan pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan penggunaan *class diagram*. Lalu, juga tidak lupa pembuatan rencana tampilan aplikasi atau *blueprint* dengan penggunaan Figma. ERD berfungsi untuk membantu pemahaman relasi antar entitas dan juga dapat menjadi panduan bagi pengguna aplikasi untuk mengerti bagaimana sistem tersebut berfungsi. (4) Pengkodean aplikasi yaitu sistem akan dibuat dengan mengikuti rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Sistem akan dibuat dengan penggunaan Laravel Jetstream sebagai bahasa pemrograman *Website* dan Flutter untuk bahasa pemrograman *Mobile*. Sehingga akan dieksekusi menjadi aplikasi *website* dan *mobile*. (5) Pengujian aplikasi yaitu hasil dari aplikasi ini akan dijalankan dan pengecekan dengan beberapa pengujian *test case* yang berisikan fungsionalitas sesuai dengan informasi yang sudah didapatkan. Setelah itu, melakukan juga pengecekan apakah hasil dari aplikasi sudah sesuai dengan keinginan *user* dan *admin*.

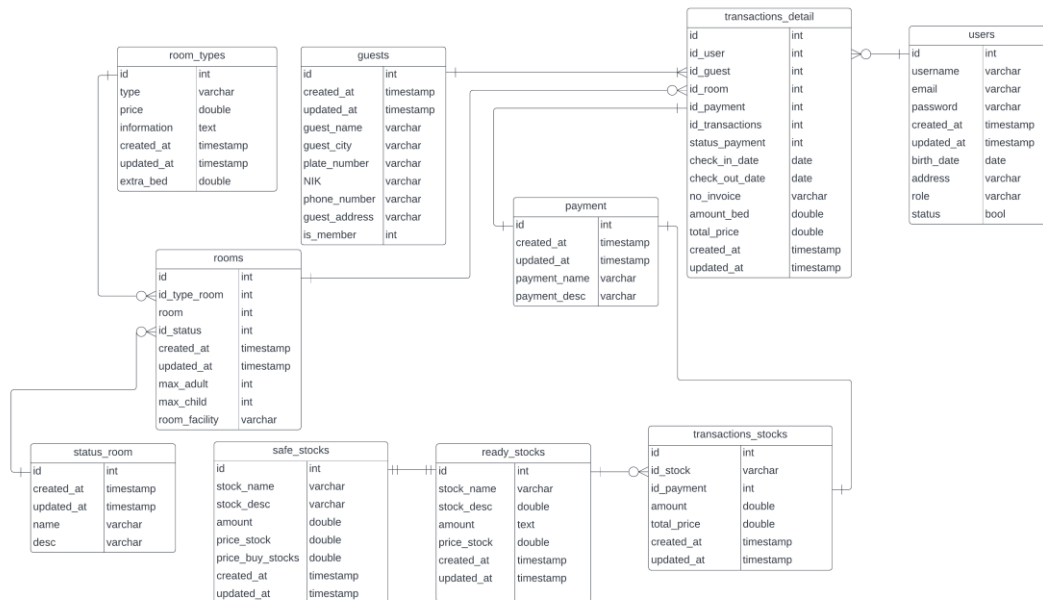
4. Hasil dan Diskusi

4.1. Fungsi Produk

Pembangunan sistem informasi manajemen hotel berbasis *website* ini memiliki beberapa fitur, antara lain sebagai berikut: (1) Fitur *Login*, (2) Fitur *Role*, (3) Fitur *Dashboard*, (4) Fitur Ubah *Profile*, (5) Fitur Pengelolaan Transaksi, (6) Fitur Transaksi Kamar, (7) Fitur Transaksi Premium, (8) Fitur Pengelolaan Kamar, (9) Fitur *List* Kamar, (10) Fitur *List* Tipe Kamar, (11) Fitur *List* Status Kamar, (12) Fitur Pengelolaan Daftar, (13) Fitur *List* Tamu Hotel, (14) Fitur *List* Pegawai, (15) Fitur *List* Pembayaran, (16) Fitur *List* Stok Simpanan, (17) Fitur *List* Stok Siap Jual, (18) Fitur Jumlah Datang Tamu, (19) Fitur Pengelolaan Laporan, (20) Fitur Laporan Kamar, Dan (21) Fitur Laporan Stok.

4.2. Perancangan Data

Dalam pengoperasian *website* dan *mobile* sistem informasi manajemen Hotel Semeru, dibutuhkan *Entity Rational Diagram* (ERD) seperti Gambar 1 sebagai berikut.

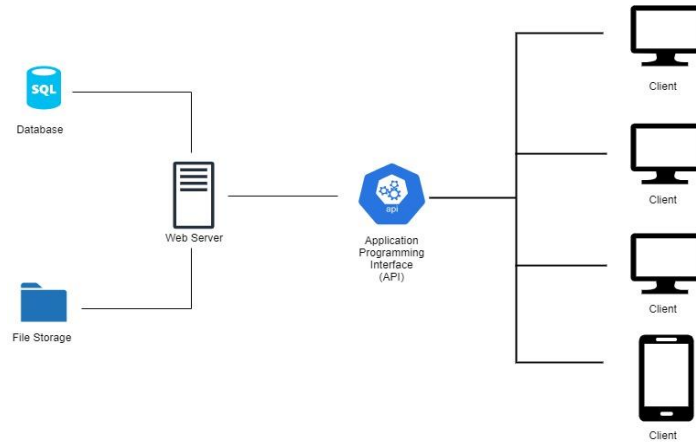


Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.1. Overview Sistem

Sistem ini akan menerapkan arsitektur-arsitektur *Web Application Programming Interface* (API). Web API merupakan antarmuka pemrosesan aplikasi antara *server web* dengan *web browser*. Desain arsitektur API pada web ini akan menggunakan sistem REST API. REST API merupakan penghubung server dengan menggunakan API untuk permintaan data. Data

akan di *request* oleh beberapa *client* yang akan diproses oleh API dan dilanjutkan ke *Web Server* untuk mengolah data yang diminta oleh client dengan sumber *Database* dan *File Storage*. Dalam perancangan arsitektur dibutuhkan *Overview sistem* dari sistem Hotel Semeru yang dapat dilihat pada Gambar 2. sebagai berikut.

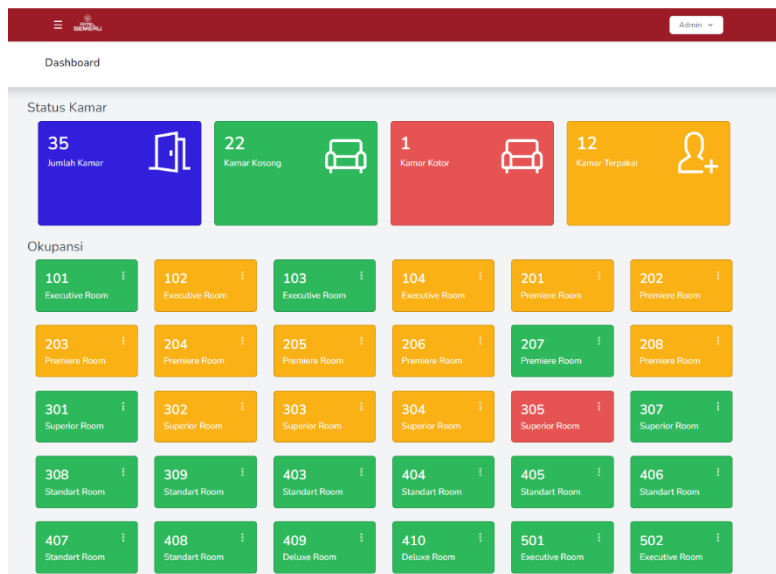


Gambar 2. *Overview Sistem*

4.3. Implementasi

4.3.1. Antarmuka *Dashboard*

Halaman *Dashboard* ditunjukkan pada Gambar 3. Pada halaman *Dashboard* digunakan untuk memeriksa jumlah kamar kosong dan juga memeriksa jumlah kamar terpakai, dan memeriksa apakah kamar yang kotor sudah dibersihkan dan siap dipakai.



Gambar 3. Antarmuka Halaman *Dashboard Website*

4.3.2. Antarmuka Tampilan Transaksi Kamar

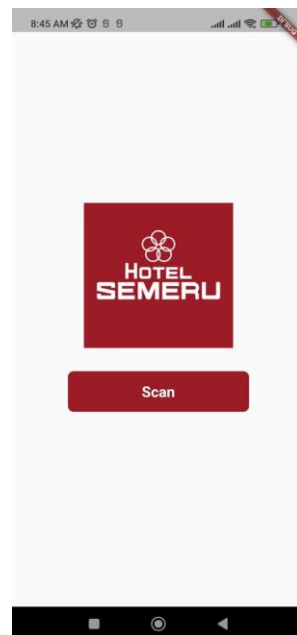
Tampilan Transaksi Kamar ditunjukkan pada Gambar 4. Pada tampilan transaksi kamar ini terdapat tombol tambah transaksi kamar dan transaksi Traveloka dan juga terdapat *search bar*. Tampilan transaksi kamar ini terdapat tanggal transaksi, nama tamu, status tamu, nomor kamar, no *invoice*, total harga, dan status pembayaran.

Tanggal Transaksi	Nama Tamu	Status Tamu	Nomor Kamar	No Invoice	Total Harga	Status Pembayaran	Aksi
2023-04-01	HENI SAGITA	Member	305	SMR01042302615	270,000	Terbayar	Detail
2023-03-26	AKH-IMAD MUSYAFA	Member	403	SMR27032302627	95,000	Terbayar	Detail
2023-03-16	AKH-IMAD MUSYAFA	Member	104	SMR17032302609	315,000	Terbayar	Detail
2023-03-16	AKH-IMAD MUSYAFA	Member	403	SMR17032302610	200,000	Terbayar	Detail
2023-03-16	FIRMANSAH EKO NUGROHO	Member	202	SMR17032302612	420,000	Terbayar	Detail
2023-03-16	ELY PURNAWATI	Non Member	203	SMR17032302613	255,000	Terbayar	Detail
2023-03-15	ARISMANTO	Non Member	308	SMR15032302587	95,000	Terbayar	Detail

Gambar 4. Antarmuka Tampilan Transaksi Kamar

4.3.3. Antarmuka Halaman *Dashboard Mobile*

Aplikasi *Mobile* ini menampilkan tampilan seperti biasa dan juga ada tombol *scan* untuk memulai *scan* terhadap *QR* kamar yang akan dibersihkan oleh pegawai. Tampilan Aplikasi *Mobile Dashboard* dapat dilihat pada Gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5. Antarmuka Halaman *Dashboard Mobile*

4.4. Pengujian Sistem

Pengujian terhadap pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat fungsionalitas sistem informasi manajemen yang telah dibangun terhadap kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan kepada pengguna dengan *role user* dan *admin* pada pegawai Hotel Semeru Tegal. Pengujian dilakukan oleh seluruh pegawai dengan total 34 pegawai yang terdiri 2 responden *admin* dan 32 responden *user*. Pengujian dilakukan berdasarkan pengujian dan efisiensi terhadap fungsionalitas bagi pengguna sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal. Pengujian yang dilakukan kepada 34 pengguna sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal sebagai responden menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS). Setiap pernyataan yang diajukan kepada responden dapat dinilai sbb: (1) Sangat Tidak Setuju (STS). (2) Tidak Setuju (TS). (3) Ragu-ragu (RG). (4) Setuju (ST). (5) Sangat Setuju (SS).

Pengujian *usability* sistem yang telah dibangun dengan menggunakan metode SUS memiliki aturan perhitungan. Berikut merupakan aturan perhitungan hasil pengujian SUS [7].

(1) Tambahkan nomor dari semua jawaban ganjil (misalnya, 1, 3, 5) dan kalikan dengan 2. (2) Tambahkan nomor dari semua jawaban genap (misalnya, 2, 4) dan kurangi dari 10. (3) Jumlahkan hasil dari langkah 1 dan langkah 2. (4) Kalikan jumlah total dengan 2.5 untuk mengubah skala skor menjadi rentang 0-100 [8], [9]. Berdasarkan hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan, adapun langkah yang dilakukan untuk mengetahui kriteria kategori penilaian dan pengujian yang telah dilakukan berdasarkan kriteria penilaian SUS yang dijelaskan pada Tabel 1 [10].

Tabel 1. Kriteria Penilaian Metode SUS

Nilai SUS	Grade	Kriteria Metode
Nilai $\geq 80,3$	Grade A	Sangat Baik
Nilai ≥ 74 dan $< 80,3$	Grade B	Baik
Nilai ≥ 68 dan < 74	Grade C	Cukup
Nilai ≥ 51 dan < 68	Grade D	Kurang
Nilai < 51	Grade E	Sangat Kurang

Hasil pengujian *usability* sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegol terhadap peran *admin* dan *user* dengan menggunakan SUS dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan SUS

Responden	Kode Pernyataan										SUS Score
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
P1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P2	5	1	4	1	4	1	5	1	5	1	95.0
P3	5	2	4	4	5	1	4	2	5	2	80.0
P4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P5	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	97.5
P6	5	1	5	3	5	1	4	1	4	3	85.0
P7	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P8	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P9	4	4	5	2	5	1	4	1	5	2	82.5
P10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P11	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P12	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P13	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	90.0
P14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P16	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P18	5	2	4	4	5	1	3	3	5	5	67.5
P19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P20	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P21	5	1	5	4	5	1	4	2	4	4	77.5
P22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P23	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P24	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P25	4	5	1	5	3	1	5	1	5	5	52.5
P26	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P27	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	50.0
P28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P29	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P30	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P31	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P32	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	100.0
P33	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	72.5
P34	5	2	5	2	5	1	5	1	4	2	90.0
Total											3140.0
Rata-Rata											92.4

P = kode nama responden; Q = kode pernyataan kuesioner

Tabel 3. Pertanyaan Kuisioner SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir bahwa saya akan sering menggunakan Sistem Hotel Semeru
2	Sistem Hotel Semeru ini sangat rumit untuk digunakan
3	Saya menemukan bahwa Sistem Hotel Semeru ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Sistem Hotel Semeru
5	Saya menemukan bahwa fitur-fitur Sistem Hotel Semeru berjalan dengan semestinya
6	Saya menemukan ada banyak hal yang tidak konsisten pada Sistem Hotel Semeru
7	Penggunaan Sistem Hotel Semeru dapat dipahami oleh orang lain dengan cepat
8	Penggunaan Sistem Hotel Semeru sangat membingungkan
9	Sistem Hotel Semeru tidak memiliki hambatan dalam pengoperasian
10	Saya membutuhkan waktu untuk membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan Sistem Hotel Semeru

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan pada Tabel 2 dan Tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari kuisioner yang telah disebar yaitu 92,4 dengan *grade scale* A. Hasil *grade scale* A ini memiliki arti yaitu rancangan dan hasil pengujian sistem informasi yang telah dibuat dapat diterima oleh admin atau *user* secara efisien dan mudah digunakan. Penggunaan aplikasi juga sudah sesuai dengan fungsi-fungsi yang diharapkan, dan dapat dipahami oleh *user* atau admin dengan baik tanpa hambatan.

Sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal telah dibangun dan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan didapatkan setelah pengguna menggunakan sistem. Kelebihan yang didapatkan dari sistem antara lain sbb: (1) Pengelolaan data hotel yang bersifat internal dan eksternal dapat dipahami dan mudah digunakan. (2) Fungsionalitas yang telah diinformasikan sudah efisien dan akurat dengan yang dibutuhkan.

Para pegawai juga merasakan beberapa kekurangan setelah menggunakan sistem. Kekurangan yang telah disampaikan oleh para pegawai pun telah diperbaiki sesuai dengan kebutuhan dan informasi yang telah diberikan. Adapun kekurangannya yaitu penggunaan bahasa yang kurang konsisten terhadap beberapa fungsionalitas lainnya.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembangunan dan pengujian terhadap penggunaan sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal dapat diambil kesimpulan bahwa sistem berhasil dibangun untuk memudahkan para pegawai Hotel Semeru dalam melakukan pengelolaan transaksi hotel, pencatatan laporan tamu, penyajian data manajemen kamar secara efisien dan akurat. Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Hotel Semeru menghasilkan dampak positif yang luar biasa. Efisiensi operasional meningkat, peningkatan dalam pengalaman pelanggan, dan akurasi data yang tinggi yang merupakan beberapa dari banyak keberhasilan yang telah berhasil dicapai. Program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi hotel dalam mengoptimalkan proses bisnisnya, melainkan juga membantu para pegawai dengan cara yang sangat efektif. Dengan adopsi teknologi ini, Hotel Semeru Tegal telah mengalami peningkatan manfaat yang signifikan. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penggunaan sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal mendapatkan hasil yang maksimal dan fungsi-fungsi yang ada sudah lengkap serta jelas secara keseluruhan. Berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh para pegawai dalam pembangunan dan pengujian terhadap penggunaan sistem informasi manajemen Hotel Semeru Tegal, terdapat saran dan kritik yaitu antara lain sbb: (1) perlunya penggunaan grafik untuk kebutuhan *data analyst*.

Referensi

- [1] P. S. Hasugian, "Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, vol. 3, no. 1, hlm. 82–86, 2018.

- [2] M. S. Chumairoh dan D. H. Satyareni, "Perancang Bangun Aplikasi *Mobile* Pada Platform Android Berbasis Html5 Studi Kasus Layanan Informasi *Website* Unipdu Jombang," *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 1, no. 1, hlm. 2–3, 2014.
- [3] P. T. Hidayat, "Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Front Office Pada Graha Prima Hotel Pacitan," *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 4, no. 2, hlm. 14–21, 2012.
- [4] R. Yunitarini, "Sistem Informasi Manajemen Tata Kelola Aset Informasi Perhotelan," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 5, no. 2, hlm. 105–114, 2014.
- [5] Y. Lianawati dan D. M. C. Hermanto, "Sistem Informasi Manajemen Hotel Berbasis Web Web-Based Hotel Management Information System," *Media Aplikom*, vol. 14, no. 1, hlm. 26–36, 2022, doi: 10.33488/1.ma.2.1.331.
- [6] P. A. J. Kusuma, I. K. A. Purnawan, dan N. M. I. M. Mandenni, "Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis Android," *Merpati*, vol. 3, no. 1, hlm. 16–22, 2015.
- [7] U. Ependi, T. B. Kurniawan, dan F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 10, no. 1, 2019.
- [8] J. Sauro, *A Practical Guide to Measuring Usability : 72 Answers to The Most Common Questions About Quantifying The Usability of Websites and Software. Measuring Usability LCC, Denver*. 2010.
- [9] A. Bangor, P. Kortum, dan J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale," *Journal of usability studies*, 4(3), 114-123, 2009.
- [10] P. T. Kortum and A. Bangor, "Usability ratings for everyday products measured with the System Usability Scale," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 29, pp. 67-76, 2013.