

Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com
 e-ISSN: 2685-0893
 p-ISSN: 2089-3787

MODEL SISTEM INFORMASI PENYEWAAN COTTAGE PADA WISATA PANTAI GEDAMBAAN KOTABARU

Fadilah¹, Arif Mustaqim^{2*}

^{1,2}Teknik Informatika, STMIK BANJARBARU

^{1,2}Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 Loktabat – Banjarbaru. Telp. 0511-4782881

Fadilahbjb@gmail.com, Arfmustaqim.21@gmail.com

*Corresponding Author : Arfmustaqim.21@gmail.com

Abstrak

Pantai Gedambaan dulu dikenal sebagai Pantai Sarang Tiung berjarak sekitar 14 km dari pusat Kotabaru. Pantai ini terletak di Desa Gedambaan, Kecamatan Pulau Laut Utara, Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan. Pantai sepanjang 1 km ini juga menyediakan fasilitas diantaranya rumah/warung makan, cottage, tempat parkir, kolam renang air tawar, playground sebagai tempat bermain anak, serta camping ground. Tak hanya ramai pada saat liburan tiba, Pantai Gedambaan ini juga banyak dikunjungi pada hari-hari biasa. Hasil wawancara dengan pengelola cottage di Pantai Gedambaan didapat informasi mengenai masalah yang dihadapi yaitu untuk sistem penyewaan masih manual dan pengarsipan yang kurang baik menyebabkan banyak arsip dokumen yang hilang ataupun rusak, durasi penyewaan cottage yang kadang terlewat dari waktu yang sudah dijanjikan dan kurangnya informasi visualisasi dan fasilitas cottage. Sehingga diperlukan sistem yang dapat memecahkan permasalahan. Hasil penelitian yang didapat ialah berhasil membuat model sistem informasi penyewaan cottage pada wisata pantai Gedambaan Kotabaru. Dengan adanya sistem informasi ini, sistem pengarsipan lebih baik dan data tersimpan dalam bentuk digital, terdapat sistem pengingat durasi penyewaan cottage dan visualisasi informasi mengenai cottage.

Kata Kunci: sistem informasi, penyewaan, cottage, website, Kotabaru

Abstract

Gedambaan Beach, formerly known as Sarang Tiung Beach, is about 14 km from the center of Kotabaru. This beach is located in Gedambaan Village, Pulau Laut Utara District, Kotabaru Regency, South Kalimantan. This 1 km long beach also provides facilities including houses / food stalls, cottages, parking lots, fresh water swimming pools, playgrounds as children's playgrounds, and camping ground. Not only crowded when the holidays arrive, Gedambaan Beach is also widely visited on weekdays. The results of interviews with cottage managers in Pantai Gedambaan obtained information about the problems faced, namely the rental system is still manual and poor filing causes many document archives to be lost or damaged, the duration of cottage rental is sometimes missed from the promised time and lack of visualization information and cottage facilities. So we need a system that can solve the problem. The result of this research is the success in making a model of cottage rental information system on Gedambaan beach tourism, Kotabaru. With this information system, the filing system is better and the data is stored in digital form, there is a system to remind the duration of cottage rentals and to visualize information about cottages.

Keywords: information system, rental, cottage, website, Kotabaru

1. Pendahuluan

Pantai Gedambaan yang dulu dikenal sebagai Pantai Sarang Tiung ini berjarak sekitar 14 km dari pusat Kotabaru. Pantai ini terletak di Desa Gedambaan, Kecamatan Pulau Laut Utara, Kabupaten Kotabaru, Kalimantan Selatan. Pantai Gedambaan merupakan pilihan yang tepat bagi yang ingin merasakan suasana pantai berpasir putih. Pantai sepanjang 1 km ini juga menyediakan fasilitas diantaranya rumah/warung makan, cottage, tempat parkir, kolam renang air tawar, playground sebagai tempat bermain anak, serta camping ground. Fasilitas pendukung

lainnya seperti mushalla juga tersedia di Pantai Gedambaan. Tak hanya ramai pada saat liburan tiba, Pantai Gedambaan ini juga banyak dikunjungi pada hari-hari biasa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola tempat penyewaan cottage, selama ini penyampaian informasi tentang cottage melalui brosur atau media cetak koran, sistem penyewaan cottage yang berjalan adalah secara konvensional, menggunakan recepsionisphone atau dengan langsung menelepon ke admin (pengelola) cottage. Untuk penyimpanan data-data penyewaan selama ini masih di pegang oleh pengelola dimana sesudah wisatawan menginap, pengelola melakukan pencatatan transaksi pada buku tamu menginap dan setelah wisatawan selesai durasi menginapnya pengelola memberikan bukti tanda bayar lunas oleh wisatawan berupa kwitansi.

sistem yang berjalan saat ini menyebabkan ada beberapa arsip dokumen yang hilang ataupun rusak karena pengarsipan yang kurang baik, durasi penyewaan cottage yang kadang terlewat dari waktu yang sudah dijanjikan dan kurangnya informasi visualisasi dan fasilitas cottage.

Teknologi komputer dapat digunakan dalam berbagai bidang, salah satunya pada bidang sistem informasi, sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas manusia untuk mendukung operasi dan manajemen [1]. Untuk meningkatkan kualitas suatu layanan data dan informasi, sebuah aplikasi website sangatlah dibutuhkan [2]. Menurut Tata Sutabri Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [3]. Salah satu pemanfaatan internet dalam hal pengolahan informasi dapat diterapkan pada perancangan suatu media sistem informasi berbasis *web* mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu tersebut kepada masyarakat maupun hanya sebagai mempermudah suatu pekerjaan. Salah satu pemanfaatannya adalah pada sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi yang dapat diterapkan di bidang pariwisata [4]. Siswidiyanto dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa sistem informasi berbasis web dapat membantu dan memudahkan pengguna atau pengunjung dalam mendapatkan informasi [5].

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis website dapat mempermudah penyampaian informasi secara cepat dan tepat, menyediakan fasilitas transaksi secara online, dapat mempromosikan produk dagang seseorang dan memberikan pelayanan yang maksimal terhadap publik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pemesanan cottage di Pantai Gedambaan dengan berbasiskan media online website, yang diharapkan memudahkan pengelola untuk melihat durasi waktu sewa dan menyimpan arsip penyewaan di aplikasi, serta wisatawan dapat mengakses informasi di mana saja dan kapan saja mengenai booking penyewaan dan melihat informasi cottage.

2. Tinjauan Pustaka

Nugraha dalam penelitiannya membuat sistem informasi penyewaan alat outdoor di malindo kota tasikmalaya berbasis web. Penelitian ini berguna untuk membangun system informasi peralatan sewa kemping di Malindo *Outdoor Rend* Tasikmalaya dengan menggunakan situs online pasilitan. Metode pengembangan *system* yang digunakan adalah metode *waterfall* dimana teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan observasi. Dan menggunakan beberapa alat yang *flowmap*, diagram konteks dan data *flow diagram*. Bahasa yang digunakan dalam merancang dan menerapkan *system* informasi penggajian adalah php, html, css dan *database* yang digunakan adalah MySQL, dengan adanya sistem komputerisasi yang pada Malindo Outdoor Kota Tasikmalaya dapat membantu memperlancar proses pengolahan data penyewaan, sistem *database* dalam ini membantu pengolahan data member, data barang dan data transaksi peminjaman selain itu juga lebih mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai data – data tersebut dan juga mempermudah pencariannya [6].

Haslinda dkk dalam penelitiannya membuat Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat pada CV. Tri Daya Jaya Makassar. Dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan *Database* MySQL. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Metode pengembangannya adalah

SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu *prototype* terdiri dari beberapa tahapan. Diperoleh kesimpulan bahwa kualitas *system* ini adalah baik dan hasil pengujian menggunakan *Black Box* diperoleh kesimpulan bahwa *system* ini layak digunakan. Sistem yang dibangun dapat membantu pekerjaan bagian administrasi dalam melakukan pelaporan kegiatan penyewaan pada setiap alat berat yang dilakukan, pelaporan penyewaan alat berat lebih rinci dan lebih mudah dipantau karena laporan perawatan dapat diperoleh secara *real time* jika telah diinputkan oleh teknisi [7].

Alfarisy, M. H., & Diana, A. Membuat Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil pada Abu Sulaiman *Rent Car*. Perancangan sistem berjalan akan dilakukan dengan menggunakan metodologi berorientasi objek untuk memecahkan masalah sehingga teridentifikasi informasi yang dibutuhkan oleh Abu Sulaiman *Rent Car* agar lebih efektif, efisien dan akurat. Selanjutnya akan dilakukan pembangunan sistem penyewaan mobil berbasis *desktop* yang terkomputerisasi dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2008, MySQL dan *Tools* lainnya. Sistem informasi yang dikembangkan ini memiliki beberapa fitur untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dimulai dari jadwal penyewaan mobil yang berurutan secara tanggal sehingga memudahkan pencarian dan pengecekan jadwal penyewaan mobil. Dengan adanya berbagai macam laporan seperti laporan pengembalian, pembatalan, denda telat dan kerusakan, pendapatan per mobil serta laporan rekapitulasi pendapatan, hal ini dapat bermanfaat dalam perencanaan dan pengambilan keputusan bagi Abu Sulaiman *Rent Car* pada saat ini maupun di masa yang akan datang. Proses penyimpanan data dalam jumlah besar pun sudah dapat teratasi dengan adanya *database* dan memudahkan dalam pengarsipan. Serta dapat menyimpan data sekarang atau data lama ke dalam *database* sehingga pencarian informasi yang diinginkan dapat dilakukan dengan cepat, lengkap dan tepat [8].

Maulana dkk meneliti tentang Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjualan Pada Darmo *Music Studio*. Tujuan dibuat *system* ini adalah agar penyewaan dan penjualan dapat dilakukan secara *Realtime* dengan memanfaatkan jaringan internet. Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi yang dilakukan dengan mendatangi langsung Darmo *Music Studio*. Metode perancangan *system* dibuat dengan Metode *Waterfall*, CD (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Framework Diagram*) dengan menggunakan HTML dan *framework* Laravel yang merupakan *framework* berbasis PHP. Hasil dari penelitian berupa Sistem Informasi penyewaan dan penjualan berbasis WEB. Dengan adanya sistem informasi ini maka dapat memudahkan para pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang Darmo *Music Studio* seperti pembelian dan penyewaan barang. Pelanggan tidak harus pergi langsung ke Darmo *Music Studio* untuk mengecek ketersediaan barang yang akan mereka beli maupun sewa [9].

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan ini, yaitu penelitian ini menggunakan objek *cottage* pada tempat penelitian yaitu di Pantai Gedambaan Kab. Kotabaru, yang mana dalam sistem ini nantinya dapat melakukan penyewaan *cottage* secara online dan pihak admin dapat memonitor durasi penyewaan yang dilakukan oleh wisatawan. Selain itu akan menambahkan fitur pengingat untuk wisatawan yang akan dikirimkan melalui email atau pesan mengenai durasi penyewaan, untuk bukti pembayaran berupa kwitansi yang diberikan melalui email dan dapat dicetak oleh wisatawan maupun admin. Karena pada saat awal mendaftar sistem ini akan membutuhkan data pengguna berupa email maupun nomor *handphone*.

3. Metodologi

3.1. Jenis Penelitian

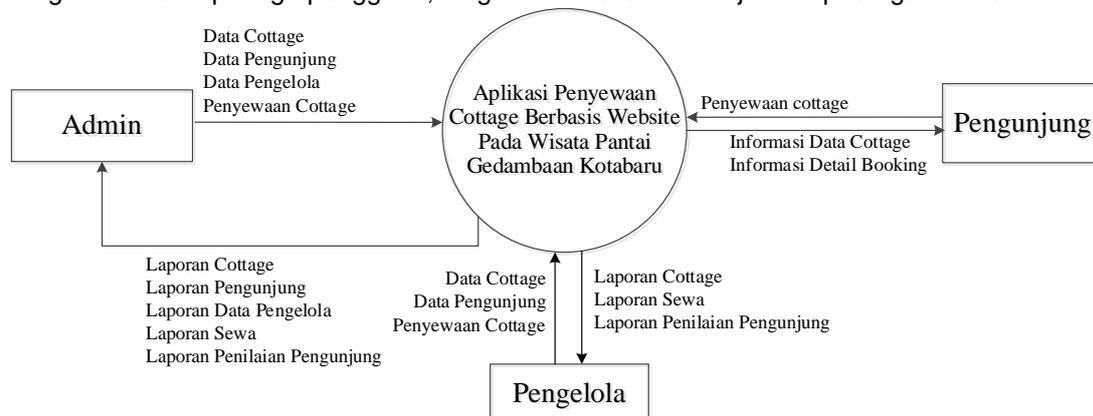
Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah R&D (*Research & Development*). dengan menggunakan model pengembangan *Software waterfall*. Penelitian R&D (*Research & Development*) menurut Sugiyono merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu [10]. Agar bisa menghasilkan suatu produk tertentu yang digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.

3.2. Perancangan Penelitian

3.2.1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menyajikan aliran data dalam sistem yang akan dibuat dan hubungannya dengan bagan luar. Dengan diagram ini akan mempermudah

pemahaman terhadap hasil analisa, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat diketahui. Diagram ini terdapat tiga pengguna, diagram konteks ini ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

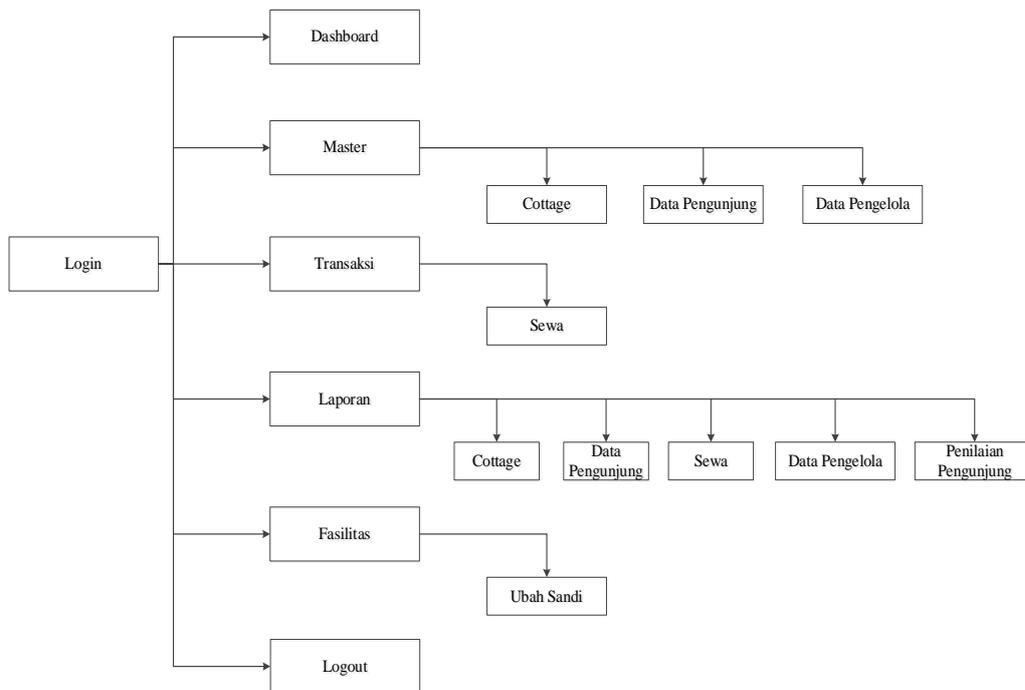


Gambar 1. Diagram Konteks

3.2.2 Desain Arsitektural

Adapun desain Arsitektur dari sistem yang dibangun adalah:

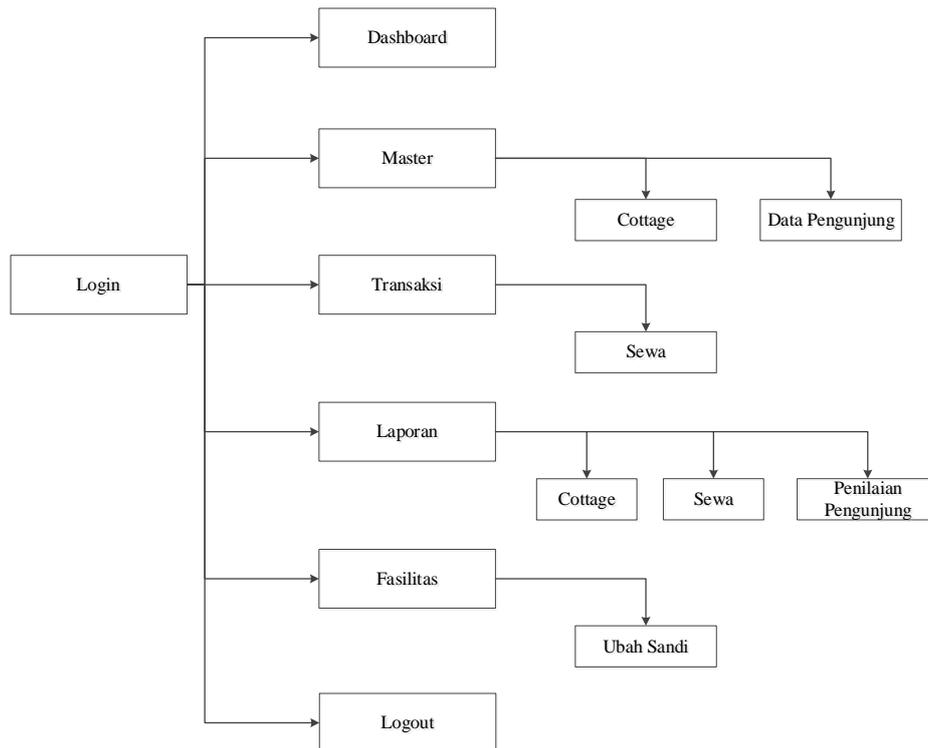
1. Desain Admin



Gambar 2. Desain Arsitektural Dari Sisi Admin

Desain arsitektural admin, admin dapat melakukan *login* ke aplikasi, kemudian mengakses *dashboard*, *master*, *transaksi*, *laporan*, *fasilitas* dan keluar aplikasi. Pada bagian *master*, admin memasukkan data *cottage*, data *pengunjung* dan data *pengelola*. Pada menu *transaksi* terdapat *sewa cottage*. Pada menu *laporan* adanya 6 laporan diantaranya laporan *cottage*, laporan data *pengunjung*, laporan *sewa*, laporan data *pengelola* dan penilaian *pengunjung*. Menu *fasilitas* adanya fasilitas ganti sandi. Dan menu *logout*, yaitu keluar aplikasi.

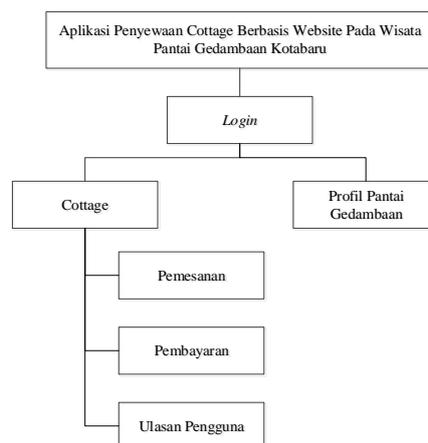
2. Desain Arsitektural Dari Sisi Pengelola



Gambar 3. Desain Arsitektural Dari Sisi Pengelola

Pada pengelola terdapat menu *dashboard*, *master*, *transaksi*, *laporan*, *fasilitas* dan *logout*. Menu *master* pengelola hanya dapat menambahkan data *cottage*, untuk data pengunjung pengelola hanya melakukan *monitoring* pengunjung begitu pula dengan transaksi sewa, pada menu *laporan* pengelola memiliki 3 laporan yaitu laporan *cottage*, sewa dan laporan penilaian pengunjung. Pada menu *fasilitas*, pengelola dapat melakukan ubah sandi. Dan terakhir menu *logout*, yaitu keluar aplikasi.

3. Desain Arsitektural Pengunjung



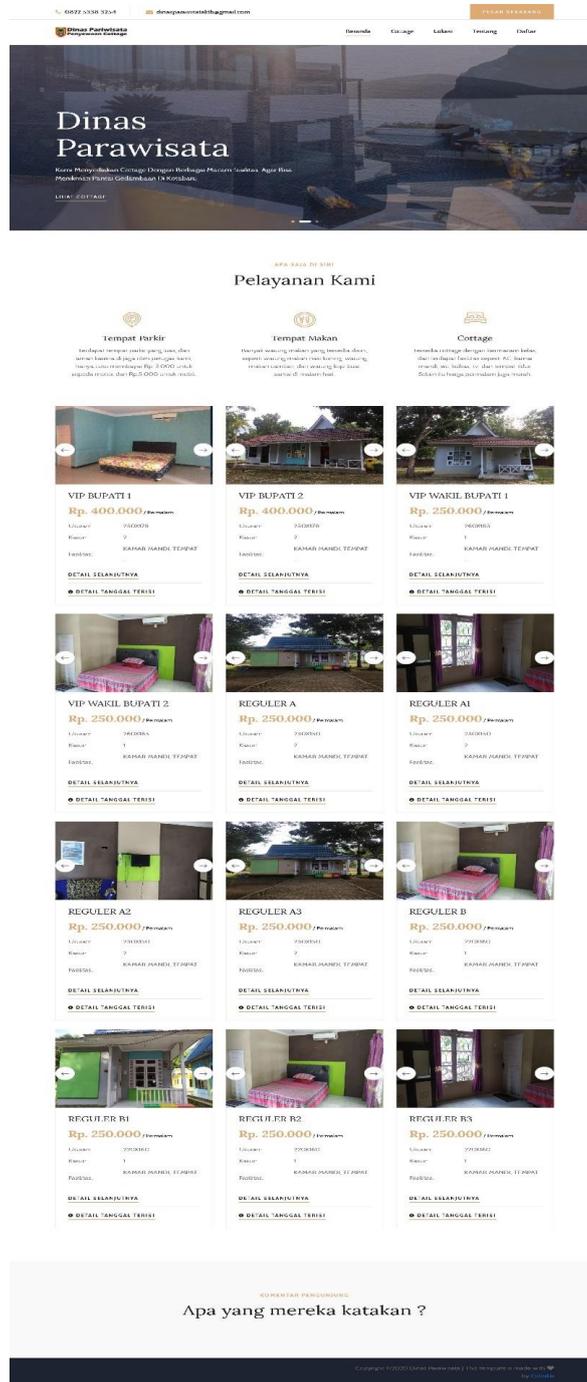
Gambar 4. Desain Arsitektural Dari Sisi Pengguna

Arsitektur pengguna terdapat 3 menu yaitu *login*, pilih *cottage* dan profil pantai Gedambaan. Pada bagian pilih *cottage*, terdapat sebuah proses untuk melakukan pemesanan, pembayaran dan memberikan ulasan terhadap *cottage* yang disewa.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

4.1.1. Halaman Utama Sistem Informasi



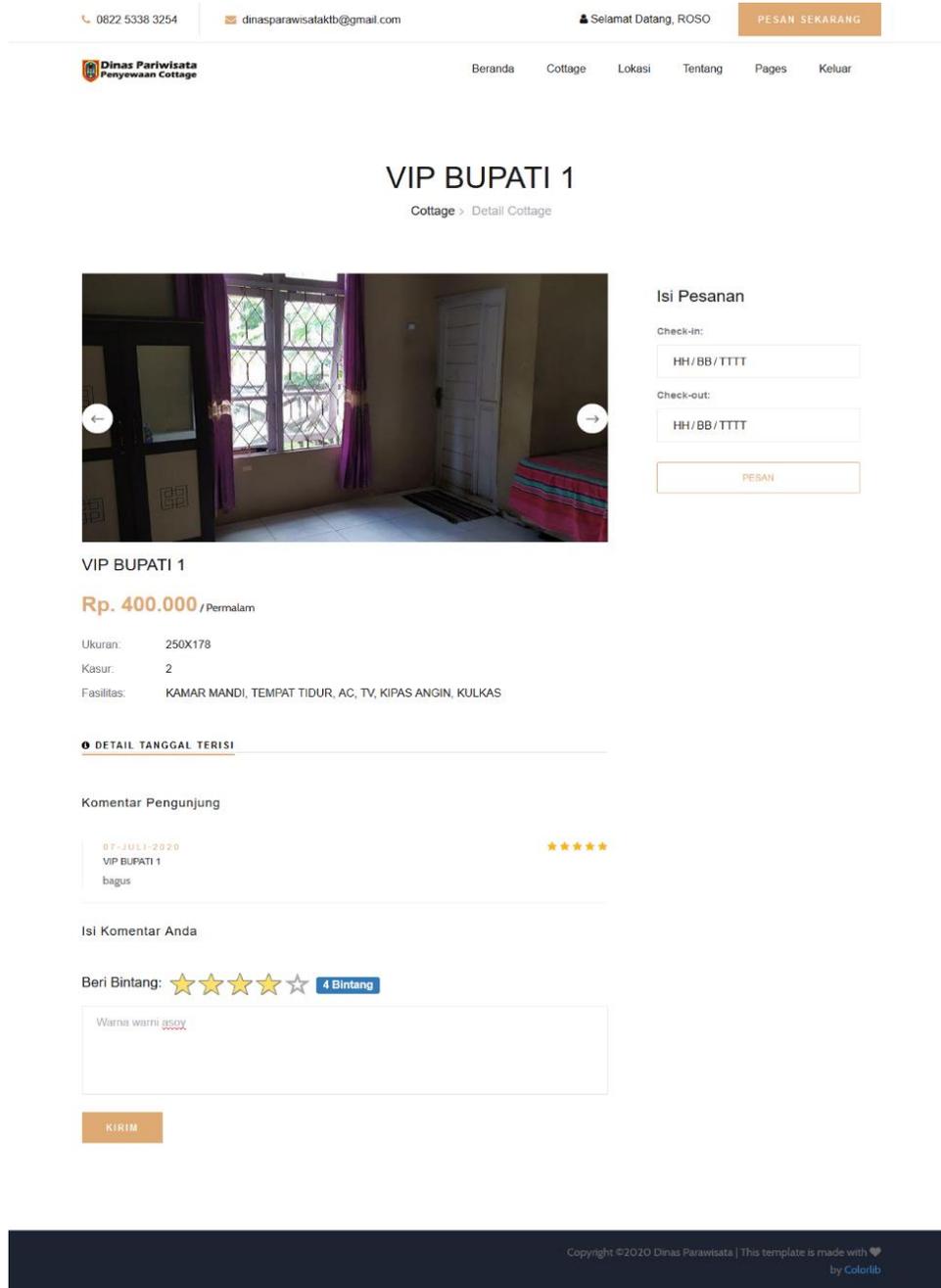
Gambar 5. Halaman Utama Sistem Informasi

Halaman diatas adalah halaman pada saat pengguna melakukan akses sistem informasi penyewaan *cottage* pada Kabupaten Kotabaru. Terdapat menu beranda, *cottage*, lokasi, tentang dan menu daftar. Menu beranda didalamnya terdapat informasi mengenai pelayanan apa saja, data *cottage* dan ulasan pengguna disertai dengan *rating* pengguna berikan. Pada menu *cottage* terdapat data *list cottage* secara lengkap. Menu lokasi, yaitu lokasi pantai gedambaan secara digital melalui *maps*. Menu tentang ialah penjelasan sedikit mengenai kelebihan pantai gedambaan. Pada menu daftar terdapat 3 menu yaitu menu *login*

untuk masuk ke dalam sistem informasi, lupa sandi dikhususkan untuk pengunjung yang lupa akan kata sandi yang didaftarkan, sedangkan daftar yaitu bagi pengunjung yang ingin melakukan pemesanan *cottage*, pengunjung harus memiliki sebuah akun untuk bisa melakukan pemesanan *cottage* pada sistem informasi ini.

4.1.2. Pemesanan *Cottage*

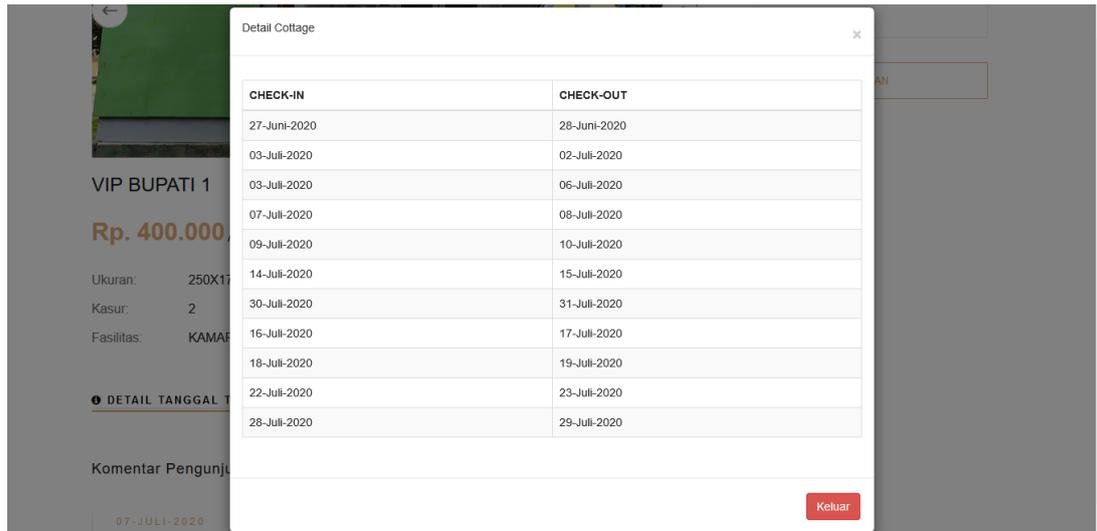
Pada halaman ini pengunjung dapat melakukan pemesanan *cottage* dengan memilih *cottage* yang diinginkan. Seperti gambar dibawah:



The screenshot displays the booking interface for 'VIP BUPATI 1'. At the top, there is a navigation bar with contact information (0822 5338 3254, dinasparawisataktb@gmail.com) and a 'PESAN SEKARANG' button. The main content area features a large photo of the cottage interior, a price tag of 'Rp. 400.000 /Permalam', and a list of facilities including a bathroom, bed, AC, TV, fan, and refrigerator. A 'DETAIL TANGGAL TERISI' section shows a calendar for July 7, 2020, with a 5-star rating and a 'bagus' comment. Below this is a 'Beri Bintang' section with a 4-star rating and a text input field for a review. A 'KIRIM' button is located at the bottom of the review section. The footer contains copyright information for Dinas Parawisata and a note about the template being made with Colorlib.

Gambar 6. Halaman pemesanan *Cottage*

Pada halaman diatas, setelah pengunjung memilih *cottage*, terlihat informasi detail mengenai *cottage* yang dipilih dan dapat melihat detail tanggal *cottage* yang terisi, selain itu pengunjung juga dapat melihat dan menambahkan ulasan pengguna dan *rating* yang diberikan sesuai dengan *cottage* yang dipilih. Seperti gambar dibawah untuk tanggal yang terisi:



Gambar 7. Detail Tanggal Terisi Cottage

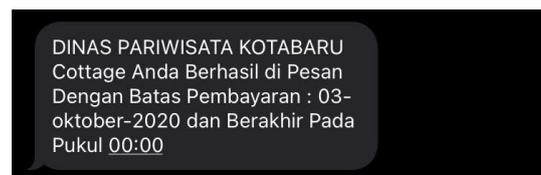
Gambar diatas adalah tanggal *cottage* yang telah terisi oleh pengunjung lain. Sehingga pengunjung dapat melihat dan memilih *cottage* lain.

4.1.3. SMS Gateway



Gambar 8. SMS Pemesanan

Jika terdapat pengunjung melakukan pemesanan, maka akan ada notifikasi melalui SMS Gateway yang terhubung dengan admin. Gambar 8 adalah contoh SMS pemesanan yang dikirimkan kepada pelanggan.



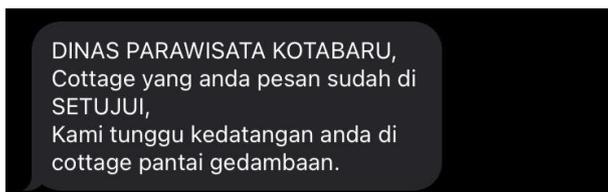
Gambar 9. SMS Batas Bayar

Setelah pengunjung melakukan pemesanan pada aplikasi, selanjutnya akan dikirimkan SMS ke nomor pengunjung mengenai batas pembayaran. Gambar 9 adalah contoh SMS batas pembayaran atas pesanan yang telah dilakukan.



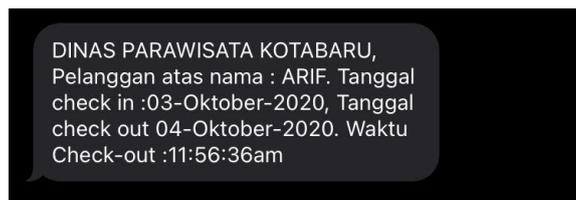
Gambar 10. SMS Upload Bukti Pembayaran

Setelah pengunjung melakukan *upload* bukti pembayaran ke aplikasi, maka akan ada SMS gateway yang diterima. Gambar 10 adalah contoh SMS informasi *upload* bukti pembayaran.



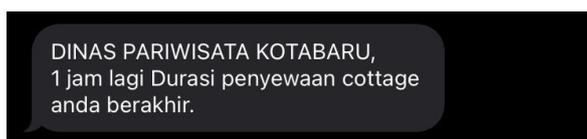
Gambar 11. SMS Proses Pemesanan Setuju

Pada aplikasi, pengelola melakukan perubahan status pemesanan pengunjung, jika telah disetujui maka SMS akan dikirimkan kepada pengunjung. Gambar 11 adalah contoh SMS informasi proses pemesanan *cottage* dengan status telah disetujui.



Gambar 12. SMS Detail *Check-In* dan *Check-Out*

Jika pengunjung telah melakukan *check-in* selanjutnya pengunjung akan mendapatkan SMS mengenai tanggal dan jam *check-out*. Gambar 12 adalah contoh SMS informasi detail *check-in* dan *check-out*.



Gambar 13. SMS Peringatan *Check-out*

1 (satu) jam sebelum durasi penyewaan *cottage* berakhir, pengunjung akan diberikan notif melalui SMS mengenai berakhirnya durasi penyewaan *cottage*. Gambar 13 adalah SMS peringatan *check-out*.

4.2. Pembahasan

Untuk pembahasan penelitian, pada bagian ini akan dibahas mengenai pengujian dengan *user acceptance*, dengan hasil pengujian *user acceptance* akan terlihat apakah dengan adanya sistem informasi dapat memecahkan permasalahan yang ada

4.2.1. Pengujian User Acceptance

User acceptance merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana sistem informasi diuji oleh pengunjung pantai wisata Gedambaan dan pengelola pantai wisata Gedambaan sebanyak 2 orang, selain itu juga dilakukan pembagian kuesioner dengan menjawab kuesioner mengenai sistem informasi yang dibuat, pengujian ini dilakukan apakah sistem yang dibuat layak diterapkan dan dapat memecahkan permasalahan. Adapun pertanyaan yang diberikan adalah:

1. sistem dapat memberikan notifikasi / pengingat terhadap penyewaan *cottage* yang disewa?
2. Apakah sistem dapat memberikan informasi *cottage* secara detail?
3. Dengan adanya sistem ini, apakah pengunjung dapat melihat informasi penyewaan *cottage* dengan baik?
4. dengan adanya sistem ini, data-data yang terkait dengan sistem informasi penyewaan *cottage* dapat tersimpan dengan baik?

Jawaban pertanyaan-pertanyaan diukur menggunakan skala *likert*. Skala *likert* menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan [11]. Pengujian *user acceptance* ini diberikan pada 10

orang responden pengunjung dan 2 orang responden pengelola dengan jawaban tertutup berdasarkan model skala *likert* (lima pilihan jawaban) yaitu:

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 3 = Kurang Setuju

Skor 4 = Setuju

Skor 5 = Sangat Setuju

4.2.1.1. Skor Ideal

skor idela merupakan skor yang digunakan untuk menghitung skor yang berfungsi untuk menentukan rating scale dan jumlah seluruh jawaban. untuk menghitung jumlah skor ideal dari seluruh item digunakan rumus berikut, yaitu:

$$\text{Skor ideal} = \text{Nilai skala} \times \text{Jumlah responden}$$

skor tertinggi adalah 5 dan jumlah responden 10, maka didapat:

Tabel 1. *Skor Ideal*

Rumus	Skala
5x10=50	Sangat Setuju
4x10=40	Setuju
3x10=30	Kurang Setuju
2x10=20	Tidak Setuju
1x10=10	Sangat Tidak Setuju

4.2.1.2. Rating Scale

skor yang telah diperoleh kemudian dimasukkan kedalam *rating scale* berikut:



dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. *Rating Scale*

Nilai Jawaban	Skala
41 - 50	Sangat Setuju
31 - 40	Setuju
21 - 30	Kurang Setuju
11 - 20	Tidak Setuju
0 - 10	Sangat Tidak Setuju

berdasarkan hasil kuisisioner didapatkan tabulasi jawaban responden sebagai berikut:

Tabel 3 Tabulasi Jawaban Seluruh Responden

RESPONDEN	Butir Pertanyaan				Skor Rata-Rata
	1	2	3	4	
Responden 1	5	5	4	4	4.5
Responden 2	4	4	5	4	4.25
Responden 3	4	5	4	5	4.5
Responden 4	4	5	4	5	4.5

RESPONDEN	Butir Pertanyaan				Skor Rata-Rata
	1	2	3	4	
Responden 5	4	5	4	4	4.25
Responden 6	4	4	4	3	3.75
Responden 7	3	4	3	4	3.5
Responden 8	4	5	4	3	4
Responden 9	4	5	4	4	4.25
Responden 10	4	3	4	4	3.75
Total Nilai Skor	40	45	40	40	41.25

dari hasil kuisioner maka didapatkan skor rata-rata yaitu sebesar 41.25 dan berdasarkan dari rating scale maka sistem yang dibangun masuk kedalam daerah skala **sangat setuju** yang artinya sistem yang dibangun berhasil menjadi solusi permasalahan yang ada.

5. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan penelitian ini berhasil membuat Model Sistem Informasi Penyewaan Cottage Pada Wisata Pantai Gedambaan Kotabaru. Dengan adanya model sistem informasi ini, sistem penyewaan cottage menjadi lebih baik, data tersimpan dengan baik, untuk mencegah terjadinya durasi penyewaan cottage yang melewati waktu perjanjian terdapat sistem notifikasi yang memberikan pengingat waktu penyewaan cottage, dan informasi visualisasi mengenai fasilitas cottage bisa diakses dengan mudah.

Daftar Referensi

- [1] Larasati, H., & Masripah, S. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 2017; 13(2): 193-198.
- [2] Andoyo, A., Sujarwadi, A. SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA DESA TRESNOMAJU KECAMATAN NEGERIKATON KAB. PESAWARAN. *JURNAL TAM (Technology Acceptance Model)*, 2014; 3(1): 1-9.
- [3] Sutabri, T. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Erlangga. 2015.
- [4] Wijaya, Y.D., Astuti, M.W. Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *SENATIK*, 2019; 2(1): 273-276.
- [5] Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti dan Haryadi, W. Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 2020; 15(1): 18-25.
- [6] Nugraha, F. Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Di Malindo Kota Tasikmalaya Berbasis Web. *JUMANTAKA*, 2018; 2(1): 41-50.
- [7] Haslinda, H. Bakri, Harifuddin. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat pada CV. Tri Daya Jaya Makassar. *Jurnal MediaTIK*, 2018; 1(1): 1-7.
- [8] Alfarisy, M.H., Diana, A. Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil pada Abu Sulaiman Rent Car. *SEMRESTEK PROSIDING*, 2018; 320-329.
- [9] Maulana, N. Dengan adan Hairah, U. Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjualan Pada Darmo Music Studio. *JURTI*, 2018; 2(1): 72-81.
- [10] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- [11] Budiaji W. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2013; 2(2): 127-133.