



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 2 (2025) pp: 7108-7121

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Kost Berbasis Website di Gala Residence

Asih Amelia Putri¹, Sepriano², Yerix Ramadhani³

Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: asihamelia18@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang model Sistem Informasi Pemesanan Kamar Kost Berbasis Website di Kost Gala Residence. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data. Metode perancangan menggunakan UML yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram. Penelitian ini mengembangkan sistem dengan metode Waterfall. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework laravel dan database MySQL. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pemesanan kamar kost berbasis web Gala Residence berhasil dirancang untuk menjadi platform pemesanan secara online yang memudahkan calon pengunjung untuk memesan melalui website tanpa harus pergi ke kost. Dengan sistem informasi ini, manajemen Gala Residence dapat mengelola data pemesanan kamar kost dengan lebih terorganisir dan terstruktur, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pencatatan.

Kata Kunci: Kost, Pemesanan, Waterfall, Blackbox, Usser Acceptance Testing.

1. Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat saat ini, khususnya dalam bidang sistem informasi, banyak organisasi dan perusahaan dipaksa untuk menerapkan teknologi ini dalam operasional mereka. Informasi sangat dibutuhkan di era globalisasi, dan informasi harus disediakan dengan cepat dan tepat. Salah satu kebutuhan masyarakat modern adalah informasi. Internet adalah salah satu media yang dapat membantu orang mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat (Jannah et al., 2020). Seperti bisnis rumah kost, perkembangan teknologi memberikan perubahan yang sangat besar. Selain itu, teknologi ini akan meningkatkan operasional internal departemen karena data dapat diolah dengan cepat dan akurat, yang akan memberikan informasi yang tepat bagi pemilik hotel, penginapan, atau kost (Muliadi et al., 2020). "Kost" didefinisikan sebagai penyewaan ruangan atau unit tempat tinggal, biasanya jangka pendek atau menengah, dengan fasilitas dasar. Saat ini, bisnis rumah kost terus bekerja sama dengan berbagai aplikasi seperti Oyo, Reddoorz, dan Traveloka. Resepsionis kost seringkali kewalahan dengan pemesanan kamar tamu selama liburan. Sistem manajemen kamar kost adalah salah satu contoh penggunaan teknologi informasi (Rivaldi et al., 2021).

Kost Gala Residence merupakan salah satu kost syariah yang beralamat di Jl. Syamsue Bachrun Kelurahan Payo Lebar Kecamatan Jelutung Kota Jambi. Kost Gala Residence adalah kost yang menengah atas seperti guest house yang membuka sewa mulai dari harian, mingguan dan bulanan. Kost Gala ini mempunyai jumlah kamar yaitu 20 kamar yang di dalam nya terdapat fasilitas seperti kasur besertabantal, lemari, tv, ac, kamar mandi yang dilengkapi shower, tempat parkir yang luas, dilengkapi CCTV sebagai keamanan serta disediakan dapur bersama. Kost Gala ini juga menjalin kerjasama dengan beberapa aplikasi seperti Oyo, Reddoorz dan Traveloka. Proses pemesanan yang dilakukan yaitu pemesanan langsung di aplikasi yang menjalin kerjasama dan ada juga yang langsung datang ke tempat kost tersebut.

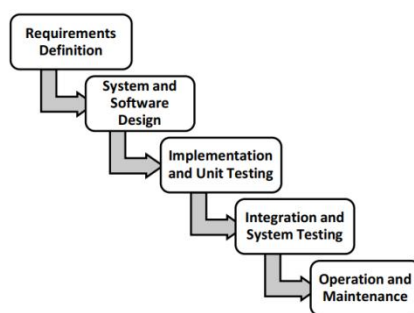
Dengan tidak adanya sistem informasi pemesanan di kost Gala Residence ini menyebabkan beberapa masalah. Pertama, pemesanan memerlukan waktu yang lama karena pelanggan harus datang ke penginapan terlebih dahulu, dan seringkali terjadi ketidaksepakatan terkait harga dan kondisi kamar kost, yang menyebabkan pelanggan membatalkan pemesanan kost mereka. Kemudian, pengelola kost tidak menggunakan manajemen data yang baik dan masih menggunakan Excel sebagai pengelola data. Permasalahan lain adalah klien tidak dapat melihat

informasi secara langsung tentang harga kamar, ketersediaan, dan fasilitas. Oleh karena itu, layanan pelanggan yang lebih baik tidak dapat diberikan karena masalah ini. Untuk menyelesaikan masalah ini, dimungkinkan untuk membuat sistem informasi pemesanan kamar kost berbasis website yang memudahkan pemesanan, pembayaran, dan mengetahui ketersediaan kamar secara online tanpa dating langsung ke lokasi. Sistem informasi ini dirancang menggunakan metode *waterfall*, menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan *framework* laravel dan database MySQL.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data. Mereka mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara langsung untuk mempelajari proses pemesanan dan pengelolaan data yang ada di kost Gala Residence. Pada tahap penembangan sistem informasi menggunakan metode *Waterfall*. *Requirement, design, implementation, verification, dan maintenance* adalah beberapa langkah dalam model *Waterfall*. Dalam pengembangan sistem informasi, model *Waterfall* memiliki keunggulan karena memungkinkan alur kerja yang dapat diukur dan jelas, dan karena implementasinya dilakukan secara bertahap, Tahaptahap ini dilakukan secara bertahap. Pengembang harus mempelajari lebih lanjut tentang proses pengembangan sistem jika menggunakan model *Waterfall*, serta karakteristiknya (A. A. Wahid, 2020).

Sistem yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang baik. Secara garis besar metode *Waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Model *Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan Sistem (*Requirements Definition*)

Pada saat ini, penulis melakukan analisis kebutuhan sistem pemesanan kamar kost di Kost Gala Residence. Mereka ingin tahu bagaimana sistem ini akan dibangun untuk menyelesaikan masalah yang ada dan memberikan layanan pelanggan yang lebih baik. Mereka melakukan analisis ini berdasarkan informasi yang mereka peroleh dari wawancara dan pengalaman pribadi mereka di tempat.

2. Desain Sistem (*System And Shofware Design*)

Pada tahap ini, penulis menggunakan hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya untuk membangun perancangan sistem yang akan dibuat. Mereka akan menggunakan alat bantu yang dapat menjelaskan bagaimana sistem akan beroperasi. Untuk menjelaskan proses dan fungsi sistem, penulis menggunakan diagram *Unified Modeling Language (UML)* seperti *Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram*.

3. Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation And Unit Testing*)

Pada tahap ini, tergolong memakan waktu yang cukup lama. Dimana setiap unit atau modul yang telah dibuat diuji pada sistem yang sudah dirancang dan diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MYSQL.

4. Pengujian Sistem (*Integration And System Testing*)

Pengujian adalah proses menjalankan program dengan tujuan menemukan kesalahan dan memperbaikinya agar sistem dapat digunakan. (Nurhalifah et al., 2021). Proses pengujian software atau aplikasi dari sudut pandang pengguna tanpa mengetahui struktur internalnya dikenal sebagai pengujian kotak hitam. Pengujian *Blackbox* bertujuan untuk memastikan bahwa setiap proses sudah beroperasi sesuai dengan persyaratan.

5. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation And Maintenance*)

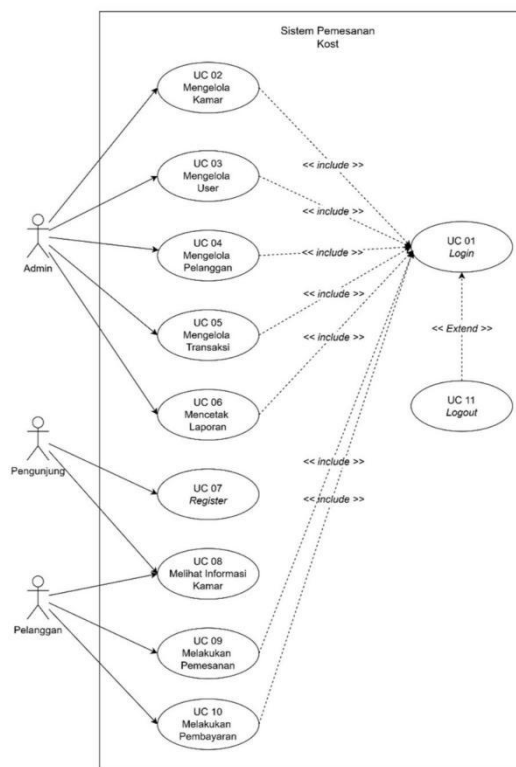
Setelah sistem dibuat, dipasang, dan diuji dengan baik. Fokus tahap ini adalah untuk menjaga kinerja sistem, memastikan keamanan, dan perawatannya. Ini termasuk mengatasi masalah atau perubahan yang mungkin muncul selama penggunaan sistem, dan bertujuan agar sistem dapat beroperasi secara efisien, berkelanjutan, dan aman.

3. Hasil dan Pembahasan

UML (*Unified Modeling Language*) awalnya dibuat oleh *Object Management Group* pada bulan Januari 1997 dan merupakan metode pemodelan visual untuk perancangan sistem berorientasi objek. UML juga disebut sebagai bahasa standar penulisan blueprint software atau bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem. Pada pertengahan masa pengembangan UML, standarisasi proses dilakukan dengan *OMG (Object Management Group)*, dengan harapan UML akan menjadi bahasa pemodelan standar di masa depan (H. Kurniawan et al., 2021).

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram dibuat untuk menunjukkan sistem yang baru dan aktivitas pengguna yang akan diproses oleh sistem pemesanan Kost Gala Residence. Perancangan *Use Case Diagram* pada penelitian ini.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Activity Diagram ini menggambarkan proses *login* oleh pengguna (admin atau pelanggan) ke dalam sistem.

1. Activity Diagram Login

Aktivitas diagram ini menunjukkan bagaimana pengguna (administrator atau pelanggan) *login* ke sistem. Langkah-langkah ini dimulai dengan validasi sistem, penginputan email dan kata sandi, dan kemudian menunjukkan apakah proses login berhasil atau tidak.

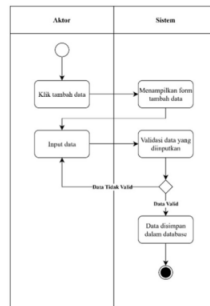


Gambar 3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Mengelola Data

Aktivitas diagram ini menunjukkan alur kerja pengelolaan data sistem, termasuk data kamar, data pengguna, data pelanggan, dan data transaksi. Diagram ini juga menunjukkan proses yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan, mengubah, atau menghapus data, termasuk melakukan validasi untuk memastikan bahwa data benar-benar aman dan akurat sebelum disimpan ke dalam sistem. Alur kerja yang konsisten digunakan untuk mengelola semua operasi ini, yang mencakup tindakan utama seperti:

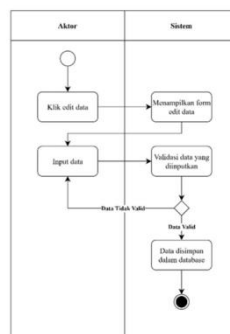
a. Activity Diagram Tambah Data



Gambar 4. Activity Diagram Tambah Data

Pada tahap ini, pemilik bisnis memiliki kemampuan untuk menambahkan data baru ke dalam sistem. Proses ini dimulai dengan mengisi formulir data yang diperlukan untuk jenis data yang dikelola, seperti data kamar, data pengguna, data pelanggan, dan data transaksi. Setelah mengisi semua informasi, sistem akan memvalidasi data untuk memastikan bahwa mereka benar dan lengkap sebelum disimpan ke dalam database.

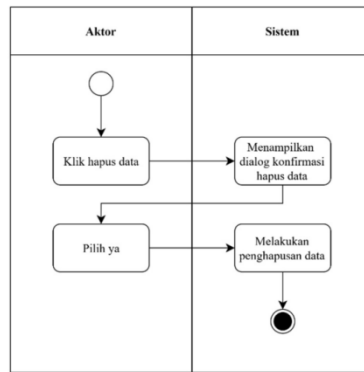
b. Activity Diagram Edit Data



Gambar 5. Activity Diagram Edit Data

Dalam langkah ini, manajer dapat memperbarui informasi yang sudah ada. Mereka dapat memilih data yang akan diubah dari daftar yang tersedia, kemudian melakukan pembaruan pada detail data. Setelah perubahan dilakukan, sistem kembali melakukan validasi untuk memastikan bahwa data yang diperbarui sesuai dengan standar yang ditentukan sebelum menyimpan perubahan tersebut.

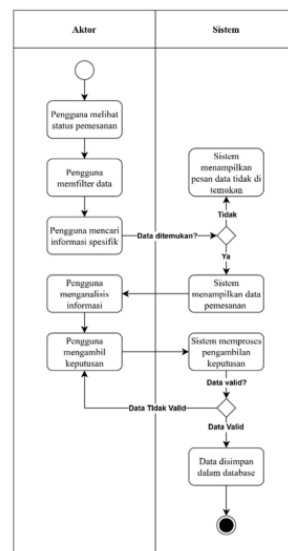
c. *Activity Diagram Hapus Data*



Gambar 6. *Activity Diagram Hapus Data*

Administrator dapat menghapus data yang tidak lagi diperlukan selama proses ini. Untuk memastikan penghapusan dilakukan dengan sengaja, administrator akan memilih data yang ingin dihapus, dan sistem akan meminta konfirmasi. Setelah dikonfirmasi, data akan dihapus dari sistem dan tidak lagi tersedia di database.

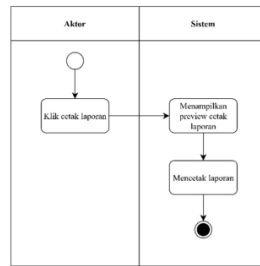
d. *Activity Diagram Mengelola Data Transaksi*



Gambar 7. *Activity Diagram Mengelola Data Transaksi*

Aktivitas diagram ini menunjukkan proses administrasi yang dilakukan untuk mengelola data transaksi. Proses ini termasuk memilih menu transaksi, melihat rincian pesanan, dan mengubah status pesan sesuai kebutuhan.

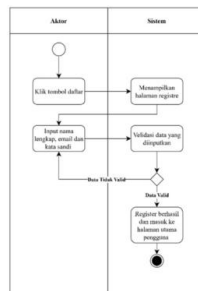
e. *Activity Diagram Mencetak Laporan*



Gambar 8. *Activity Diagram Mencetak Laporan*

Pengguna, seperti administrator, dapat memilih jenis laporan yang akan dibuat selama proses mencetak laporan. Sebelum laporan dicetak, pengguna dapat menggunakan fitur filter untuk menyaring data sesuai dengan kriteria tertentu. Sistem kemudian memvalidasi data untuk memastikan kelengkapan dan akurasi sebelum menghasilkan laporan dalam format yang diinginkan, seperti PDF atau Excel, siap untuk dicetak atau diunduh.

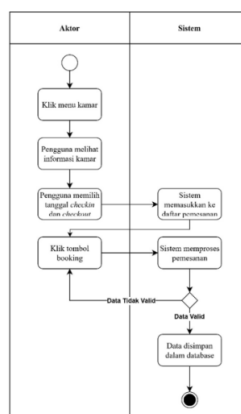
f. *Activity Diagram Register*



Gambar 9. *Activity Diagram Register*

Proses ini dimulai dengan mengisi formulir dengan informasi penting seperti nama pengguna, email, dan kata sandi. Setelah informasi dimasukkan, sistem melakukan validasi untuk memastikan bahwa data benar dan tidak terjadi duplikasi. Setelah validasi berhasil, data disimpan dalam database, dan sistem memberikan notifikasi atau konfirmasi bahwa proses pendaftaran telah berhasil.

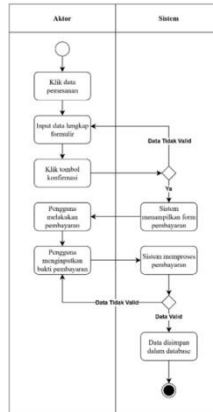
g. *Activity Diagram Melakukan Pemesanan*



Gambar 10. *Activity Diagram Melakukan Pemesanan*

Pelanggan melakukan pemesanan mereka dalam diagram ini. Prosesnya dimulai dengan login, memilih tanggal checkin dan checkout serta kamar, dan kemudian menginputkan data dan validasi untuk memastikan pemesanan berhasil.

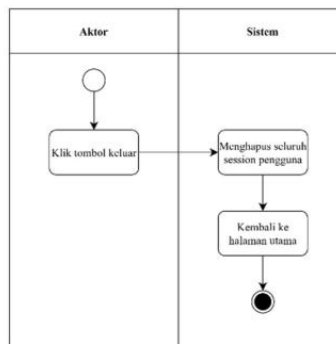
h. Activity Diagram Melakukan Pembayaran



Gambar 11. *Activity Diagram Melakukan Pembayaran*

Activity Diagram ini memvisualisasikan proses pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan untuk pemesanan kamar. Proses ini mencakup penginputan bukti pembayaran, validasi data, dan konfirmasi pembayaran jika berhasil.

i. Activity Diagram Logout

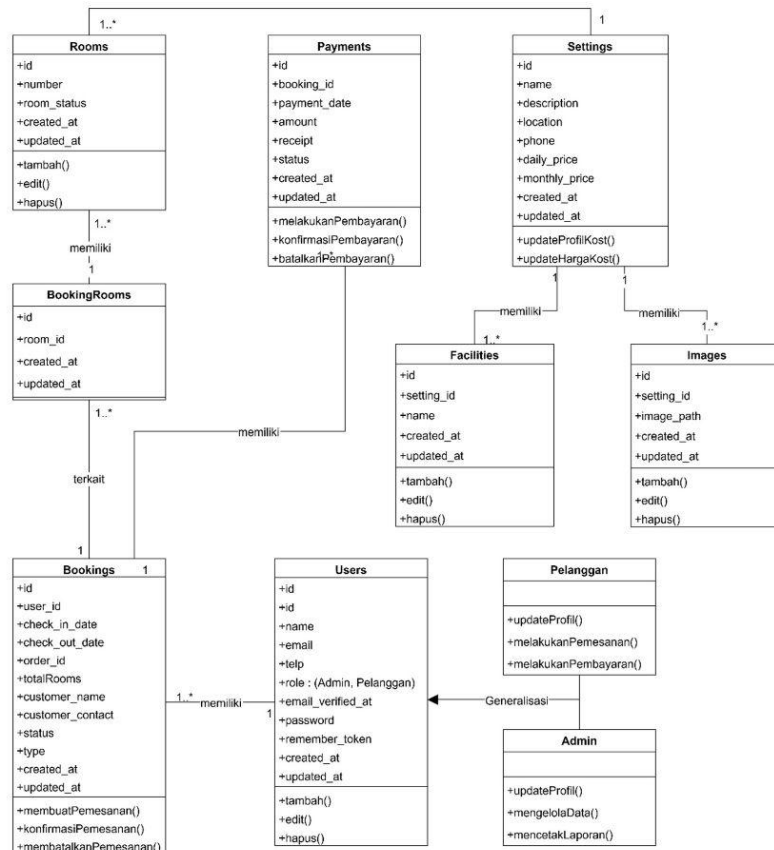


Gambar 12. *Activity Diagram Logout*

Pengguna (admin atau pelanggan) yang ingin keluar dari sistem digambarkan dalam diagram ini. Penghapusan session login dan pengalihan pengguna dari halaman web adalah bagian dari proses ini.

3. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan struktur statis sistem dan menunjukkan class-class dan hubungan logika mereka. Karena itu, *Class Diagram* adalah inti dari hampir setiap metode berorientasi objek, termasuk UML.



Gambar 13. Class Diagram

4. Pembahasan Tampilan Halaman Sistem

Setiap halaman dalam pembahasan sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan, efisiensi, dan pengalaman pengguna yang optimal. Setiap halaman memiliki fungsi khusus yang mendukung alur kerja sistem secara keseluruhan, baik dari pelanggan maupun administrator.

1. Implementasi Halaman Utama Pengunjung/Pelanggan

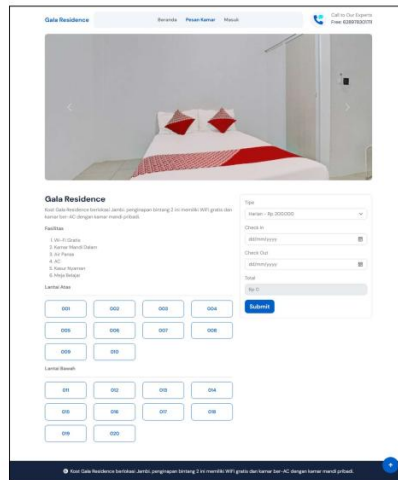
Halaman ini dimaksudkan untuk berfungsi sebagai pusat informasi bagi pengunjung atau pelanggan. Di sana, mereka dapat menemukan daftar kamar kost yang tersedia, promosi, dan informasi penting lainnya yang akan membantu mereka memulai pengalaman mereka menggunakan platform.



Gambar 14. Implementasi Halaman Utama Pengunjung/Pelanggan

2. Implementasi Halaman Pemesanan

Pelanggan dapat memesan kamar kost melalui halaman ini, di mana mereka dapat memilih kamar, menentukan tanggal mulai dan akhir sewa, dan memeriksa detail pemesanan sebelum memulai pembayaran.



Gambar 15. Implementasi Halaman Pemesanan

3. Implementasi Halaman Login

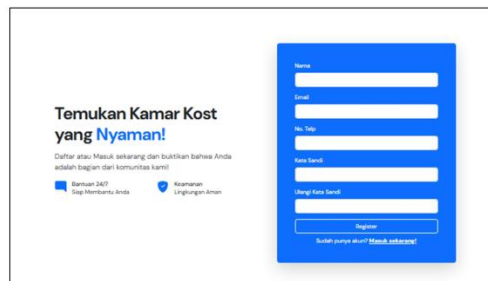
Halaman *login* dirancang untuk memungkinkan pengguna mengakses sistem sesuai dengan perannya, baik sebagai admin maupun pelanggan. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar.



Gambar 16. Implementasi Halaman Login

4. Implementasi Halaman Register

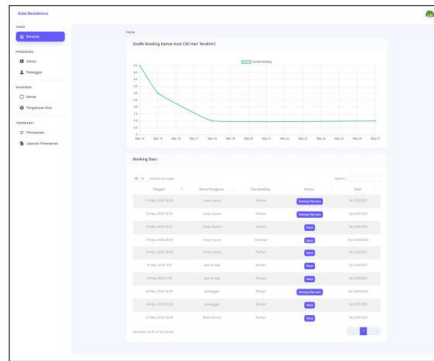
Halaman register dibuat agar calon pelanggan dapat mendaftar ke dalam sistem. Pengguna akan dibawa ke halaman utamsistem setelah mengisi informasi seperti nama, email, nomor telepon, dan kata sandi. Sistem akan memverifikasi semua data untuk memastikan bahwa akun itu benar.



Gambar 17. Implementasi Halaman Register

5. Implementasi Halaman Utama Admin

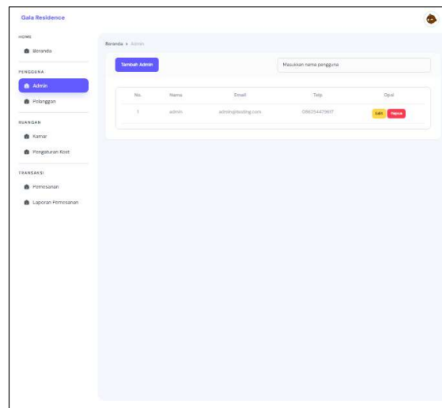
Halaman ini dirancang sebagai pusat kendali bagi admin. Admin dapat melihat ringkasan informasi penting seperti jumlah kamar tersedia, status pemesanan, dan laporan pendapatan secara langsung pada halaman ini.



Gambar 18. Implementasi Halaman Utama Admin

6. Implementasi Halaman Mengelola Pengguna

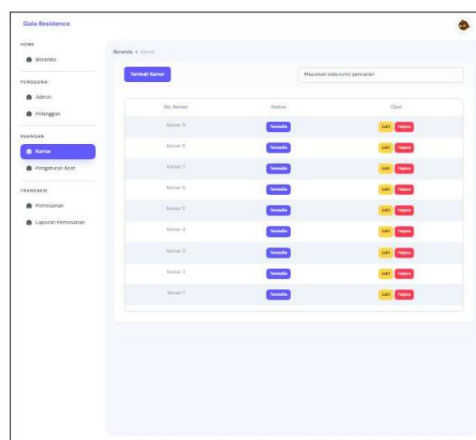
Halaman ini dirancang untuk memungkinkan admin mengelola data pengguna sistem, baik pelanggan maupun admin lainnya.



Gambar 19. Implementasi Halaman Mengelola Pengguna

7. Implementasi Halaman Mengelola Kamar

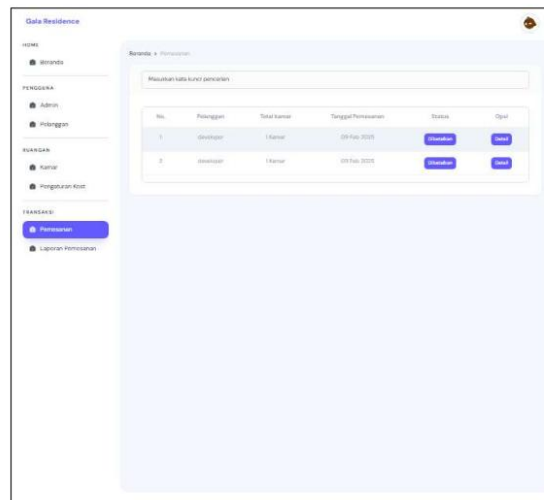
Admin dapat mengelola data kamar kost melalui halaman ini. Mereka dapat menambahkan kamar baru, memperbarui informasi kamar, mengubah status ketersediaan kamar, dan menghapus data kamar yang tidak lagi tersedia.



Gambar 20. Implementasi Halaman Mengelola Kamar

8. Implementasi Halaman Mengelola Pemesanan

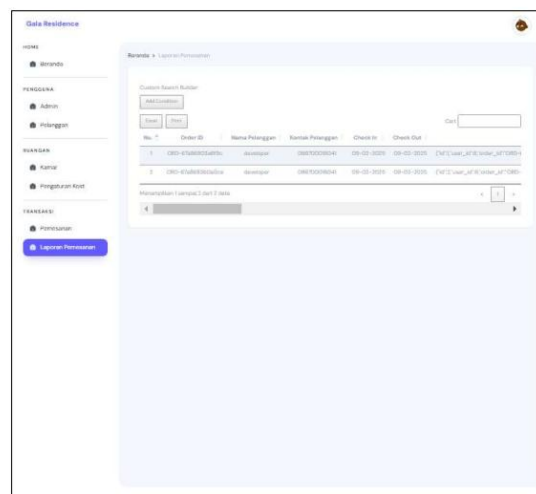
Halaman ini dirancang untuk membantu admin memantau dan mengelola data pemesanan. Admin dapat melihat daftar pemesanan, memverifikasi status pembayaran, dan memperbarui status pemesanan jika diperlukan.



Gambar 21. Implementasi Halaman Mengelola Pemesanan

9. Implementasi Halaman Mengelola Laporan

Administrator dapat melihat laporan pendapatan, laporan pemesanan, dan statistik penggunaan sistem yang dapat diunduh dalam berbagai format di halaman ini.



Gambar 22. Implementasi Halaman Mengelola Laporan

5. Pengujian *Blackbox*

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak di mana penguji tidak memahami kode sumber atau struktur internal aplikasi yang diuji. *Blackbox testing* mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap formnya, tetapi tidak memperhatikan detail software (Made et al., 2021). Fokus utama blackbox testing adalah pada fungsi dan perilaku sistem, memastikan bahwa output yang dihasilkan sesuai dengan input yang diberikan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian ini dapat mencakup pengujian fungsional, pendekatan ini membantu melihat aplikasi dari sudut pandang pengguna. Sistem pengolahan data telah diuji untuk memastikan bahwa semuanya berjalan sesuai rencana. Dalam skenario program ini, beberapa tabel digunakan untuk mendukung pembuatan situs web ini.

1. Pengujian Registrasi Pengguna

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Registrasi Pengguna	Pengguna mendaftar dengan email dan password valid	Email: user@example.com, Password: 123456	Akun berhasil dibuat dan dapat login	Sesuai
Registrasi Pengguna	Pengguna mendaftar dengan email yang tidak valid	Email: user@, Password: 123456	Muncul pesan error 'Email tidak valid'	Sesuai
Registrasi Pengguna	Pengguna mendaftar dengan password kurang dari 6 karakter	Email: user@example.com, Password: 123	Muncul pesan error 'Password minimal 6 karakter'	Sesuai

Gambar 23. Pengujian Registrasi Pengguna

2. Pengujian Login Pengguna

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Login Pengguna	Pengguna login dengan email dan password valid	Email: user@example.com, Password: 123456	Pengguna berhasil masuk ke sistem	Sesuai
Login Pengguna	Pengguna login dengan email salah	Email: salah@example.com, Password: 123456	Muncul pesan error 'Email atau password salah'	Sesuai
Login Pengguna	Pengguna login tanpa mengisi password	Email: user@example.com, Password:	Muncul pesan error 'Password harus diisi'	Sesuai

Gambar 24. Pengujian Login Pengguna

3. Pengujian Pemesanan Kamar

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Pemesanan Kamar	Pengguna memilih kamar dan tanggal check-in/check-out yang valid	Kamar: Kamar A, Tanggal: 01/03/2025	Pemesanan kamar berhasil dengan notifikasi konfirmasi	Sesuai
Pemesanan Kamar	Pengguna memilih kamar yang sudah terisi	Kamar: Kamar B, Tanggal: 01/03/2025	Muncul pesan error 'Kamar sudah dipesan'	Sesuai
Pemesanan Kamar	Pengguna tidak mengisi tanggal check-out	Kamar: Kamar C, Tanggal:	Muncul pesan error 'Tanggal check-out harus diisi'	Sesuai

Gambar 25. Pengujian Pemesanan Kamar

4. Pengujian Pembayaran

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Pembayaran	Pengguna memasukkan data pembayaran dengan metode transfer bank	Bank: BCA, Nominal: 500.000	Pembayaran terkonfirmasi dan status pesanan berubah menjadi lunas	Sesuai
Pembayaran	Pengguna memasukkan nominal pembayaran kurang dari total tagihan	Bank: BCA, Nominal: 300.000	Muncul pesan error 'Nominal pembayaran kurang'	Sesuai
Pembayaran	Pengguna tidak memilih metode pembayaran	Bank: , Nominal: 500.000	Muncul pesan error 'Metode pembayaran harus dipilih'	Sesuai

Gambar 26. Pengujian Pembayaran

5. Pengujian Pengelolaan Kamar oleh Admin

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Kelola Kamar	Admin menambahkan kamar baru dengan data lengkap	Kamar: Kamar D, Harga: 1.000.000	Kamar berhasil ditambahkan ke daftar kamar	Sesuai
Kelola Kamar	Admin menghapus kamar yang sudah ada pemesanannya	Kamar: Kamar B	Muncul pesan error 'Kamar tidak bisa dihapus karena sudah dipesan'	Sesuai
Kelola Kamar	Admin mengedit data kamar dengan data tidak valid	Kamar: Kamar C, Harga: abc	Muncul pesan error 'Harga harus berupa angka'	Sesuai

Gambar 27. Pengujian Pengelolaan Kamar oleh Admin

6. Pengujian Laporan Transaksi

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Laporan Transaksi	Admin mengunduh laporan transaksi dalam format PDF	Rentang Tanggal: 01/01/2025 - 31/01/2025	File PDF terunduh berisi data transaksi sesuai rentang tanggal	Sesuai
Laporan Transaksi	Admin mencoba mengunduh laporan tanpa memilih rentang tanggal	Rentang Tanggal:	Muncul pesan error 'Rentang tanggal harus dipilih'	Sesuai

Gambar 28. Pengujian Laporan Transaksi

Hasil pengujian *black box* yang dilakukan pada sistem pemesanan kamar kost yang menggunakan Laravel dan Midtrans menunjukkan bahwa semua fitur utama sistem telah diuji dan berjalan dengan baik. Sistem dapat menangani proses login, registrasi, pemilihan kamar, pembayaran, dan pembatalan pemesanan dengan baik, dan pembayaran melalui Midtrans berjalan dengan baik dalam scenario pembayaran sukses maupun gagal. Dengan demikian, sistem telah siap untuk digunakan oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Tujuan dari perancangan sistem informasi pemesanan kamar kost yang berbasis web di Gala Residence adalah untuk meningkatkan proses pemesanan, pembayaran, dan manajemen data di kost. Jadi, berdasarkan hasil analisis dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pemesanan kamar kost berbasis web Gala Residence berhasil dirancang untuk menjadi platform pemesanan secara online yang memudahkan calon pengunjung untuk memesan melalui website tanpa harus pergi ke kost. Dengan sistem informasi ini, manajemen Gala Residence dapat mengelola data pemesanan kamar kost dengan lebih terorganisir dan terstruktur, sehingga mengurangi kemungkinan kesalahan dalam pencatatan. Menurut hasil pengujian sistem dengan metode blackbox, seluruh fitur berjalan sesuai spesifikasi yang dirancang dan sistem siap untuk digunakan.

Referensi

- Apriliyanti, D., & Wardhana, A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Menggunakan Soft System Methodology (SSM) (Studi Kasus : Dhaykost)*. 9, 194–200.
- Jannah, A., Arsyianita, P., Yuni, A. A., Harniati, W., & Hasanah, N. L. (2020). Sistem Informasi Pemasaran Rumah Kost Berbasis Web. *Jurnal Simantec*, 8(2), 78–86. <https://doi.org/10.21107/simantec.v8i2.8899>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kumia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode *Waterfall* Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Made, N., Febriyanti, D., Oka, A. A. K., & Piarsa, I. N. (2021). *Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen*. 2(3).

- Muliadi et al. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR HOTEL BERBASIS WEBSITE (WEB) MENGGUNAKAN DATA FLOW DIAGRAM (DFD). 7(2).
- Nurhalifah, D., Mustika, M., & Hidayat, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rama Motor Lampung Timur. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 2(2), 244–250. <https://doi.org/10.24127/ilmukomputer.v2i2.1675>
- Rivaldi, A., Sutanta, E., & Kumalasanti, R. A. (2021). Sistem Manajemen Penyewaan Kamar Kos Berbasis Web Web-Based Boarding House Rental Management System. *Jurnal Script*, 9(1), 9–14.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk LP3I Berbasis Web Online menggunakan Framework Laravel. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>