

Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan Reservasi Guest House Pada Saung Angklung Udjo

Wim Prismayadi^{#1}, Daniel Jahja Surjawan^{#2}

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No 65, Bandung

¹wimprs@gmail.com

²danieljahjas@outlook.com

Abstract —In the development of technology, web-based application used to inform the news and events online. It is also experienced by Saung Angklung Udjo, hereinafter referred to SAU. SAU is a Sundanese Arts Studio founded by Udjo Ngalagena as the venue, the center of handicrafts from bamboo, and bamboo musical instrument workshop. People are increasingly interested in Indonesian culture, especially Angklung introduced by SAU, but not everyone can be informed about news and events from SAU with ease. In addition, the SAU also have a Guest House and Venue that is rented out to visitors who attend and want to stay. Currently the rental has not been recorded properly in the process of calculating financial data. Therefore SAU requires a web-based system that can be accessed online, so the owner can control all the activities. The visitors who saw the news and events most in demand will also be stored and analyzed to produce a graph, where the owner can know the visitor traffic over a period time. The purpose of this research is to make Saung Angklung Udjo inform about news and events as well as all related content online, in addition to the convenience of visitors to explore the website is also a concern.

Keywords— News, Event, Angklung, Traffic, Guest House Rental.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi berbasis *web* banyak digunakan untuk membuat para penggunanya dapat menginformasikan berita maupun acara secara *online*. Hal ini juga dirasakan berguna bagi Saung Angklung Udjo, yang selanjutnya disebut SAU. SAU merupakan sebuah sanggar kesenian Sunda yang didirikan oleh Udjo Ngalagena sebagai tempat pertunjukan, pusat kerajinan tangan dari bambu, dan workshop instrumen musik dari bambu. Selain itu, SAU mempunyai tujuan sebagai laboratorium pendidikan dan pusat belajar untuk memelihara kebudayaan Sunda khususnya Angklung.

Berkembangnya perusahaan SAU terlihat dari banyaknya berita dan acara yang disediakan. Masyarakat semakin tertarik dengan budaya Indonesia khususnya

Angklung yang diperkenalkan oleh SAU, namun tidak semua orang dapat mengetahui informasi mengenai berita dan acara dari SAU dengan mudah. Kesulitan dalam menginformasikan berita dan acara yang sedang atau akan berlangsung mengakibatkan SAU tidak selalu mendapatkan jumlah pengunjung acara yang optimal. Pihak SAU saat ini kesulitan dalam memperkenalkan budaya Indonesia secara luas baik lokal maupun internasional.

Selain itu, SAU juga memiliki *Guest House* dan *Venue* yang disewakan kepada pengunjung yang hadir dan hendak menginap. Saat ini penyewaan belum tercatat dengan baik dalam proses perhitungan data keuangan. Data tersebut juga disertai dengan perhitungan PPN (Pajak Pertambahan Nilai) dan PPH (Pajak Penghasilan) yang kemudian akan diolah didalam sistem, agar *admin* dapat melihat laporan penghasilan dan pengeluaran pada periode tertentu yang diolah dalam bentuk grafik.

Oleh karena itu SAU memerlukan suatu sistem berbasis *web* yang dapat diakses secara *online*, sehingga pemilik SAU dapat mengontrol semua kegiatan yang berlangsung seperti, melihat apakah berita dan acara tersebut memiliki respon yang positif dari pengunjung, bagi pengunjung *web* dapat melihat informasi dengan mudah di *website* Saung Angklung Udjo. Bahkan, pengunjung juga dapat membagi setiap berita ataupun acara ke media sosial Facebook dan Twitter dengan fitur yang disediakan. Selanjutnya data pengunjung yang melihat berita maupun acara yang paling diminati juga akan disimpan dan diolah untuk menghasilkan grafik, dimana pemilik dapat mengetahui trafik pengunjung selama suatu periode tertentu untuk dianalisis.

Harapan dari penelitian ini yaitu memberikan kemudahan bagi Saung Angklung Udjo untuk dapat menginformasikan berita dan acara maupun semua konten yang berhubungan secara *online*, selain itu kenyamanan pengunjung saat melihat *website* juga menjadi kunci utama. Pada penelitian ini akan dibuat *website* yang *responsive* sehingga nyaman dilihat baik menggunakan perangkat komputer ataupun *mobile*.

II. KAJIAN TEORI

Di dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang menjadi landasan penelitian ini. Teori tersebut mencakup mengenai Manajemen Proyek, Area Manajemen Proyek, serta Metode *Karolak*.

A. Saung Udjo

Saung Angklung Udjo (SAU) merupakan sebuah sanggar kesenian Sunda yang didirikan oleh Udjo Ngalagena bersama istrinya Uum Sumiati Pada tahun 1966. SAU dibangun di atas sebuah landasan yang kuat dan dedikasi yang tinggi untuk melestarikan kebudayaan dan kesenian Sunda. Dekorasi dan gemerincingnya suara alat musik bambu memberikan gambaran yang cantik tentang keharmonisan diantara alam dan budaya Sunda. Karena itu, tidaklah mengherankan apabila SAU kini berkembang menjadi sebuah tujuan pengalaman wisata budaya yang lengkap untuk bisa merasakan kebudayaan Sunda sebagai bagian dari kekayaan warisan budaya dunia [2].

Dikatakan tujuan wisata budaya Sunda yang lengkap karena SAU memiliki arena pertunjukan, pusat kerajinan bambu dan workshop untuk alat musik bambu. Disamping itu, kehadiran SAU di Bandung menjadi lebih bermakna karena kepeduliannya untuk terus melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Sunda, khususnya Angklung kepada masyarakat melalui sarana pendidikan dan pelatihan.

B. Pajak Penghasilan (PPH)

Pajak Penghasilan merupakan suatu subjek pajak yang ditarik atas penghasilan yang diterima atau diperoleh dalam tahun pajak. Komponen penghasilan dapat berupa gaji, penghasilan dari laba usaha, penghasilan berupa hadiah, dan penghasilan berupa bunga. Wajib Pajak dikenai pajak atas penghasilan yang diterimanya dalam 1 (satu) tahun pajak. PPh hanya dikenakan kepada suatu badan usaha yang memiliki penghasilan. Besarnya persentase pajak dilihat dari jumlah penghasilan suatu badan usaha berdasarkan undang-undang pajak yang berlaku.

PPh yang terutang dalam 1 (satu) tahun pajak harus dilunasi pembayarannya oleh Wajib Pajak dan Undang-Undang Pajak Penghasilan telah mengatur cara pelunasan PPh yang terutang oleh Wajib Pajak, yaitu dengan cara membayar sendiri dan melalui pemotongan/pemungutan yang dilakukan oleh pihak lain. Apapun cara pelunasannya, baik membayar sendiri maupun melalui pemotongan/pemungutan oleh pihak lain, Wajib Pajak diharapkan dapat memahami dengan tepat cara menghitung PPh yang terutang, bagaimana pembayarannya, dan mekanisme pelaporan PPh yang telah dibayar tersebut [3].

C. Sistem Informasi

Berkualitas tinggi, *up-to-date*, mudah dikontrol merupakan sistem informasi berbasis komputer yang menjadi jantung bagi perusahaan global saat ini. Untuk dapat sukses secara global, harus memiliki informasi yang benar dan tepat sesuai dengan kondisi pada saat itu juga. Sistem Informasi digunakan oleh sebagian besar profesi pada saat ini.

Sistem Informasi dapat disimpulkan sebagai suatu aturan yang melibatkan sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware*, atau untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dan berguna untuk memecahkan masalah suatu organisasi. Sistem informasi juga melibatkan sekumpulan informasi yang dikelompokkan dan diproses sedemikian rupa agar dapat menghasilkan suatu informasi yang saling berkaitan dan saling mendukung [4].

D. MVC (*Model, View, Controller*)

MVC atau *Model, View, Controller* adalah sebuah metode membuat aplikasi dengan memisahkan antara data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan bagaimana cara pemrosesannya (*Controller*). Framework ASP.NET MVC menyediakan alternative dalam pembuatan aplikasi *Web* berbasis MVC pada ASP.NET *Web Forms*. Framework ASP.NET MVC ini masuk dalam kategori ringan, telah lolos uji *framework* presentasi dimana berintegrasi dengan fitur-fitur ASP.NET yang telah ada.

Developer harus memperhitungkan terlebih dahulu apakah dalam pembuatan *Website*-nya akan menggunakan MVC, karena tidak semua kelebihan dari *Web Forms*-Based ada pada MVC, begitu pun sebaliknya. Framework MVC tidak mengganti *Model* dari *Web Forms*, tapi developer bisa menggunakannya untuk aplikasi berbasis *Web*, jika developer telah membuat aplikasi *Web Forms*-Based maka dapat dilanjutkan sebagai mana mestinya.

Berikut ini beberapa kelebihan dari MVC:

1. MVC lebih memudahkan dalam mengelola sebuah aplikasi kompleks kedalam data (*Model*), tampilan (*View*), dan operasi (*Controller*).
2. MVC tidak menggunakan *View state* atau server-based *Forms*. Hal ini membuat framework MVC lebih ideal untuk developer yang ingin mengontrol aplikasi secara total.
3. MVC menggunakan sebuah pola *Front Controller* yang memproses aplikasi *Web* dengan single *Controller*. Hal ini membuat developer dapat mendesain sebuah aplikasi yang dapat mendukung infrastruktur jaringan yang besar.

Berikut ini beberapa kelebihan dari *Web Forms*-Based:

1. *Web Forms-Based* mendukung *Model* yang levelnya di atas HTTP, dimana hal ini menjadi keuntungan dalam pengembangan aplikasi *Web* yang bersifat bisnis. *Web Forms-Based* menyediakan banyak *Event* yang support dalam ratusan *server control*.
2. *Web Forms-Based* menggunakan pola *Page Controller* yang menambah fungsionalitas pada setiap individu *Page*.
3. *Web Forms-Based* digunakan untuk menampilkan *server-based Forms*, dimana dapat mengelola pusat informasi lebih mudah [1].

E. Bootstrap

Bootstrap awalnya dibuat oleh seorang *designer* dan pengembang di sebuah perusahaan ternama, Twitter. Bootstrap telah menjadi kerangka *Front-end* dan proyek-proyek *open source* yang paling populer di dunia. Bootstrap berisi template CSS dan Javascript yang dapat membuat *Front-end* menjadi lebih bagus dan tidak perlu mengatur resolusi karena dapat berubah otomatis sesuai resolusi layar User.

Bootstrap diciptakan di Twitter pada pertengahan 2010 oleh @mdo dan @fat. Sebelum menjadi kerangka kerja *open source*, Bootstrap dikenal sebagai blueprintnya Twitter. Dalam beberapa bulan pada pembuatan Bootstrap, Twitter mengadakan Hack Week pertamanya dan proyek itu meledak karena pengembang dari semua tingkat keahlian turut serta tanpa bimbingan eksternal. Bootstrap bekerja sebagai panduan untuk pengembangan alat internal di perusahaan tersebut selama lebih dari satu tahun sebelum dirilis ke publik, dan terus melakukannya hingga hari ini.

Sejak dirilis pada Jumat, 19 Agustus 2011, Bootstrap sudah meliris sebanyak dua puluh kali, termasuk dua penulisan ulang yang besar dengan v2 dan v3. Kini dengan Bootstrap 2, ditambahkan fungsionalitas *responsive* terhadap seluruh kerangka sebagai *stylesheet* opsional [6].

F. Entity Framework

Entity Framework merupakan sebuah metodologi yang dikenal dengan nama *Entity Relationship Modeling* (ERM), yang mendefinisikan entitas yang saling berelasi dengan entitas lainnya. Entitas tidak sama dengan *Object*. Entitas didefinisikan sebagai skema dari *Object*. Entitas adalah suatu skema table yang terdapat pada *database* [7].

G. ASP.NET

ASP.NET merupakan *Framework Website* yang digunakan untuk membentuk sebuah aplikasi berbasis *website* yang menggunakan HTML, CSS, dan Javascript atau kumpulan teknologi dalam *Framework .NET* untuk membangun aplikasi web dinamik dan XML *Web Service* (Layanan *Web XML*). Halaman ASP.NET

dijalankan di server kemudian akan dibuat halaman markup (penanda) seperti HTML (*Hypertext Markup Language*), WML (*Wireless Markup Language*), atau XML (*Extensible Markup Language*) yang dikirim ke *browser desktop* atau *mobile* [1].

H. HTML

HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yaitu bahasa pemrograman berupa file teks atau file ASCII yang berisi instruksi/script kepada web browser untuk menampilkan tampilan grafis dari halaman website. Di dalam file HTML sendiri terdapat berbagai "tag" yang memiliki fungsi-fungsi tersendiri untuk memberikan suatu tampilan pada website.

File HTML dapat dibuat menggunakan sebagian besar aplikasi text Editor, contohnya Notepad di Windows, dan dapat berjalan di berbagai Operating Sistem selain Windows. File HTML ini juga dapat dibuat menggunakan aplikasi word dari Microsoft sendiri.

Salah satu kelebihan file HTML adalah *cross platform*, artinya file HTML dapat ditampilkan di beberapa *Operating System* (OS) yang berbeda dan memiliki tampilan yang sama walaupun saat pembuatannya menggunakan satu OS tertentu saja [8].

III. ANALISIS DAN RANGAN SISTEM

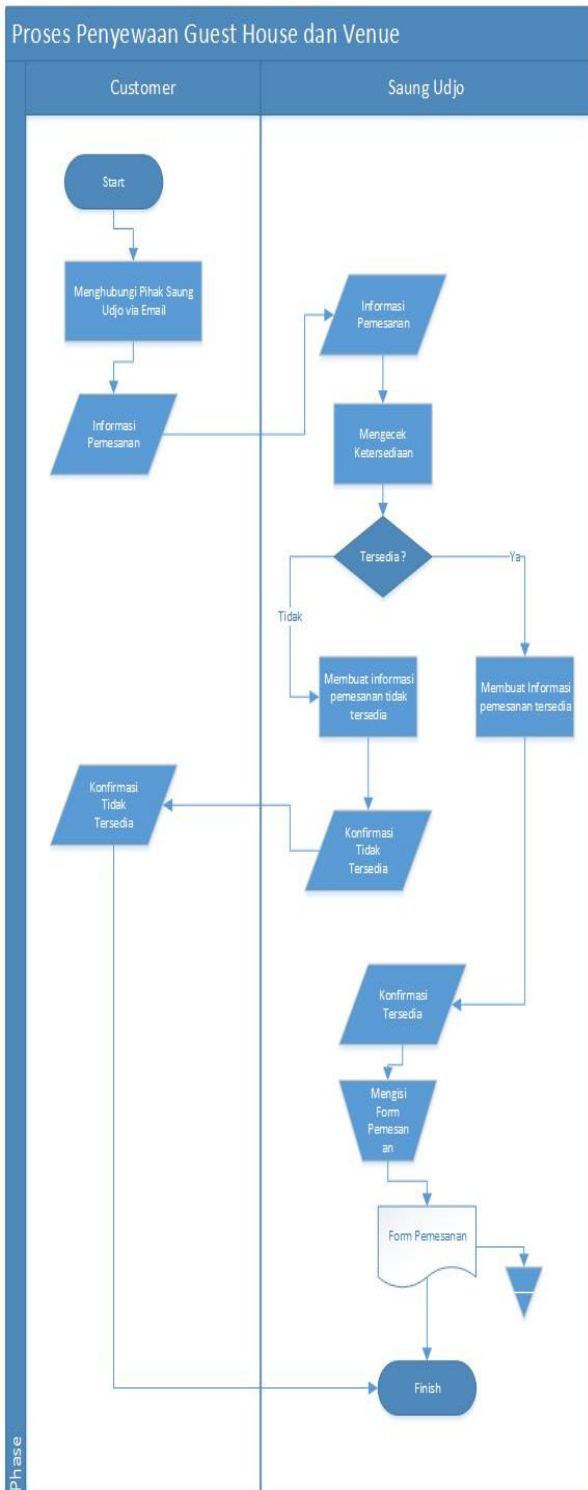
Pada bagian analisis penelitian dibahas mengenai proses bisnis yang terkait erat dengan penelitian.

A. Proses Bisnis

a. Proses Bisnis Sebelum Implementasi Sistem.

Proses Bisnis Penyewaan *Guest House* dan *Venue*

1. *Customer* menghubungi Bagian *Guest House* dan *Venue* melalui telepon untuk menanyakan apakah *Guest House* maupun *Venue* tersedia.
2. Bagian *Guest House* dan *Venue* memeriksa ketersediaan melalui catatan / arsip.
3. Kemudian Bagian *Guest House* dan *Venue* mengkonfirmasi kepada *customer* apakah *Guest House* maupun *Venue* tersebut tersedia.
4. Jika tersedia, maka dicatat data *customer* dan data penyewaan *Guest House* maupun *Venue* pada arsip.

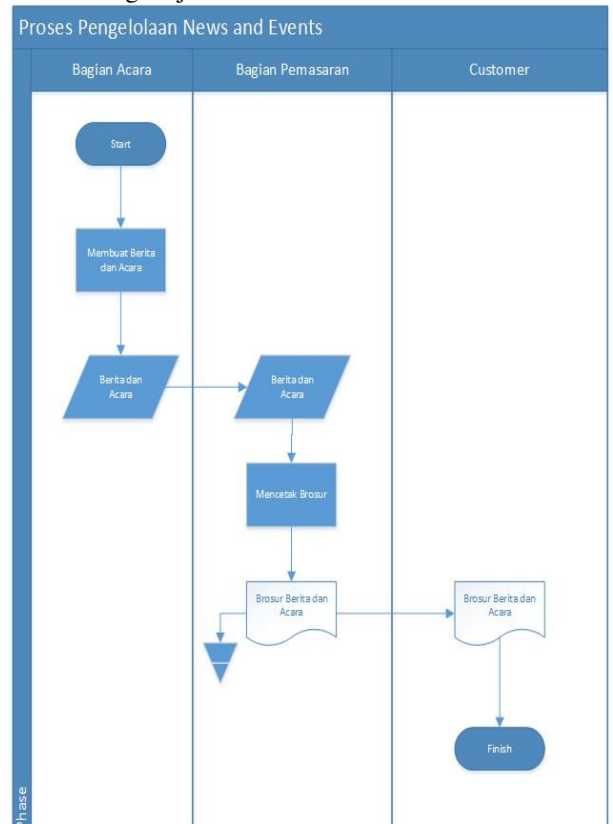


Gambar 1. Proses Penyewaan Guest House dan Venue (Tanpa Sistem)

Proses Bisnis Pengelolaan *News and Events*

1. Bagian Acara membuat berita dan acara yang akan diinformasikan kepada *customer*.

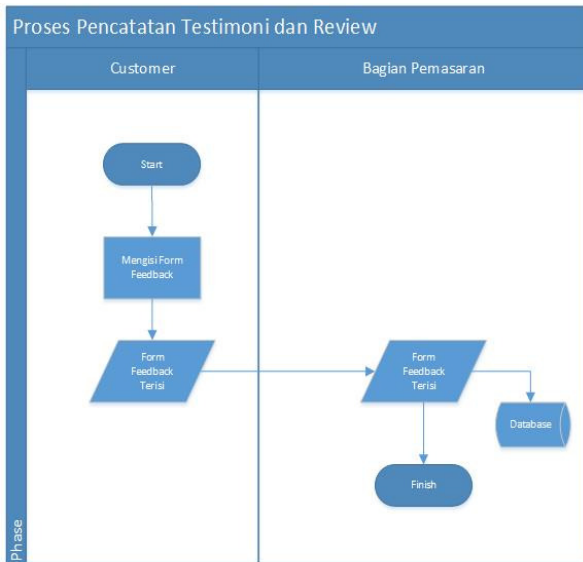
2. Bagian Pemasaran mencetak berita dan acara dalam bentuk brosur.
3. Brosur dibagikan kepada *customer* yang datang ke Saung Udjo



Gambar 2. Proses Pengelolaan *News and Events* (Tanpa Sistem)

Proses Pencatatan Testimoni dan *Review*

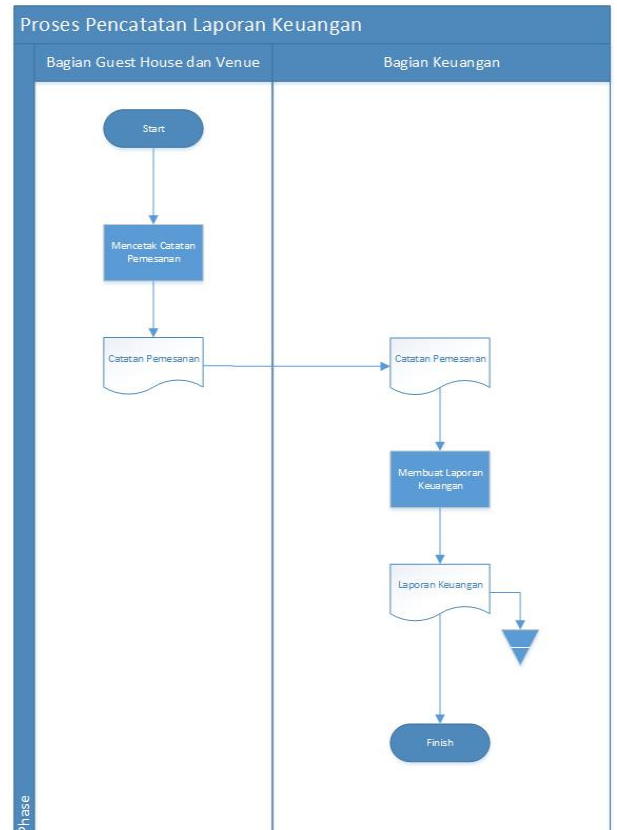
1. Bagian Pemasaran memberikan form testimoni / *Review* kosong ke *customer*.
2. *Customer* mengisi form testimoni dan mengembalikan form tersebut ke bagian pemasaran.
3. Bagian Pemasaran akan menyimpan Form testimoni maupun *Review* tersebut ke dalam arsip.



Gambar 3. Proses Pencatatan Testimoni dan Review (Tanpa Sistem)

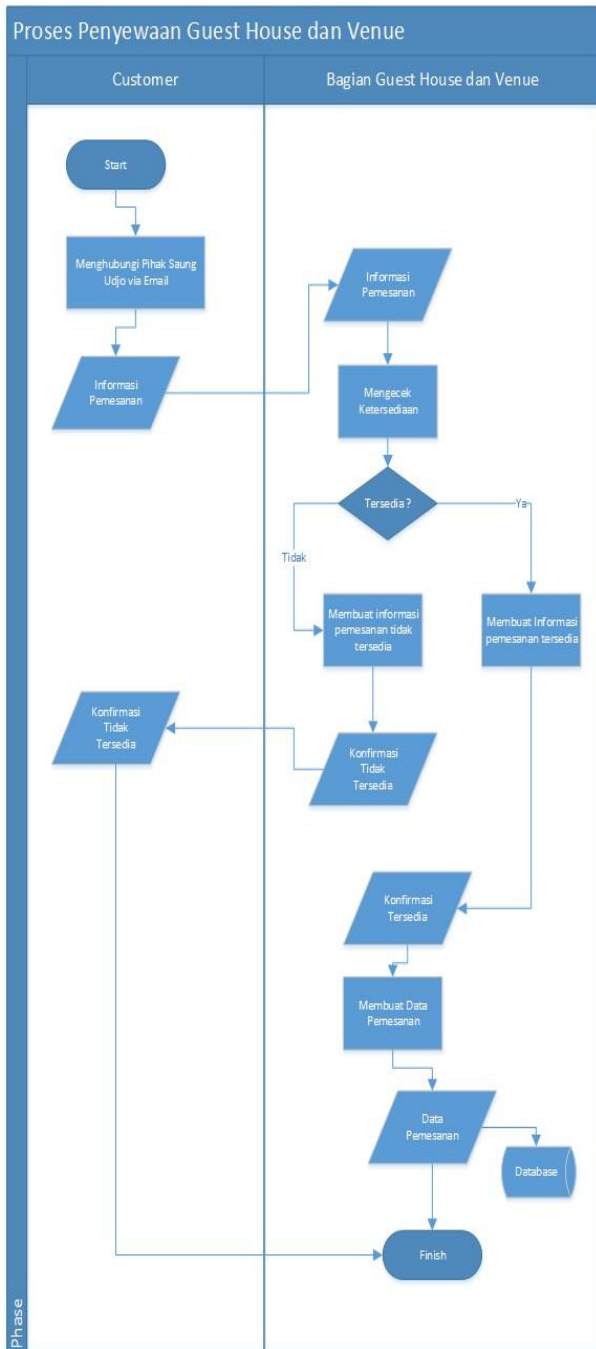
Proses Pencatatan Laporan Keuangan

1. Bagian Keuangan meminta catatan pemesanan ke bagian *Guest House* dan *Venue*.
2. Bagian Keuangan mengakumulasi setiap catatan pemesanan yang didapat dari penyewaan *Guest House* dan *Venue* (data dilihat dari arsip). Setiap akumulasi disertakan penambahan Pajak Penghasilan (PPH) secara manual untuk laporan pajak.
3. Hasil akumulasi tersebut dicatat dan disimpan di dalam arsip yang terbagi dalam setiap periode tertentu.



Gambar 4. Proses Pencatatan Laporan Keuangan (Tanpa Sistem)

- b. Proses Bisnis Setelah Implementasi Sistem.
Proses Bisnis Penyewaan *Guest House* dan *Venue*
 1. *Customer* menghubungi Bagian *Guest House* dan *Venue* melalui telepon untuk menanyakan apakah *Guest House* maupun *Venue* tersedia.
 2. Bagian *Guest House* dan *Venue* memeriksa ketersediaan melalui aplikasi berbasis *Website* di bagian pemesanan.
 3. Bagian *Guest House* dan *Venue* mengkonfirmasi kepada *customer* apakah *Guest House* maupun *Venue* tersebut tersedia.
 4. Jika tersedia, maka dicatat data *customer* dan data penyewaan *Guest House* maupun *Venue* di dalam sistem yang dibuat.

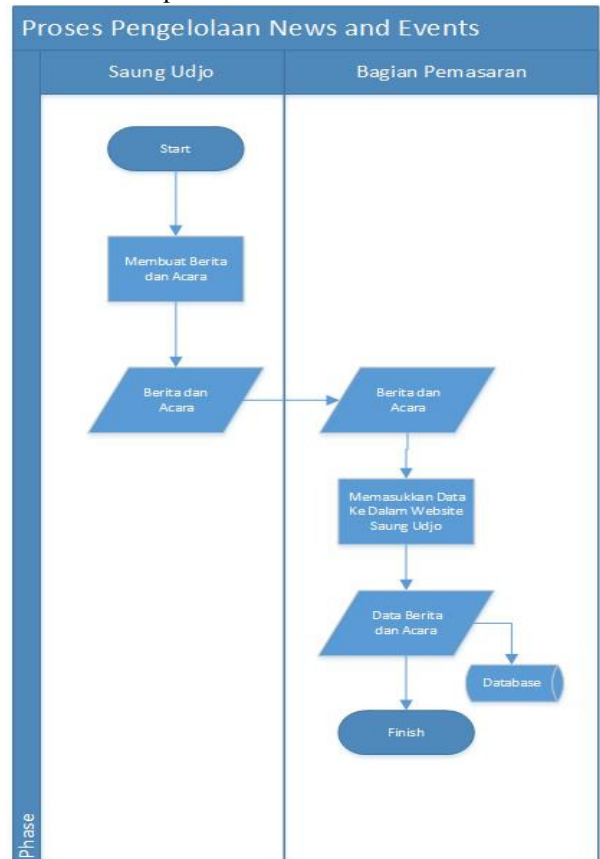


Gambar 5. Proses Penyewaan Guest House dan Venue (Dengan Sistem)

Proses Bisnis Penyewaan *Guest House* dan *Venue*

1. Bagian Acara membuat berita dan acara yang akan diinformasikan kepada *customer*.
2. Isi berita maupun acara tersebut akan diinput kedalam sistem.
3. Sistem akan menampilkan berita dan acara yang diinput untuk dipromosikan kepada *customer*.

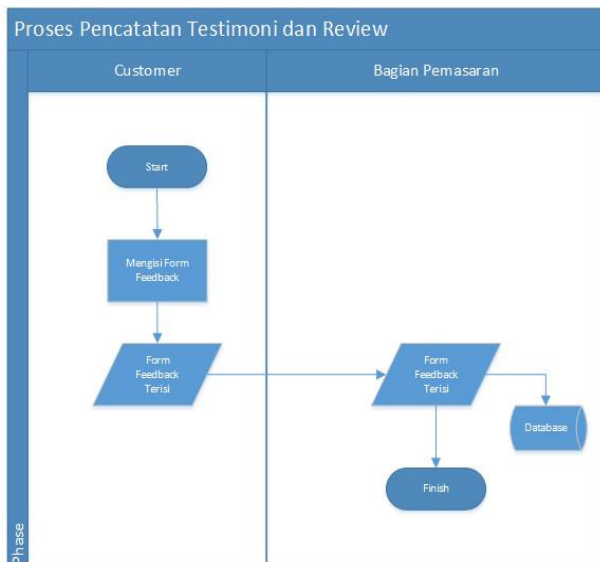
4. Menginformasikan berita dan acara juga dapat dilakukan melalui sistem dengan mengirimkan email kepada *customer*.



Gambar 6. Proses Pengelolaan News and Events (Dengan Sistem)

Proses Pencatatan Testimoni dan *Review*

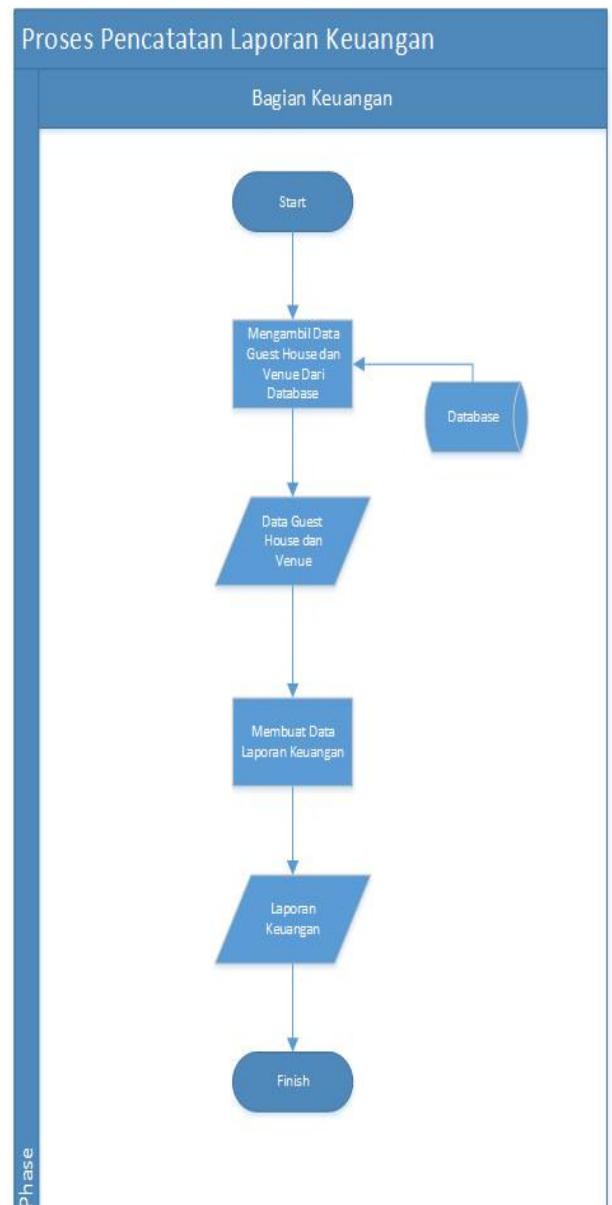
1. *Customer* membuka aplikasi berbasis *Website* yang dibuat.
2. Testimoni maupun *Review* diinput kedalam form yang terdapat di halaman *Feedback*.
3. Sistem akan menyimpan data testimoni dan *Review* tersebut ke dalam *database*.



Gambar 7. Proses Pencatatan Testimoni dan Review (Dengan Sistem)

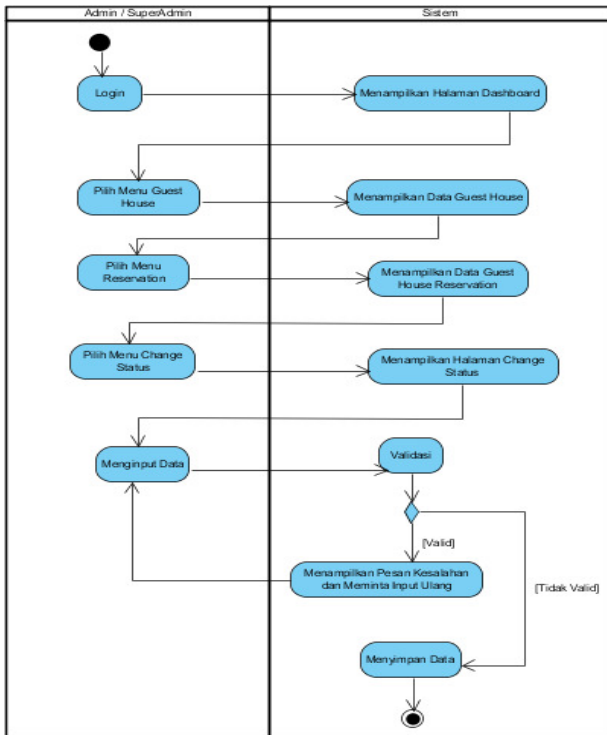
Proses Bisnis Pencatatan Laporan Keuangan

1. Sistem mengambil data penyewaan *Guest House* dan *Venue* dari *database*.
2. Sistem mengakumulasi data *Guest House* dan *Venue* yang diambil, dimana hasil perhitungan sudah ditambahkan Pajak Pertambahan Nilai (PPN) secara otomatis.
3. Hasil akumulasi data tersebut akan disimpan ke dalam *database* ditampilkan dalam bentuk grafik yang terbagi dalam berbagai periode.



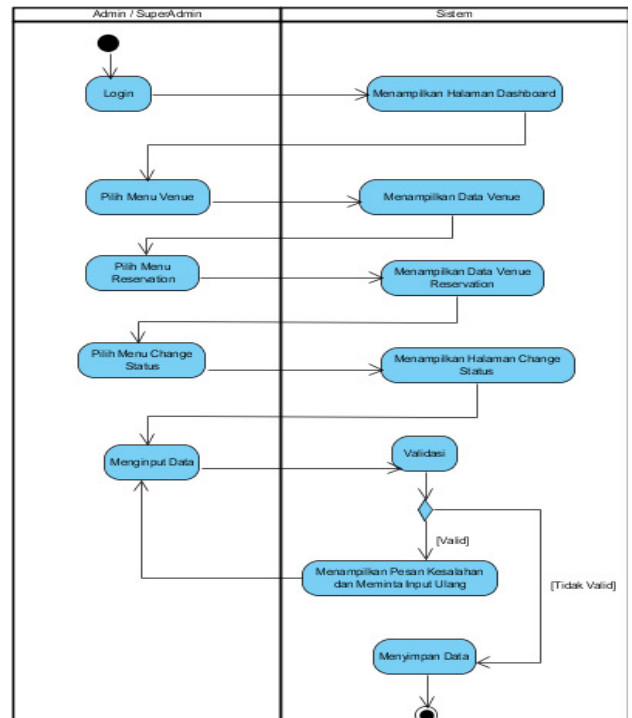
Gambar 8. Proses Pencatatan Laporan Keuangan (Dengan Sistem)

B. Activity Diagram



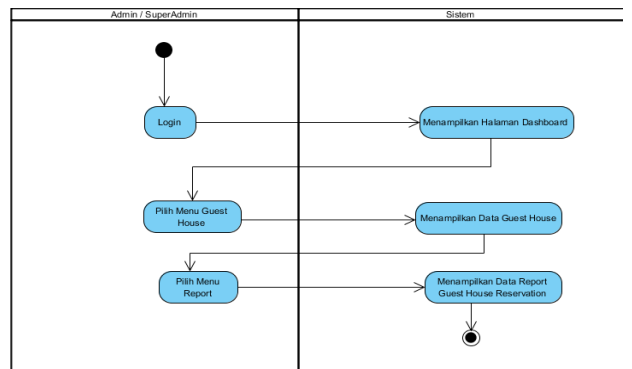
Gambar 9. Activity Diagram Change Status Guest House Reservation

Gambar 9 menjelaskan *Activity Diagram* untuk *Change Status Guest House Reservation* pada Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan Reservasi *Guest House* pada Saung Angklung Udjo.



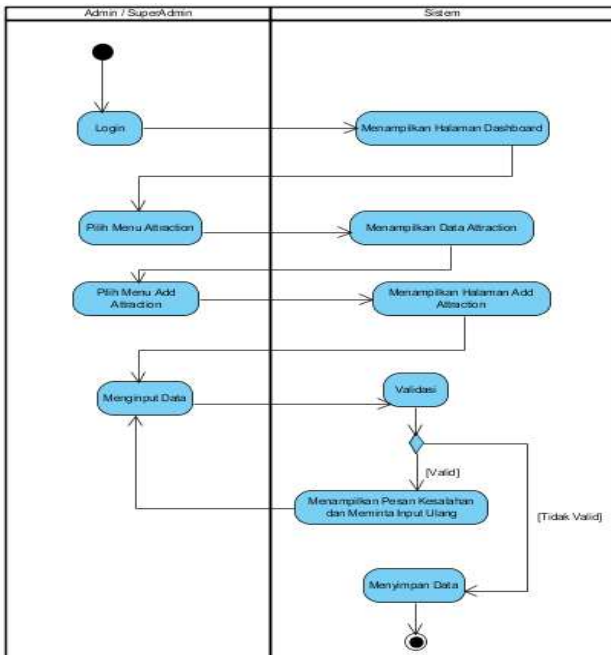
Gambar 10. Activity Diagram Change Status Venue Reservation

Gambar 10 menjelaskan *Activity Diagram* untuk *Change Status Venue Reservation* pada Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan Reservasi *Guest House* pada Saung Angklung Udjo.



Gambar 11 Activity Diagram Guest House Reservation Report

Gambar 11 menjelaskan *Activity Diagram* untuk melihat *Guest House Reservation Report* pada Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan Reservasi *Guest House* pada Saung Angklung Udjo.



Gambar 12. Activity Diagram Add Attraction

Gambar 12 menjelaskan *Activity Diagram* untuk menambah data *Attraction* pada Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan *Reservasi Guest House* pada Saung Angklung Udjo.

C. *Entity Relationship Diagram*

Di bawah ini menjelaskan daftar entitas yang terlibat beserta dengan atributnya pada Sistem Informasi Pengelola Berita Acara dan *Reservasi Guest House* pada Saung Angklung Udjo.

TABEL I. DAFTAR ENTITAS DAN ATRIBUT

No	Entitas/Tabel	Atribut/Field
1	Album	AlbumID , Name, Url, AddedTime, <i>idRole</i>
2	AlbumVideo	AlbumVideoID , Name, Url, AddedTime, <i>idRole</i>
3	AttractionView	AttractionViewID , Image, LinkUrl, Title, Description, InfoColor, Used, <i>LanguageID</i>
4	Category	CategoryID , Name
5	Comment	CommentID , Description, Email, <i>ContentID</i>
6	Content	ContentID , <i>LanguageID</i> , <i>SubCategoryID</i> , Title, Description, SearchDescription, Used, View
7	ContentSlider	ContentSliderID , Title, Image, Description, <i>LanguageID</i> , ThumbNavTitle, ThumbNavDescription, ThumbNavImage, ThumbNavInfoColor
8	Event	EventID , Name, Description, SearchDescription, AddedTime, StartDate, EndDate, <i>LanguageID</i> , CoverImage, View, ThumbnailImage, ShortDescription
9	Feedback	FeedbackID , Name, Email, Description, Telephone, AddedTime
10	File	FileID , Name, Url
11	GuestHouse	GuestHouseID , Name, Description, Image
12	GuestHouseReservation	GuestHouseReservationID , <i>GuestHouseID</i> , <i>RoomID</i> , <i>RoomTypeID</i> , AddedTime, StartDate, EndDate, CustomerName, PhoneNumber, Total, IsApproved
13	VenueReservation	VenueReservationID , <i>VenueID</i> , <i>EventID</i> , AddedTime, StartDate, EndDate, CustomerName, PhoneNumber, Total, IsApproved
14	Language	LanguageID , Name
15	RoomType	RoomTypeID , Name, Price, <i>GuestHouseID</i>
16	Visitor	VisitorID , VisitDate
17	LatestNewsEvent	CategoryID , <i>NewsID</i> , <i>EventID</i>
18	News	NewsID , Name, Description, SearchDescription, AddedTime, <i>LanguageID</i> , CoverImage, View, ThumbnailImage, ShortDescription
19	Photo	PhotoID , Name, <i>AlbumID</i> , Url, AddedTime
20	PrivacyPolicy	PrivacyPolicyID , Description, <i>LanguageID</i>
21	Product	ProductID , Name, Price, Image, ThumbnailImage, Description, ShortDescription, <i>LanguageID</i>
22	Room	RoomID , Name, Price, Availability, Description, StartDate, EndDate, <i>GuestHouseID</i>
23	SearchResult	SearchResultID , <i>ContentID</i> , <i>NewsID</i> , <i>EventID</i>
24	SubCategory	SubCategory , Name, <i>CategoryID</i>
25	SubCategoryName	SubCategoryNameID , Name, <i>SubCategoryID</i> , <i>LanguageID</i>
26	Subscribe	SubscribeID , FirstName, PostalCode, EmailAddress, AddedTime
27	TermsCondition	TermsConditionID , Description, <i>LanguageID</i>
28	User	UserID , Name, Username, Name, Photo, Role
29	Venue	VenueID , Name, IsAvailable, Description, StartDate, EndDate
30	Video	VideoID , Name, Url, Image, AddedTime, <i>AlbumVideoID</i>
31	WelcomeView	WelcomeViewID , Title, Description, <i>LanguageID</i>

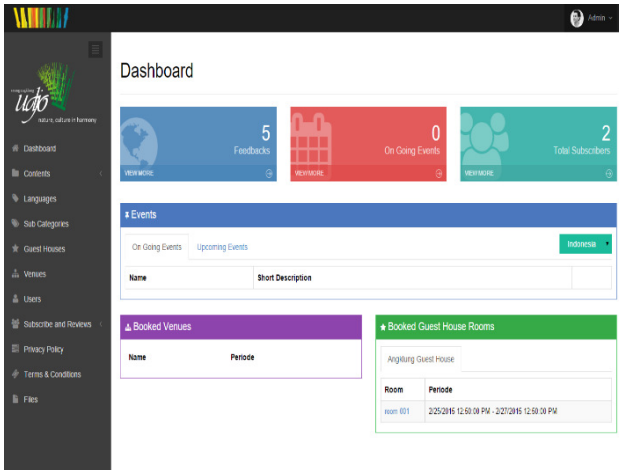
Keterangan : Pada tabel di atas, setiap entitas memiliki atribut dimana terdapat kunci yang unik (tulisan cetak tebal) dan kunci tamu (tulisan cetak miring) yang menyatakan relasi antar tabel

IV. HASIL PENELITIAN

Halaman Admin

A. Halaman Dashboard

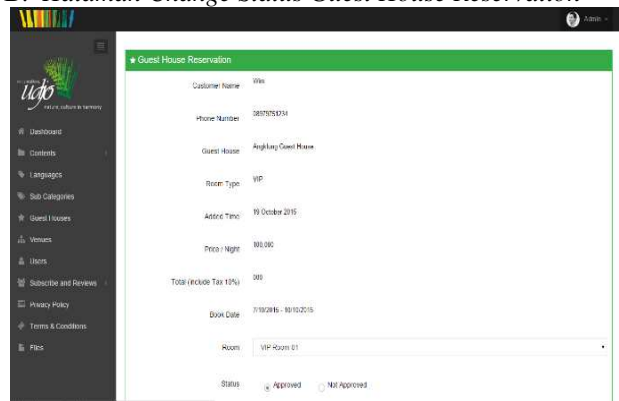
Halaman *Dashboard* ini dapat diakses setelah *admin* melakukan *login* ke sistem. Setelah itu akan muncul tampilan seperti di bawah ini.



Gambar 14. Halaman Dashboard

Gambar 14 merupakan halaman *Dashboard* dimana *admin* dapat melihat jumlah *Feedback*, jumlah *Event* yang sedang berlangsung, jumlah *Subscriber*, dan informasi mengenai *Guest House* ataupun *Venue* yang sedang dibooking.

B. Halaman Change Status Guest House Reservation

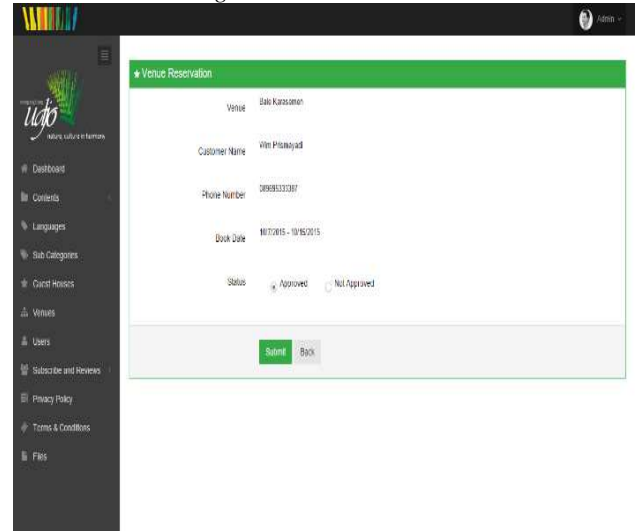


Gambar 15. Halaman Change Status Guest House Reservation

Gambar 15 merupakan halaman untuk mengubah data status reservasi *Guest House*. *Input data Guest House* yang akan diubah (pilih ruangan dan *check radio button status*). Klik tombol *Cancel* untuk membatalkan perubahan data *Status Guest House Reservation* dan kembali ke halaman *View* atau Klik tombol *Submit* untuk menyimpan perubahan data *Status Guest House*

Reservation dan secara otomatis sistem akan *redirect* ke halaman *View*.

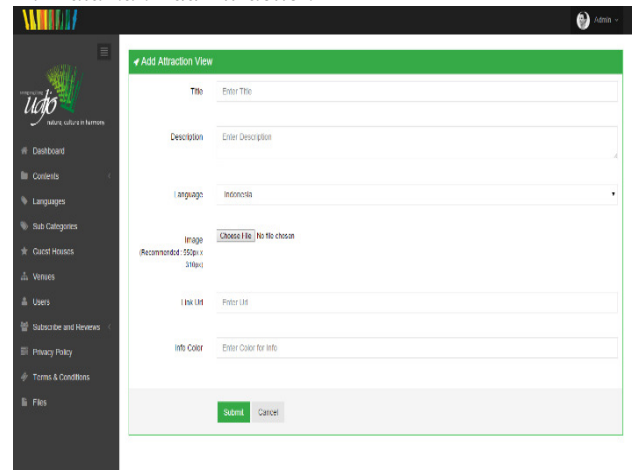
C. Halaman Change Status Venue Reservation



Gambar 16. Halaman Change Status Venue Reservation

Gambar 16 merupakan halaman untuk mengubah data status reservasi dan registrasi *Event*. *Input data Venue Reservation* yang akan diubah pada pilihan *radio button Status*. Klik tombol *Cancel* untuk membatalkan perubahan data *Venue Reservation* dan kembali ke halaman *View* atau Klik tombol *Submit* untuk menyimpan perubahan data *Venue Reservation* dan secara otomatis sistem akan *redirect* ke halaman *View*.

D. Halaman Add Attraction

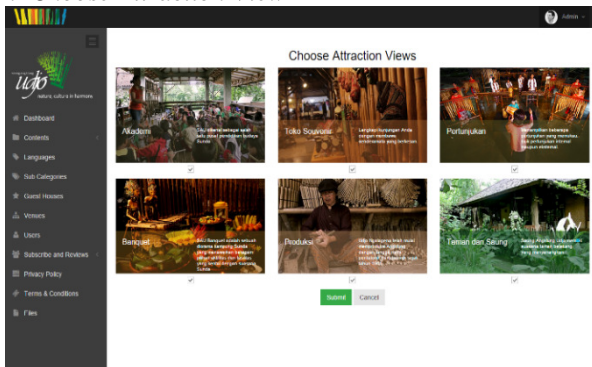


Gambar 17. Halaman Add Attraction

Gambar 17 merupakan halaman untuk menambah data *Attraction*. *Input data Attraction* yang akan ditambah pada *textbox Title, Description, Language, Link Url, Info Color* dan *upload Image*. Klik tombol *Cancel* untuk membatalkan penambahan data *Attraction* dan kembali ke halaman *View* atau Klik tombol *Submit* untuk

menyimpan penambahan data *Attraction* dan secara otomatis sistem akan *redirect* ke halaman *View*.

E. Choose Attraction View

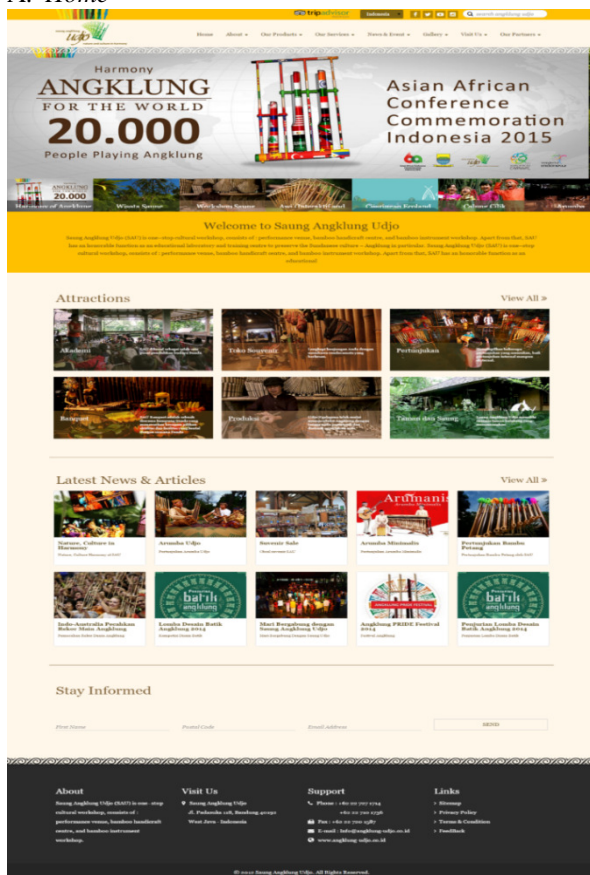


Gambar 18. Halaman Choose Attraction View

Gambar 18 merupakan halaman untuk memilih data *Attraction View*. Centang checkbox untuk *Attraction View* yang akan ditampilkan. Klik tombol *Cancel* untuk membatalkan pemilihan data *Attraction View* dan kembali ke halaman *View* atau Klik tombol *Submit* untuk menyimpan pemilihan data *Attraction View* dan secara otomatis *system* akan *redirect* ke halaman *View*.

Halaman Client

A. Home



Gambar 19. Halaman Home

Gambar 19 merupakan halaman *Home* pada *website* Saung Udjo yang menampilkan keseluruhan informasi secara umum dari *Slider* yang menampilkan informasi mengenai berita atau acara terbaru, Atraksi yang terdapat di Saung Udjo, maupun Berita dan Acara terbaru

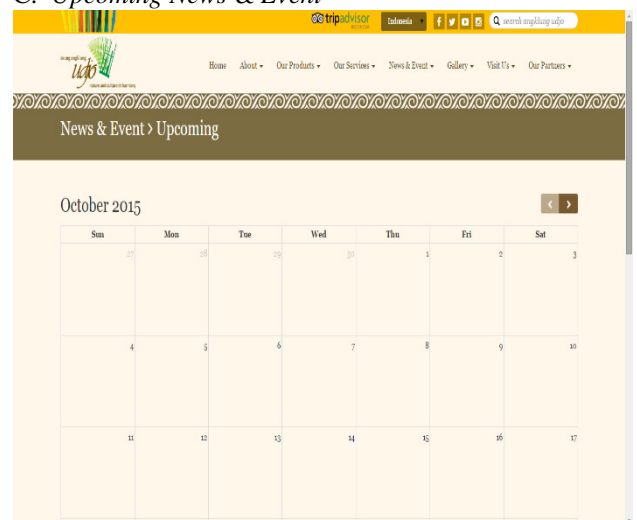
B. Current News & Event



Gambar 20. Halaman Current News & Event

Gambar 20 menjelaskan halaman yang menampilkan kalender, dimana kalender tersebut berisi *Event-Event* yang berlangsung di bulan sekarang. Klik *Event* pada kalender untuk melihat informasi detail *Event* tersebut (*News Event Content*).

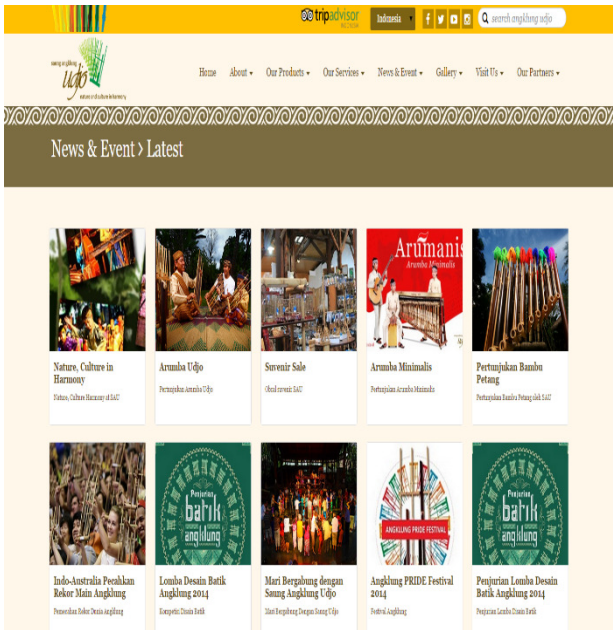
C. Upcoming News & Event



Gambar 21. Halaman Upcoming News & Event
Gambar 21 menjelaskan halaman yang menampilkan

kalender, dimana kalender tersebut berisi *Event-Event* yang berlangsung mulai dari bulan depan hingga seterusnya. Klik *Event* pada kalender untuk melihat informasi detail *Event* tersebut (*News Event Content*).

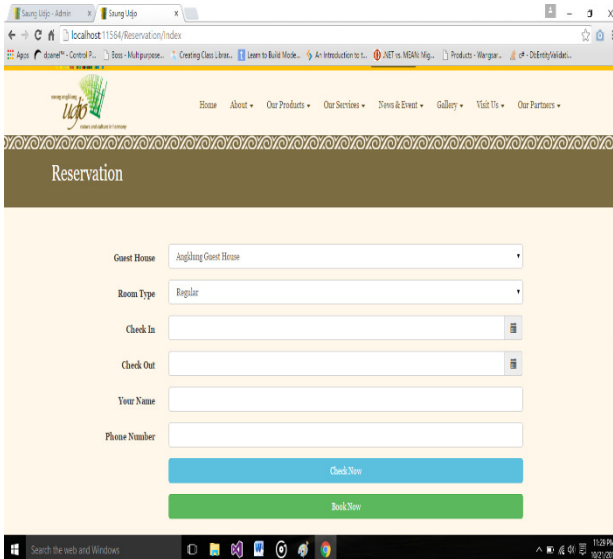
D. Latest News & Event



Gambar 22. Halaman Latest News & Event

Gambar 22 menjelaskan halaman yang menampilkan *News* ataupun *Event* dimana halaman tersebut berisi *News* atau *Event* yang terbaru. Klik *Event* pada kalender untuk melihat informasi detail *Event* tersebut (*News Event Content*).

E. Reservation

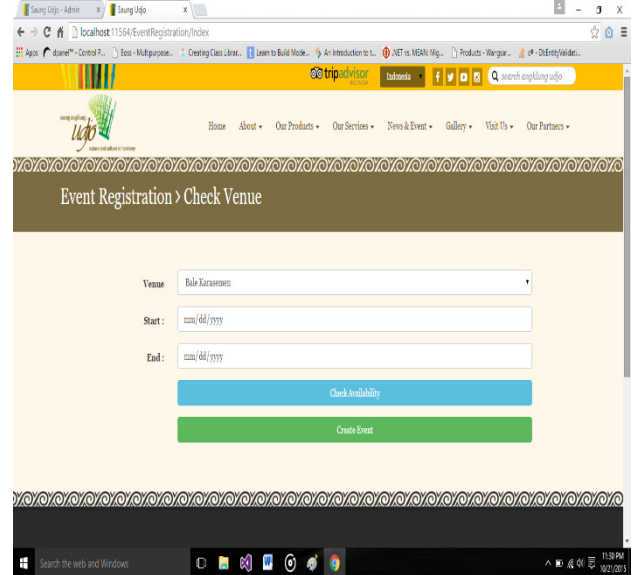


Gambar 23. Halaman Reservation

Gambar 23 menjelaskan halaman untuk melakukan

reservasi pada *Guest House* di Saung Angklung Udjo. Pilih *Guest House*, Tipe Kamar, dan Periode pemesanan kemudian klik *button* Check untuk mendapatkan informasi apakah kamar tersebut tersedia pada saat periode tersebut. Jika tersedia, pemesanan dapat dilakukan.

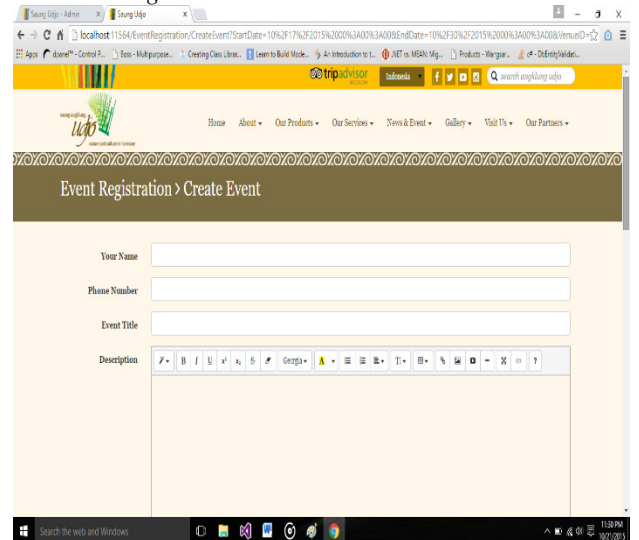
F. Event Registration Check Venue



Gambar 24. Halaman Event Registration Check Venue

Gambar 24 menjelaskan halaman untuk memeriksa apakah suatu *Venue* yang ingin kita gunakan untuk mengadakan sebuah *Event* tersedia pada suatu periode tertentu. Pilih *Venue* dan periodenya kemudian klik tombol Check. Jika tersedia, maka *Venue* tersebut dapat digunakan dan klik tombol Create *Event* untuk masuk ke halaman *Event Registration*

G. Event Registration Check Event



Gambar 25. Halaman Event Registration Check Event

Gambar 25 menjelaskan halaman untuk meminta semua data mengenai *Event* yang akan didaftarkan. Isi semua input tersebut kemudian klik tombol *Submit* untuk mengajukan *Event* tersebut. Konfirmasi akan diberikan setelah mendapat kesepakatan dan persetujuan dari pihak Saung Udjo.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum menggunakan aplikasi, promosi berita ataupun acara masih secara manual yaitu menggunakan brosur atau *social media*. Oleh karena itu, maka dibuat aplikasi berbasis *Website* yang dapat mengelola dan menginformasikan berita maupun acara secara otomatis dari *System*.
2. Dengan adanya aplikasi Pengelola Berita Acara dan Reservasi *Guest House* berbasis *website* ini, data pemesanan dapat dicatat secara otomatis dan Saung Udjo melihat laporan pemesanan *Guest House* maupun *Venue* secara mudah karena sistem dapat mengolah data pemesanan *Guest House* maupun *Venue* secara otomatis yang disesuaikan dengan suatu periode tertentu.
3. Dengan Aplikasi ini juga, Saung Udjo dapat melihat data *Page View* yang diolah dalam bentuk grafik untuk memperkirakan respon pengunjung akan suatu berita maupun acara yang diselenggarakan.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat memberikan manfaat untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang antara lain:

1. Ditambahkan fitur penerjemah bahasa secara otomatis ketika ditambahkan bahasa baru

2. Menampilkan Grafik Trafik Pengunjung yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. H. P. H. S. G. Rob Connery, *Professional ASP.NET MVC*, Indianapolis, Central Java: Wiley Publishing, Inc., 2009.
- [2] S. Udjo, "About SAU," 16 February 2015. [Online]. Available: <http://www.angklung-udjo.co.id/>. [Accessed 23 October 2015].
- [3] A. F. Rahmany, *OASIS PEMOTONGAN/PEMUNGUTAN PPh*, Jakarta: Cetakan I, 2013.
- [4] J. M. Hartono, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta, Central Java: Andi, 2007.
- [5] Microsoft, "The ASP.NET Site," 15 03 2015. [Online]. Available: <http://www.asp.net/mvc>. [Accessed 15 03 2015].
- [6] Twitter, "The World's Most Popular Mobile-First and Responsive Mobile Framework," 20 05 2015. [Online]. Available: <http://getbootstrap.com/>. [Accessed 20 05 2015].
- [7] J. Lerman, *Programming Entity Framework*, Sebastopol: O'Reilly Media, Inc, 2010.
- [8] R. Ariona, "Belajar HTML dan CSS," Ariona, Bandung, 2013.
- [9] BaliWeb, "Company Profile," 26 01 2015. [Online]. Available: <http://www.baliWebs.com/id/company-profile.html>. [Accessed 26 01 2015].
- [10] R. Stair and G. Reynolds, "Principles of Information Systems," in *Principles of Information Systems*, Boston, Course Technology, 2010, pp. 650-750.
- [11] ndoWare.com, "Diagram Alir (Flowchart)," 14 September 2009. [Online]. Available: <http://ndoware.com/diagram-alir-flowchart.html>. [Accessed 22 August 2015].
- [12] V. Gite, "Entity Relationship Diagram (ER- Diagram)," 6 May 2011. [Online]. Available: <http://www.c-sharpcorner.com/Blogs/5063/Entity-Relationship-diagram-er-diagram.aspx>. [Accessed 17 September 2015].
- [13] SmartDraw, "Activity Diagram," [Online]. Available: <http://www.smartdraw.com/activity-diagram/>. [Accessed 22 September 2015].