

## Sistem Informasi Rumah Singgah Pasien Menggunakan Framework CI

<sup>1</sup>Mukrodin, <sup>2</sup>Rohmat Taufiq, <sup>3</sup>Kurnia Robi Jadi, <sup>4</sup>Muchamad Sobri Sungkar

<sup>1,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban, Jl. Raya Pagojengen KM 03, Brebes,

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Jl. Perintis Kemerdekaan 133, Tangerang

<sup>4</sup>Teknik Elektro, Politeknik Harapan Bersama Tegal, Jl. Mataram No.9 Pesurungan Lor Kec. Margadana Kota Tegal

Co Responden Email : mukrodins@gmail.com

Received: Februari 15 2024

Accepted: Maret 17 2024

### Abstract

*Patient Halfway House is a free stopover place for out-of-town patients who are seeking treatment at Margono Soekarjo Hospital. The services provided by the Amanah Purwokerto Shelter Home have not been computerized, which includes managing patient and room registration. Registration carried out using WhatsApp media results in too many archives piling up and mixed up, so that the Shelter Home management experiences difficulty in searching for previous data, and there is a risk of data being deleted. In order to simplify and speed up Shelter Home services based on the problems above, the author provides a solution for building and designing a Shelter Home Information System using the Framework CI. Applications built using the waterfall method and system development using the Framework CI. This research produces a halfway house information system using a website where the system can record patient registration, store patient files, book rooms, and can search for previous data. So this system can help halfway house managers process data quickly in their services... in improving data collection and patient management services, so that the registration process doesn't take too long.*

**Keywords:** Information Systems, Halfway House, Framework CI, Waterfall

### Abstrak

Rumah Singgah Pasien merupakan tempat singgah gratis bagi para pasien luar kota yang sedang berobat di Rumah Sakit Margono Soekarjo. Pelayanan yang dilakukan Rumah Singgah Amanah Purwokerto belum terkomputerisasi yang meliputi pengelolaan pendaftaran pasien dan kamar, pendaftaran yang dilakukan dengan menggunakan media *whatsapp* menghasilkan terlalu banyak arsip yang menumpuk dan tercampur, sehingga pengelola Rumah Singgah mengalami kesulitan dalam pencarian data sebelumnya, dan beresiko data terhapus. Agar mempermudah dan mempercepat pelayanan Rumah Singgah berdasarkan masalah diatas penulis memberikan solusi untuk membangun dan merancang sebuah Sistem Informasi Rumah Singgah Menggunakan Framework CI. Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan metode waterfall dan pengembangan sistemnya dengan Framework CI. Penelitian ini menghasilkan sebuah system informasi rumah singgah menggunakan website dimana sistem tersebut dapat mencatat pendaftaran pasien, menyimpan berkas pasien, memesan kamar, serta dapat mencari data sebelumnya. Sehingga sistem ini dapat membantu pengelola rumah singgah mengolah data secara cepat dalam pelayanannya.. dalam meningkatkan pelayanan pendataan dan manajemen pasien, sehingga tidak memakan waktu terlalu lama pada proses pendaftaran.

**Kata Kunci:** Sistem Infomasi, Rumah Singgah, Framework CI, Waterfall

## PENDAHULUAN

Rumah singgah Pasien adalah rumah dan sarana untuk menampung pasien rujukan dari luar kota, terutama bagi pasien yang kurang mampu dari sisi biaya yang sedang berobat ke rumah sakit rujukan di RS Marono Purwokerto yang membutuhkan tempat tinggal gratis. Rumah Singgah Amanah bertempat di kawasan Purwokerto, tepatnya di Jl. KH. Nachrowi, Mersi, Kec. Purwokerto Timur, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Permasalahan yang ada di Rumah Singgah Amanah adalah, pada proses pendaftaran Rumah Singgah masih menggunakan media Whatsapp, dimana yang menjadi latar belakang masalahnya yaitu data pasien yang mendaftar lewat Whatsapp pernah hilang semua dikarenakan HP admin pengelola Rumah Singgah rusak. Makadari itu perlu adanya sistem yang memudahkan pengelola dalam merekap data pasien sekaligus mempermudah pasien pada saat melakukan pendaftaran di Rumah Singgah Amanah Purwokerto. Dengan dibuatnya sistem ini akan lebih mudah dalam proses pendaftaran & pengarsipan data lebih efisien. Menyadari akan besarnya manfaat dari sistem informasi yang berkembang saat ini maka diperlukannya sebuah sistem baru yaitu Sistem Informasi Pendaftaran online berbasis web yang akan diterapkan di Rumah Singgah Amanah. Dengan akan diterapkannya sistem ini diharapkan membawa dampak yang cukup baik bagi semua pihak yang terlibat, baik dari sisi pengelola maupun pengguna. Dengan perkembangan teknologi yang semakin modern banyak yang menggunakan website sebagai media informasi. Dengan adanya system informasi berbasis website memudahkan para pasien yang kurang mampu dari luar kota untuk mengakses informasi rumah singgah di RS Margono Purwokerto

Salah satu sistem informasi yang umum saat ini adalah website atau yang sering disebut dengan sistem informasi. Basis data berbasis web dapat digambarkan sebagai kumpulan data yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, grafik, hewan, wajah, dan/atau elemen lain dari semua sumber tersebut, baik yang bersifat statis maupun dinamis dan berkontribusi pada proyek bangunan tertentu. yang selalu terhubung ke jaringan. Ada banyak sistem informasi yang saat ini telah dibangun contohnya sistem informasi tentang profil perusahaan, sistem informasi akademik, sistem informasi Desa, sistem informasi pendaftaran online dan lain-lain sesuai bidang kerja masing-masing, sehingga dengan adanya sistem informasi tersebut proses pekerjaan yang dilakukan dapat tersistem, terpusat, dan termonitoring dengan baik. Dengan perkembangan teknologi yang semakin modern banyak instansi yang menggunakan fasilitas internet dalam sistem pemesanan/booking kamar, salah satunya di Rumah Singgah Amanah Purwokerto.

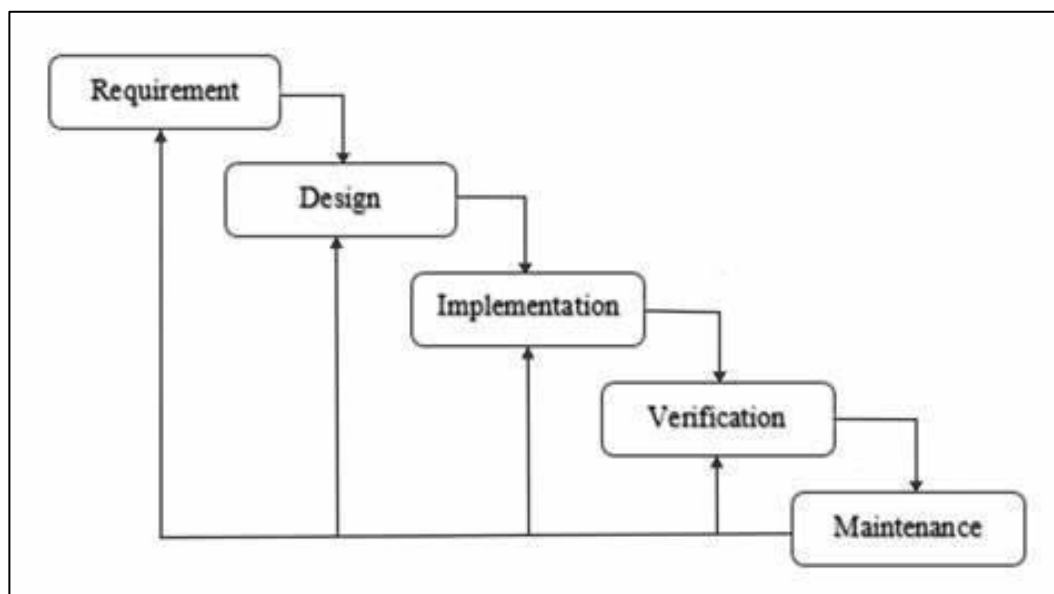
Oleh sebab itu peneliti mulai terdorong untuk merealisasikan sistem informasi rumah singgah pasien tersebut secara maksimal untuk mengembangkan sistem menjadi lebih baik dan lebih efektif serta bermanfaat bagi pihak yang berwenang sehingga bisa menunjang kelancaran operasional pelayanan reservasi pada Rumah Singgah Amanah. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Sistem Informasi Rumah Singgah Pasien Menggunakan Framework CI".

## METODE PENELITIAN

### 1. Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

Metode Air Terjun adalah pendekatan SDLC paling dasar yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi perangkat lunak. Langkah-langkah dalam Metode Waterfall bersifat berurutan dan terdiri dari implementasi sistem, analisis, desain, dan penelitian. Metode ini dilakukan melalui pendekatan sistematis, dimulai dari tahap kebutuhan sistem dan berlanjut ke tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian, verifikasi, dan pemeliharaan. Macam-macam bentuk bahasa itu harus ditafsirkan satu per satu orang

(bukan sesuatu yang boleh diterjemahkan ke tahap berikutnya) dan diucapkan dengan tidak tergesa-gesa, oleh karena itu disebut sebagai *waterfall* (Air Terjun).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Penjelasan metode *waterfall* sebagai berikut:

a. *Requirement Analysis*

Tahapan metode *waterfall* yang pertama adalah analisis kebutuhan. Pengembang harus melakukan riset untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari sistem yang dibangun. Hal ini dapat menjadi acuan dalam menentukan layanan atau fitur yang perlu dikembangkan.

b. *Design*

Tahapan kedua metode *waterfall* adalah proses perancangan dan pengembangan berdasarkan informasi kebutuhan pengguna. Perancangan tentu dilakukan untuk lebih mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran detail terkait tampilan sebuah sistem. Selain itu, tahapan desain pada metode ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan *hardware* dan sistem yang diperlukan untuk keseluruhan proses pengembangan.

c. *Implementasi*

Tahapan ketiga metode *waterfall* adalah implementasi yang mengarah pada proses *coding*. Proses pengembangan sistem akan melalui tahapan dalam bentuk modul-modul kecil yang pada tahapan metode *waterfall* selanjutnya akan digabungkan. Selain itu, pemeriksaan setiap modul yang telah dibuat juga dicek pada fase ini. Tujuannya adalah memastikan bahwa modul tersebut memenuhi fungsi yang telah ditetapkan dan sesuai standar.

d. *Verification*

Tahapan keempat mengacu pada proses pengintegrasian setiap modul yang telah dibuat. Setelah proses ini selesai, pengembang akan melakukan *testing* untuk

mengecek jalannya fungsi sistem secara keseluruhan. Selain itu, pengembang juga dapat mengidentifikasi jika ada kegagalan atau *error* pada sistem.

*e. Maintenance*

Setelah serangkaian langkah sistematis di atas, perawatan sistem yang telah dibuat merupakan tahapan terakhir dari metode ini. Sistem tersebut telah didistribusikan dan digunakan oleh pengguna. Hal yang tetap harus dilakukan adalah pemeliharaan dan memastikan bahwa sistem tetap berjalan baik sesuai fungsinya.

## 2. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah salah satu tahap yang penting dalam melakukan penelitian. Metode analisis data merupakan bagian dari proses analisis dimana data primer atau data sekunder yang dikumpulkan lalu diproses untuk menghasilkan kesimpulan dalam pengambilan keputusan. Metode ini dibagi menjadi dua bagian besar berdasarkan jenis datanya yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pengolahan data dengan menggunakan teknik statistik adalah istilah untuk metode analisis kuantitatif, dan pengolahan data menggunakan analisis tematik dengan pengkodean dan berupa teks merupakan metode analisis kualitatif. Menurut para ahli, kegiatan analisis data adalah hal yang sangat sulit karena membutuhkan kerja keras, kreativitas pikiran, dan wawasan tinggi. Metode analisis dari pada setiap penelitian pun tidak dapat disamakan, apalagi jika metode pengumpulan datanya sudah berbeda. Prinsip metode analisis data adalah penggunaan prosedur dan teknik yang tepat untuk menafsirkan hasil dan perencanaan teknik pengumpulan data agar analisisnya mudah serta memberikan hasil akurat.

## 3. Metode Pengujian

Pengujian black box adalah fase di mana Anda menguji kelancaran program Anda. Pemeriksaan ini penting untuk memastikan tidak terjadi kesalahan saat menjalankan program Anda. Pengujian black box menguji perangkat lunak dari perspektif spesifikasi fungsional tanpa menguji desain atau kode program. Pengujian black box adalah jenis pengujian yang berhubungan dengan perangkat yang kinerja internalnya tidak diketahui. Fokus pengujian black-box adalah pada spesifikasi fungsional perangkat lunak, menangkap kondisi masukan, dan menguji fungsionalitas program.

Kelebihan *Blackbox Testing*:

1. Konten program dapat diatur terlebih dahulu.
2. Dapat digunakan untuk mengevaluasi konsistensi program.
3. Pengujian dilakukan berdasarkan spesifikasi.
4. Tidak perlu melihat kode program secara dekat.

Kekurangan *Blackbox Testing*:

1. Karena penguji bukan orang berlatar belakang teknis, kesalahan tak terdeteksi bisa saja terjadi karena kurangnya ketelitian.
2. Jika terjadi kesalahan, pengujian harus diulang kembali oleh sumber daya ahli seperti programmer.

*User Acceptance Testing* (UAT) merupakan suatu metode pengujian yang dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staff/karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah

berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya, untuk menghasilkan sebuah dokumen yang bertujuan sebagai bukti bahwa sistem yang dibuat telah diterima oleh pengguna. UAT adalah salah satu prosedur proyek perangkat lunak final dan paling penting yang harus dilaksanakan sebelum perangkat lunak yang telah dikembangkan diluncurkan.

Metode pengujian UAT untuk mengetahui tanggapan responden (pengguna) terhadap sistem yang telah dibangun maka dilakukan pengujian dengan memberikan kuisisioner dan perhitungan dengan skala likert. Kuesioner merupakan Teknik mengumpulkan data dengan menggunakan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Skala likert merupakan pengukuran yang digunakan riset berupa survey sehingga dapat membuat ranking dari responden. Pengujian UAT memberikan pertanyaan kepada responden dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri beberapa tingkatan yang dapat dipilih. Pilihan jawaban dari metode UAT menggunakan 5 kategori, sangat setuju (SS), setuju (S), cukup (C), kurang setuju (KS), sangat tidak setuju (STS). Untuk penilaian bobot pada jawaban dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut.

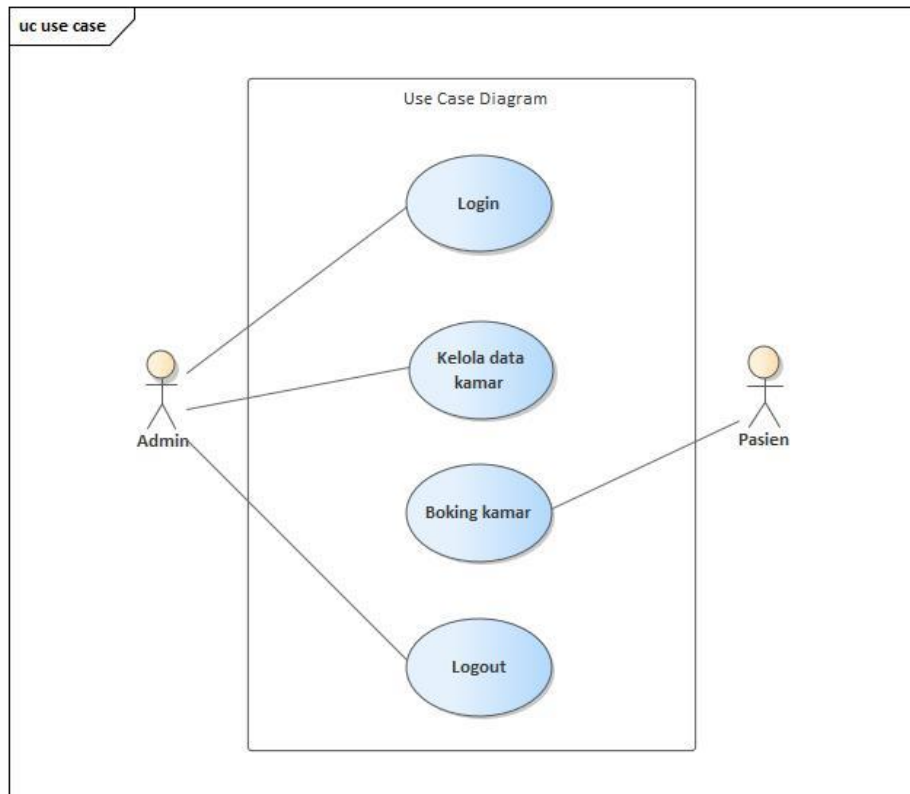
## ***HASIL DAN PEMBAHASAN***

### **1. Perancangan Sistem**

Sebelum ketahap pembangunan sistem harus dilakukan perancangan sistem terlebih dahulu. Perancangan sistem diperlukan untuk melihat gambaran secara lengkap sistem yang dirancang melalui berbagai diagram UML. UML merupakan singkatan dari “Unified Modeling Language” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software. setelah berhasil dirancang UML akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman sebagai pembangun sistem. Pada tahap ini akan dirancang gambaran perangkat lunak untuk perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah Amanah Purwokerto Berbasis Website.

#### **1.1. Use case Diagram**

*Use Case Diagram* digunakan untuk fungsi di dalam desain sistem informasi dan siapa saja yang berhak untuk mengakses fungsi-fungsi tersebut. *Diagram Use Case* Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah Amanah Purwokerto adalah sebagai berikut :

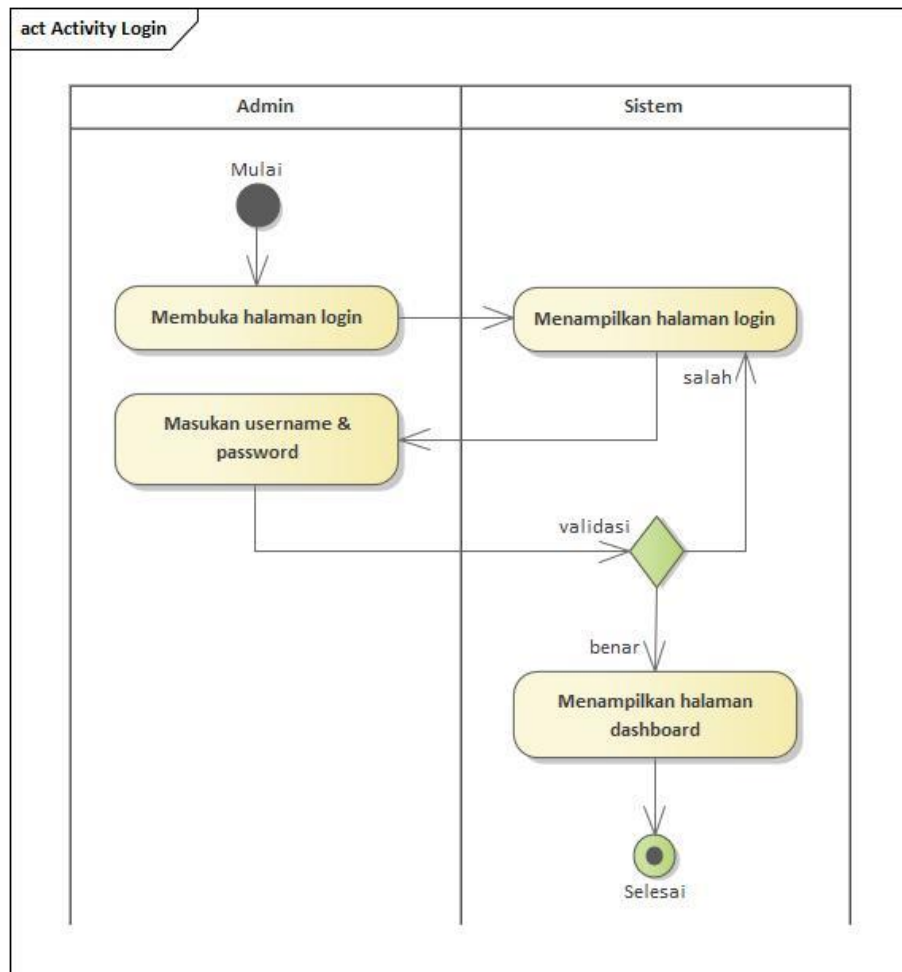


Gambar 2. Use Case Diagram

## 1.2. Activity Diagram

### a. Activity Diagram Pendaftaran Online Admin

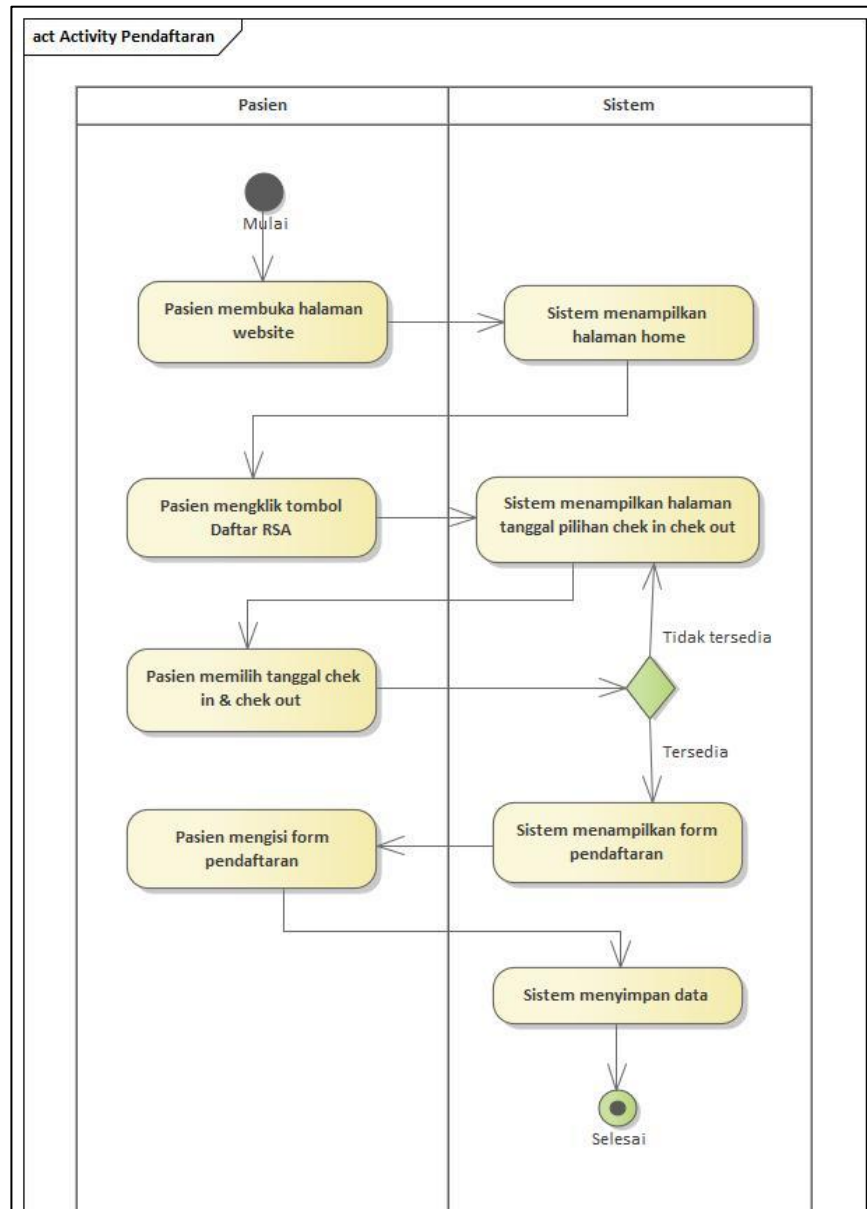
Diagram aktivitas smenggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Activity Diagram berikut menggambarkan proses login admin pada Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah sebagai berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

b. Activity Diagram Pendaftaran Online Pasien

Salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu Use Case yaitu dengan menggunakan Activity Diagram. Activity Diagram berikut menggambarkan proses Pendaftaran Online Pasien pada Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah sebagai berikut :

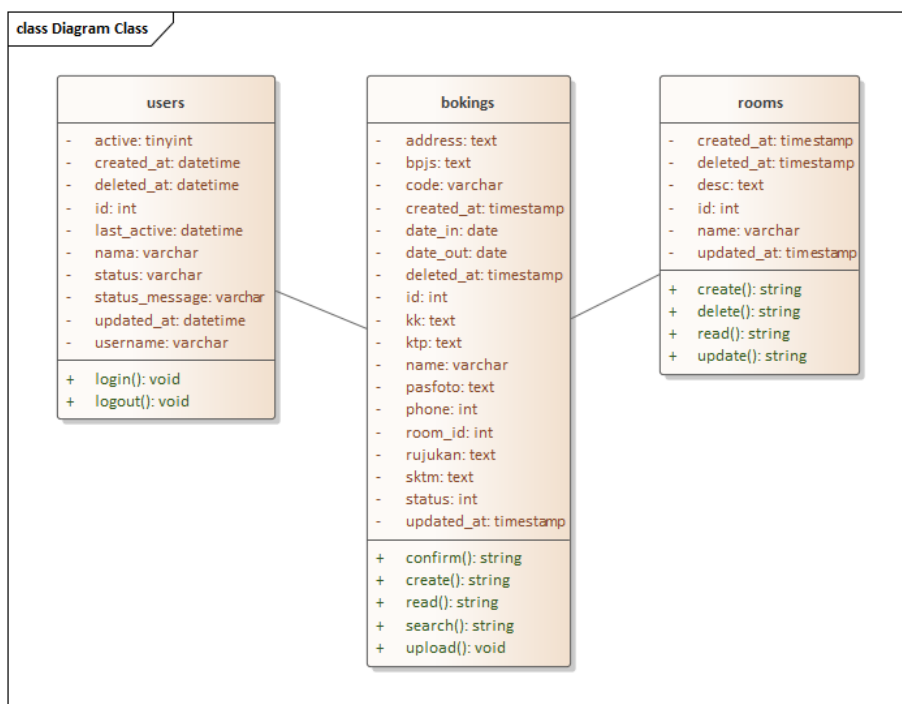


Gambar 4. Activity Diagram Pendaftaran Guest (Pasien)

### 1.3. Class Diagram

Diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan kelas beserta atribut, operasi, dan hubungan antar kelas. Diagram kelas menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang Anda bangun dan bagaimana mereka bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Di bawah ini adalah diagram kelasnya dari Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah.





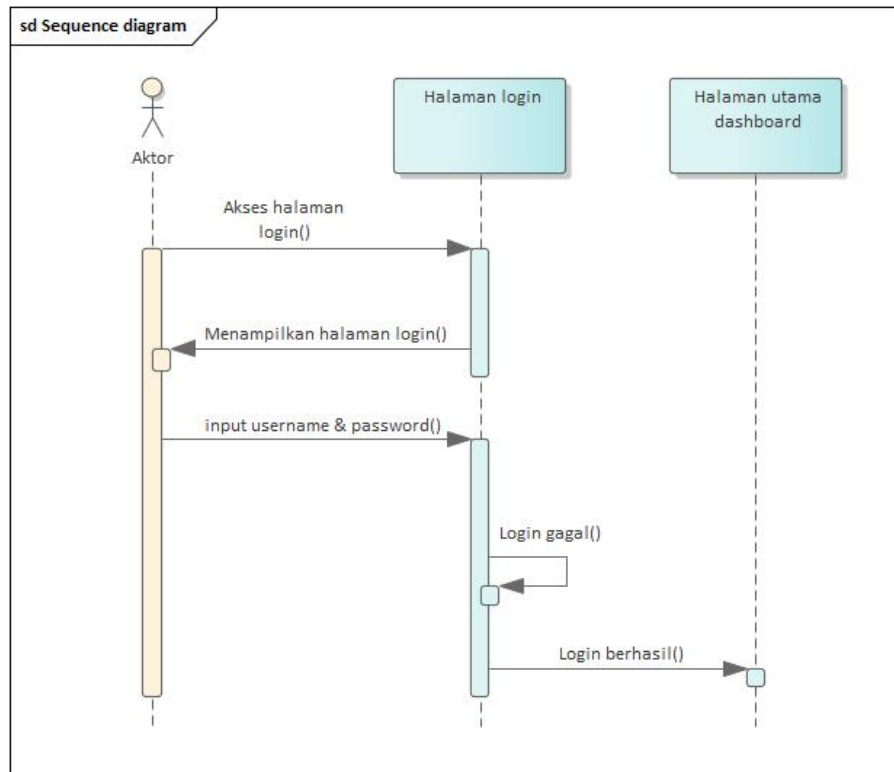
Gambar 5. Class Diagram Rumah Singgah

#### 1.4. Sequence Diagram

Diagram urutan adalah diagram UML yang menggambarkan operasi yang dilakukan dan memungkinkan komunikasi antar komponen aktivitas yang dijalankan. Diagram urutan biasanya digunakan untuk menggambarkan skenario atau serangkaian langkah yang dilakukan sebagai respons terhadap suatu aktivitas yang menghasilkan keluaran tertentu. Berikut *sequence diagram login* aktor & pendaftaran online dari Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah Amanah Purwokerto.

##### 1. *Sequence Diagram Login* Aktor

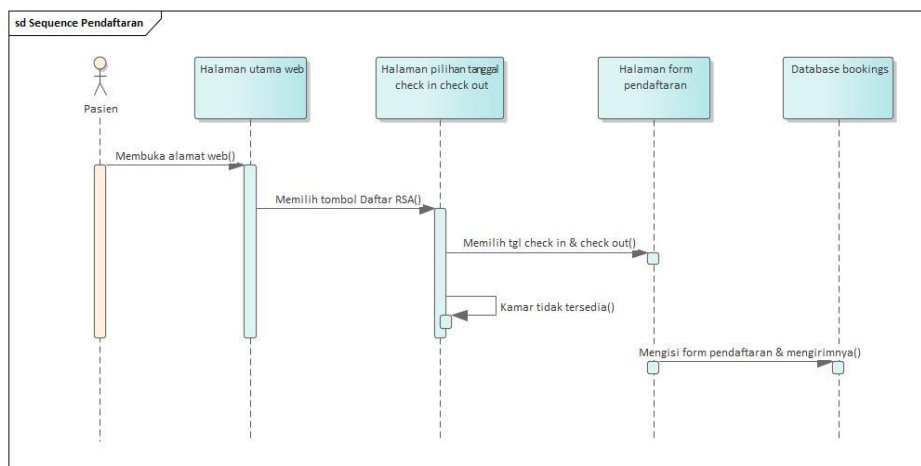
*Sequence Diagram Login* dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 6. Sequence Diagram Login Aktor

2. Sequence Diagram Pendaftaran pasien

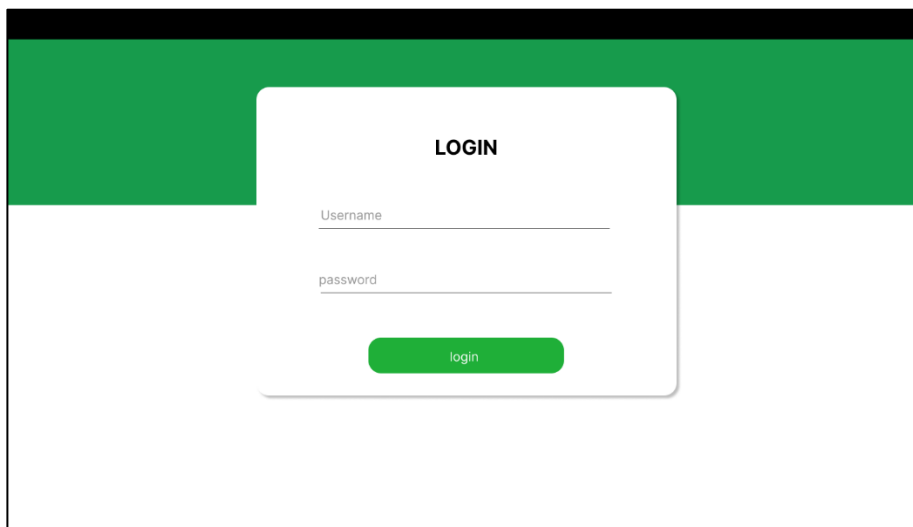
Sequence Diagram Pendaftaran pasien dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Sequence Diagram Pendaftaran Pasien

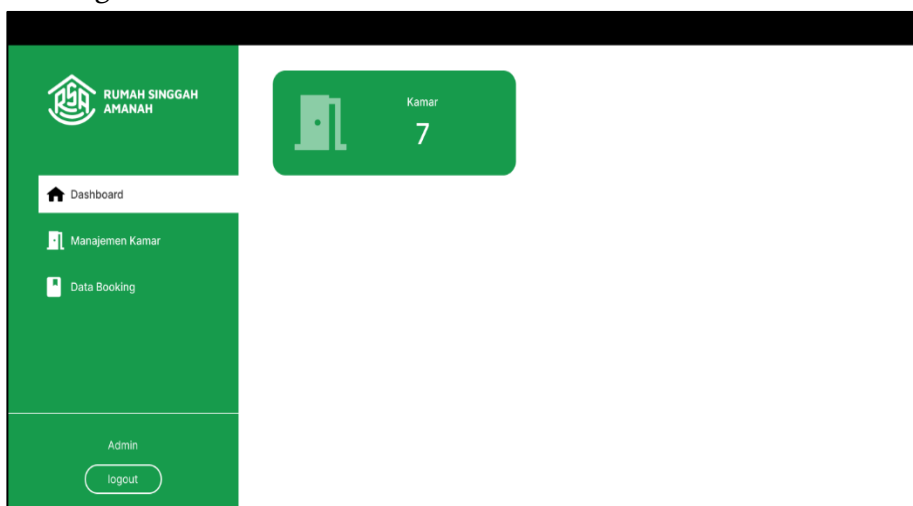
2. Desain Antarmuka

a. Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*



Gambar 8. Rancangan Antarmuka Halaman *Login*

b. Rancangan Antarmuka Halaman *Dashboard*



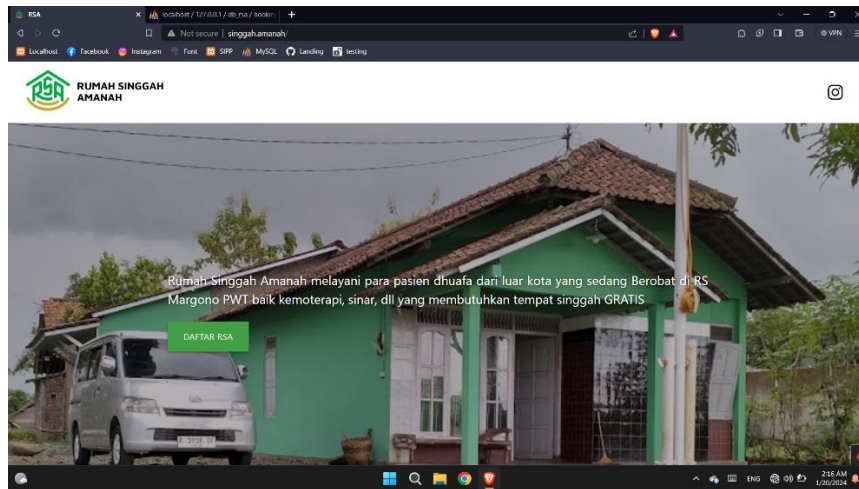
Gambar 9. 2 Rancangan Antarmuka Halaman *Dashboard*

### 3. Implementasi

Tampilan hasil website Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah Amanah Purwokerto dibuat merupakan hasil akhir dari proses desain perancangan *website*. Berikut tampilan dari Backend dan Frontend website Rumah Singgah Amanah Purwokerto tersebut.

1. Tampilan Halaman Utama *Home Website*

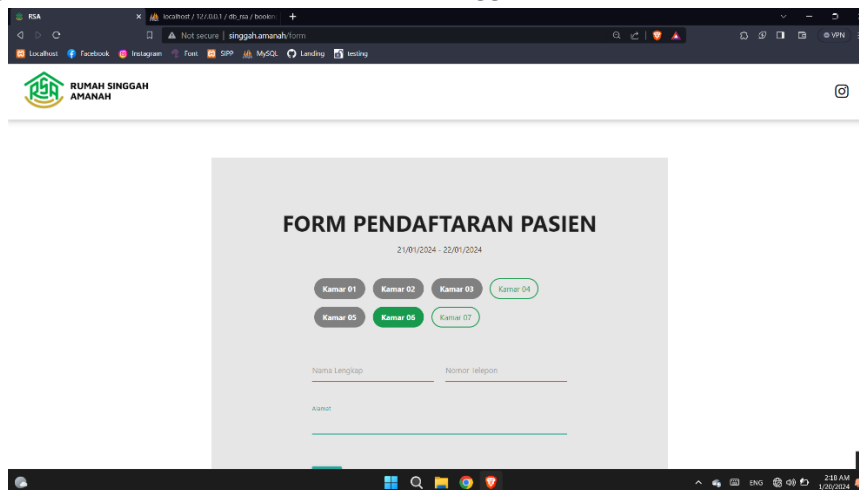
Tampilan halaman utama *home website* merupakan tampilan awal pada web Rumah Singgah saat pertama kali di akses.



Gambar 10. Antarmuka Halaman *Home Website*

## 2. Tampilan Halaman *Form Pendaftaran Pasien*

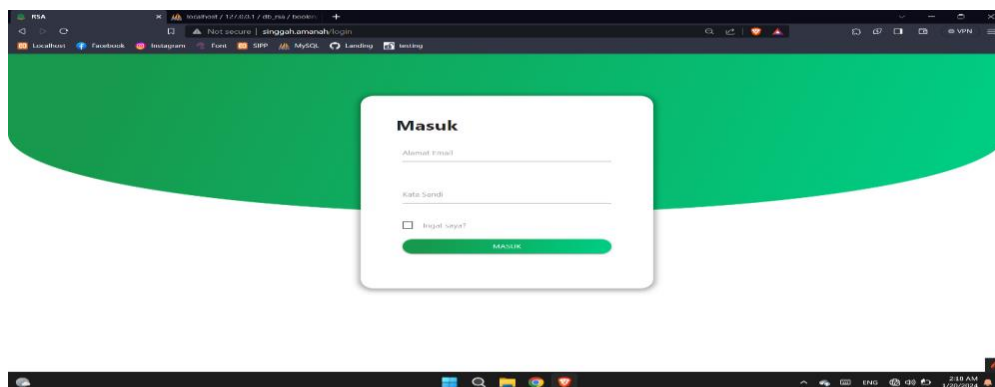
Tampilan halaman *form* pendaftaran pasien merupakan menu tempat pasien mengisi data untuk mendaftar di rumah singgah.



Gambar 11. Antarmuka Halaman *Form Pendaftaran Pasien*

## 3. Tampilan Halaman *Login Admin*

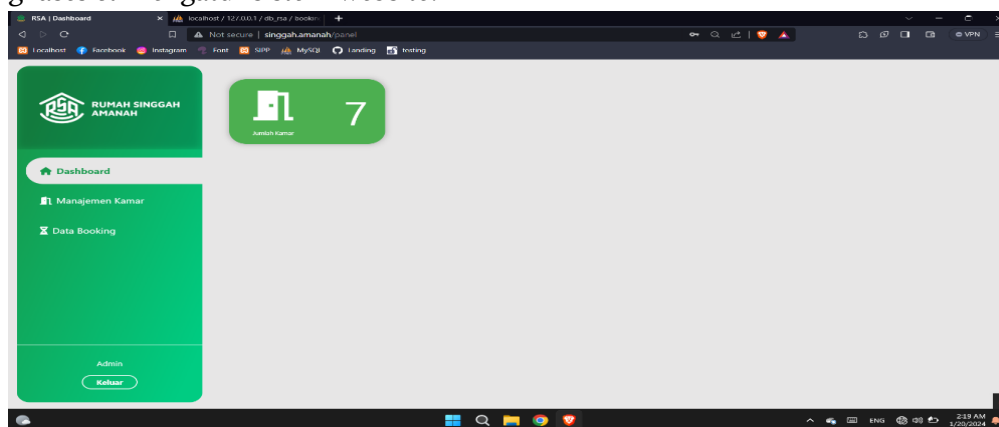
Tampilan halaman *login admin* merupakan halaman dimana admin mengisi username & password untuk login ke sistem agar bisa mengakses & mengatur website Rumah Singgah.



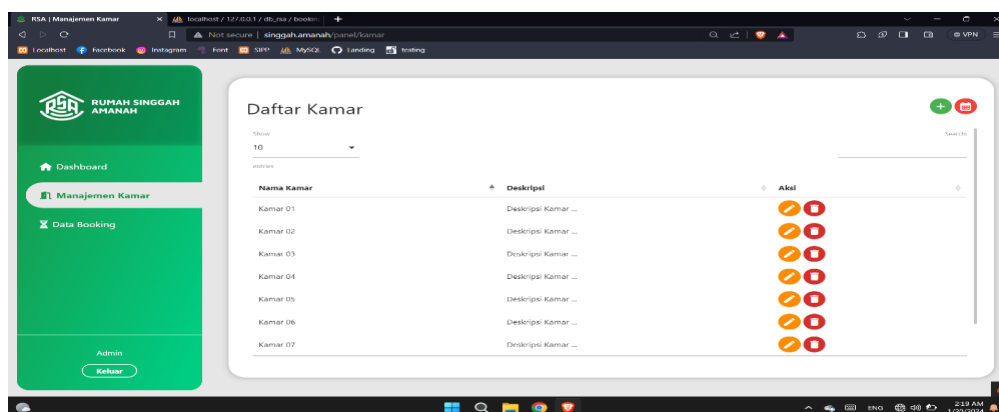
Gambar 12. Antarmuka Halaman *Login admin*

4. Tampilan halaman *Dashboard*

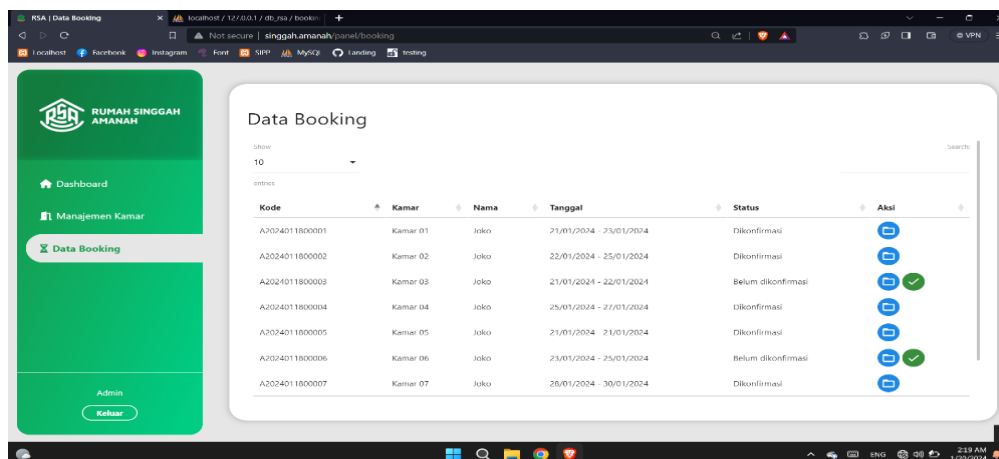
Tampilan halaman *dashboard* merupakan halaman dimana admin bisa mengakses & mengatur sistem website.



Gambar 13. Antarmuka Halaman *Dashboard* Utama



Gambar 14. Antarmuka Halaman *Dashboard* Manajemen Kamar



Gambar 15. Antarmuka Halaman Dashboard Data Booking

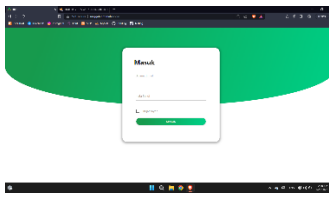
#### 4. Pengujian Sistem

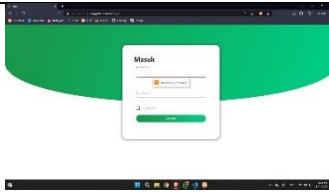
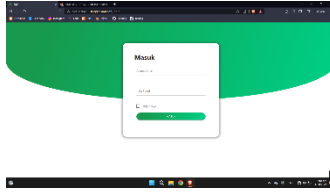
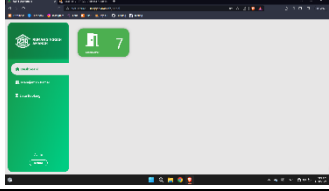
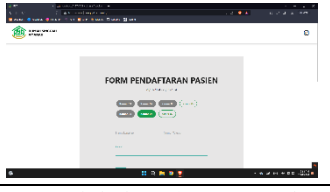
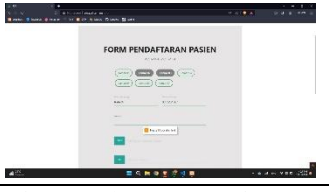
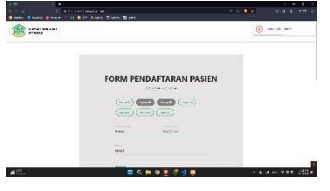
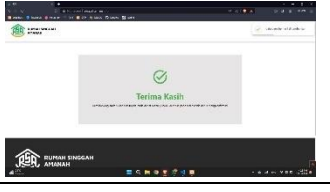
Langkah penelitian selanjutnya adalah pengujian. Keberhasilan perangkat lunak yang dikembangkan bergantung pada pengujian. Apabila pengujian gagal maka tahap penelitian diulangi dari tahap penelitian sebelumnya. Pengujian sistem paling penting untuk menemukan kesalahan dan cacat pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat memenuhi kriteria sesuai tujuan perancangan perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan pengujian blackbox yang berfokus pada persyaratan fungsional dan pengujian tahap akhir perangkat lunak.

##### 1. Blackbox Testing

*Blackbox testing* merupakan metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang telah dibangun tanpa mengetahui detail sumber kode atau implementasinya yang berfokus pada *input* dan *output* yang dihasilkan oleh sistem. tujuan dari pengujian *blackbox testing* untuk menilai apakah sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasinya yang telah ditentukan tanpa memperhatikan cara sistem mencapai hasil tersebut dan pengujian ini mencoba menemukan kesalahan atau kekurangan dalam fungsionalitas, keberlanjutan dan respons sistem terhadap berbagai situasi input yang dilakukan.

Tabel 1. Tabel Pengujian *Blackbox Testing* Sistem

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Mengosongkan Username & password lalu klik tombol masuk. Test case : 	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Please fill out this fiels". Hasil pengujian :	Valid

			
2	Mengisi data benar pada Username & password lalu klik tombol masuk Test case : 	Sistem akan menerima akses login dan menampilkan tampilan dashboard Hasil Pengujian : 	Valid
3	Mengosongkan data pada form pendaftaran lalu klik tombol kirim. Test case : 	Sistem akan menolak & memberi notif "Please fill out this fiels" Hasil Pengujian : 	Valid
4	Mengisi data benar pada form pendaftaran lalu klik tombol kirim. Test case : 	Sistem akan menerima dan menampilkan notif "Terimakasih" berhasil kirim data. Hasil Pengujian : 	Valid

2. *Pengujian UAT (Usrer Acceptance Test)*

Pengujian UAT merupakan tahapan pengujian dimana pengguna akhir menguji perangkat lunak untuk memastikan sistem yang telah dibangun telah memenuhi kebutuhan dan harapan yang diinginkan dan memastikan perangkat lunak dapat diterima oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada admin Rumah SInggah Amanah atau responden pasien untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sistem yang telah dibuat. Jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari beberapa tingkatan yang dapat dipilih dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Hasil Analisa Pengujian UAT

No	Analisa	Hasil Analisa
1	Analisa pertanyaan pertama	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 10 responden diperoleh total nilai 39. Nilai rata-ratanya adalah $39/10 = 3,9$ . Presentase nilainya adalah $3,9/5 \times 100\% = 78\%$ .
2	Analisa pertanyaan kedua	Berdasarkan pertanyaan kedua dari 10 responden diperoleh total nilai 41. Nilai rata-ratanya adalah $41/10 = 4,1$ . Presentase nilainya adalah $4,1/5 \times 100\% = 82\%$ .
3	Analisa pertanyaan ketiga	Berdasarkan pertanyaan ketiga dari 10 responden diperoleh total nilai 43. Nilai rata-ratanya adalah $43/10 = 4,3$ . Presentase nilainya adalah $4,3/5 \times 100\% = 86\%$ .
4	Analisa pertanyaan keempat	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 10 responden diperoleh total nilai 37. Nilai rata-ratanya adalah $37/10 = 3,7$ . Presentase nilainya adalah $3,7/5 \times 100\% = 74\%$ .
5	Analisa pertanyaan kelima	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 10 responden diperoleh total nilai 40. Nilai rata-ratanya adalah $40/10 = 4$ . Presentase nilainya adalah $4/5 \times 100\% = 80\%$ .
6	Analisa pertanyaan keenam	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 10 responden diperoleh total nilai 38. Nilai rata-ratanya adalah $38/10 = 3,8$ . Presentase nilainya adalah $3,8/5 \times 100\% = 76\%$ .

Berdasarkan data hasil dari analisa dapat disimpulkan bahwa sistem pendaftaran online rumah singgah mempunyai tampilan yang menarik dengan presentase nilai sebesar 78%. Selanjutnya bahwa fungsionalitas pada sistem pendaftaran online rumah singgah bisa digunakan dengan baik dengan nilai presentse 82%. Selanjutnya sistem pendaftaran online rumah singgah dapat membantu kader dalam mengelola dengan baik dengan nilai presentase 86%. Selanjutnya menu dan fitur sistem pendaftaran online rumah singgah mudah dipahami dengan presentase nilai 74%. Kemudian sistem pendaftaran online rumah singgah dapat mempercepat dalam pelayanannya dengan presentase nilai 80%. Serta informasi yang dihasilkan pada sistem pendaftaran online rumah singgah dengan presentase nilai 76% menyatakan informasinya akurat sesuai yang diinputkan.

Perhitungan rata-rata hasil total presentase pengujian UAT seluruh pertanyaan berdasarkan responden kuosioner adalah sebagai berikut:  
 $(78\% + 82\% + 86\% + 74\% + 80\% + 76\%) / 6 = 79\%$

Dari hasil perhitungan presentase nilai pengujian UAT dapat disimpulkan apakah sistem pendaftaran online rumah singgah dapat diterima dan bermanfaat



bagi pengguna serta menganalisa kelemahan/kekurangan dalam aplikasi ini agar bisa diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan kebutuhan sistem pendaftaran online rumah singgah, dengan presentase nilai 79% sistem pendaftaran online rumah singgah dapat diterima dengan baik dan tergolong dalam kriteria “setuju”

### **SIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sistem telah berhasil dirancang dan dibangun dengan berbasis website. Sistem Informasi Rumah Singgah Pasien dapat meningkatkan pelayanan pendaftaran dan manajemen data pasien, sehingga tidak memakan waktu yang lama & lebih mudah dalam mengorganisir pengarsipan data. Sistem Informasi Pendaftaran Online Rumah Singgah Amanah telah diuji dengan menggunakan dua metode yaitu Blackbox Testing dan Pengujian Ususer Acceptance Test (UAT). Berdasarkan metode pengujian terhadap aplikasi ini dapat disimpulkan ketika pengujian blackbox testing menunjukkan hasil bahwa sistem ini sudah berjalan sesuai dengan fungsi dan fiturnya, sedangkan dalam pengujian UAT menunjukkan hasil nilai presentase 79% bahwa Sistem Pendaftaran Online bisa diterima dengan baik dan tergolong dalam kriteria sangat setuju.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] A. N. Rahman, “Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Pada Graha Agung Hotel Semarang,” Universitas Semarang, 2020.
- [2] Y. Utama, “Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya,” 2011.
- [3] M. P. Lestari, “Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Pada Hotel Turtle Beach,” vol. 1, 2016.
- [4] I. Rahmat, “Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web,” *J. Ilm. Syi'ar*, vol. 18, no. 1, p. 23, 2016, doi: 10.29300/syr.v18i1.1568.
- [5] I. S. Ananda and Muhammad, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan pada Rumah Sakit Universitas Riau,” *J. Intra Tech*, vol. 4, no. 1, pp. 39–52, 2020.
- [6] Idra Maita and Arabiatul Adawiyah, “Sistem Informasi Reservasi Online Pada Guest House Uin Suska Riau Berbasiskan Web,” *Idra Maita*, vol. Vol. 3 No, no. e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181, pp. 85–96, 2017.
- [7] N. Mu, “Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Batavia Berbasis Website,” *Univ. Dian Nusant.*, vol. 5, no. 2, pp. 85–95, 2023, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [8] M. M. Purba, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Online,” *Sist. Inf.*, p. 14, 2020.
- [9] A. Saroh, H. Layali, H. Rabbani, K. Laksono, and R. Pangestu, “Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Dan Penginapan Online Berbasis Web Dengan Pemodelan UML,” *J. Ilmu Komput. dan Bisnis*, vol. 12, no. 2, pp. 111–129, 2021, doi: 10.47927/jikb.v12i2.148..