



Pembuatan *Website Zalikha Guest House* Menggunakan Metode Rad

Dicky Wahyudi Saputra¹, Surya Ade Saputera², Khairullah³, Yulia Darnita⁴.

Universitas Muhammadiyah Bengkulu

DOI:

<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v5i2.3853>

*Correspondence: Dicky Wahyudi Saputra

Email:

dickywahyudisaputra09@gmail.com

Received: 04-10-2025

Accepted: 13-11-2025

Published: 28-12-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Zalikha Guest House merupakan salah satu penyedia layanan penginapan yang membutuhkan media informasi digital dan layanannya secara luas kepada masyarakat. Sebagai sebuah usaha di bidang jasa akomodasi, Zalikha Guest House membutuhkan media informasi digital yang representatif guna memperkenalkan profil zalikha guest house, fasilitas yang tersedia, layanan, tarif, lokasi dan kontak yang ditawarkan secara lebih efektif dan efisien kepada masyarakat luas, khususnya calon wisatawan yang ingin mencari akomodasi yang berada di luar jangkauan wilayah sekitar. Saat ini, penyampaian informasi masih bersifat konvensional sehingga dinilai kurang efektif dalam menjangkau calon pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah website informatif yang dapat meningkatkan promosi dan aksebilitas bagi Zalikha Guest House yang berlokasi di Kelurahan Semarang. Sebagai media informasi metode yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD). Metode RAD dipilih karena memungkinkan pengembangan website secara cepat dan melibatkan pengguna secara aktif melalui setiap tahapan, mulai dari perencanaan, desain, hingga implementasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website informasi Zalikha Guest House yang mudah diakses, responsif dan mampu meningkatkan visibilitas guest

house di kalangan calon pengunjung. Metode black box testing digunakan dalam pengujian ini untuk memastikan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Website ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas kegiatan promosi Zalikha Guest House dengan cara menampilkan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Melalui penyediaan media digital yang representatif, diharapkan pula akses informasi mengenai profil usaha, fasilitas yang tersedia, tarif, layanan, serta kontak yang dapat dihubungi menjadi lebih terbuka dan mudah dijangkau oleh calon pengunjung. Selain itu, website ini dirancang untuk mempermudah calon tamu dalam menemukan lokasi Zalikha Guest House melalui peta interaktif atau panduan lokasi yang jelas, sehingga dapat mendukung peningkatan jumlah kunjungan serta memperluas jangkauan pasar secara lebih efektif dan efisien.

Katakunci: Website, Guest House, RAD, Informasi Digital.

Introduction

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dalam berbagai sektor bisnis telah menjadi hal yang esensial. *Website*, sebagai salah satu bentuk implementasi teknologi informasi, menjadi media komunikasi dan promosi yang efektif bagi bisnis, terutama di bidang perhotelan dan penginapan. Teknologi yang telah canggih dengan adanya *smartphone*, maka teknologi dapat dimanfaatkan sebagai solusi alternatif sarana pemasaran para pelaku usaha *Guest House* (Bachry, 2020). Teknologi informasi juga menjadi sangat penting dalam bisnis, khususnya dalam upaya memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas melalui media promosi dan internet, yang memungkinkan penyebaran informasi yang cepat dan luas, dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Internet

memfasilitasi penyebaran informasi dalam berbagai format, termasuk teks, Gambar, video, audio, dan lainnya. (Rezaldi, 2023).

Zalikhha *Guest House*, yang berlokasi di Kelurahan Semarang, merupakan salah satu penginapan yang melayani wisatawan lokal maupun internasional yang berkunjung ke area Semarang. Zalikhha *Guest House* berdiri sejak 10 Februari 2019, penginapan ini menjadi salah satu pilihan bagi mereka yang mencari tempat bermalam yang tenang dan ramah di kawasan Semarang. Penginapan ini di kelola oleh 7 orang karyawan yang memberikan pelayanan yang hangat dan personal, membuat tamu merasa seperti di rumah sendiri. Terdapat 17 kamar yang tersedia di Zalikhha *Guest House* diantaranya 6 kamar kelas 3 dengan tarif Rp. 150.000 per malam, 10 kamar kelas 2 dengan tarif Rp. 200.000 per malam dan 1 kamar kelas 1 dengan tarif Rp. 350.000 per malam.

Namun, berdasarkan observasi awal, saat ini Zalikhha *Guest House* belum memiliki platform promosi berbasis web yang dapat diakses oleh calon tamu. Ketiadaan platform promosi ini menyebabkan calon tamu kesulitan dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan *real-time* tentang penginapan, seperti fasilitas yang tersedia, tarif, dan lokasi. Hal ini dapat membuat Zalikhha *Guest House* kalah bersaing dengan penginapan lain yang sudah memanfaatkan teknologi berbasis web untuk menjangkau lebih banyak calon pelanggan. Selain itu, kurangnya aksesibilitas informasi ini juga dapat mengurangi kepercayaan calon tamu, terutama wisatawan internasional yang terbiasa mencari dan membandingkan penginapan secara *Online*.

Keterbatasan ini menyulitkan calon tamu untuk mendapatkan informasi, kualitasnya sering kali tidak memenuhi harapan wisatawan, terutama dari luar daerah atau mancanegara, dan pilihan akomodasi kurang bervariasi. Selain itu, banyak penginapan belum dilengkapi dengan fasilitas pendukung, seperti restoran dan layanan *laundry*, yang mengurangi kenyamanan bagi wisatawan. (Aldiano, 2024).

Berbagai macam bisnis dan persaingan semakin ketat. Pemasaran selalu terkait dengan pertumbuhan bisnis karena para pelaku bisnis selalu mempertimbangkan bagaimana mereka dapat bersaing. Dalam meningkatkan pertumbuhan bisnis seseorang, persaingan selalu menjadi faktor terpenting. Sistem persaingan sangat memengaruhi pertumbuhan suatu bisnis. Bisnis penginapan adalah salah satu yang paling menarik dari berbagai peluang bisnis yang ada. (Dwi Putra, 2024).

Bentuk promosi mengikuti dengan perkembangan teknologi jaman sekarang yaitu menggunakan sosial media, dan *platform* lainnya seperti Google. Berbagai jenis media sosial yang berbasis audio visual semacam Instagram dan Youtube di kalangan anak muda pengguna aplikasi ponsel pintar, di lingkungan keluarga perkotaan, maupun di wilayah desa sekalipun optimalisasi media sosial dalam hal promosi dan difusi informasi secara terintegrasi dalam suatu strategi komunikasi. Selain bertujuan memberi informasi lengkap, cara ini akan lebih efektif mendatangkan wisatawan dari mancanegara (Iskandar, 2020).

Website yang memuat informasi yang jelas dan lengkap tentang akomodasi, termasuk kontak, tarif, dan fasilitas, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih penginapan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. (Siti Puti Radini, 2021). Selain itu, RAD adalah strategi pengembangan sistem yang menekankan kepada kecepatan pengembangan

melalui lingkaran user di dalam konstruksi yang cepat (*rapid*), *iteratif*, dan inkremental dari suatu urutan fungsi *prototype* dari sistem yang berangsur-angsur berubah menjadi sistem final (Uyun Farmawati, 2023). Metode RAD dinilai cocok untuk pengembangan *Website Zalikha Guest House* agar dapat diselesaikan secara efisien dan tepat waktu.

Framework Codeigniter merupakan program aplikasi yang diciptakan untuk para web *developer* dalam pembuatan *web* berbasis bahasa pemrograman *PHP* yang bersifat *Open source*. *Framework* ini dibangun dengan tujuan agar dapat membuat sebuah *Website* jauh lebih cepat. Dikarenakan para *developer* web tidak harus lagi membuat web dalam menuliskan kodenya tidak harus dari awal. Hal ini ditunjang dengan penggunaan *library-library* yang sudah disediakan oleh pencipta *Codeigniter* itu sendiri. Disamping itu *Codeigniter* sudah dilengkapi dengan ratusan *template* dan solusi-solusi terhadap permasalahan umum yang sering dihadapi para seorang web *developer*. Penggunaan *Framework* ini sangatlah mudah karena di dukung *User Interface*, struktur direktori yang sederhana, dan kemampuan logis untuk mengakses *Library-library* yang ada di dalamnya. Pada akhirnya *Codeigniter* memungkinkan *developer* fokus pada proyek mereka masing-masing sesuai dengan kebutuhan mereka dan untuk tujuan tugas-tugas tertentu (Nasution, 2023).

Metode Penelitian

Analisis Masalah

Dalam pengembangan Web Pengenalan *Guest House*, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi berdasarkan observasi dan analisis kebutuhan:

1. Minimnya Media Promosi Digital: *Guest House* belum memiliki platform berbasis web yang dapat diakses secara luas oleh calon tamu. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam menjangkau target pasar, terutama wisatawan yang terbiasa mencari akomodasi secara *Online*.
2. Kesulitan Akses Informasi: Calon tamu tidak dapat dengan mudah menemukan informasi penting terkait fasilitas, tarif, lokasi, serta layanan yang disediakan oleh *Guest House*. Informasi yang diperoleh dari saluran offline sering kali tidak lengkap dan kurang mutakhir.
3. Keterbatasan Variasi Layanan: *Guest House* masih menghadapi keterbatasan dalam menawarkan layanan tambahan yang dapat meningkatkan kenyamanan tamu, seperti layanan restoran, *laundry*, serta kebutuhan lainnya yang diharapkan oleh tamu, baik lokal maupun internasional.
4. Kurangnya Daya Saing: Dengan semakin berkembangnya penginapan berbasis digital di wilayah Semarang, *Guest House* yang tidak memiliki platform digital mengalami kesulitan dalam bersaing. Hal ini dapat mengurangi tingkat okupansi dan visibilitas di pasar.
5. Tidak Ada Sistem Informasi yang Terintegrasi: Proses administrasi yang masih manual menyulitkan pengelola dalam memberikan layanan yang cepat dan *responsif* kepada calon tamu. Selain itu, ketiadaan fitur komunikasi *Online* membuat interaksi antara calon tamu dan pengelola menjadi tidak efisien.

Perancangan Program

Dalam perancangan program pengenalan *Guest House*, metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)* yang memiliki tahapan perencanaan, perancangan cepat, konstruksi, dan implementasi. Berikut adalah tahapan perancangan yang dilakukan:

Perencanaan Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, tujuan utama adalah mendefinisikan kebutuhan sistem dan merencanakan proses pengembangannya:

1. Identifikasi Kebutuhan Sistem

Melakukan wawancara dengan pengelola *Guest House* untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.



Gambar 1. Wawancara

1. Kebutuhan Fungsional

- a. Halaman Utama
- b. Halaman informasi kamar *Guest House*
- c. Halaman informasi fasilitas *Guest House*
- d. Halaman peta lokasi dengan integrasi *Google Maps*.
- e. Halaman kontak yang terintegrasi dengan email dan deskripsi.
- f. Tombol *WhatsApp* mengambang muncul di sudut kanan bawah (*Floating WhatsApp Button*)

2. Kebutuhan Non-Fungsional

- a. *Website responsif* yang dapat diakses pada berbagai perangkat.
- b. Kecepatan pembuatan halaman yang optimal.

- c. Sistem keamanan data yang memadai.
 - d. Antarmuka yang mudah digunakan oleh operator.
3. Analisis Pemangku Kepentingan
- a. Pemilik *Guest House*: Memerlukan sistem yang dapat menarik pelanggan dengan visual menarik.
 - b. Pelanggan: Mengharapkan akses informasi yang cepat dan antarmuka sederhana.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website* informasi Zalikha *Guest House* yang mudah diakses, responsif dan mampu meningkatkan visibilitas *guest house* di kalangan calon pengunjung. Metode *black box testing* digunakan dalam pengujian ini untuk memastikan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan. *Website* ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas kegiatan promosi Zalikha *Guest House* dengan cara menampilkan informasi yang lengkap, menarik, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Melalui penyediaan media digital yang representatif, diharapkan pula akses informasi mengenai profil usaha, fasilitas yang tersedia, tarif, layanan, serta kontak yang dapat dihubungi menjadi lebih terbuka dan mudah dijangkau oleh calon pengunjung. Selain itu, *website* ini dirancang untuk mempermudah calon tamu dalam menemukan lokasi Zalikha *Guest House* melalui peta interaktif atau panduan lokasi yang jelas, sehingga dapat mendukung peningkatan jumlah kunjungan serta memperluas jangkauan pasar secara lebih efektif dan efisien

Tahap Uji Coba

1. Uji Responsif

Uji responsif menggunakan Google Chrome (F12 → *Toggle Device Toolbar*) dilakukan untuk memastikan bahwa tampilan *Website* dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat, seperti:

- a. *Desktop/Laptop*: Memastikan tata letak, ukuran teks, dan elemen UI tetap proporsional.
- b. *Tablet*: Memastikan menu navigasi tetap mudah diakses dan tidak ada elemen yang tertumpuk.
- c. *Smartphone*: Memastikan *Website* dapat digunakan dengan baik di layar kecil tanpa perlu *zoom in/out*.

2. Black Box Testing

Black Box Testing digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem tanpa melihat kode sumber. Berikut beberapa skenario pengujiannya:

Tabel 1 Pengujian fungsionalitas

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1.	Pengguna mengakses halaman utama	Halaman utama ditampilkan dengan benar	Valid

2.	Pengguna mengklik tombol "WhatsApp"	Aplikasi <i>WhatsApp</i> terbuka dengan nomor <i>Guest House</i>	Valid
3.	Pengguna mencoba mengakses halaman informasi kamar	Informasi kamar ditampilkan dengan benar	Valid
4.	Pengguna mencoba mengakses halaman fasilitas	Informasi fasilitas ditampilkan dengan benar	Valid
5.	Pengguna mencoba mengakses halaman kontak pemesanan	Informasi kontak pemesanan ditampilkan dengan benar	Valid
6.	Pengguna mengakses halaman Lokasi	Peta lokasi muncul dengan Google Maps	Valid

Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box testing*, seluruh skenario pengujian menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan. Setiap fitur pada *website*, seperti halaman utama, tombol *WhatsApp*, informasi kamar, fasilitas, kontak pemesanan, dan halaman lokasi, berhasil ditampilkan dan berfungsi dengan baik tanpa kendala.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem informasi berbasis web untuk pengenalan *Zalikhha Guest House*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *Website* ini berhasil memberikan solusi atas minimnya media promosi digital dengan menyediakan platform yang dapat diakses secara luas oleh calon tamu.
2. *Website* yang dikembangkan mampu menyajikan informasi terkait fasilitas, tarif, lokasi, serta layanan *Guest House* dengan lebih cepat, lengkap, dan mudah diakses dibandingkan metode promosi konvensional.
3. Hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur utama telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, meskipun terdapat beberapa aspek yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- [1] Aipina, D. (2022). Pemanfaatan *Framework* Laravel dan *Framework Bootstrap* Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*.
- [2] Agustinus, Swingly, P., & Darma, D. (2023). Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 61–70. <https://ejournal.istp.ac.id/index.PHP/jtii/article/view/351>
- [3] Aldiano, M. R. (2024). Strategi Komunikasi Kim Malapeaka Dalam Mempromosikan Wisata Budaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- [4] Angga Hernanda, H. R. (2022). Analisis Akomodasi Duta-Guest House Di Wilayah Kotabumi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*.
- [5] Bachry, B. (2020). Sistem Informasi Penyewaan *Guest House* Berbasis. *Jurnal Teknika*. Bogor, S. P. (2021). Strategi Promosi Melalui Media Sosial Pada Padjadjaran *Suites And Convention Hotel* Bogor. *Jurnal Aplikasi Bisnis Kesatuan*.

-
- [6] Dwi Putra, A. R. (2024). Strategi Komunikasi Pemasaran Gintribu Dolat Rakyat untuk Meningkatkan Kunjungan *Guest House*.
- [7] Ekalista, P. (2019). Strategi Komunikasi Pemasaran untuk Hotel Kartika Graha Malang untuk Meningkatkan Kunjungan *Southeast Asian Journal of Communication*.
- [8] Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- [9] Iskandar, H. R. (2020). Peningkatan sumber daya manusia dan optimalisasi promosi desa pabuaran menjadi destinasi wisata religi. *Journal Community Development and Society*.
- [10] Kansha, W. M. (2023). Analisis Perbandingan Struktur dan Performa *Framework Codeigniter* dan *Laravel* dalam Pengembangan *Web Application*.
- [11] Maita, I. (2017). Sistem Informasi *Reservasi Online* Pada *Guest House* UIN. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi.
- [12] Nasution, N. N. (2023). Pkm Pelatihan Pembuatan Web Berbasis *Framework Codeigniter* Untuk Siswa Smk. *Journal of Computer Science Community Service*.
- [13] Nopita. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol. 5 No. 3.
- [14] Oktavia, L. S. (2021). Strategi Pemasaran Dalam Meningkatkan Daya Tarik Tamu di Grand Bunda Hotel Syariah Bukittinggi. *I-Tourism*.
- [15] Rezaldi, I. G. (2023). Perancangan *Corporate Identity Guest House Langit Biru*. Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer 2023.
- [16] Rochman, A. (2020). Implementasi *Website* Profil SMK Kartini. *AJCSR [Academic Journal of Computer Science Research]*.
- [17] Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk LP3I Berbasis Web *Online* Menggunakan *Framework Codeigniter*. *Tematik - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- [18] Sallaby, A. F. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan *Framework Codeigniter*. *Jurnal Media Infotama*.
- [19] Santoso, L. A. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Jurnal Ilmiah Elektronika dan Komputer*.
- [20] Shaleh, I. A., Yogi, J. P., Pirdaus, P., Syawal, R., & Saifudin, A. (2021). Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web dengan Teknik Equivalent Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.8960>
- [21] Siti Puti Radini, M. M. (2021). Strategi Promosi Melalui Media Sosial Pada *Padjadjaran Suites And Convention Hotel Bogor*. *Jurnal Aplikasi Bisnis Kesatuan*.
- [22] Syamsiah. (2019). Perancangan *Flowchart* dan *Pseudocode* Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*.

-
- [23] Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan dengan *Boundary Value Analysis* dari *Black Box Testing*. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>
- [24] Uyun Farmawati, H. T. (2023). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Aset (Studi Kasus: Sub Bagian Umum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* .