

SISTEM APLIKASI EDOTEL BERBASIS WEB PADA SMK KRIDAWISATA BANDAR LAMPUNG

Adi Guna Satria¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). SMK Kridawisata Bandar Lampung sebagai salah satu sekolah swasta yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan kualitas serta prestasi siswa – siswinya dalam hal pembelajaran di dunia pendidikan, proses pembelajaran saat ini masih bersifat konvensional, yaitu secara tatap muka dan hanya terjadi di dalam kelas saja pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, dan bagi siswa yang sedang melakukan praktik kerja lapangan mereka hanya mendapatkan materi pelajaran dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja, belum adanya pemanfaatan komputer secara maksimal untuk kegiatan praktikum perhotelan di SMK Kridawisata di edotel dan kelas, secara umum kegiatan pembelajaran masih terpusat penuh pada guru (*teacher centered*). Dari penerapan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa melakukan praktik kerja perhotelan yang diterapkan di edotel dengan menggunakan aplikasi komputer khususnya praktek pada *front office* dan *housekeeping*.

Kata Kunci: *E-Learning*, Perhotelan, Edotel dan Website

PENDAHULUAN

E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) (Sari et al., 2021). Kridawisata adalah suatu Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Pariwisata yang pertama di Lampung sejak tahun 1990 (Tarigan et al., 2020). Tahun 2001 Kridawisata memulai dengan berbagai izin dan persyaratan pada tahun 2003 Kridawisata telah secara resmi memperoleh izin dan mendirikan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Wantoro et al., 2020). SMK Kridawisata memiliki 200 siswa kejuruan, dari kelas X sampai kelas XII (Asmiati et al., 2019), untuk kelas XI mereka mendapat pendidikan praktik kerja lapangan di hotel maupun di tempat pariwisata (Aldino & Sulistiani, 2020). Kegiatan belajar dan mengajar (Gunawan et al., 2019), adalah sebuah kegiatan yang

dilakukan untuk menyampaikan sebuah ilmu, baik dilakukan secara teori dan praktikum (Ardian & Fernando, 2020). Kegiatan praktikum dalam sekolah kejuruan harus sesuai dengan teori yang diterapkan di dunia kerja (Mohamad et al., 2017). Maka dari itu dibutuhkan kegiatan praktikum yang memberikan ilmu secara nyata dan ditunjang oleh teknologi komputer (Suaidah et al., 2018) (Mahmuda et al., 2021). Kegiatan praktikum peserta didik yang dilakukan adalah *housekeeping*, jasa porter, *food & beverage service* dan kegiatan reservasi kamar. SMK Kridawisata Bandarlampung sebagai salah satu sekolah swasta yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan kualitas serta prestasi siswa-siswinya dalam hal pembelajaran di dunia pendidikan (Athaya et al., 2021), dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, dan bagi siswa yang sedang melakukan praktik kerja lapangan mereka hanya mendapatkan materi pelajaran dari buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja (Suryono & Subriadi, 2016) (Jamra et al., 2020). Berdasarkan uraian di atas dengan melihat pentingnya pemahaman siswa-siswi terhadap sistem pendidikan yang berbasis komputer maka penelitian ini dengan judul Sistem Aplikasi Edotel Berbasis Web Pada SMK Kridawisata Bandarlampung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem Aplikasi

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama (Darwis et al., 2020) (Sulistiani et al., 2018). Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh sebuah perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu (Parjito et al., 2009) (Rahmadani et al., 2020).

Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan (Puspaningrum & Susanto, 2021) (Nurkholis et al., 2021), kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Ahdan & Susanto, 2021) (Melinda et al., 2018).

Pengertian *E-learning*

E-learning adalah Pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran (Amarudin & Ulum, 2018) (Fariyanto et al., 2021).

Pengertian Internet

Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia dimana setiap jaringan terhubung dengan puluhan (Maulida et al., 2020) (Riskiono et al., 2020), ratusan, bahkan ribuan komputer, dari komputer personal (PC) di rumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan (Oktaviani et al., 2020) (Alakel et al., 2019).

Pengertian Website

Web atau *Website* adalah fasilitas yang mengizinkan pengguna untuk mencari dan menampilkan dokumen multimedia (dokumen yang berisi kombinasi antara teks (Kurniawan et al., 2019) (Yusmaida et al., 2020), foto, grafik, video, dan audio) melalui sebuah program yang disebut *browser* (Ningsih et al., 2017) (Saputra et al., 2020).

Pengertian *Housekeeping*

Housekeeping adalah salah satu bagian yang ada did lam hotel yang menangani hal-hal terkait dengan keindahan, kerapian, kebersihan (Ahdan et al., 2019) (Susanto & Ahdan, 2020), kelengkapan seluruh kamar juga seluruh areal umum lainnya agar seluruh tamu dan karyawan dapat merasa aman dan nyaman di dalam hotel (Nugroho et al., 2021) .

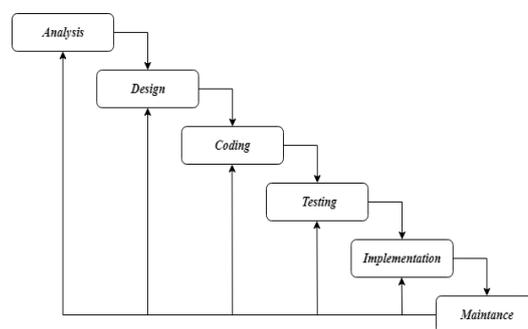
Pengertian *Database Server*

Database server merupakan lapis ketiga dalam struktur web yang disebut dengan lapisan data (Nabila et al., 2021) (Lina & Permatasari, 2020). Tugas *server* adalah mengambil data yang dibutuhkan dari table dan mengirimkan kembali serta melakukan proses penambahan dan perbaikan basis data yang telah dibuat (Tiku Ali & Patombongi, 2016) (Dewi & Sintaro, 2019).

METODE

Metode *Waterfall*

Metode waterfall adalah sebuah model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sekuensial (Darwis et al., 2021). Model waterfall ini mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, evolusi, dan mempresentasikannya sebagai fase proses yang berbeda seperti, spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan seterusnya (Ridwan et al., 2020).

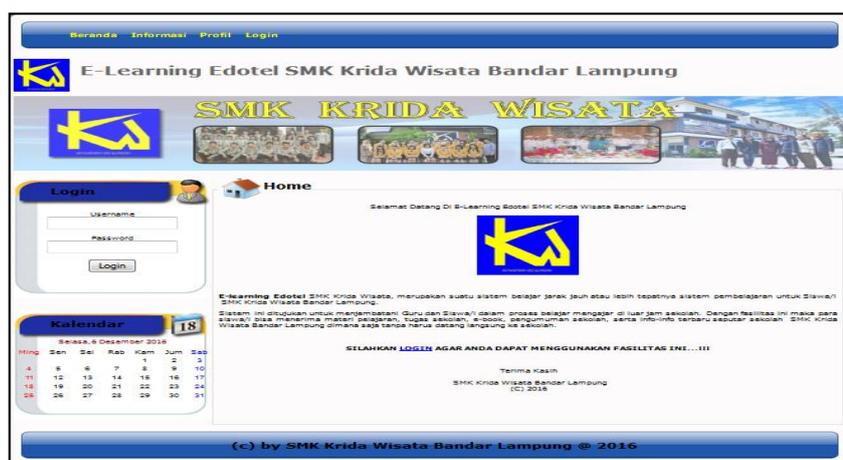


Gambar 1 Tahapan Model *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Utama

Halaman ini merupakan halaman default yang akan ditampilkan pertama kali ketika user atau pengunjung membuka website. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form* Utama

Tampilan *Form Informasi*

Halaman ini berisi informasi-informasi SMK Kridawisata Bandar Lampung. Adapun tampilan halaman informasi dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Informasi*

Tampilan *Form Login*

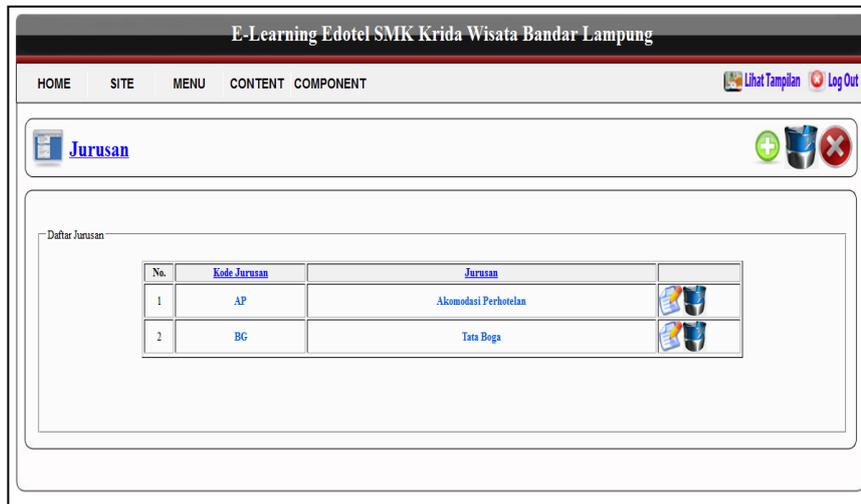
Halaman ini berisi informasi form login. Login dilakukan dengan menginputkan username dan password yang sudah terdaftar sebelumnya. *Button* kembali, digunakan untuk kembali ke menu sebelumnya atau ke beranda. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Jurusan*

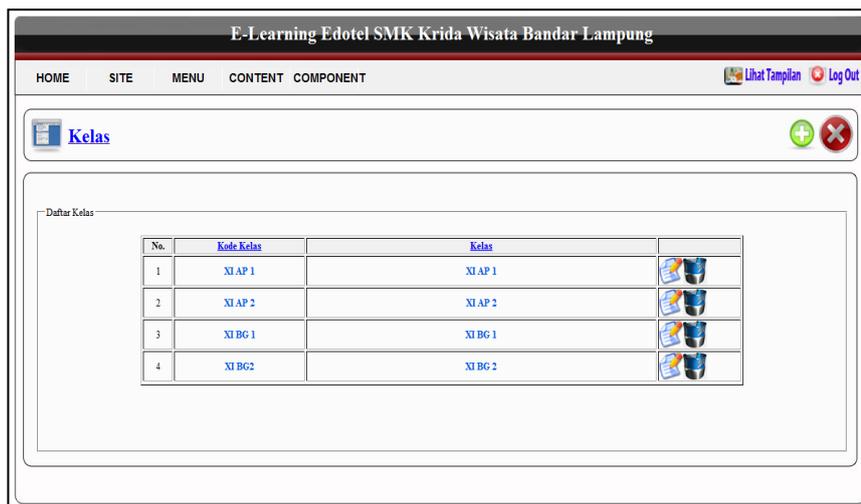
Halaman ini berisi daftar jurusan yang tersedia di SMK Kridawisata Bandar Lampung. Adapun tampilan halaman jurusan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form Jurusan*

Tampilan *Form Kelas*

Halaman ini berisi daftar kelas untuk siswa yang siap untuk PKL. Tabel Daftar Kelas, menampilkan data no, kode kelas, nama kelas yang telah tersimpan. Adapun tampilan halaman input pelanggan dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form Kelas*

Tampilan *Form Materi*

Halaman ini memungkinkan guru untuk memasukkan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa. File Materi, berkas materi yang dapat diunduh oleh siswa. Adapun tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form Materi*

Tampilan *Form Diskusi*

Halaman ini berisi diskusi yang dilakukan oleh guru dan murid. Menu jawaban, untuk menjawab pertanyaan diskusi dari siswa. Menu hapus, untuk menghapus diskusi. Adapun tampilan halaman diskusi dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form Diskusi*

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan Sistem Aplikasi Edotel Berbasis Web Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Sistem Aplikasi Edotel SMK Kridawisata Bandar Lampung berbasis *Website* membantu mempermudah penyampaian informasi berupa layanan pembelajaran materi praktek kerja lapangan.
2. Sistem Aplikasi Edotel SMK Krida Wisata Bandar Lampung berbasis *Website* juga dapat menjadi forum atau media diskusi bagi siswa-siswa dan guru.
3. Sistem Aplikasi Edotel SMK Krida Wisata Bandar Lampung berbasis *Website* membantu siswa untuk melakukan praktik kegiatan perhotelan dengan menggunakan aplikasi komputer khususnya untuk praktek pada *front office* dan *housekeeping*.

REFERENSI

- Ahdan, S., Kaharuddin, A. H. B., & Yusriadi Yusriadi, U. F. (2019). Innovation And Empowerment Of Fishermen Communities In Maros Regency. *International Journal Of Scientific And Technology Research*, 8(12).
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). Implementasi Dashboard Smart Energy Untuk Pengontrolan Rumah Pintar Pada Perangkat Bergerak Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Eduitic-Scientific Journal Of Informatics Education*, 7(1).
- Amarudin, A., & Ulum, F. (2018). Desain Keamanan Jaringan Pada Mikrotik Router Os Menggunakan Metode Port Knocking. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 72–75.
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10–16.
- Asmiati, A., Aldino, A. A., Notiragayu, N., Zakaria, L., & Muslim Ansori, M. (2019). Dimensi Metrik Hasil Operasi Tertentu Pada Graf Petersen Diperumum. *Limits: Journal Of Mathematics And Its Applications*, 16(2), 87–93.
- Athaya, H., Nadir, R. D. A., Indra Sensuse, D., Kautsarina, K., & Suryono, R. R. (2021). Moodle Implementation For E-Learning: A Systematic Review. *6th International*

- Conference On Sustainable Information Engineering And Technology 2021*, 106–112.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- Darwis, D., Siskawati, N., & Abidin, Z. (2021). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Analisis Sentimen Review Data Twitter Bmkg Nasional. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 131–145.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals Of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Gunawan, R. D., Napianto, R., Borman, R. I., & Hanifah, I. (2019). Implementation Of Dijkstra's Algorithm In Determining The Shortest Path (Case Study: Specialist Doctor Search In Bandar Lampung). *Int. J. Inf. Syst. Comput. Sci*, 98–106.
- Jamra, R. K., Anggorojati, B., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Systematic Review Of Issues And Solutions For Security In E-Commerce. *2020 International Conference On Electrical Engineering And Informatics (Iceltics)*, 1–5.
- Kurniawan, D. E., Ahmad, I., Ridho, M. R., Hidayat, F., & Js, A. A. (2019). Analysis Of Performance Comparison Between Software-Based Iscsi San And Hardware-Based Iscsi San. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1351(1), 12009.
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities Dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja Umkm. *Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/Jmbt.V17i2.12455>
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (Tkb)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard Untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Dan Penjualan (Studi Kasus: Ud Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–

178.

- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 100–108.
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan Sistem Perhitungan Shu (Sisa Hasil Usaha) Untuk Meningkatkan Penghasilan Anggota Pada Koperasi Manunggal Karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Oktaviani, L., Aminatun, D., & Ahmad, I. (2020). Peningkatan Profesionalitas Guru Sdn 4 Mesuji Timur Melalui Program T2kt. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 333–345.
- Parjito, P., Sulistiani, H., & Purwanto, I. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online Pada Pt. Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (Snati)*.
- Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan E-Learning Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm) Tabikpun*, 2(2), 91–100.
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89–94.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(1), 21–26.
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus: Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework For The Application System Thinking)(Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.

- Suaidah, S., Warnars, H. L. H. S., & Damayanti, D. (2018). Implementasi Supervised Emerging Patterns Pada Sebuah Attribut:(Studi Kasus Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (Apbd) Perubahan Pada Pemerintah Dki Jakarta). *Prosiding Semnastek*.
- Sulistiani, H., Triana, R., & Neneng, N. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha Untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada Pt Chandra Putra Globalindo. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 34–38.
- Suryono, R. R., & Subriadi, A. P. (2016). Investigation On The Effect Of User's Experience To Motivate Playing Online Games. *Journal Of Theoretical & Applied Information Technology*, 86(1).
- Susanto, T., & Ahdan, S. (2020). Pengendalian Sikap Lateral Pesawat Flying Wing Menggunakan Metode Lqr. *Vol*, 7, 99–103.
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Kredit Mobil Dengan Fuzzy Tsukamoto (Studi Kasus: Pt Clipan Finance). *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 32–37.
- Tiku Ali, J., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51876/Simtek.V1i1.1>
- Wantoro, A., Admi Syarif, A. S., Berawi, K. N., & Lukman, P. (2020). *Peer Review: Application-Based On Fuzzy Tsukamoto And Profile Matching For Combination Drugs Recommendations In Patients Hypertension With Complications*.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.