

Aplikasi pelayanan kamar asrama pada kantor lembaga penjaminan mutu pendidikan(LPMP) Manokwari Papua Barat Menggunakan codeigniter (Application for dorm room service at the lembaga penjaminan mutu pendidikan (LPMP) office, West Papua Using codeigniter)

Emil Masturah¹, Julius Panda Putra Naibaho²,Marlinda Sanglise³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas teknik, Universitas Papua

¹Masturah.emil97@gmail.com, ²j.naibaho@unipa.ac.id, ³m.sanglise@unipa.ac.id

Info Artikel

Article history:

Diterima 1 April 2022

Direvisi 9 April 2022

Disetujui 19 April 2022

Kata kunci:

codeigniter

Aplikasi Pelayanan Kamar

Asrama Pada Kantor

Lembaga penjaminan Mutu

Pendidikan (LPMP) manokwari

Papua Barat

ABSTRACT

The education house service (LPMP) west Papua Manokwari (LPMP) manokwari is essentially a manual, such as the filling in of guest for housing registration in the LPMP manokwari dorm room. So it took a long time to do the process of checking out the empty rooms if any guests were to stay in the dorms. Thus the author created an application for west Papua dorm room service using framework codeigniter 3.0. From testing of the application using the black box method, it suggests that it is helpful to LPMP manokwari papua barat, especially the registration departemen in providing services to guests who have come to perform room registration.

ABSTRAK

Pelayanan kamar asrama Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Manokwari Papua Barat pada dasarnya masih dilakukan secara manual, Misalnya dalam pengisian biodata tamu yang masih menggunakan buku untuk mencatat setiap tamu yang melakukan registrasi kamar asrama LPMP Manokwari. Sehingga diperlukan waktu yang lama untuk melakukan proses pengecekan kamar yang kosong jika ada tamu yang ingin menginap di asrama tersebut. Oleh sebab itu penulis menciptakan suatu Aplikasi pelayanan kamar asrama LPMP Manokwari Papua Barat berbasis website menggunakan framework codeigniter 3.0

Dari hasil pengujian aplikasi yang dilakukan menggunakan metode black box menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat membantu pihak asrama LPMP Manokwari, khususnya bagian Registrasi dalam memberikan pelayanan kepada para tamu yang datang untuk melakukan proses registrasi kamar.

Koresponden:

Julius Panda Putra Naibaho, S.Kom.,M.Kom

Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat

Jln.Gunung Salju,Amban Manokwari, Manokwari 98314

Email: j.naibaho@unipa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan bertugas Melaksanakan penjaminan mutu pendidikan dasar dan pendidikan menengah termasuk Taman Kanak-kanak (TK), atau bentuk lain yang sederajat di Provinsi Papua Barat berdasarkan Kebijakan Mendiknas. Salah satu kegiatan yang dilakukan Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan adalah Melaksanakan fasilitasi lembaga pendidikan dalam pengelolaan sumber daya pendidikan seperti penyediaan fasilitas asrama penginapan bagi peserta diklat lembaga pendidikan dalam pengelolaan sumber daya pendidikan di LPMP Papua Barat.

Tata Usaha Penginapan untuk dapat menggunakan layanan Asrama di LPMP, Pencatatan tersebut akan dibukukan oleh Tata usaha asrama LPMP di dalam sebuah Buku besar. Setiap peserta yang sudah mendaftar akan mendapatkan kunci kamar serta layanan lainnya disesuaikan dengan keinginan peserta, Proses pencatatan Peserta Diklat seperti ini, membutuhkan waktu yang lama, serta sangat menyulitkan saat peserta diklat datang dalam jumlah banyak dan tiap data harus disortir berdarakan layanan kamar yang kosong di LPMP Papua Barat. Dengan cara pencatatan seperti ini, kadang terjadi pencatatan yang ganda misal kamar di ruang A sudah penuh tapi masih bisa di order lagi melalui catatan sehingga terjadi Catatan Ganda pada waktu pemakaian layanan, belum lagi waktu tunggu yang lama.

Untuk mengatasi masalah diatas maka penulis merancang sebuah sistem informasi yang diangkat sebagai kasus dalam skripsi dengan judul "APLIKASI PELAYANAN KAMAR ASRAMA LPMP PAPUA BARAT MENGGUNAKAN CODEIGNITER".

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem adalah metode waterfall. Metode ini menggambarkan urutan pada pengembangan perangkat lunak.

Tabel 1. Tahapan Metode Waterfall

Kegiatan	Bulan				
	Januari	Februari	april	Mei	Juni
Analisis					
Desain					
Implementasi					
Pengujian					

2.1. Analisis Sistem

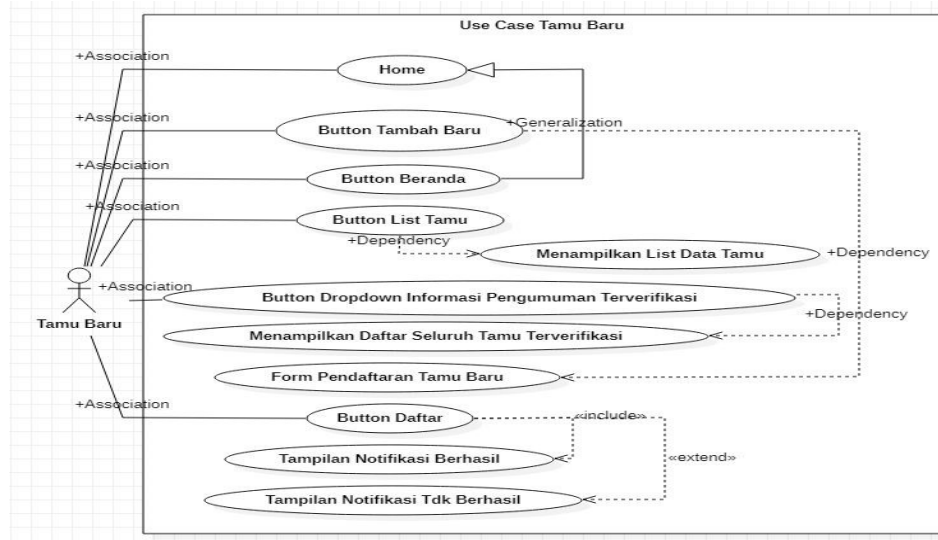
Aplikasi Pelayanan Kamar Asrama LPMP manokwari Papua Barat dibuat dengan menggunakan codeigniter.

2.2. Desain Sistem

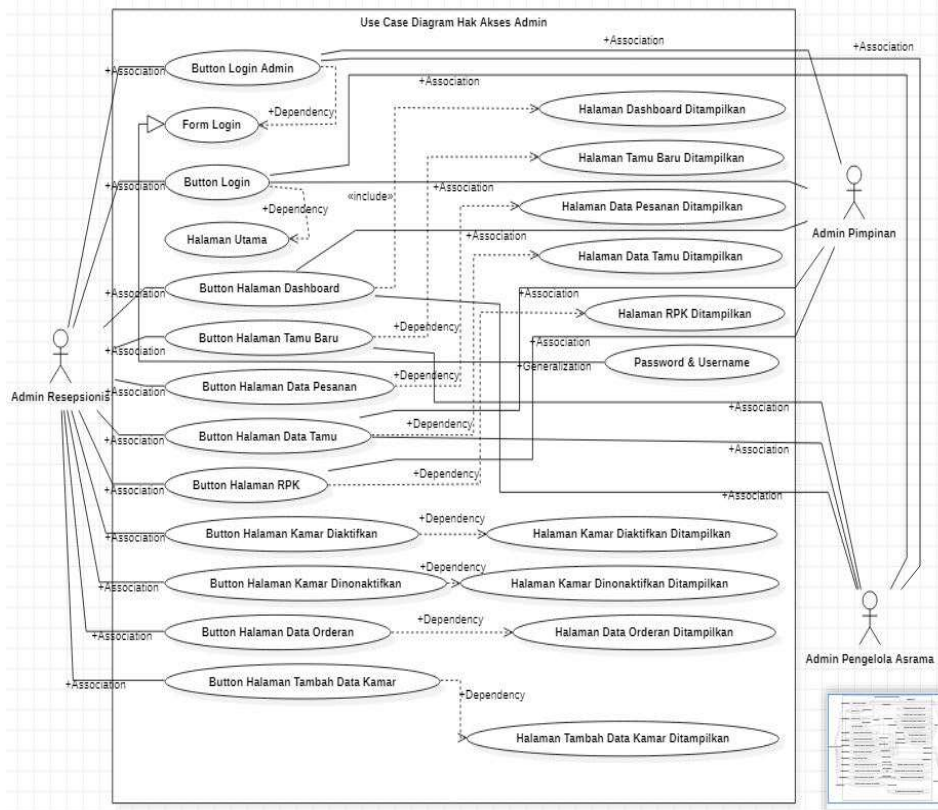
Desain Sistem bertujuan untuk memberikan gambar dan untuk memahami alur kerja pada aplikasi yang akan di buat.

2.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram membuat hubungan antara aktor dan aktivitas yang terjadi saat penggunaan Aplikasi



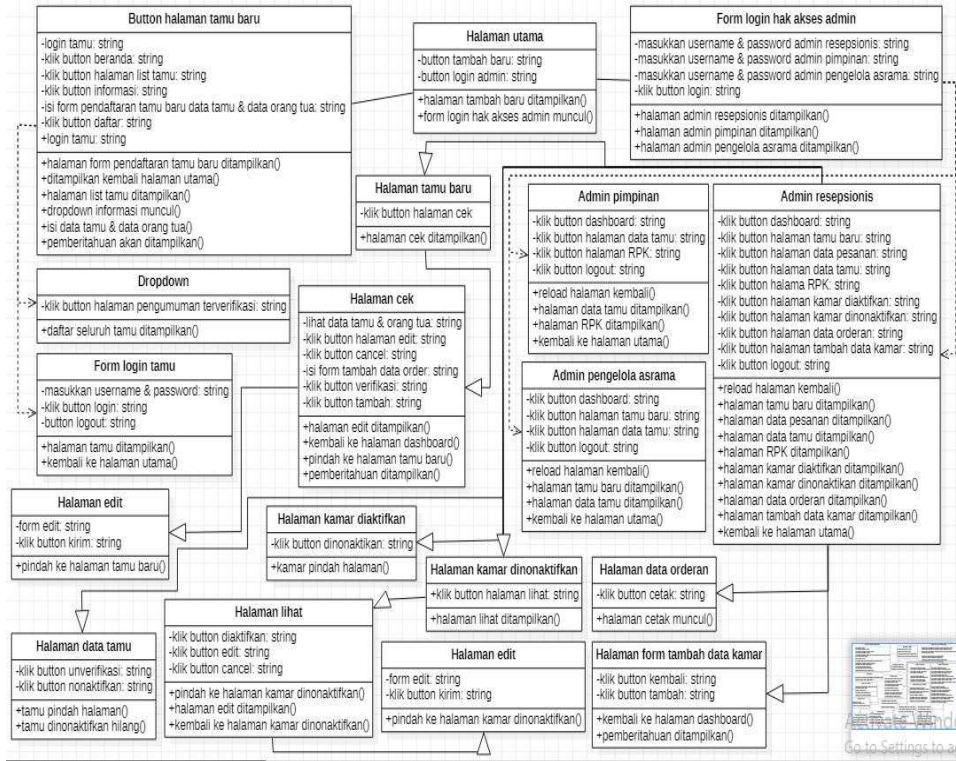
Gambar 1. Use Case Diagram Penambahan Tamu Baru



Gambar 2. Use Case Diagram Hak Akses Diagram

2.2.2. Clas Diagram

Class diagram adalah gambaran dari suatu sistem yang dibagi berdasarkan kelas-kelas.

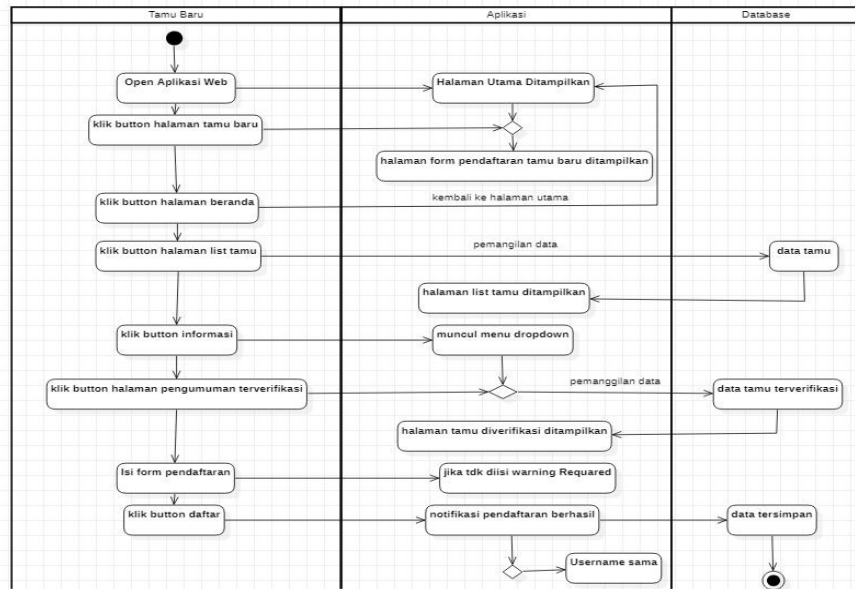


Gambar 3. Clas Diagram aplikasi web LPMP PB

2.2.3 Activiti Diagram

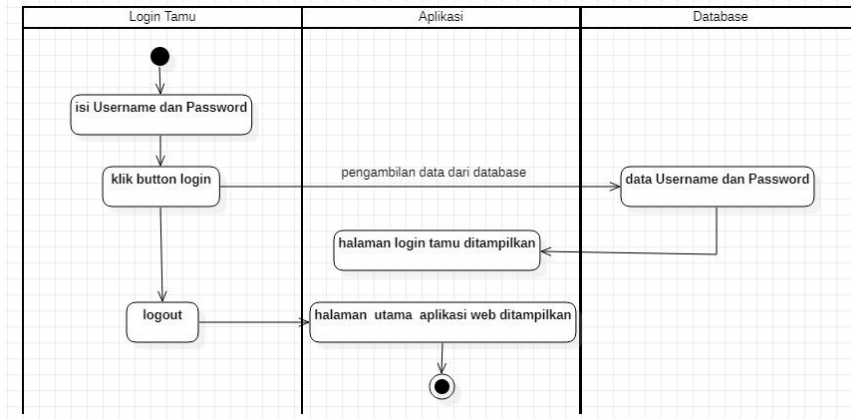
Activity diagram merupakan jalur kerja yang didalamnya terdapat aktivitas berupa tindakan, yang berisi pilihan dan pengulangan. Secara garis besar activity diagram menjelaskan tentang aktivitas komputer

2.2.3.1 Activiti Diagram Tamu Baru



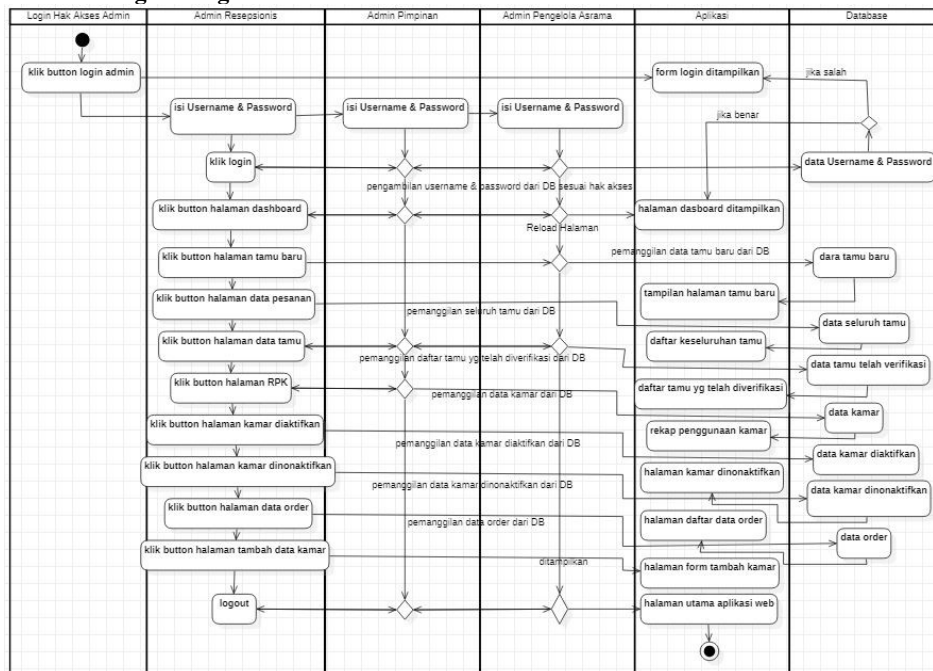
Gambar 4. Activiti Diagram Tamu Baru

2.2.3.2 Activiti Diagram login Tamu



Gambar 5. Activiti Diagram login Tamu

2.2.3.3 Activiti Diagram login Hak Akses Admin



Gambar 6. Activiti Diagram login Hak Akses Admin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tampilan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan sebuah sistem, dimana pada tahapan ini pelaksanaan sistem akan dilakukan.

3.1.2 Tampilan Halaman Utama

Didalam halaman utama ini terdapat dua fungsi yang bisa diakses yaitu, *button* untuk menambahkan tamu baru yang dilambangkan dengan *icon-user*. Lalu terdapat juga *button* untuk melakukan *login* sebagai hak akses admin, dan telah dibagi menjadi tiga hak akses yaitu, login lebagai *Admin Resepsionis*, sebagai Pimpinan dan sebagai Pengelola asrama.



Gambar7. Tampilan utama

3.1.3 Button Halaman Dashboard

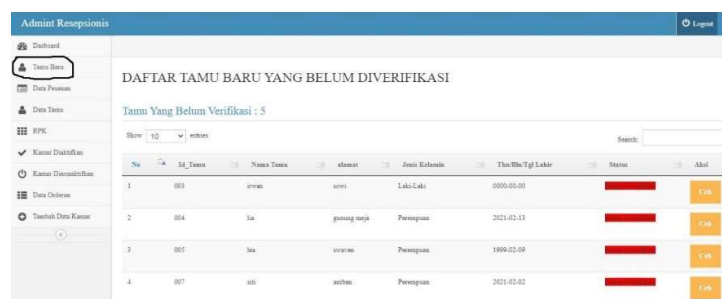
Susunan menu berupa *button* yang bisa diakses untuk masuk kedalam halaman baru berada pada sudut kiri dari halaman *admin* resepsionis. Salah satunya adalah *button* halaman *dashboard*, yang diklik maka akan *me-reload* halaman untuk kembali pada halaman utama yang diisi oleh visi misi LPMP PAPUA BARAT.



Gambar 8. Button Reload Halaman Utama Admin Resepsionis

3.1.4 Button Halaman Tamu Baru

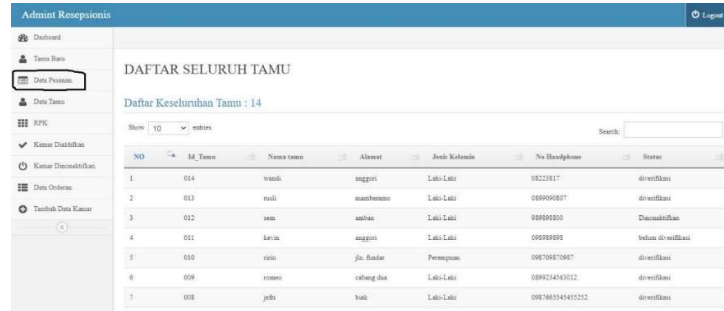
Apabila *button* tamu baru di-klik maka akan muncul sebuah tabel yang didalamnya terdapat seluruh data tamu yang belum diverifikasi.



Gambar 9. Button Halaman Tamu Baru

3.1.5 Halaman Daftar Peserta

Pada halaman daftar peserta menampilkan seluruh daftar peserta yang diverifikasi bahkan yang belum diverifikasi dan itu terlihat pada status.



Gambar 10. Button Halaman Daftar Peserta

3.1.6 Halaman data Tamu Terverifikasi

Tampilan daftar peserta yang belum di perifikasi dn yang sudah terperifikasi.



Gambar 11. Button Halaman Data Tamu

3.1.7 Halaman RPK

RPK (rekap penggunaan kamar) ini juga tertampil seluruh daftar kamar yang tidak terpakai dan yang sedang terpakai, sehingga admin resepsionis bisa melihat pada bagian status. Kamar mana yang tidak terpakai untuk digunakan oleh tamu baru yang telah daftar.



Gambar 12.. Button Halaman RPK

3.1.8 Halaman Kamar Diaktifkan

Setelah button halaman kamar diaktifkan diklik maka data didalam tabel akan muncul sehingga bisa melihat berapah jumlah kamar yang sudah terpakai



Gambar 13. Button Halaman Kamar Diaktifkan

3.1.9 Halaman Kamar Dinonaktifkan

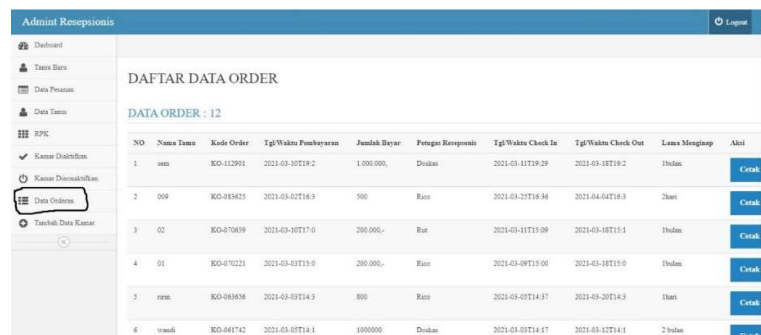
Didalam halaman kamar dinonaktifkan terdapat data kamar yang tidak terpakai terlihat pada status didalam tabel.



Gambar 14. Button Halaman Kamar Dinonaktifkan

3.1.10 Halaman Data Order

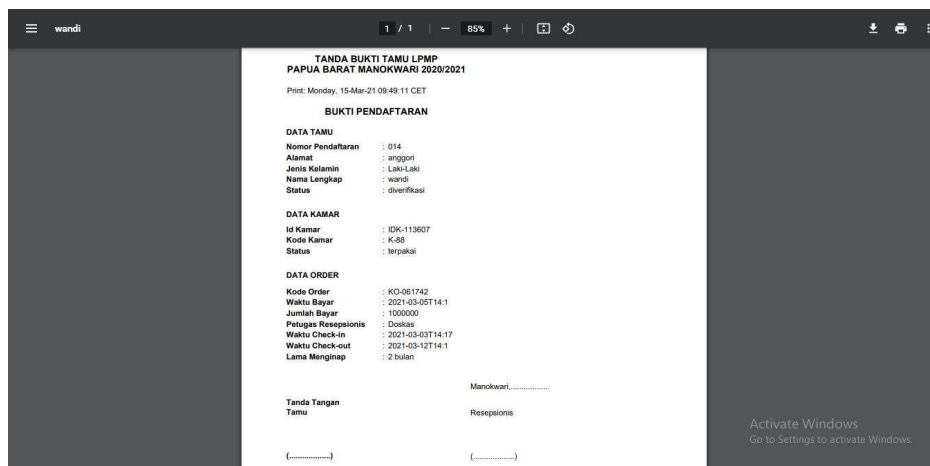
Halaman ini juga merupakan halaman terakhir dimana semua aksi berhenti, karena *button* untuk mencetak hasil akhir berada didalam halaman ini.



Gambar 15. Button Halaman Data Order

3.1.11 Halaman Cetak biodata

Dimana didalam *form* tersebut sudah tertampil semua data yang berhubungan dengan data tamu, data kamar dan data order. Sehingga bisa langsung dicetak dan diserahkan ke tamu baru tersebut.



Gambar 16. Halaman Cetak Biodata Pdf

3.1.12 Button Halaman Tambah Kamar

Berbeda dengan fungsi *button* yang lain, pada *button* halaman tambah data kamar ini merupakan sebuah fungsi jangka panjang dimana diperlukan apabila terdapat penambahan jumlah kamar didalam asrama ataupun pemindahan gedung.

Gambar 17. Form Tambah Data Kamar

3.1.13 Halaman Utama Admin Pimpinan

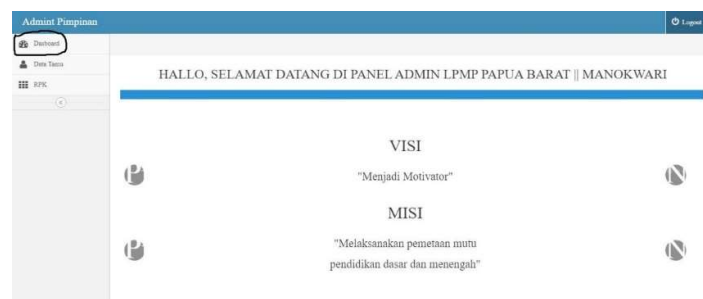
Tampilan utama yang akan dilihat didalam *admin* pimpinan adalah tampilan yang sama yang dimiliki oleh *admin* resepsionis, yaitu visi misi dari LPMP PAPUA BARAT bersama tiga (3) *button* halaman baru yang akan diakses oleh *admin* pimpinan.



Gambar 18. Halaman Utama Admin Pimpinan

3.1.14 Button *Halaman Dashboard*

Terdapat tiga (3) menu berupa *button* yang bisa diakses untuk masuk kedalam halaman-halaman baru berada pada sudut kiri dari halaman utama *admin* pimpinan. Salah satunya adalah *button* halaman *dashboard*, yang jika diklik maka akan *me-reload* halaman untuk kembali pada halaman utama yang diisi oleh visi dan misi dari LPMP PAPUA BARAT.



Gambar 19. Button Reload Halaman Utama Admin Pimpinan

3.1.15 Button Halaman Data Tamu

Sebelumnya jika diklik pada *button* halaman data tamu telah diverifikasi pada *admin* resepsionis, terdapat dua (2) *button* aksi unverified dan nonaktifkan tamu. Tetapi jika dilihat, didalam halaman data tamu pada *admin* pimpinan tidak terdapat kedua *button* tersebut, dikarenakan hak akses dari *admin* pimpinan hanya bisa untuk melihat data.



ID tamu	nama tamu	alamat	Jenis Kelamin	Thun/Blu/Tgl Lahir	Status
002	lalah	verawan	laki-laki	000-00-00	diverifikasi
008	lani	gantung ndju	Laki-Laki	1997-06-11	diverifikasi
008	jedi	hak	Laki-Laki	2021-02-05	diverifikasi
009	masen	calang dia	Laki-Laki	2021-03-09	diverifikasi
010	slia	ja. fender	Pemempuan	2021-03-05	diverifikasi
011	masi	manokwari	Laki-Laki	1990-03-12	diverifikasi
014	masi	nggri	Laki-Laki	2000-03-09	diverifikasi

Gambar 20. Button Halaman Data Tamu

3.1.16 Button Halaman RPK (Rekap Penggunaan Kamar)

Didalam halaman RPK (rekap penggunaan kamar) ini tertampil seluruh daftar kamar yang tidak terpakai dan yang sedang terpakai, sehingga *admin* pimpinan juga bisa melihat pada bagian status. Kamar yang tidak terpakai dan yang terpakai.



ID Kamar	Kode Kamar	Status
IDK-012136	K-01	terpakai
IDK-012134	K-01	terpakai
IDK-012405	K-02	terpakai
IDK-012414	K-03	terpakai
IDK-012418	K-04	terpakai

Gambar 21. Button Halaman RPK (rekap penggunaan kamar)

3.1.17 Button Halaman Dashboard pengelola Asrama

Terdapat tiga (3) menu berupa *button* yang bisa diakses untuk masuk kedalam halaman-halaman baru berada pada sudut kiri dari halaman utama *admin* pengelola asrama. Salah satunya adalah *button* halaman *dashboard*, yang jika diklik maka akan *re-load* halaman untuk kembali pada halaman utama yang diisi oleh visi dan misi dari LPMP PAPUA BARAT.



Gambar 22. Button Reload Halaman Utama Admin Pengelola Asrama

3.1.18 Button Halaman Tamu Baru

Sebelumnya jika diklik pada *button* halaman tamu baru pada *admin* resepsionis, terdapat penambahan satu (1) *button* didalam tabel daftar tamu baru yaitu *button* cek biodata. Tetapi jika dilihat, didalam halaman tamu baru pada *admin* pengelola asrama tidak terdapat *button* cek biodata tersebut, dikarenakan hak akses dari *admin* pengelol asrama hanya bisa untuk melihat data.



Gambar 23. Button Halaman Tamu Baru

3.1.19 Button Halaman Data Tamu

Sebelumnya jika diklik pada *button* halaman data tamu pada *admin* resepsionis dan *admin* pimpinan, terdapat dua (2) *button* aksi unverified dan nonaktifkan tamu. Tetapi jika dilihat, didalam halaman data tamu pada *admin* pengelola asrama tidak terdapat kedua *button* tersebut, dikarenakan hak akses dari *admin* pengelola hanya bisa untuk melihat data.



Gambar 24. Button Halaman Data Tamu

3.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian Aplikasi Pelayanan Kamar Asrama Pada Kantor Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Papua Barat berbasis *Website*, menggunakan metode *Blackbox* tujuannya untuk melihat setiap *performance* dari fungsi setiap menu yang terdapat didalam aplikasi ini, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Hasil pengujian-nya bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2.1 Hasil Pengujian Halaman Utama/ Home Aplikasi Menggunakan Metode *Blackbox*

NO	Aktivitas pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian	keterangan
1	Klik tambah baru	Masuk pada halaman <i>form</i> pendaftaran tamu baru	Halaman <i>form</i> pendaftaran tamu baru muncul	Berhasil
2	Klik <i>button</i> beranda pada halaman pendaftaran tamu baru	Kembali pada halaman utama	Tampilan utama muncul	Berhasil
3	Klik <i>button list</i> tamu	Masuk pada halaman daftar keseluruhan tamu	Menampilkan tabel <i>list</i> tamu	Berhasil
4	Klik <i>button</i> menu <i>drop-down</i> pengumuman terverifikasi	Masuk pada halaman pengumuman tamu terverifikasi	Tabel tamu terverifikasi tertampil	Berhasil
5	<i>Button</i> daftar diklik setelah isi <i>form</i> pendaftaran tamu baru	Data tersimpan kedalam <i>database</i>	Notifikasi berhasil atau tidak berhasil muncul, yang menyatakan bahwa data berhasil disimpan	Berhasil

6	<i>Button</i> masuk sebagai <i>user</i> tamu dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Perpindahan halaman ke dalam halaman tamu	Yang ditampilkan berupa kalimat selamat untuk akun yang telah diverifikasi	Berhasil
7	<i>Button logout</i> dari dalam halaman <i>login</i> tamu	Kembali ke dalam menu halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil

Tabel 3.2.2 Hasil Pengujian Halaman Admin Resepsionis Aplikasi Menggunakan Metode *Blackbox*

NO	Aktivitas pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian	keterangan
1	Klik pada <i>button login admin</i> sebagai <i>admin</i> resepsionis	Menu <i>form login</i> akan muncul untuk mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> milik <i>admin</i> resepsionis	Setelah <i>button login</i> diklik maka yang ditampilkan pertama merupakan halaman utama	Berhasil
2	Klik pada <i>button</i> halaman <i>dashboard</i>	Akan masuk kedalam halaman <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> ditampilkan yang diisi dengan visi dan misi dari LPMP PAPUA BARAT	Berhasil
3	Klik pada <i>button</i> halaman Tamu Baru	Masuk pada halaman daftar tamu baru yang belum diverifikasi	Seluruh data tamu baru yang baru terdaftar ditampilkan	Berhasil
4	Klik pada <i>button</i> cek didalam kolom aksi	Akan masuk kedalam halaman biodata	Seluruh biodata tamu muncul	Berhasil
5	Silahkan klik <i>button</i> edit didalam halaman biodata	Akan masuk kedalam halaman editpeserta	<i>Form</i> edit biodata ditampilkan	Berhasil
6	Apabila biodata sudah diedit silahkan klik <i>button</i> kirim	Akan kembali kedalam halaman tamu baru	Halaman tamu baru ditampilkan	Berhasil
7	Jika ingin keluar dari halaman biodata silahkan klik pada <i>button cancel</i>	Akan kembali pada halaman <i>dashboard admin</i> resepsionis	Halaman <i>dashboard</i> ditampilkan	Berhasil
8	Agar status tamu tertulis diverifikasi maka silahkan klik <i>button</i> verifikasi	Bersamaan dengan <i>button</i> verifikasi diklik sehingga akan kembali kedalam halaman <i>button</i> tamu baru	Halaman tamu baru ditampilkan dan tamu baru yang diverifikasi berpindah halaman kedalam halaman telah verifikasi pada <i>button</i> data tamu	Berhasil
9	Untuk menyimpan data order yang telah diisi maka klik pada <i>button</i> tambah	Data order tersimpan kedalam <i>database</i>	Notifikasi berhasil tersimpan atau tidak berhasil muncul	Berhasil
10	Klik pada <i>button</i> halaman data pesanan	Akan masuk kedalam halaman baru yang merupakan daftar seluruh data tamu	Seluruh data tamu baik yang diverifikasi maupun yang belum diverifikasi ditampilkan	Berhasil
11	Klik pada <i>button</i> halaman data tamu	Setelah <i>button</i> data tamu diklik maka	Halaman kumpulan data tamu yang telah	

		akan masuk kedalam halaman daftar tamu yang telah diverifikasi	diverifikasi ditampilkan	Berhasil
12	Silahkan klik pada <i>button</i> halaman RPK (rekap penggunaan kamar)	Apabila <i>button</i> telah diklik maka halaman baru akan muncul dengan kumpulan jumlah data kamar	Seluruh data kamar yang dinyatakan berdasarkan status terpakai dan tidak terpakai ditampilkan	Berhasil
13	Silahkan klik pada <i>button</i> halaman kamar diaktifkan	Apabila <i>button</i> telah diklik maka halaman baru akan muncul bersama jumlah kamar diaktifkan	Daftar kamar yang telah diaktifkan tertampil sesuai status terpakai	Berhasil
14	Klik pada <i>button</i> dinonaktifkan di kolom aksi	Kamar yang telah dinonaktifkan akan hilang dari halaman kamar diaktifkan	Setelah <i>button</i> dinonaktifkan diklik kamar tersebut pindah kedalam halaman kamar dinonaktifkan	Berhasil
15	Klik pada <i>button</i> halaman kamar dinonaktifkan	Halaman daftar kamar yang dinonaktifkan akan muncul	Jumlah kamar yang telah dinonaktifkan ditampilkan sesuai dengan status “tidak terpakai”	Berhasil
16	Klik pada <i>button</i> lihat di kolom aksi	Halaman biodata kamar akan muncul sesuai dengan id kamar yang dipilih	Halaman biodata kamar ditampilkan	Berhasil
17	Klik <i>button</i> Diaktifkan	Kamar yang telah diaktifkan akan hilang dari halaman kamar dinonaktifkan	Setelah <i>button</i> diaktifkan diklik kamar tersebut pindah kedalam halaman kamar diaktifkan	Berhasil
18	Klik <i>button</i> edit	Akan masuk kedalam halaman editkamar	<i>Form</i> edit kamar ditampilkan	Berhasil
19	Apabila editkamar sudah selesai silahkan klik <i>button</i> kirim	Akan kembali kedalam halaman <i>button</i> kamar dinonaktifkan	Halaman kamar dinonaktifkan ditampilkan	Berhasil
20	Jika ingin keluar dari halaman biodatakamar silahkan klik pada <i>button cancel</i>	Akan kembali pada halaman <i>button</i> kamar dinonaktifkan	Halaman kamar dinonaktifkan ditampilkan	Berhasil
21	Klik pada <i>button</i> data order	Daftar seluruh data order akan terlihat setelah <i>button</i> data order diklik	Halaman kumpulan data order ditampilkan	Berhasil
22	Klik pada <i>button</i> cetak di kolom aksi	Halaman cetak dalam bentuk pdf akan terlihat	Halaman cetak bukti pendaftaran ditampilkan	Berhasil
23	Klik pada <i>button</i> halaman tambah data kamar	Akan pindah halaman kedalam <i>form</i> tambah kamar	Halaman <i>form</i> tambah data kamar ditampilkan	Berhasil

24	Setelah isi data klik pada <i>button</i> tambah didalam halaman <i>form</i> tambah kamar	Data kamar baru yang telah diisi akan tersimpan kedalam <i>database</i>	Notifikasi berhasil tersimpan atau tidak berhasil muncul	Berhasil
25	Jika ingin keluar dari halaman <i>form</i> tambah data kamar silahkan klik pada <i>button cancel</i>	Akan kembali pada halaman <i>dashboard</i> utama	Halaman <i>dashboard</i> utama ditampilkan	Berhasil
26	<i>Button logout</i> dari dalam halaman <i>login admin</i> resepsionis	Kembali ke dalam halaman utama/ <i>home</i>	Menampilkan halaman utama	Berhasil

Tabel 3.2.3 Hasil Pengujian Halaman Admin Pimpinan Aplikasi Menggunakan Metode Blackbox

NO	Aktivitas pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian	keterangan
1	Klik pada <i>button login admin</i> sebagai <i>admin</i> pimpinan	Menu <i>form login</i> akan muncul untuk mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> milik <i>admin</i> pimpinan	Setelah <i>button login</i> diklik maka yang ditampilkan pertama merupakan halaman utama	Berhasil
2	Klik pada <i>button</i> halaman <i>dashboard</i>	Akan masuk kedalam halaman <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> ditampilkan yang diisi dengan visi dan misi dari LPMP PAPUA BARAT	Berhasil
3	Klik pada <i>button</i> halaman data tamu	Akan masuk pada halaman daftar tamu baru yang telah diverifikasi	Seluruh data tamu baru yang telah diverifikasi ditampilkan	Berhasil
4	Klik pada <i>button</i> halaman RPK (rekap penggunaan kamar)	Akan masuk kedalam halaman rekap penggunaan kamar	Seluruh data kamar baik yang terpakai dan tidak terpakai ditampilkan	Berhasil
5	<i>Button logout</i> dari dalam halaman <i>login admin</i> pimpinan	Kembali ke dalam halaman utama/ <i>home</i>	Menampilkan halaman utama	Berhasil

Tabel 3.2.4 Hasil Pengujian Halaman Admin Pengelola Asrama Aplikasi Menggunakan Metode Blackbox

NO	Aktivitas pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil pengujian	keterangan
1	Klik pada <i>button login admin</i> sebagai <i>admin</i> pengelola asrama	Menu <i>form login</i> akan muncul untuk mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> milik <i>admin</i> pengelola asrama	Setelah <i>button login</i> diklik maka yang ditampilkan pertama merupakan halaman utama	Berhasil
2	Klik pada <i>button</i> halaman <i>dashboard</i>	Akan masuk kedalam halaman <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> ditampilkan yang diisi dengan visi dan misi dari LPMP PAPUA BARAT	Berhasil
3	Klik pada <i>button</i> halaman tamu baru	Akan masuk pada halaman daftar tamu yang belum diverifikasi	Seluruh data tamu baru yang belum diverifikasi ditampilkan	Berhasil
4	Klik pada <i>button</i> halaman data tamu	Akan masuk pada halaman daftar tamu yang telah diverifikasi	Seluruh data tamu baru yang telah diverifikasi ditampilkan	Berhasil
5	<i>Button logout</i> dari dalam halaman <i>login</i>	Kembali ke dalam halaman utama/ <i>home</i>	Menampilkan halaman utama	Berhasil

Emil masturahi: pelayanan kamar asrama pada kantor LPMP manokwari papua barat...

	admin pengelola asrama			
--	---------------------------	--	--	--

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat dirangkum adalah sebagai berikut:

1. Proses order kamar dan pengolahan Data kamar asrama LPMP Papua Barat telah dilakukan pada komputer dengan aplikasi Pelayanan Kamar Asrama LPMP Papua Barat, dan dapat dilakukan dengan cepat.
2. Kelebihan dari Aplikasi pelayanan kamar asrama LPMP Papua Barat yang diusulkan adalah dapat mempermudah proses pendaftaran tamu, pembuatan laporan dan mencegah terjadinya data ganda. Serta pemberian laporan tamu, laporan keuangan dan laporan ketersediaan kamar dengan cepat pada pimpinan.

REFERENSI

- [1] Aditya, C. S. K., Fathuda, M. R., Nuryasin, I., & Nastiti, V. R. S. (2019). Rancang bangun sistem informasi berbasis web pada asrama mahasiswa kalimantan selatan (AMKS) mandastana Malang menggunakan arsitektur HMVC (Hierarchical, Model, View, Controller). *Repository*, 1(2).
- [2] Fakultas Teknik Universitas Papua. (2017). Panduan Penulisan Kerja Praktek, Skripsi, Dan Tugas Akhir. Manokwari : Universitas Papua.
- [3] Jannah, E. N., Masrur, M., & Asiyah, S. (2015). Penerapan Framework Yii Dalam Pembangunan Sistem Informasi Asrama Santri Pondok Pesantren sebagai Media Pencarian Asrama Berbasis Web. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 1(2), 49-58.
- [4] Rohmat, A. N., & Heru Supriyono, S. T. (2016). *Sistem Informasi Akademik Dengan Framework Codeigniter (Studi kasus: SMP N 1 Teras)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [5] Siagian, E. K., Mulyana, A., & Hartaman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Dan Pengelolaan Asrama Putri Universitas Telkom Berbasis Web Dan Aplikasi Android. *eProceedings of Applied Science*, 6(2)
- [6] Putro P, M. (2020). *SISTEM INFORMASI PENCARIAN ASRAMA MAHASISWA PROVINSI KEPULAUAN RIAU DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS WEB* (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM Yogyakarta).
- [7] Sulaiman, S. (2015). *SISTEM INFORMASI ASRAMA MAHASISWA KABUPATEN*
- [8] *NATUNA DI YOGYAKARTA BERBASIS WEB (Studi Kasus di Asrama Putra Laut Sakti Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta).
- [9] Winarni, T. D., & Dharma, S. W. C. *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN*
- [10] *ASRAMA KUTAI BARAT DI SAMARINDA BERBASIS WEB.*