

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Buku tamu dipakai dalam mencatat data diri tamu pada saat tiba berkunjung ke suatu perusahaan atau instansi, untuk melihat siapa yang datang dengan keperluan apa pada perusahaan atau instansi tersebut. Buku tamu ditempatkan pada bagian resepsionis, sebagai bagian terdepan di perusahaan.

Resepsionis menerima dan melayani tamu pada saat pertama kali masuk ke suatu perusahaan atau instansi. Data diri tamu dicatat kedalam *log book* yang dipakai menjadi bukti sebagai identitas tamu bahwa tamu tersebut pernah datang dan berkunjung.

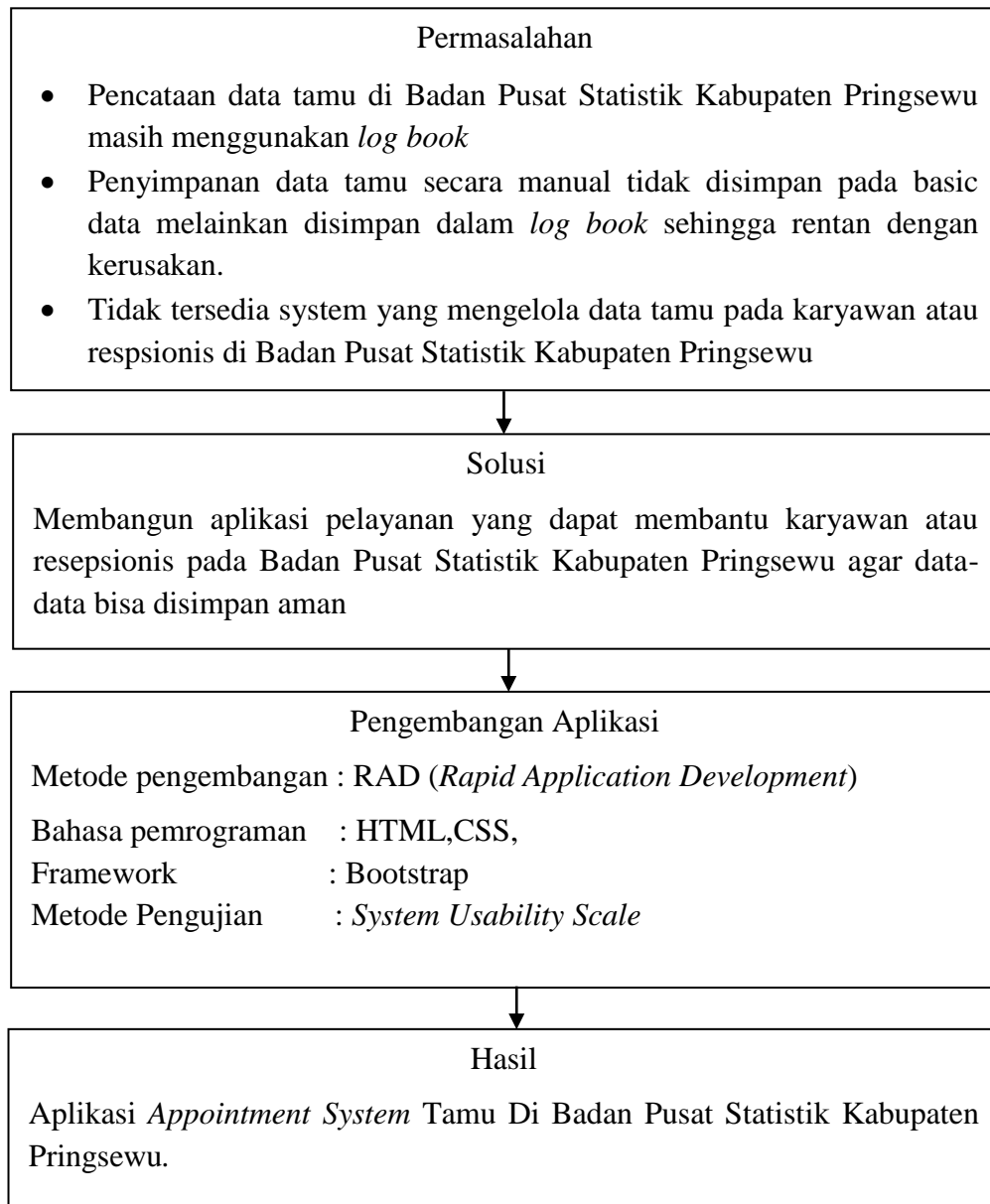
Pencataan data diri tamu di kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu ini masih dilakukan dengan mencatat dalam *log book*, sehingga jika ada beberapa orang yang datang harus menunggu giliran saat mengisi data diri tamu tersebut. Saat terjadi kesalahan dalam mengisi pada buku tamu maka buku tidak rapi dan bersih karena adanya coretan, memperlambat dalam pengisian data tamu. Dan pada saat ingin berkunjung tidak ada orang yang ingin ditemui pada *staff* bagian tertentu yang dituju maka harus kembali lagi ke perusahaan atau instansi. Berdasarkan permasalahan tersebut menimbulkan ide untuk mengembangkan aplikasi yang dapat digunakan oleh tamu dalam mengisi formulir janji temu atau *appointment* tamu secara daring atau *online* melalui *internet*. Sehingga tamu dapat langsung melakukan pengisian data diri dan juga bertemu kepada *staff* bagian yang ingin dituju pada hari tertentu. Aplikasi akan dibangun dengan metode *Rapid Application Development (RAD)*, metode RAD dipilih karena dimulai dengan menentukan kebutuhan sebuah proyek bertujuan agar kinerja resepsionis atau pegawai dapat memberikan pelayanan dengan baik dalam penyajian data, keamanan data, dan laporan kinerja. Aplikasi yang akan dibangun berjudul “Aplikasi *Appointment System* Tamu Di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu”.

1.2 Tujuan

Tujuan penyusunan tugas akhir ini menghasilkan Aplikasi *Appointment System* Tamu Di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu. Dalam menyediakan fasilitas untuk tamu membuat janji temu pada *staff* bagian tertentu yang dituju atau terencananya kunjungan, rekapitulasi kedatangan tamu, laporan tamu, kinerja pegawai, penyajian data, terpusatnya data, dan keamanan data.

1.3 Kerangka Pemikiran

Aplikasi *Appointment System* Tamu Di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu menggunakan studi kasus bagian penerima tamu atau resepsionis di Kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu menggunakan metode RAD.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1.4 Kontribusi

Kontribusi yang diharapkan dalam pembuatan Aplikasi *Appointment System* Tamu Di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu ialah sebagai berikut :

1. Mempermudah karyawan atau resepsionis dalam melakukan pekerjaannya, membantu mempercepat proses pengelolaan dan pencatatan data tamu.
2. Pimpinan dapat melihat kedatangan tamu dalam waktu tertentu yang berkunjung ke perusahaan atau instansi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Menurut (Jogiyanto HM, 2017). Aplikasi merupakan suatu penerapan, dalam menyimpan hal, permasalahan, data pekerjaan kedalam suatu media atau sarana yang digunakan untuk diterapkan menjadi suatu bentuk baru. Aplikasi merupakan software komputer, dapat dikelompokkan untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui berbagai jenis *software* yang ingin digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. *Real time software* digunakan untuk menganalisa, mengendalikan, serta mengamati sebuah keadaan secara langsung.
2. *System software* terdapat pada sebuah komputer yang berfungsi untuk mengendalikan suatu proses operasi internal.
3. *Personal computer software* untuk digunakan sebagai pengguna resmi ataupun pribadi.

2.2 Buku Tamu

Buku tamu adalah suatu barang atau alat yang digunakan untuk mengetahui seberapa banyak orang yang berkunjung kesuatu perusahaan atau instansi. Penggunaan buku tamu pada dasarnya untuk memperoleh data dan digunakan dalam pelaporan tiap bulan dan tahun (Sya'ban, 2016).

2.3 Website

Menurut Wibisono dan Susanto (2015), menjelaskan bahwa *website* adalah sesuatu aplikasi yang berisi dokumen seperti *file, video, gambar*. Menggunakan HTTP (*hypertext transfer protocol*) yang di akses melalui suatu *browser*. Sebuah situs *website* terletak pada sebuah halaman web server yang dapat diakses dengan jaringan internet ataupun melalui alamat internet yang dikenal dengan url. Berikut merupakan beberapa unsur dan jenis-jenis website :

1. Unsur pembentuk sebuah web

- Domain berfungsi untuk mengidentifikasi sebuah halaman web hosting atau server komputer di internet.

- Hosting mempunyai peran penting dalam melakukan suatu penyimpanan dalam *database* (penyimpanan data)
- Konten memiliki fungsi yang penting karena jika suatu website tidak mempunyai sebuah konten, maka situs tersebut dikatakan tidak memiliki suatu tujuan yang jelas.

2. Jenis *website*

- *Website* statis merupakan sebuah situs yang sudah memiliki tampilan tetap atau tidak banyak mengalami perubahan.
- *Website* dinamis merupakan website yang dapat mengalami suatu perubahan secara terus sesuai mengikuti kebutuhan pengguna bisnis dan perkembangan zaman.
- *Website* interaktif merupakan website yang dibangun agar pengguna bisa saling berinteraksi satu sama lain.

2.4 *Codeigniter*

Codeigniter merupakan *framework PHP* yang memungkinkan pengembang untuk mempercepat pembuatan aplikasi web dengan model MVC (*Model, View, Control*) dan bersifat dinamis menggunakan *PHP* yang memungkinkan pengembang untuk mempercepat pembuatan aplikasi *web*. *CodeIgniter* juga memiliki dokumentasi yang sangat lengkap disertai dengan contoh implementasi kode (Wibowo, 2020).

CodeIgniter menggunakan suatu konsep MVC (Model, View, Controller). Sudah banyak pula diberbagai *framework PHP* lainnya yang telah menggunakan konsep ini. Konsep MVC memecahkan sebuah tugas responsibility berdasarkan masing-masing bagian yang akan membangun sebuah aplikasi seperti user interface, manipulasi data, ataupun kontrol aplikasi.

1. Model : model ini dihubungkan oleh suatu kontrol aplikasi ke interface user. Model merupakan bagian yang berkaitan dengan manipulasi data di dalam *database* misalnya seperti insert, create, update dan delete.
2. View : mengatur tampilan user interface suatu aplikasi, didalam aplikasi web biasanya akan saling berhubungan dengan html dan css.

3. Controller : controller merupakan otak dari sistem, karena controller menjadi penghubung antara bagian model dan view. Controller berfungsi untuk menerima request dan data dari pengguna atau user kemudian diproses dengan menghubungkan bagian model dan view sehingga bisa diterima oleh user.

2.5 Rapid Application Development

Rapid Application Development (RAD) merupakan pengembangan *software* yang diharapkan dapat digunakan sebagai pembuatan Aplikasi *Appointment System* Tamu Di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu. RAD menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan suatu sistem. Dalam metode ini, model kerja (*working model*) dari sistem dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi pengguna pada awal tahap pengembangan. Hapus persyaratan dan kemudian hapus. Metode RAD memiliki beberapa tahapan. Menurut Wahyuningrum dan Januarita (2014). Metode RAD memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. *Requirement planning* (rancangan kebutuhan)

Pada tahapan ini user dan *analyst* perlu melakukan identifikasi tujuan sistem dan memenuhi informasi untuk mencapai tujuan yang direncanakan, hal ini penting dalam keterlibatan pengguna dan *analyst*.

2. *Design System* (Desain Proses Sistem)

Pada tahapan *design system*, keaktifan *user* sangat diperlukan untuk menentukan tujuan jika pada suatu proses desain dan memperbaiki jika masih ada hal yang tidak sesuai kesepakatan *user* dan *analyst* maka tujuan tidak akan tercapai. *User* bisa langsung memberi komentar jika ada yang tidak sesuai pada desain, perancangan sitem ada pada dokumentasi yang telah dibuat sebelumnya sesuai kebutuhan *user*. *Output* yang dihasilkan pada tahap ini merupakan spesifikasi perangkat lunak yang mencakup sistem organisasi umum, stuktur data dan banyak lagi.

3. *Contruccion*

Pada tahapan kontruksi adalah hasil dari tahapan proses desain sistem, selanjutnya di aplikasikan ke dalam bahasa pemrograman untuk dibuat aplikasi yang sudah di rencanakan

4. *Cutover* (Pengujian sistem)

Cutover atau tahap pengujian sistem adalah tahapan terakhir dari metode RAD. Aplikasi yang telah dibuat selanjutnya dilakukan pengujian terhadap program tersebut menggunakan *metode system usability scale* berfungsi untuk menentukan kesalahan dan kekurangan sistem.

2.6 *Bootstrap*

(Enterprise, 2016) *Bootstrap* merupakan *framework frontend* yang intuitif dan *powerfull* dan berguna dalam pengembangan aplikasi *web* agar tidak menghabiskan banyak waktu, mudah dan lebih efisien. Berisi kumpulan *tools* yang gratis untuk membuat *layout web* yang lebih *flexible* dan *responsive* dalam penggunaannya.

2.7 *XAMPP*

Priyanti dan Iriani (2013) menjelaskan *XAMPP* merupakan *software* paling populer dalam pengembangan *PHP*, *XAMPP* adalah aplikasi sederhana, pengembangan *PHP* yang terdiri dari beberapa alat seperti *Apache*, *MariaDB (MySQL)*, *PHP*, *Perl* dan sebagainya. Ini open source dan mudah digunakan. *XAMPP* menyediakan beberapa paket yang bisa digunakan, diantaranya : *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *Filezilla FTP server*, dan *PHPMysqladmin*.

2.8 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut Novriyadi (2019), *Hypertext Preprocessor (PHP)* dapat ditempatkan dalam suatu server yang memiliki fungsi yang sudah lengkap sehingga bahasa pemrograman mudah dipelajari secara gratis atau scripting server side. Output pada client yang dibuka menggunakan browser.

Beberapa tag *PHP* memiliki arti sebagai berikut :

1. *Require* digunakan untuk memanggil halaman *PHP*.
2. *Query* merupakan sintaks yang berfungsi mengakses *db* sistem
3. *Mysql_Query* adalah sintaks untuk memanggil query.
4. *\$_Post* berguna untuk mengambil nilai dari form yang telah diinputkan

2.9 *MySql*

Menurut Arief (2011) *My Structure Query Language (MySQL)* adalah jenis *server database* yang digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan mengelola data”.

MySql merupakan *open source* dan menggunakan bahasa query terstruktur (SQL). MySQL adalah database server yang paling umum digunakan untuk pemrograman PHP. MySQL digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data sesuai kebutuhan. Manipulasi data berupa penambahan, perubahan, dan penghapusan data pada database (Buana, 2014).

2.10 *Visual Studio Code*

Visual Studio Code adalah aplikasi *editor source code* yang dibuat oleh *Microsoft* untuk *Windows*, *Linux* dan *MacOS*. Ini termasuk dukungan untuk *debugging*, *GIT Control* bawaan, penyorotan sintaks, dan penyelesaian kode.



2.11 *Desain Sistem*


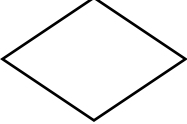

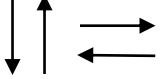
Pada tahap desain sistem terdapat beberapa komponen sistem. Berikut komponen-komponennya :

1. *Flowchart*

Menurut TMBooks (2017), *flowchart* merupakan diagram simbolis yang menggambarkan aliran data. Alur proses digambarkan oleh simbol yang dihubungkan oleh garis panah. Simbol Flowchart disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Simbol-simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	Deskripsi
	<i>Teriminal</i>	Untuk menggambarkan awal dan akhir dari proses program.
	<i>Input / output</i>	Untuk menggambarkan proses <i>input</i> dan <i>output</i> data

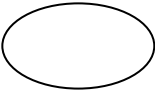
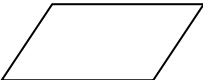
	<i>Process</i>	Untuk menggambarkan proses yang dilakukan.
	<i>Decision</i>	Untuk menggambarkan suatu pilihan yang menghasilkan kondisi serta meminta jawaban ya/ tidak.
	<i>Call</i> (Memanggil sub program)	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) / prosedur
	<i>Flow Direction</i>	Untuk menggambarkan aliran arus suatu proses.

Sumber: (Sitorus, 2015)

2. Mapping Chart

Mapping Chart adalah representasi grafis dari urutan langkah, urutan program dan prosedur. Bagan pemetaan secara efektif digunakan untuk menggambarkan proses dan prosedur dalam suatu organisasi.. Mapping Chart digunakan untuk menggambarkan urutan prosedur atau proses kerja dalam pembuatan system (Widama & Rahayu, 2017). Simbol-simbol dalam Mapping Chart disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Simbol-simbol Mapping Chart

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	<i>Terminal</i>	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	<i>Input / Output</i>	Proses input atau output, apa pun jenis perangkatnya


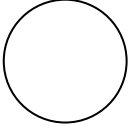
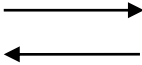
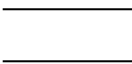
	<i>Decision</i>	Suatu kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya atau tidak.
	<i>Connector</i>	Koneksi dari satu proses di sisi sama ke lain
	<i>Data storage</i>	Simbol penyimpanan digunakan untuk menyimpan data hasil inputan.
	<i>Document</i>	Data yang berbentuk informasi, berbentuk dalam dokumen tertulis atau <i>softcopy</i> .
	<i>Data Flow</i>	Menunjuk aliran aliran suatu proses lain atau menunjukkan arah pilihan yang dapat di ambil.
	<i>Annotation</i>	Merepresentasikan informasi deskriptif tambahan komentar atau catatan penjelasan.

Sumber: (Edi & Betshani, 2009).

3. *Data Flow Diagram (DFD)*

Data flow diagram (DFD) adalah cara untuk membuat desain sistem berdasarkan aliran data yang dikirim ke sistem lain. DFD banyak digunakan untuk membangun sistem informasi ini. DFD dibuat oleh analis untuk berfungsinya sistem dengan baik. Kode programmer sesuai dengan DFD yang dibuat sebelumnya oleh analis. Berikut ini adalah simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)* yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol-simbol DFD

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Eksternal Entity</i>	Merupakan entitas berupa individu, organisasi, atau unit terkait yang dapat berinteraksi dengan sistem tetapi berada diluar sistem
	<i>Process</i>	Proses yang dilakukan oleh individu atau entitas yang menggunakan transformasi data
	<i>Data Flow</i>	Merupakan aliran data pada sistem menunjuk ke arah tertentu dari sumber ke tujuan
	<i>Data Store</i>	Berfungsi untuk menyimpan pada data <i>database</i> , yang biasanya berupa table dan tempat data yang di refer oleh proses

Sumber:(Sitorus,2015).



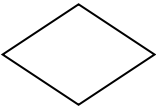
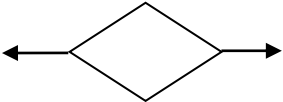
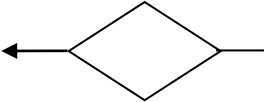
DFD terdapat tiga *level* :

1. Diagram konteks, mewakili lingkaran besar yang dapat mewakili semua proses yang masih ada dalam sistem. Biasanya diberi nomor 0 (nol).
2. Diagram Level 1 adalah lingkaran besar yang mewakili lingkaran kecil di dalamnya. Diagram level 1 merupakan perincian dari diagram konteks ke diagram nol. Angka ini berisi penyimpanan data.
3. Diagram rinci adalah lingkaran besar yang mewakili lingkaran kecil di dalamnya. Diagram rinci digunakan untuk mengklasifikasikan dari bagan konteks ke bagan nol. Angka ini berisi penyimpanan data.

4. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Brady dan Loonam (2010), *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah teknik yang biasanya digunakan oleh analis sistem untuk memodelkan persyaratan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analysts* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan *system*. Di bawah ini adalah simbol-simbol dalam membuat suatu ERD yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Simbol-simbol ERD

SIMBOL	NAMA	DESKRIPSI
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek yang lain
	Atribut	Dimiliki oleh entitas yang dapat menggambarkan properti
	Relasi	Menunjukkan hubungan antara beberapa entitas yang berbeda
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bahwa entitas dalam kumpulan entitas pertama dikaitkan dengan paling banyak satu entitas di entitas kedua.
	Relasi 1 : N	Relasi yang menunjukkan hubungan antara entitas pertama dan entitas kedua adalah satu-ke-banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat mereferensikan beberapa entitas dalam kumpulan entitas berbeda

Sumber : (Edi& Betshani, 2009).

2.12 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) merupakan pengujian menggunakan kuisioner yang digunakan sebagai pengukur suatu fungsi sistem berkaitan dengan sudut

pandang individual pengguna. SUS telah dikembangkan oleh John Brooke dari tahun 1986 sampai dengan saat ini. SUS memiliki beberapa keunggulan diantaranya SUS dapat digunakan dengan mudah, karena tidak memerlukan perhitungan yang rumit dengan hasil skornya. SUS disediakan secara gratis, tanpa biaya tambahan dan telah terbukti *real* atau sudah dipercaya. Langkah-langkah pengujian menggunakan metode SUS adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan Instrumen

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuisisioner menggunakan media survei untuk menghasilkan data, dengan menggunakan skala likert sebagai acuan karena metode ini merupakan metode yang paling mudah untuk digunakan. Skala likert menggunakan skala 1 sampai 5 dengan beberapa pertanyaan untuk mengukur keterkaitan masing-masing pertanyaan yaitu “Sangat tidak setuju”, “Sangat setuju”, “Ragu-ragu”, “Tidak setuju”, “Setuju”, “Sangat setuju”.

2. Menentukan Responden

Kuisisioner SUS dibagikan kepada orang-orang dari berbagai sumber. Jumlah sampel biasa digunakan dalam penelitian ini minimal berjumlah 20 orang. Penentuan jumlah responden mengacu terhadap penelitian yang dilakukan oleh Alroobaea dan P.J Mayhew yang menunjukkan bahwa penelitian statistika berkaitan dengan kegunaan membutuhkan lebih besar atau sama dengan 20 orang responden.

3. Perhitungan Skor

Penilaian setiap pertanyaan mempunyai skor kontribusi. Pada setiap skor berkisar sari 1 sampai 5, untuk pertanyaan nomor 1,3,5,7 dan 9 skor kontribusi adalah posisi yang dikurangi 1. Untuk pertanyaan nomor 2,4,6,8 dan 10 skor kontribusi adalah 5 dikurangi dengan skala posisi. Untuk mendapatkan skor total kontribusi dikalikan dengan 2,5. Berikut rumus perhitungan skor SUS :

$$\text{SUS Score} = ((P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-P10)) \times 2,5).$$

2.13 Jurnal Terkait

Pembuatan proposal tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa jurnal yang terkait sebagai referensi pendukung. Berikut merupakan beberapa refensi jurnal yang digunakan antara lain :

1. Mulyadi (2019), dalam jurnalnya yang berjudul “Aplikasi Buku Tamu Elektronik Pada Perpustakaan STIKOM Dinamika Bangsa” dijelaskan bahwa untuk mendata pengunjung yang hadir di perpustakaan, dan dimanfaatkan untuk melihat jumlah kunjungan terkait dengan sarana dan prasarana yang disediakan dan pelayanan yang diberikan. Pengunjung enggan untuk mengisi buku tamu, dikarenakan proses pengisiannya yang harus mengantri terutama pada saat ramai pengunjung, sehingga data yang tertera pada buku tamu tidak dapat mewakili kondisi yang sesungguhnya. Akibatnya buku tamu hanya menjadi pelengkap administrasi saja. Penelitian ini bertujuan membangun buku tamu elektronik berbasis web menggunakan teknologi barcode.
2. M Aldy Perdana (2020), dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Informasi E-Tamu pada Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web” dijelaskan bahwa Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah (BPKD) Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu perangkat pemerintah daerah Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dalam menjalankan roda pemerintahan didasarkan kepada kebijakan umum daerah Kota Palembang. Permasalahan yang dihadapi oleh BPKAD Provinsi Sumatera Selatan adalah pengisian buku tamu masih dilakukan secara manual menggunakan bentuk fisik berupa buku sehingga data yang dihasilkan kurang efektif dan efisien. Dengan permasalahan yang ada BPKAD Provinsi Sumatera Selatan memerlukan sistem ini agar dapat memudahkan karyawan dalam mengelola data tamu harian, bulanan, dan tahunan. Sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Penelitian ini menggunakan metode waterfall. Adapun sistem ini dibuat peneliti agar sistem informasi pengisian buku tamu sangat membantu dalam pengolahan data, pencarian data dan pembuatan laporan data tamu agar berjalan dengan efektif dan efisien.
3. Umi Chotijah (2021), dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Informasi Buku Tamu Menggunakan Qr code Berbasis Web Pada PT Petrokimia Gresik” dijelaskan bahwa Corona merupakan wabah yang sedang menyerang seluruh dunia pada tahun 2020. Banyaknya korban jiwa baik

dalam ruang lingkup pekerjaan maupun masyarakat umum membuat virus ini sangat berbahaya. Petrokimia Merupakan salah satu industri pupuk terbesar di dunia, dengan jumlah karyawan yang mencapai 3000 karyawan. Dalam hal penanganan dari penyebaran virus tersebut peneliti membuat sebuah Sistem Informasi Buku Tamu Petrokimia Gresik Menggunakan Qr Code Berbasis Web yang dapat digunakan untuk menerima tamu yang akan berkunjung pada Petrokimia, agar karyawan Petrokimia lebih aman dalam menerima tamu tanpa melakukan kontak fisik dengan Tamu yang berkunjung. Sistem ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall dan dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai sistem basis data. Hasil *user acceptance test* menunjukkan bahwa semua fitur sistem bekerja dengan baik dan diterima oleh pengguna.

4. Nurazizah (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Informasi E-Guest Book Pada PT. Halliburton Indonesia” dijelaskan bahwa Sistem informasi adalah satu dari beberapa dari teknologi yang sangat diperlukan oleh perusahaan atau Instansi untuk melakukan pengolahan data sebagaimana data merupakan aset terpenting untuk perusahaan. Dalam meningkatkan kualitas PT. Halliburton Indonesia untuk mempermudah Real Estate Team dalam mengolah data tamu, maka pembuatan Buku tamu berbasis Web diperlukan. Pada sistem yang berjalan saat ini petugas mengalami kesulitan untuk memproses data pengunjung pada PT. Halliburton Indonesia. Meskipun sudah menggunakan teknologi komputer sebagai sarana dalam pengolahan data, namun dalam mengolah data buku tamu masih dilakukan secara manual kedalam berkas.