

## ABSTRAK

Wisata *homestay* merupakan wisata yang sangat banyak diminati dan menjadi tren saat ini. Kegiatan wisata *homestay* pada desa wisata merupakan konsep wisata unik yang dikelola oleh masyarakat lokal dengan kebudayaannya atau berada pada wilayah dengan daya tarik wisata khusus. Wisatawan dalam melakukan wisata *homestay* harus mencari desa wisata karena *homestay* merupakan rumah warga yang dibawah naungan dari desa wisata. Wisatawan dalam memilih tujuan desa wisata selalu terkait dengan 4 kriteria dari daerah tujuan wisata (DTW) untuk menciptakan kepuasan pada wisatawan selama berwisata. Kriteria yang ada pada daerah tujuan wisata meliputi 4 aspek yaitu *attraction, accesable, amnesties dan anchilary*. Wisatawan masih kesulitan dalam mencari desa wisata yang sesuai dengan 4 kriteria dari daerah tujuan wisata sehingga menciptakan ketidakpuasan selama berwisata *homestay*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibangun aplikasi wisata *homestay (bookify)* berbasis *web* dengan metode *scrum*. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan diagram *Unified Modeling Language (UML)* sebagai model spesifikasi sistem dan *business model canvas (BMC)* sebagai model bisnisnya. Aplikasi dibangun dengan menggunakan *laravel* yang merupakan perangkat kerja dari Bahasa pemograman *PHP*, didukung oleh *MariaDB* sebagai basis data dan diuji menggunakan *black box testing*.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi wisata *homestay (bookify)* berbasis *web*. Berdasarkan pengujian menunjukkan bahwa sistem ini memuat fungsi – fungsi yang sudah berjalan dengan baik tanpa ada celah *error* ditemukan dan diterima oleh pengguna. Saran untuk penelitian ini adalah inovasi terhadap fungsi – fungsi baru yang akan ditambahkan pada aplikasi ini harus sesuai dengan kebutuhan pengguna akan informasi wisata *homestay* sehingga memudahkan perjalanan wisata dan menciptakan kepuasan pada wisatawan selama berwisata.

**Keywords:** *homestay tourism, tourist villata, web application, the Scrum method.*

