

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR  
HOTEL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK  
LARAVEL  
(STUDI KASUS : HOTEL DAMANAKA PANGALENGAN)**

Sutyono<sup>1</sup> Fazriani Maulani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas  
Bale Bandung

<sup>1</sup>[sutyono@unibba.ac.id](mailto:sutyono@unibba.ac.id), <sup>2</sup>[fazrianimaulani808@gmail.com](mailto:fazrianimaulani808@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Digitalisasi saat ini menjadi kebutuhan dalam proses bisnis, terutama di industri perhotelan, untuk meningkatkan efisiensi dan kecepatan reservasi kamar. Hotel Damanaka Pangalengan masih menggunakan sistem manual yang tidak terintegrasi, mengakibatkan kesulitan dalam pengelolaan data reservasi dan informasi ketersediaan kamar secara real-time. Penulis menawarkan solusi berupa sistem informasi yang memudahkan pengelolaan informasi kamar, reservasi, dan laporan keuangan. Metode perancangan yang digunakan adalah Waterfall, mencakup analisis kebutuhan, desain database dengan MySQL, dan perancangan model sistem menggunakan UML. Antarmuka dirancang dengan Figma, dan pengkodean menggunakan framework Laravel. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box untuk memastikan fungsionalitas sistem. Hasil penelitian ini adalah sistem manajemen reservasi dan transaksi keuangan yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan pelayanan di Hotel Damanaka Pangalengan.*

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Reservasi, Laravel, Waterfall*

**ABSTRACT**

*Digitalization has become a necessity in business processes today, especially in the hospitality industry, to enhance the efficiency and speed of room reservations. Hotel Damanaka Pangalengan is still using a manual, non-integrated system, resulting in difficulties in managing reservation data and real-time room availability information. The author offers a solution in the form of an information system that facilitates the management of room information, reservations, and financial reports. The design method used is Waterfall, which includes needs analysis, database design with MySQL, and system model design using UML. The interface is designed with Figma, and coding is done using the Laravel framework. Testing is conducted using the Black Box method to ensure the system's functionality. The result of this research is a reservation and financial transaction management system that is expected to improve operational efficiency and service at Hotel Damanaka Pangalengan.*

**Keywords :** *Information System, Reservations, Laravel, Waterfall*

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai industri, termasuk perhotelan. Salah satu dampak positif yang dirasakan adalah kemudahan dan kecepatan dalam berbagai proses transaksi, terutama pada proses reservasi kamar (Rakhmat & Prabowo, 2019). Teknologi informasi memungkinkan arus data yang cepat dan mudah diakses, yang mana sangat bermanfaat bagi pelanggan yang memerlukan informasi reservasi hotel secara akurat dan cepat. Namun, masih terdapat kendala bagi calon tamu yang tidak bisa mendapatkan informasi ketersediaan kamar secara real-time, yang mengakibatkan ketidakpastian saat mereka tiba di hotel. Seiring dengan meningkatnya persaingan di industri perhotelan, inovasi dalam teknologi menjadi penting agar hotel dapat memberikan pengalaman pemesanan yang lebih efisien dan praktis. Dengan sistem reservasi online, tamu dapat dengan mudah melihat fasilitas, harga, serta memilih opsi sesuai kebutuhan, yang tidak hanya memudahkan tamu, tetapi juga meningkatkan efisiensi operasional hotel (Miftahul Jannah et al., 2023).

Hasil observasi awal di Hotel Damanaka Pangalengan menunjukkan bahwa proses reservasi dan pengelolaan data masih dilakukan secara manual. Meskipun terdapat komputer untuk menyimpan laporan, sistemnya tidak terkomputerisasi dan terintegrasi sepenuhnya. Calon tamu juga mengalami kesulitan dalam menghubungi pihak hotel dan memperoleh informasi ketersediaan kamar yang sesuai. Beberapa penelitian terdahulu, seperti penelitian Galih Ashari et al. (2019) di Hotel Wiwi Perkasa 2 dan Anharudin et al. (2020) dengan

pendekatan waterfall, telah menunjukkan efektivitas sistem reservasi terkomputerisasi dalam meningkatkan operasional hotel.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi manajemen reservasi dan transaksi keuangan berbasis website dengan framework Laravel, yang diharapkan dapat meningkatkan integrasi informasi mengenai ketersediaan kamar, data reservasi, check-in/check-out, penentuan harga, dan laporan keuangan di Hotel Damanaka Pangalengan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Sistem

Sistem yaitu gabungan dari sekelompok komponen baik itu manusia dan/atau bukan manusia (non-human) yang saling mendukung satu sama lain serta diatur menjadi sebuah kesatuan yang utuh untuk mencapai suatu tujuan, sasaran bersama atau hasil akhir. (Gio Tatu et al., 2019)

Sistem merupakan suatu kesatuan kompleks yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terorganisir secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem mencakup berbagai komponen atau prosedur yang bekerja bersama-sama untuk melakukan dan menyelesaikan suatu kegiatan sesuai dengan tujuan tertentu. (Erni Widarti et al., 2024)

### Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan

diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem. (Meiyanti, 2021)

Informasi adalah data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. (Aprini, 2019)

### **Unified Modelling Language (UML)**

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkonsumsi rancangan mereka dengan yang lain. (Simatupang & Sianturi, 2019)

### **Use Case Diagram**

Diagram *use case* merupakan pemodelan perilaku (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara garis besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada dalam suatu sistem informasi dan siapa yang ada di dalam sistem informasi serta siapa berhak menggunakan fungsi tersebut. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus

dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020)

Diagram *use case* adalah titik awal yang baik dalam memahami dan menganalisis persyaratan sistem pada saat merancang sistem yang diusulkan.

### **Activity Diagram**

Activity diagram menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, *activity* diagram dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business workflow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*) dalam *use case*. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020)

*Activity* diagram merupakan *state* diagram khusus, dimana sebagian besar *state* adalah *action* dari sebagian besar transisi di *trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antara subsistem) secara eksak, tetap lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. *Activity* diagram juga bermanfaat untuk menggambarkan *parallel behaviour* atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*.

### **Sequence Diagram**

*Sequence* diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *use case*. *Sequence* diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*. Tipe diagram ini sebaiknya digunakan diawal tahap desain atau analisis karena kesederhanaannya dan mudah untuk dimengerti. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020) *Sequence* diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem

(termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait satu sama lain). *Sequence* diagram bisa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *client* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lain. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi / metode dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*.

### **Class Diagram**

*Class* Diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi dan tingkah laku (*behavior*) yang berkaitan dengan informasi tersebut. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020)

Fungsi dari *class* diagram adalah menjelaskan suatu model data untuk program informasi, tidak peduli apakah model data tersebut sederhana atau kompleks, selanjutnya fungsi diagram akan meningkatkan pemahaman mengenai gambaran umum skema dari suatu program. *Class* diagram juga mampu menyatakan secara visual akan kebutuhan spesifik suatu informasi tersebut keseluruhan bisnis.

### **XAMPP**

XAMPP ialah software yang di dalamnya terdapat server MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris. XAMPP merupakan

software server apache dimana dalam XAMPP yang telah tersedia database server seperti MySQL dan PHP programming. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada Windows dan linux. Keuntungan lain yang didapatkan adalah hanya dengan melakukan instalasi cukup satu kali kemudian didalamnya tersedia MySQL, apache web server, Database server PHP support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa modul lainnya. (Agustiranda Bagaskara Putra, 2019)

### **Framework Laravel**

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. (Triana et al., 2021)

### **Figma**

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop, website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal

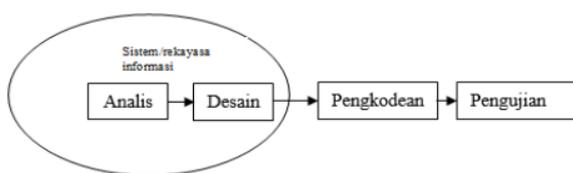
tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. (Muhyidin et al., 2020)

### Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan. (Agustini & Kurniawan, 2019)

### Metode SDLC Waterfall

System Development Life Cycle atau yang dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa fase yang dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan sistem. Konsep System Development Life Cycle (SDLC) ini menjadi dasar dari berbagai pengembangan sistem informasi dalam membentuk kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi. (Wahid, 2020)



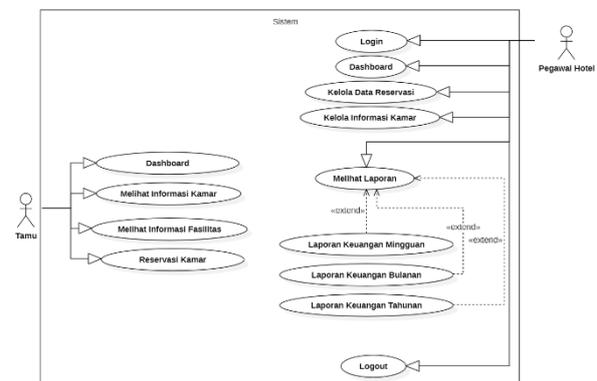
Gambar 1. Metode SDLC Waterfall

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, sehingga dapat yang dikumpulkan yaitu melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode SDLC Waterfall, adapun tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* yaitu analisa, desain, pengkodean dan pengujian (*testing*).

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

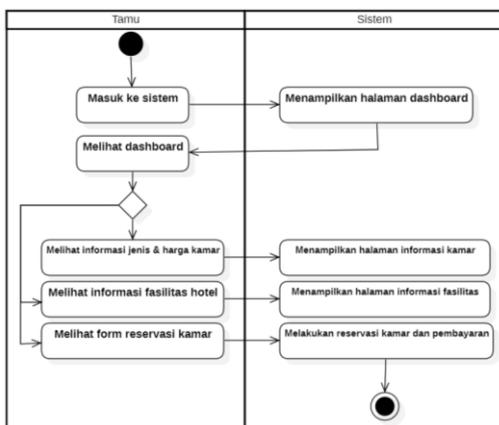
Dalam sistem informasi reservasi hotel, terdapat dua aktor utama, yaitu tamu dan pegawai hotel, yang memiliki peran dan tanggung jawab berbeda. Tamu sebagai pengguna eksternal memiliki kemampuan untuk melakukan pemesanan kamar secara langsung melalui sistem dan dapat mengakses seluruh informasi yang relevan terkait hotel, termasuk tipe kamar dan fasilitas yang tersedia.

Sementara itu, pegawai hotel memiliki peran lebih luas dalam mengelola sistem secara keseluruhan. Mereka memiliki akses penuh untuk mengatur, mengelola data, serta memproses transaksi dalam sistem reservasi.

Tugas utama pegawai meliputi pengelolaan reservasi kamar, mulai dari penerimaan hingga proses check-in dan check-out tamu. Selain itu, pegawai juga memiliki akses khusus untuk melihat laporan keuangan yang berkaitan dengan aktivitas reservasi dan operasional hotel.

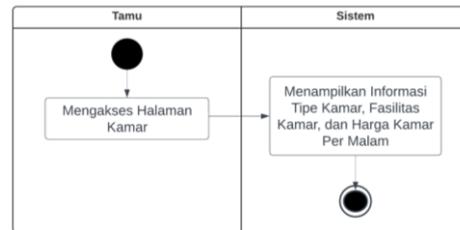
**Activity Diagram**

Pada halaman reservasi, memuat form reservasi kamar yang dapat diisi oleh tamu yang ingin menginap di Hotel Damanaka Pangalengan.



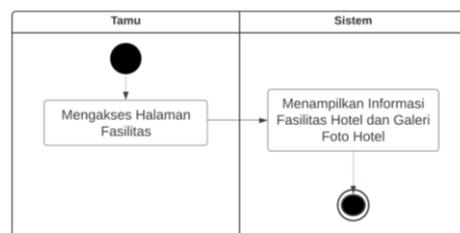
Gambar 3. Activity Diagram Halaman Home Tamu

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses tamu mengakses sistem, yaitu dengan cara masuk ke sistem yang menampilkan *dashboard* yang berisi profil singkat hotel, ulasan tamu, dan lokasi hotel.



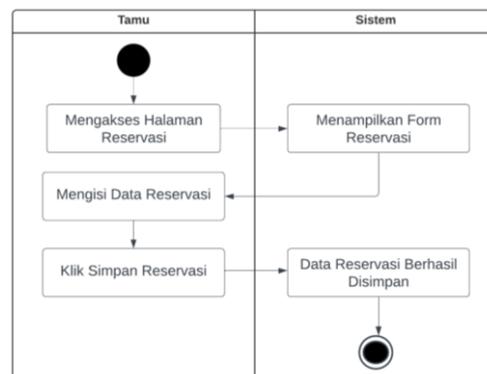
Gambar 4. Activity Diagram Halaman Kamar Tamu

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses tamu mengakses halaman kamar yang menampilkan informasi tipe kamar, fasilitas yang ada di dalam kamar, dan harga kamar per malam.



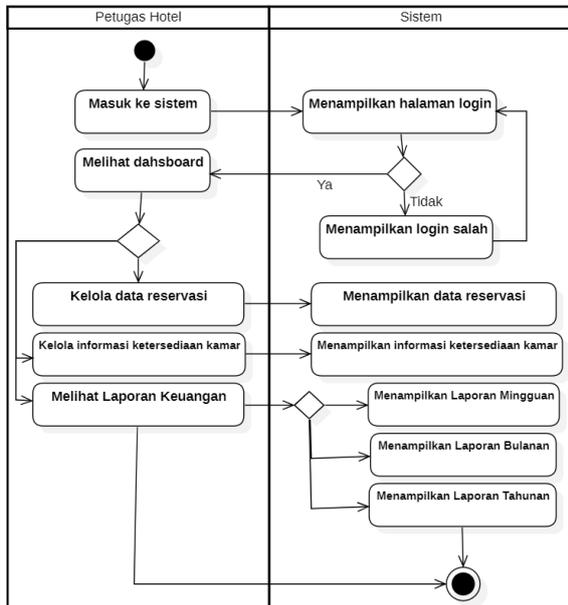
Gambar 5. Activity Diagram Fasilitas Tamu

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses tamu mengakses halaman fasilitas yang menampilkan informasi fasilitas yang disediakan oleh hotel dan galeri yang berisi foto-foto hotel.



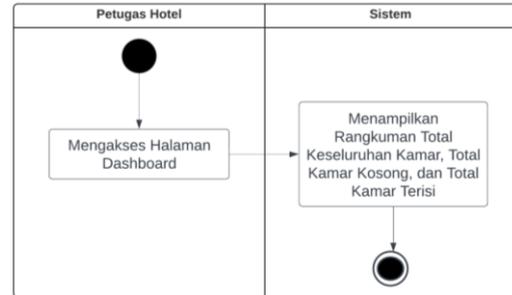
Gambar 6. Activity Diagram Halaman Reservasi Tamu

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses tamu mengakses halaman reservasi yang menampilkan form reservasi kamar. Tamu mengisi data reservasi seperti nama lengkap, e-mail, *tanggal check-in/check-out*, dan tipe kamar.



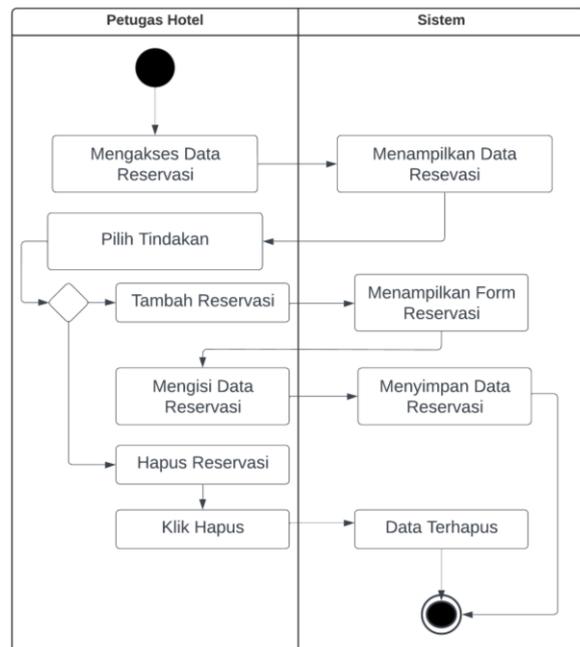
Gambar 7. Activity Diagram Login Pegawai Hotel

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses *login* pegawai hotel pada sistem, yaitu dengan cara memasukkan *email* dan *password* pada *form login*. Apabila proses *login* berhasil, maka akan menampilkan halaman *dashboard*. Jika gagal, teks *input username* dan *password* akan *ter-reset*.



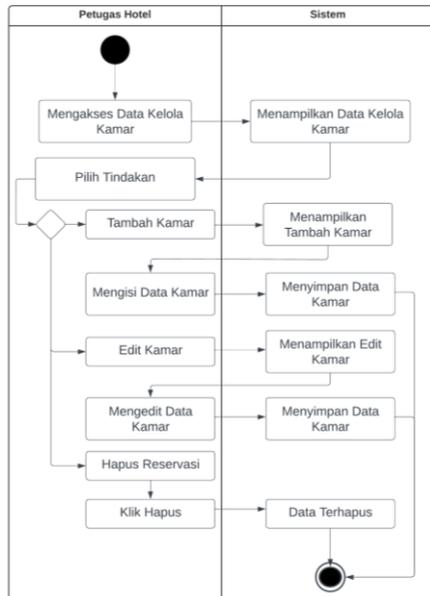
Gambar 8. Activity Diagram Dashboard Pegawai Hotel

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses pegawai hotel mengakses halaman *dashboard* yang menampilkan rangkuman dari data kamar yaitu total keseluruhan kamar, total kamar yang kosong, dan total kamar yang terisi.



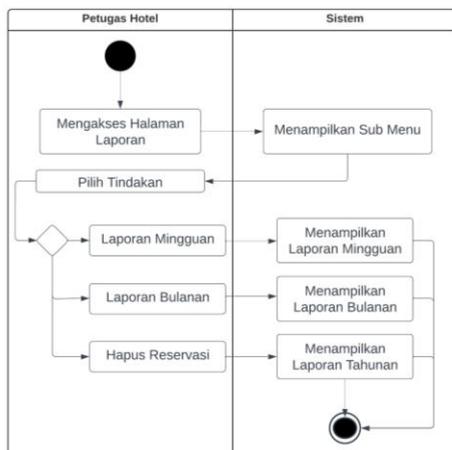
Gambar 9. Activity Diagram Kelola Data Reservasi Pegawai Hotel

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses pegawai hotel dalam mengelola data reservasi kamar. Pegawai hotel dapat melihat data reservasi kamar yang ada, dapat menambahkan data reservasi baru, serta dapat menghapus data reservasi.



Gambar 10. Activity Diagram Kelola Data Kamar Pegawai Hotel

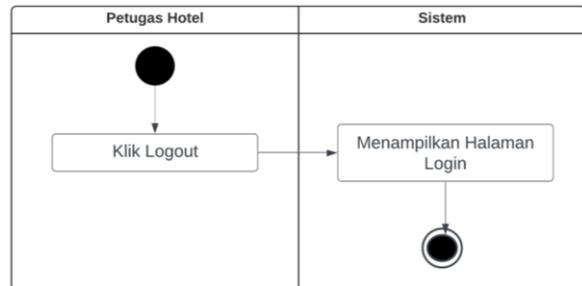
Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses pegawai hotel mengelola data ketersediaan kamar. Pegawai hotel dapat melihat data ketersediaan kamar, dapat menambahkan data kamar yang baru, dapat mengedit data kamar yang sudah ada, serta dapat menghapus data kamar.



Gambar 11. Activity Diagram Halaman Laporan Pegawai Hotel

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses pegawai hotel dalam

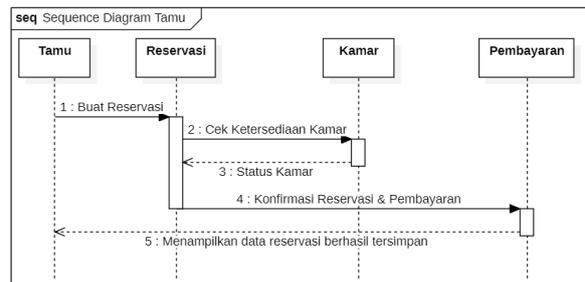
mengakses halaman laporan keuangan. Pegawai hotel dapat memilih sub menu laporan yang dapat menampilkan laporan mingguan, laporan, bulanan, dan laporan tahunan.



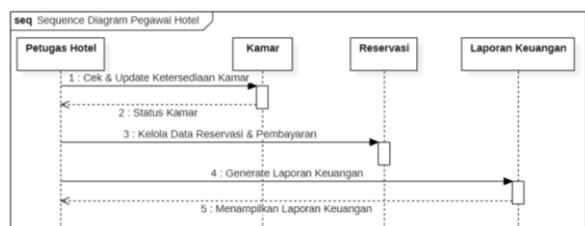
Gambar 12. Activity Diagram Logout Pegawai Hotel

Pada gambar *activity* diagram diatas menggambarkan proses pegawai hotel saat melakukan logout dari sistem. Saat pegawai hotel melakukan logout, maka sistem akan menampilkan kembali form login.

### Sequence Diagram

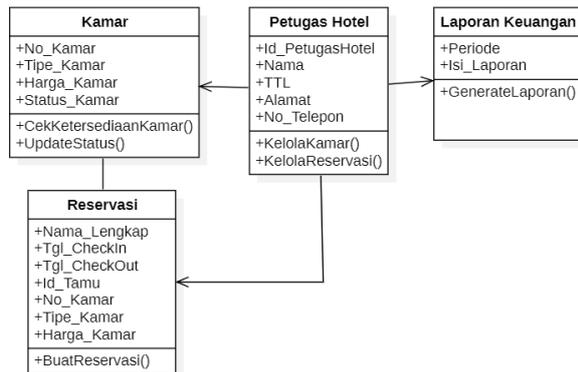


Gambar 13. Sequence Diagram Tamu



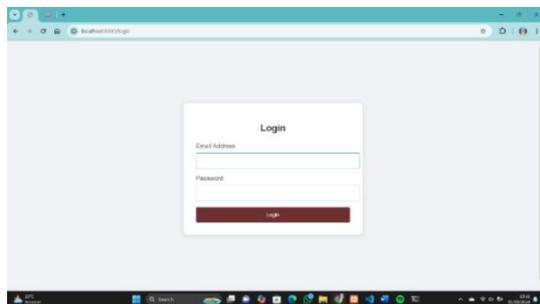
Gambar 14. Sequence Diagram Pegawai Hotel

**Class Diagram**



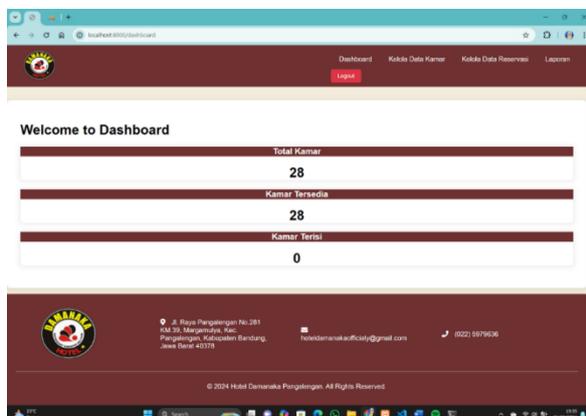
Gambar 15. Class Diagram

**Pencapaian Hasil**



Gambar 16. Tampilan Login Pegawai Hotel

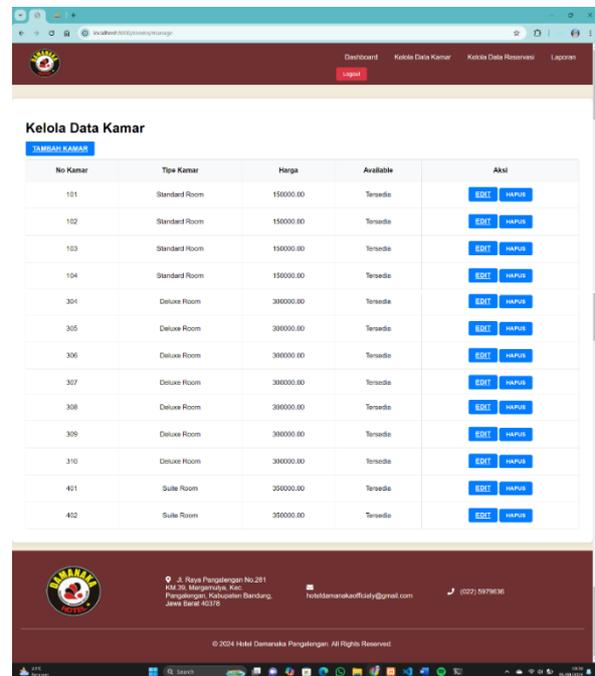
Sebelum memasuki sistem *user* diharuskan untuk melakukan login dengan memasukan *e-mail* dan *password*.



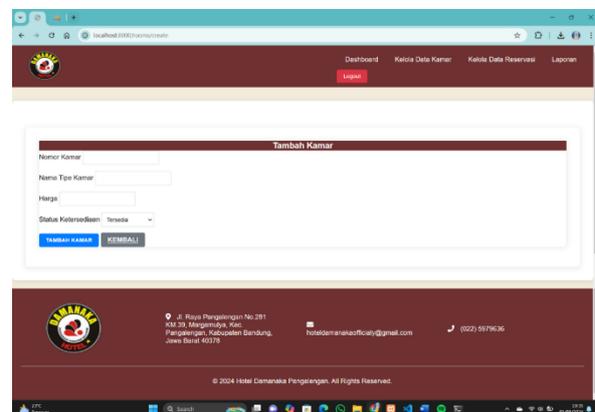
Gambar 17. Tampilan Dashboard Pegawai Hotel

Setelah pegawai hotel mengisi form login dengan benar maka tampilan yang pertama

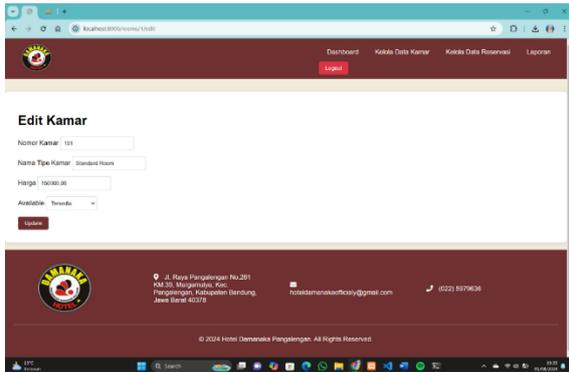
kali muncul yaitu halaman *dashboard* sebagai halaman utama, pada halaman *dashboard* menampilkan rangkuman total keseluruhan kamar, total kamar yang kosong, dan total kamar yang terisi.



Gambar 18. Tampilan Kelola Data Kamar Pegawai Hotel

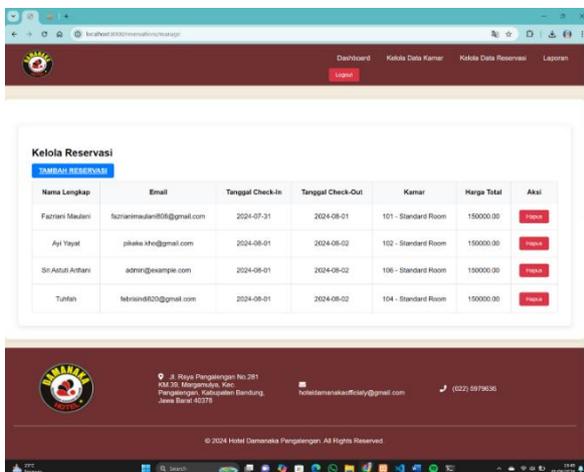


Gambar 19. Tampilan Tambah Data Kamar Pegawai Hotel

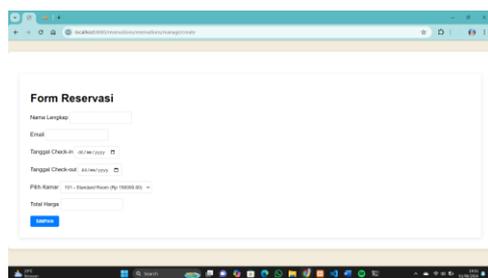


Gambar 20. Tampilan Edit Data Kamar Pegawai Hotel

Pada halaman kelola data kamar pegawai hotel dapat melakukan tambah kamar, lalu ubah data kamar, dan hapus data kamar.

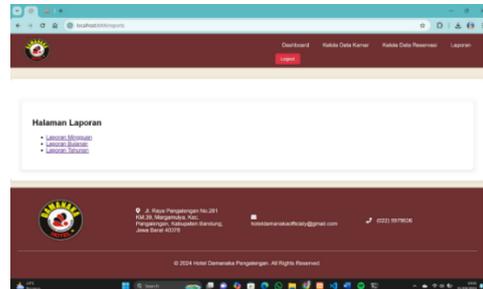


Gambar 21. Tampilan Kelola Data Reservasi Pegawai Hotel

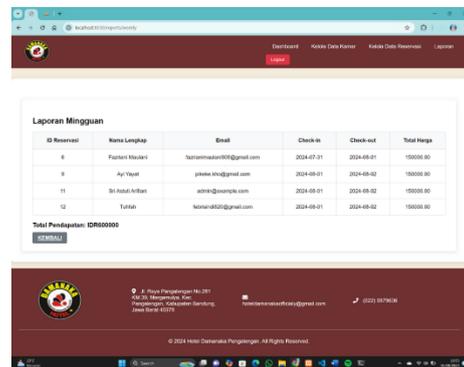


Gambar 22. Tampilan Tambah Data Reservasi Pegawai Hotel

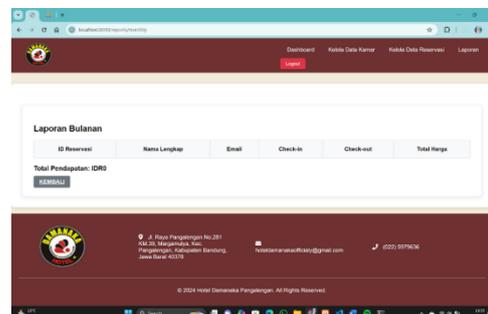
Pada halaman kelola data reservasi pegawai hotel dapat melakukan tambah reservasi dan hapus data kamar.



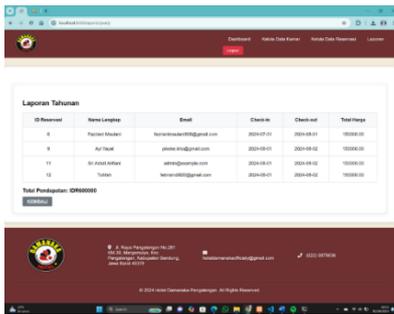
Gambar 23. Tampilan Menu Laporan Pegawai Hotel



Gambar 24. Tampilan Laporan Mingguan Pegawai Hotel

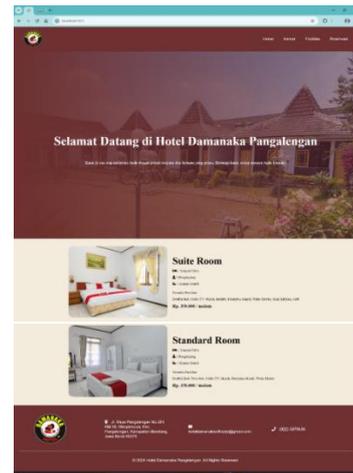


Gambar 25. Tampilan Laporan Bulanan Pegawai Hotel



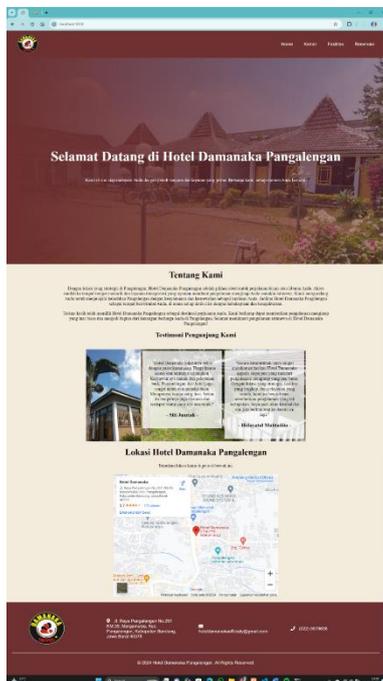
Gambar 26. Tampilan Laporan Tahunan Pegawai Hotel

Pada halaman laporan pegawai hotel dapat melihat laporan mingguan, laporan bulanan, dan laporan tahunan.



Gambar 28. Tampilan Halaman Kamar Tamu

Pada halaman kamar, memuat informasi tipe kamar, fasilitas yang ada di dalam kamar, dan harga kamar per malam.



Gambar 27. Tampilan Home Tamu

Pada halaman home, memuat informasi singkat mengenai hotel, ulasan pengunjung, dan lokasi Hotel Damanaka Pangalengan.

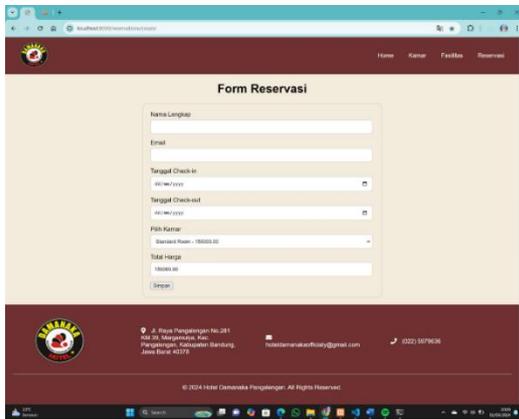


Gambar 29. Tampilan Halaman Fasilitas Tamu

Pada halaman fasilitas, memuat informasi semua fasilitas yang ada di hotel serta galeri foto Hotel Damanaka Pangalengan.

Pada halaman reservasi, memuat form reservasi kamar yang dapat diisi oleh tamu

yang ingin menginap di Hotel Damanaka Pangalengan.



Gambar 30. Tampilan Reservasi Tamu

## 5. KESIMPULAN

Pembangunan sistem informasi reservasi kamar hotel berbasis website ini merupakan rancangan dari penyempurnaan sistem yang sudah berjalan dengan tujuan mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Sistem ini dirancang untuk membantu Hotel Damanaka Pangalengan dalam mengelola data reservasi, data ketersediaan kamar, dan laporan keuangan secara lebih terstruktur dan efisien. Sistem ini juga mempermudah akses bagi pegawai hotel dan tamu, sehingga mereka dapat dengan mudah melakukan proses reservasi serta mengakses informasi penting terkait hotel. Selain itu, sistem informasi ini mampu menghasilkan data yang lebih akurat terkait ketersediaan kamar, data reservasi, serta laporan keuangan yang dapat dikelola langsung oleh pegawai hotel. Secara keseluruhan, sistem ini menyediakan kemudahan bagi tamu dalam melakukan reservasi dan memastikan pengelolaan yang lebih efektif bagi hotel.

## Referensi

Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). *Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas*. Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi, 1(3), 154–159.

Agustiranda Bagaskara Putra. (2019). *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)*. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019, 2.

Aprini, N. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Web Di Kota Pagar Alam*. UMS ETD-Db, 7(2), 12.

Erni Widarti, Joosten, Putu Yudia Pratiwi, Gede Aditra Pradnyana I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, Nurul Kamilah, Arief Rais Bahtiar, I Made Dendi Maysanjaya, S. (2024). *Buku Ajar Pengantar Sistem Ekonomi Indonesia*. In Efitra (Ed.), *Buku Ajar Pengantar Sistem Ekonomi Indonesia (Issue January)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Gio Tatu, S. E., Widjaja, A. E., & Suryasari. (2019). *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen dan Reservasi Hotel Ranaka Berbasis Web*. Seminar Dan Konferensi Nasional IDEC, 1–9.

Kurniawan & Syarifuddin. (2020). *Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung*

- Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL*. Jurnal Tikar, 1(2), 192–206.
- Meiyanti, R. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel menggunakan Java Netbeans*. Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, 5(2).
- Miftahul Jannah, W., Sutabri, T., & Yudiastuti, H. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web dengan Metode Prototype*. Journal of Information Technology Ampera, 4(1), 2774–2121.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Jurnal Digit, 10(2), 208.
- Mukhlis, I. R., Irmawati, Sabur, F., Farkhan, M., Gunawan, P. W., Adhicandra, I., & Eldo, H. (2023). *Buku Ajar Pemrograman Web 1. In Efitra (Ed.), PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue October)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rakhmat, G. A., & Prabowo, A. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Studi Kasus: Hotel Wiwi Perkasa 2*. Device, 10(2), 13–19.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online*. Jurnal Intra Tech, 3, 15–16.
- Triana, T., Yusman, M., & Hermanto, B. (2021). *Sistem Informasi Manajemen Data Klien Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel*. Jurnal Pepadun, 2(1), 40–48.
- Triandini, E., & Gede Suardika, I. (2012). *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML* (P. Christian (ed.)). Penerbit ANDI.
- Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK, November, 1–5.
- Yusuf Amir, A., Aisyiyah, P., & Devi, R. (2022). *Sistem Informasi Manajemen Penggajian Berbasis Framework Codeigniter Di CV. Citra Mandiri Gresik*. Jurnal Fasilkom, Volume 12(1), 35–42.