

Sistem Informasi Reservasi Kamar Wisma Atlet Pada DISPORASU BerbasisAndroid

Rahma Syahri*, Triase

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: ^{1,*}rahma.syahri0601@gmail.com, ²triase@uinsu.ac.id

Email Penulis Korespondensi: rahma.syahrii0601@gmail.com

Abstrak—Wisma atlet merupakan penginapan milik Pemerintahan Provinsi Sumatera Utara yang dikelola Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara. Saat ini, proses reservasi kamar pada wisma atlet tersebut masih dilakukan secara manual, tamu harus datang secara langsung ke wisma tersebut untuk memperoleh informasi dan melakukan reservasi. Hal tersebut memiliki masalah bagi pihak tamu dan pihak wisma atlet dalam hal waktu, biaya dan kurangnya pemasaran pada wisma tersebut. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi reservasi kamar pada wisma atlet berbasis android yang dapat membantu masalah tersebut. Dalam membuat sistem informasi tersebut menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dan *tools Unified Modelling Language (UML)* dan dalam membangun sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman *javascript, framework veu JS 2.0*, dan *database MySQL*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi reservasi kamar berbasis android. Aplikasi yang dibangun dapat digunakan sebagai sarana agar masyarakat umum dapat mengetahui bahwa di wisma atlet DISPORASU tidak hanya atlet saja yang dapat melakukan reservasi ditetapkan tersebut melainkan masyarakat umum juga dapat menginap di wisma tersebut. Aplikasi ini juga membantu tamu dalam mendapatkan informasi kamar, fasilitas yang ada di wisma dengan mudah, melakukan reservasi kamar secara *online* tanpa harus datang langsung ke wisma tersebut dan dapat melakukan pemesanan makanan tanpa harus datang ke kantin yang ada di wisma tersebut. Aplikasi ini juga membantu pihak DISPORASU dalam melakukan pengelolaan kamar dan membantu meningkatkan profitabilitas di wisma tersebut.

Kata Kunci: Android; Reservasi; Sistem Informasi; *Waterfall*

Abstract—Wisma Athlete is an inn owned by the North Sumatra Provincial Government which is managed by the North Sumatra Youth and Sports Service. Currently, the room reservation process at the athlete's guesthouse is still done manually, guests must come directly to the guesthouse to obtain information and make a reservation. This has problems for the guests and the athletes' guesthouse in terms of time, costs and lack of marketing at the guesthouse. The purpose of this research is to create an Android-based room reservation information system at the Athlete's Guesthouse that can help with this problem. In creating the information system using the Waterfall development method and Unified Modeling Language (UML) tools and in building this information system using the JavaScript programming language, the Veu JS 2.0 framework, and the MySQL database. The result of this research is an Android-based room reservation application. The application that was built can be used as a means so that the general public can find out that at the DISPORASU athlete's guesthouse, not only athletes can make reservations at that place but the general public can also stay at the guesthouse. This application also helps guests to get room information, facilities in the guest house easily, make room reservations online without having to come directly to the guest house and can order food without having to come to the cafeteria in the guest house. This application also helps DISPORASU in managing rooms and helps increase profitability at the guest house.

Keywords: Android; Information System; Reservation; Waterfall

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, hal ini dapat dilihat dari kemajuan teknologi pendidikan, pangan, transportasi, ekonomi, medis, dan khususnya pada sistem informasi berkembang pesat seiring dengan pengembangan hardware dan software pada zaman teknologi informasi. Komputer salah satu sebuah perangkat digital yang dapat membantu manusia dalam mengelola data yang bertujuan untuk mendapatkan atau menghasilkan informasi dengan akurat, cepat dan efisien yang dapat diakses dimanapun, dan kapan saja [1][2]. Dengan banyaknya media yang sudah tersedia pada saat ini seharusnya kita dapat memanfaatkannya semaksimal mungkin salah satunya adalah media informasi berbasis *android*. Dimana pada zaman sekarang ini *smartphone android* mengalami perkembangan yang cepat didukung oleh fitur yang semakin baik serta harga yang semakin murah, maka *smartphone* dengan sistem operasi *android* banyak dipilih masyarakat dalam menyelesaikan kebutuhan sehari-hari [3]. *Android* tidak hanya digunakan dalam hal berkomunikasi serta hiburan saja, tetapi dapat digunakan untuk membuka peluang perusahaan melakukan pengembangan pelayanan, bisnis, relasi, dan sebagai sarana untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak umum atau *customer* [4]. Salah satu contoh aplikasi berbasis *android* yaitu layanan reservasi dimana, reservasi merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh calon tamu untuk memesan sebuah fasilitas seperti kamardengan waktu tertentu, dan seluruh permintaan akan ditangani oleh petugas yang bertanggung jawab dalam melayani tamu tersebut [5].

Wisma atlet merupakan penginapan milik Pemerintahan Provinsi Sumatera Utara yang dikelola oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara yang terletak di Jln. Williem Iskandar No.9 Medan – 2022. Wisma atlet mempunyai fasilitas yaitu: terdapat 100 kamar, kolam renang, *wifi*, area parkir, fasilitas yang membuat aman dan nyaman serta pelayanan yang baik. Dan terdapat kamar dengan dua tipe reguler dan vip, untuk kamar regular dengan biaya retribusi sebesar Rp.250.000, kamar vip Rp. 350.000. Wisma atlet sering kali diisi oleh pelatih-pelatih atlet, dan para atlet sebelum mereka dikirim untuk bertanding contohnya seperti acara PON (Pekan Olahraga Nasional) atlet-atlet tersebut sekali masuk wisma atlet sekitar puluhan hingga ratusan orang.

Wisma atlet pada saat ini belum diketahui oleh banyak masyarakat bahwa penginapan tersebut dapat dipergunakan untuk umum. Dikarenakan kurangnya pemasaran kepada masyarakat mengenai fasilitas penginapan di wisma atlet,



kemudian atlet yang akan menggunakan wisma tersebut terlebih dahulu pihak KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) [6] kabupaten/kota membuat surat izin penggunaan wisma untuk melampirkan jumlah atlet yang akan masuk, dan hanya sebagian orang saja yang mengetahui bahwa wisma atlet dapat digunakan untuk masyarakat umum. Maka dibutuhkan sistem informasi untuk mempermudah masyarakat mengetahui fasilitas kamar wisma atlet, dan mengetahui biaya retribusi sehingga masyarakat tidak perlu datang langsung ke DISPORASU untuk menanyakan hal tersebut. Begitu juga dengan sistem pengelolaan prasarana penginapan yang masih kurang diperhatikan seperti halnya pengecekan kamar yang dilakukan satu persatu secara langsung untuk mengetahui apakah tamu sudah *check-out* atau belum dan pendataan untuk tamu yang ingin melakukan reservasi masih dilakukan secara manual, sehingga membuat sistem pengelolaan kamar menjadi tidak efektif.

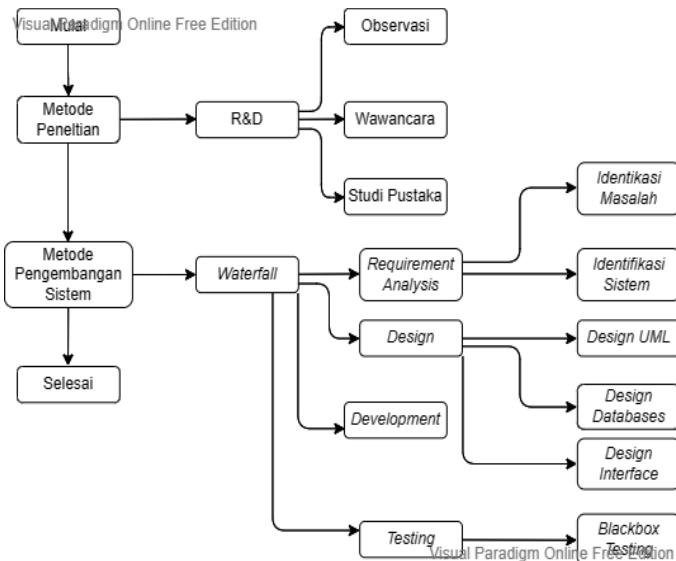
Pada permasalahan yang terjadi diatas, maka penulis memberikan solusi dengan cara membangun sebuah sistem informasi wisma atlet. Sehingga tamu dapat melakukan reservasi dan mendapatkan informasi kamar dengan mudah. Begitu juga pihak DISPORASU dapat melakukan aktivitas pelayanan dengan mudah, sehingga tercapainya tujuan yang diinginkan. Maka dengan adanya sistem reservasi kamar atlet yang dapat dipergunakan oleh masyarakat umum, pada aplikasi tersebut penulis menambahkan fitur pemesanan makanan yang dapat digunakan tamu untuk mengetahui harga dan menu apa saja yang ada di kantin tersebut, tamu juga dapat memesan makanan secara *online* tanpa harus datang secara langsung dengan tujuan untuk menciptakan rasa nyaman saat berada dalam wisma atlet, dan membantu penjualan makanan pada kantin DISPORASU.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marlince N.K Nababan, Ricky Sandi Putra dan Novi A.D Hutagaol [7] dalam jurnalnya yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android” membahas tentang aplikasi yang dirancang dengan bahasa pemrograman *Android Studio*, yang bertujuan untuk membantu masyarakat untuk mengetahui informasi dan membantu pihak hotel untuk mempermudah mengolah informasi tentang kamar kosong. Dan penelitian oleh Pradita Sinta Dewi, Reko Syarieff Hidayatullah dan Fery Rahmawan Asma [8] dalam jurnalnya yang berjudul “Sistem Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Srimanganti Jakarta Berbasis Android” membahas tentang aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan tamu dalam melakukan reservasi kamar hotel secara *online*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas penulis akan membangun sebuah sistem yang telah dipaparkan diatas dalam bentuk Jurnal dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Kamar Atlet Berbasis Android” harapan penulis dengan adanya sistem ini dapat berkembangnya pemasaran wisma atlet pada masyarakat luas khususnya daerah Sumatera Utara.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian



Gambar 1. Kerangka Berpikir

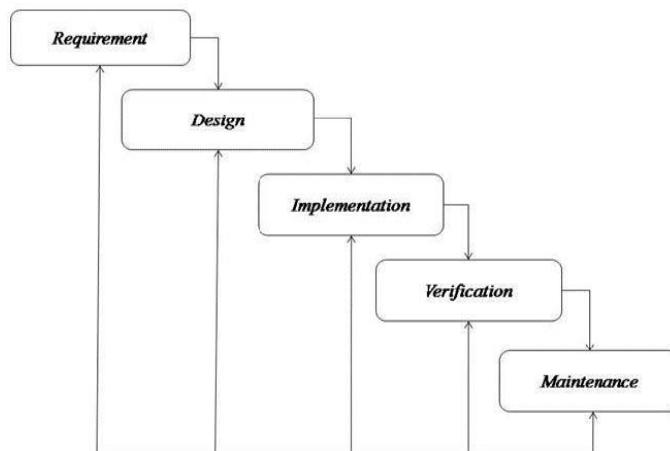
Dalam melaksanakan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian R&D. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya [9].

R&D ini memiliki langkah-langkah antara lain penelitian menemukan potensi masalah, mengumpulkan informasi, riset skala kecil, *planning*, pengembangan desain, uji coba tahap awal, revisi hasil uji coba, uji coba kembali, revisi hasil, uji kelayakan, revisi produk terakhir, implementasi produk [10].

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka [11]. Observasi dilakukan pada wisma atlet DISPORASU dengan melihat langsung kelapangan. Wawancara dilakukan dengan kegiatan tanya jawab antara penulis sebagai pewawancara dan admin yang bertanggung jawab pada wisma atlet tersebut. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi dari beberapa sumber seperti buku, skripsi, jurnal, dan lain sebagainya.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan model pengembangan yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak dengan cara sekuensial atau dikatakan secara terurut yang di awali dengan analisis, desain pengodean, pengujian, serta tahap pendukung. Model pengembangan *Waterfall* ini sering juga disebut dengan model *sekuensial linier* atau disebut juga alur hidup klasik (*classic life cycle*) [12]. Model *waterfall* ini adalah model yang paling tua dan sudah banyak digunakan untuk mengembangkan rekayasa perangkat lunak. Metode *Waterfall* merupakan pengembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial. Tahapan dari model ini diantaranya yaitu analisis, desain, pemrograman, dan pengujian [13].



Gambar 2. Metode Waterfall [14]

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan dari metode *waterfall* [15]:

- Requirements Analysis*
Tahap *requirement* ini peneliti melakukan pencarian informasi, melalui penelitian lapangan, peneliti melakukan pengamatan dan wawancara kepada pihak Wisma Atlet pada DISPORASU.
- Design*
Setelah mendapatkan informasi yang akurat, selanjutnya peneliti melakukan pengembangan dengan melakukan design, desain yang dimaksud mencakupi desain sistem, basis data, tampilan, alur dari sistem yang akan dirancang.
- Development*
Pada tahap implementation, peneliti melakukan penerapan dari desain yang sudah dibuat, desain ini diterapkan menggunakan bahasa pemrograman yang mendukung pembuatan aplikasi, dalam kasus kali ini peneliti menggunakan *framework Vue. JS 0.2* dan Bahasa pemrograman *javascript*.
- Testing*
Pada tahap ini, aplikasi yang sudah dibuat akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik dan apakah semua fungsi yang ada pada aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian aplikasi ini menggunakan *black-box testing*.
- Maintenance*
Tahap ini dilakukan setelah aplikasi diimplementasi dimana tahap ini dilakukan untuk menjaga aplikasi agar tetap berjalan dengan baik dan juga memperbaiki *bug* dan *error* yang tidak ditemukan pada saat tahap *testing*.

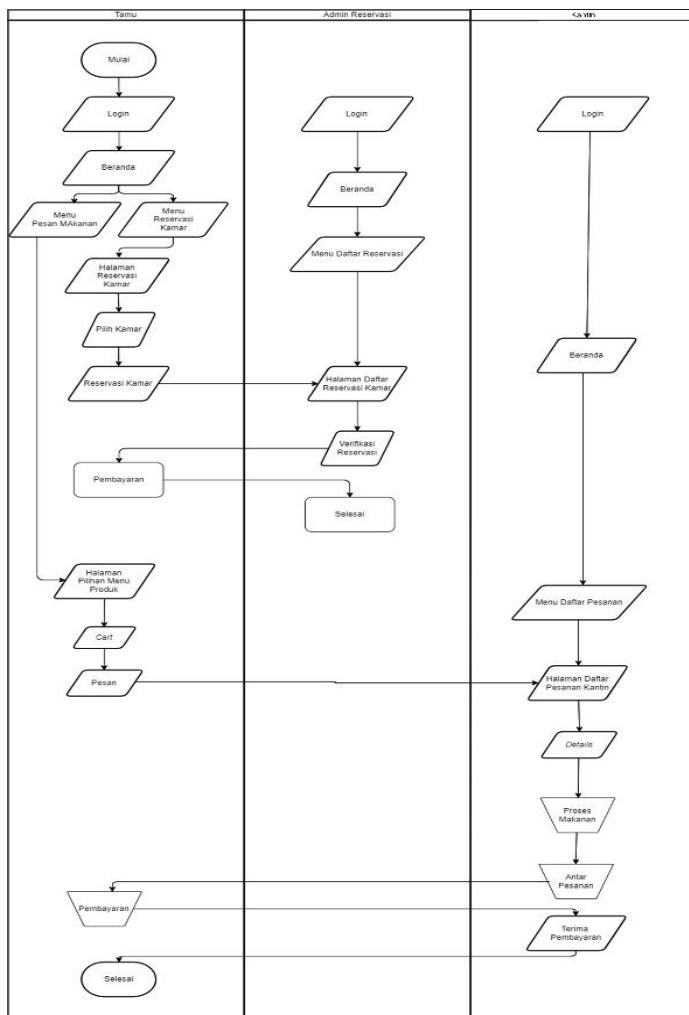
Pada penelitian ini, penulis tidak menggunakan tahap maintenance yang ada pada metode *waterfall* dikarenakan tahap ini biasanya dilakukan oleh perusahaan IT (*software house*) yang merupakan bagian dari pelayanannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Requirements Analysis

Pada penelitian ini melakukan analisis masalah terhadap sistem yang sedang berjalan di DISPORASU Medan, difokuskan pada sistem reservasi kamar yang masih dijalankan secara manual dengan cara calon tamu diharuskan datang secara langsung ke tempat tersebut. Hal tersebut dapat menimbulkan masalah seperti calon tamu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan biaya untuk dapat mereservasi kamartersebut, kurangnya informasi apakah kamar yang ada di tempat tersebut apakah masih tersisa atau tidak, kurangnya ruang lingkup atas informasi atas fasilitas atas kamar tersebut. Oleh

karena itu penulis menyarankan solusi untuk pemecahan masalah tersebut, yaitu membangun sistem informasi reservasi kamar atlet pada DISPORASU berbasis *android* bertujuan agar mempermudah dalam transaksi reservasi kamar dan mempermudah dalam pemesanan makanan.



Gambar 3. Flowmap Sistem Usulan

Pada gambar 3 sistem usulan diatas, tamu melakukan reservasi kamar melalui aplikasi secara *online*. Tamu yang ingin melakukan reservasi dapat membuka aplikasi dan melakukan pendaftaran dan *login* terlebih dahulu. Tamu dapat memilih kamar yang diinginkan dan melakukan reservasi kamar secara *online* dari aplikasi. Saat tamu mengajukan reservasi kamar, data tersebut otomatis tersampaikan ke pihak admin. Admin melakukan verifikasi terhadap reservasi sehingga tamu dapat melakukan pembayaran.

Pada aplikasi tersebut tamu yang telah reservasi dapat melakukan pemesanan makanan secara *online* pada kantin yang tersedia di wisma atlet tersebut. Tamu membuka aplikasi dan melakukan login terlebih dahulu. Kemudian memilih menu pesan makanan untuk memesan makanan sesuai produk yang tersedia. Data pesanan yang dilakukan tamu otomatis tersampaikan pada admin. Admin memproses pesanan tersebut kemudian tamu melakukan pembayaran ketika pesanan yang dipesan sudah selesai.

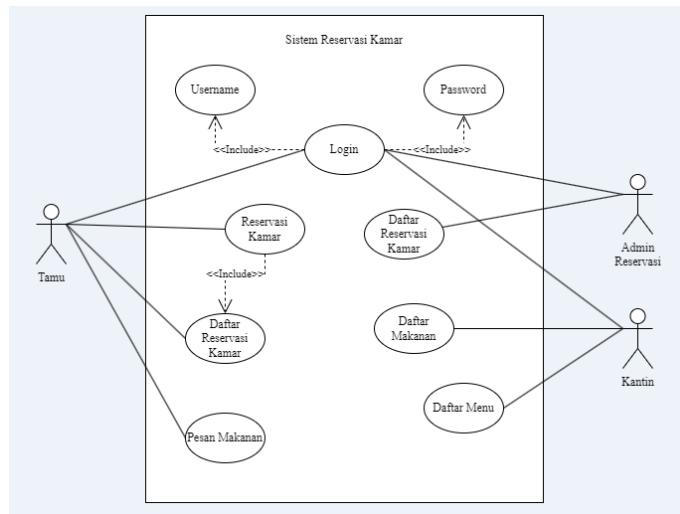
Pada pembuatan sistem reservasi kamar hotel ini datayang akan dibutuhkan adalah data jumlah kamar wisma, fasilitas wisma, biaya retribusi permalam, data tamu. Dan untuk sistem pemesanan makanan membutuhkan data info kantin, menu makanan dan harga makanan.

3.2 Design

UML merupakan standar bahasa dalam dokumentasi, melakukan spesifikasi, dan pembangunan dalam pengembangan sebuah *software* [16]. Hal ini dikarenakan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta di lengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagai (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain [17].

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case Diagram* dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap *requirements* atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja [18].

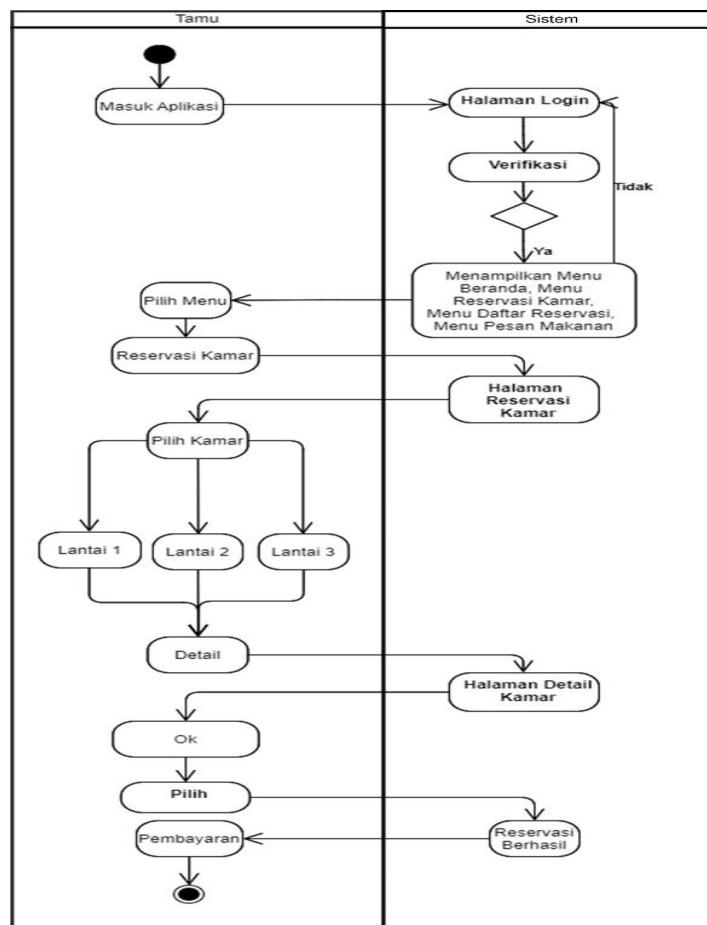


Gambar 4. Use Case Diagram

Pada gambar 4 *use case diagram* menjelaskan tentang bagaimana tamu menggunakan aplikasi untuk melakukan reservasi kamar dan pemesanan makanan, admin reservasi yang melakukan verifikasi dan mengolah data reservasi, serta adminkantin yang melakukan proses terhadap pemesanan yang ada.

b. Activity Diagram

Activity diagram atau disebut juga dengan diagram aktivitas, merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas dari sebuah sistem, bagaimana sistem melakukan suatu aktivitas dalam menjalankan fungsi tertentu [19].

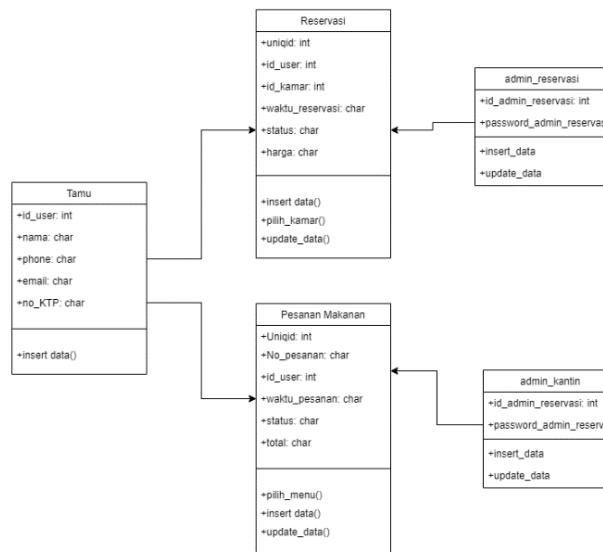


Gambar 5. Activity Diagram Reservasi Kamar

Pada gambar 5 *activity diagram reservasi* menjelaskan bahwa tentang bagaimana tamu melakukan reservasi kamar melalui aplikasi. Saat membuka aplikasi tamu diharapkan login terlebih dahulu, pada menu utama tersedia menu reservasi. Kemudian tamu melakukan pemilihan kamar yang tersedia danyang diinginkan sebelum melakukan reservasi. Setelah melakukan reservasi, tamu menggunggu terlebih dahulu sampai admin melakukan verifikasi terhadap reservasi yang dilakukan.Terakhir ketika verifikasi diterima tamu melakukan pembayaran langsung ke resepsionis.

c. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan rancangan struktur classyang akan dibangun yang terdiri dari nama, atribut, dan operasi yang akan terjadi pada *class* [20]. *Class Diagram* adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, *atribut*, metode, dan hubungan dari setiap objek. Bersifat statis, dalamartian *diagram* kelas bukan menjelaskan hubungan apa yang terjadi.

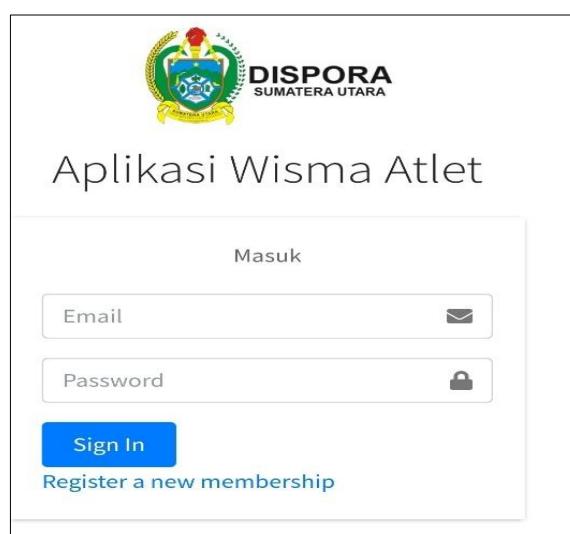


Gambar 6. Class Diagram

Gambar 6 *class diagram* aplikasi reservasi ini menjelaskan *database* yang digunakan untuk membangun aplikasi.

3.3 Development

Pada tahap ini menjelaskan tentang bagaimana aplikasi berjalan. Aplikasi dirancang menggunakan *framework* veu JS 2.0, *javascrip* sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai *databasesenya*. Dibawah ini merupakan tampilan dari hasil perancangan sistem:



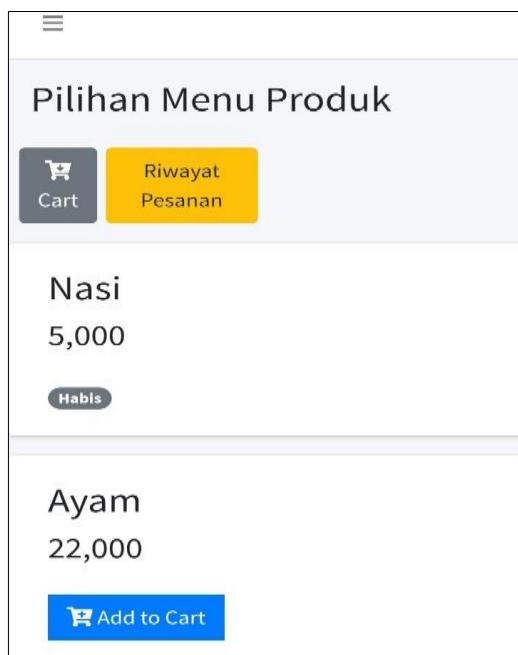
Gambar 7. Halaman Login Tamu

Gambar 7 adalah halaman *login* tamu yang menjelaskan tentang tampilan halaman aplikasi wisma atlet ketika dibuka. Halaman tersebut merupakan halaman *login* untuk para tamu yang sudah membuat akun terlebih dahulu dan menu *registrasi* untuk para calon tamu yang ingin melakukan reservasi kamar. Calon tamu mengisi data sesuai permintaan yang ada untuk membuat akun.



Gambar 8. Halaman Reservasi Kamar

Gambar 8 adalah halaman reservasi kamar yang merupakan halaman yang muncul ketika tamu memilih menu *reservasi* kamar pada halaman beranda. Pada halaman ini tamu terlebih dahulu memilih kamar yang diinginkan sampai akhirnya melakukan *reservasi* kamar.



Gambar 9. Halaman Menu Pesanan Makanan

Gambar 9 adalah halaman menu pesanan makanan yang merupakan halaman untuk tamu yang ingin melakukan pemesanan makanan pada kantin yang ada pada wisma atlet. Pemesanan hanya bisa dilakukan oleh tamu yang terdaftar pada *reservasi* kamar pada wisma tersebut.

No Reservasi	Waktu Reservasi	Status	Actions
#022	2023-01-26 17:16:32	Checkout	Details
#023	2023-01-26 17:27:03	Checkout	Details
#024	2023-01-27 10:48:29	Checkout	Details

Gambar 10. Halaman Daftar Reservasi Kamar

Gambar 10 adalah halaman tampilan dari daftar reservasi kamar pada tamu yang dapat dilihat oleh tamu dan admin reservasi yang berisi *details* reservasi kamar.



Gambar 11. Halaman Cetak Bil Reservasi

Gambar 11 adalah halaman tampilan cetak bill pada tamu dan admin *reservasi* setelah selesai melakukan pembayaran.



Gambar 12. Halaman Daftar Menu

Gambar 8 adalah halaman daftar menu pada admin kantin yang merupakan halaman pengolahan data menu makanan. admin dapat menambahkan menu jika ada produk baru, admin dapat mengubah status produk tersebut apakah produk tersebut tersedia atau habis, dan admin juga dapat menghapus suatu produk.



Gambar 13. Halaman Daftar Pesanan Kantin

Gambar 13 merupakan halaman yang memperlihatkan daftar pesanan yang dilakukan oleh tamu.

**Gambar 14.** Halaman Cetak Bil Kantin

Gambar 14 adalah tampilan cetak bil pada admin kantin setelah tamu selesai melakukan pembayaran.

3.4 Testing

Aplikasi yang sudah dibuat akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik dan apakah semua fungsi yang ada pada aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya. Pengujian aplikasi ini menggunakan *black-box testing*.

Tabel 1. Testing

Pengujian	Realisasi yang dilakukan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Forum Login	Masukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	Berhasil masuk ke menu utama	Valid
Form Reservasi Kamar	Pilih menureservasi kamar	Berhasil masuk sampai melakukan reservasi kamar	Valid
Form Pemesanan Makanan	Pilih menu pemesanan makanan	Berhasil masuk sampai melakukan pemesanan makanan	Valid
Form daftar reservasi kamar	Pilih menu daftar reservasi kamar	Berhasil menampilkan daftar reservasi sampai melakukan verifikasi	Valid
Form daftarpesanan makanan	Pilih menu daftar pesanan	Berhasil menampilkan daftar pesanan sampai melakukan terima pembayaran	Valid

Tabel 1 adalah tabel *testing* yang merupakan proses uji coba sistem yang dilakukan kepada *user* untuk memastikan apakah sistem sudah layak digunakan atau masih ada yang perlu diperbaiki.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi reservasi kamar berbasis android. Aplikasi dibangun menggunakan *framework veu JS 2.0, javascript* sebagai bahasa pemrograman, dan MySQL sebagai *database*-nya. Aplikasi yang dibangun dapat digunakan sebagai sarana agar masyarakat umum dapat mengetahui bahwa di wisma atlet DISPORASU tidak hanya atlet saja yang dapat melakukan reservasi di tempat tersebut melainkan masyarakat umum juga dapat menginap di wisma tersebut. Aplikasi ini juga membantu tamu dalam mendapatkan informasi kamar, fasilitas yang ada di wisma dengan mudah, melakukan reservasi kamar secara *online* tanpa harus datang langsung ke wisma tersebut dan dapat melakukan pemesanan makanan tanpa harus datang ke kantin yang ada di wisma tersebut. Aplikasi ini juga membantu pihak DISPORASU dalam melakukan pengelolaan kamar dan membantu meningkatkan profitabilitas di wisma tersebut. Dalam pengujian aplikasi yang dibangun menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah berjalan sebagaimana mestinya sehingga aplikasi dapat digunakan di wisma atlet DISPORASU dalam melakukan reservasi kamar secara *online*. Peneliti menyadari bahwa aplikasi yang dibangun masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan aplikasi ini bermanfaat bagi masyarakat yang menggunakan terutama oleh pihak DISPORASU. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan, meningkatkan fungsi, serta fitur dari aplikasi ini sehingga dapat memberikan kegunaan, manfaat lebih banyak lagi kepada masyarakat yang menggunakan.

REFERENCES

- [1] F. Purnama, M. Ikhsan, and T. Syah, "Implementasi Sistem Informasi Reservasi Hotel Syariah di Kota Jambi Berbasis Website," *Arcitech J. Comput. Sci. Artif. Intell.*, vol. 1, no. 2, p. 73, 2021, doi: 10.29240/arcitech.v1i2.4065.

- [2] J. V. Marpaung, "Penerapan Konsep Pembelajaran Industri 4.0 pada Pendidikan Dasar Desain," *J. Desain Idea J. Desain Prod. Ind. Inst. Teknol. Sepuluh Nop. Surabaya*, vol. 19, no. 1, p. 19, 2020, doi: 10.12962/iptek_desain.v19i1.7011.
- [3] H. U. Hatari, S. Sudin, and G. Mandar, "Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Laut Online Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 12–17, 2019, doi: 10.52046/j-tifa.v2i2.353.
- [4] V. N. A. S. Romli, "Strategi Pemasaran Paket Ibadah Haji Dan Umroh Dalam Merekut Jamaah Di PT. Sela Express Tour Kota Pekanbaru," *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, vol. 1, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, [Online]. Available: www.journal.uta45jakarta.ac.id
- [5] I. W. A. Selamet and I. G. Sumadi, "PERAN RESERVASI DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN KAMAR DI TIJILI SEMINYAK HOTEL," *JOURNEY*, vol. 4, no. 2, pp. 321–340, 2021, doi: 10.51620/0869-2084-2021-66-8-465-471.
- [6] M. Permatasari and A. Chandra Lesmana, "Analisis Kualitas Pelayanan dan Strategi Persiapan Wisma Atlet Jakabaring Sport City Palembang," *Manaj. dan Pariwisata*, vol. 1, no. 2, pp. 155–172, 2022, doi: 10.32659/jmp.v1i2.207.
- [7] V. No, M. N. K. Nababan, R. S. Putra, and N. A. D. Hutagaol, "APLIKASI PEMESANAN KAMAR HOTEL BERBASIS ANDROID," vol. 2, no. 2, pp. 45–52, 2019, doi: 10.34012/jusikom.v2i2.396.
- [8] P. S. Dewi, R. S. Hidayatullah, and F. R. Asma, "SISTEM APLIKASI RESERVASI KAMAR PADA HOTEL SRIMANGANTI JAKARTA BERBASIS ANDROID," *J. Repos.*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2020, doi: 10.22219/repositor.v3i1.1164.
- [9] S. Fransisca and R. N. Putri, "Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D)," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 72–75, 2019.
- [10] R. Andarsyah and R. Fadilla, "Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (WEBGIS) Intelligence PT. Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–7, 2020, [Online]. Available: <https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/868>
- [11] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [12] M. A. Risaldi, Anton, and P. Astuti, "Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Metode Waterfall Untuk Pengajuan Cuti Dan Perjalanan Dinas Pada Pt. Igtax Ekuseru Indonesia," *Buffer Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 27–36, 2020, [Online]. Available: <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/buffer/article/view/3531>
- [13] I. Irwanto, "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten)," *Lect. J. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 86–107, 2021, doi: 10.31849/lectura.v12i1.6093.
- [14] A. P. Samsudin, Anju Alba Sitompul, "Perancangan Sistem Pengarsipan Buku Tanah Berbasis Web (Studi Kasus:Badan Pertanahan Nasional Kab. Deli Serdang)," *JURNALILMIAH Sist. INFORMASI(JUSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 20–29, 2023, doi: 10.51903/jusi.v2i1.547.
- [15] Aditya Tri Herdiansyah, A. A. Pratama, Indriyani Octavia Sidiq, R. A. Baehaqi, Saifudin, and A. D. Teti, "Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 2, pp. 388–394, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.11773.
- [16] T. Kurniawan, S. Samsudin, and T. Triase, "Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 6, no. 1, p. 13, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i1.10270.
- [17] S. Sujono, M. S. Mayasari, and K. Koloniawan, "PROTOTIPE APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI DARMA KARYA PANGKALPINANG BABEL," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 8, no. 1, pp. 68–73, 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i1.609.
- [18] H. N. Putra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya," *Sink. J. dan Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>
- [19] M. Alda, "Sistem Informasi Pengolahan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Sampean Berbasis Android," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1716.
- [20] A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.