

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM RESERVASI *ONLINE* DESTINASI
WISATA MARITIM DI KAB.POLEWALI MANDAR**

***DEVELOPMENT OF AN ONLINE RESERVATION SYSTEM FOR
MARITIME TOURISM DESTINATIONS IN POLEWALI MANDAR
REGENCY***



ARINI

D0219001

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SULAWESI BARAT

MAJENE

2023

ABSTRAK

Kabupaten Polewali Mandar memiliki berbagai objek wisata yang menarik dan diminati pengunjung lokal maupun mancanegara. Namun proses pemesanan yang dilakukan pengunjung yang datang berwisata masih kurang efektif. Pengembangan sistem reservasi *online* dirancang untuk dapat membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi objek wisata maritim dan membantu dalam pemesanan fasilitas maupun paket-paket wisata yang tersedia dilokasi objek wisata. Sistem reservasi online ini dibuat menggunakan *Framework Codeigniter 4* dan basis data *MySQL*. Penelitian ini menggunakan model *prototype* sebagai metode pengembangan sistem. Berdasarkan hasil pengujian uji kelayakan yang dilakukan dengan 3 aspek penilaian yaitu desain (tampilan), layanan dan efisiensi. Diperoleh nilai tampilan sistem sebesar 84% tergolong kategori sangat setuju, nilai layanan sistem sebesar 87,5% tergolong kategori sangat setuju, dan nilai efisiensi 87,5% dengan kategori sangat setuju. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan Sistem Reservasi *Online* di destinasi wisata dapat digunakan sebagai media promosi dan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan/pengunjung dalam memesan paket wisata.

Kata Kunci : Sistem Reservasi, Polewali Mandar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi zaman sekarang sangat mempermudah segala aktivitas yang membutuhkan pemrosesan data dengan cepat. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi kapan saja, dimana saja dan dari siapa saja. Dengan adanya teknologi jarak dan waktu bukanlah sebuah masalah, berbagai macam aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dapat pula menarik minat masyarakat atau organisasi untuk menerapkan teknologi kedalam setiap bagian organisasi atau masyarakat tersebut. (Firmansyah *et al.*, 2021)

Indonesia memiliki berbagai tujuan destinasi wisata yang sangat menarik dari berbagai provinsi. Setiap daerah mempunyai destinasi wisata yang unik dan mengagumkan. Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai surganya tempat wisata. Pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi yang mempunyai daya tarik dengan ukuran dan tingkat pertumbuhan yang sangat pesat baik dari skala global maupun nasional, khususnya di Sulawesi barat yang merupakan salah satu daerah yang di dalamnya memiliki begitu banyak tempat wisata yang menarik.

Pariwisata merupakan perjalanan wisata yang dilakukan secara berkali-kali atau berkeliling-keliling, baik yang direncanakan maupun tidak direncanakan serta dapat menghasilkan pengalaman total bagi pelakunya (Hidayah, 2017), Wisata maritim atau bahari merupakan wilayah yang bersinggungan langsung dengan laut dan memiliki sumber daya yang cukup potensial di sektor pariwisata. Wisata maritim /bahari memiliki arti strategis dalam pengembangan budaya bahari, usaha multi sektor, ekonomi daerah, dan penguatan peran serta masyarakat. Keberadaan wisata

maritim/bahari memiliki peranan yang cukup besar tidak hanya bagi sektor pariwisata namun juga bagi pertumbuhan ekonomi masyarakat daerah (Suwarlan *et al.*, 2020)

Provinsi Sulawesi Barat memiliki potensi wisata yang cukup memadai, tetapi belum di kelola secara maksimal oleh pemerintah daerah maupun industri pariwisata. Sehingga masyarakat minim memiliki minat untuk melakukan *traveling*. Hal tersebut menjadi pokok permasalahan pada pariwisata di Sulawesi Barat dan publikasi serta promosi yang dilakukan masih minim, pada umumnya masyarakat belum tahu apa destinasi wisata di Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Polewali Mandar masih banyak masyarakat yang belum tahu beberapa destinasi wisata maritim yang ada di daerah tersebut dan belum tersentuh oleh pemerintah daerah. (Asmawati, Wajidi and Zulkarnaim, 2022)

Terdapat beberapa fasilitas yang di sediakan oleh pengelola kepada pengunjung seperti gazebo-gazebo, tempat ibadah, penginapan, paket-paket wisata dan sajian makanan ciri khas daerah. Masyarakat yang akan berkunjung ke lokasi wisata tentu memerlukan informasi-informasi tentang tempat wisata, paket-paket wisata apa saja yang tersedia serta harga yang perlu mereka bayar untuk menikmati pemandangan laut dan akan melakukan proses pemesanan (reservasi). Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara produsen dan konsumen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli. (Siregar, 2022)

Pengunjung yang datang ke tempat wisata umumnya masih memesan tempat dan paket wisata secara langsung pada saat tiba di tempat wisata tersebut karena belum adanya *website* reservasi wisata dan minimnya info dan tentang paket-paket wisata yang tersedia di lokasi wisata. Maka dari itu di butuhkan sistem pemesanan (reservasi) online agar pengunjung mengetahui paket-paket wisata yang tersedia. Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan, maka penulis mengajukan judul penelitian “Pengembangan Sistem Reservasi Online Destinasi Wisata Maritim Di

Kabupaten Polewali Mandar” untuk memberikan solusi pada pengunjung wisata, pengelola wisata dan masyarakat setempat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem reservasi tempat wisata maritim Kabupaten Polewali mandar (wisata pantai mampie) berbasis *website*

C. Batasan Masalah

Menghindari meluasnya permasalahan yang ada, serta keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki peneliti maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Batasan hanya mencakup sistem reservasi online tempat wisata
2. Pengembangan fitur ini tidak termasuk untuk pembayaran
3. Sistem ini menggunakan *Framework Codeigniter*
4. Sistem ini dibuat hanya pada studi kasus pada wisata maritim daerah Polewali Mandar Desa Galeso (Wisata Pantai Mampie)

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu Menghasilkan Sistem reservasi wisata maritim berbasis web

E. Manfaat penelitian

1. Membantu pengelola dalam pemesanan paket-paket wisata yang ada dilokasi wisata
2. Membantu pengunjung dalam proses pemesanan paket-paket wisata

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Sistem Informasi dan Teknologi Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005).

a. Pengertian Sistem

Dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis pengertian “suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”.

Berdasarkan pengertian yang sudah dijelaskan diatas, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu suatu sistem mempunyai karakteristik yang mana suatu sistem merupakan jaringan kerja yang memiliki tujuan yang ingin dicapai dan terbentuk dari prosedur – prosedur atau kumpulan elemen – elemen yang berkumpul dalam suatu kegiatan, saling terintegrasi satu sama lain dan saling berinteraksi.

b. Pengertian Informasi

Pengertian informasi yang didapat dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis (Jogiyanto, 2005) adalah “hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan digunakan dalam pengambilan sebuah keputusan” Agar informasi lebih berguna untuk sebuah pengambilan keputusan, kualitas dari sebuah informasi harus bermutu seperti akurat, berarti harus terbebas dari adanya kesalahan dan informasinya tidak menyesatkan bagi penggunaannya, relevan atau sesuai, *timely* yang berarti informasi dapat disajikan tepat pada saat dibutuhkan, lengkap, dan mudah dimengerti

c. Sistem Informasi

Pengertian dari sistem informasi adalah “kumpulan elemen – elemen sumber daya dan jaringan prosedur yang saling berkaitan secara terpadu, terintegrasi dalam suatu hubungan hirarkis tertentu, dan bertujuan untuk mengolah data menjadi informasi.” (Sanyoto Gondodiyoto, 2007)

Definisi informasi serta definisi sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan terbaik saat ini dan masa depan.

Menurut Sutarman (2009) yang di ambil dari (Sulandari, 2015), sistem informasi memiliki beberapa kemampuan sebagai berikut:

- a. Menyediakan proses transaksi yang cepat dan akurat dengan cara sistem informasi menangkap, merekam, menyimpan, dan mengupdate data.
- b. Menyediakan penyimpanan dengan kapasitas besar dan akses cepat terhadap penyimpanan.
- c. Menyediakan komunikasi yang cepat menggunakan jaringan yang memungkinkan pekerja dan komputer untuk berkomunikasi secara langsung.
- d. Mengurangi informasi yang terlalu berlebihan menggunakan jaringan komputer dengan cara merancang sistem informasi yang dapat menyaring informasi.
- e. *Span boundaries* yang memfasilitasi pengambilan keputusan pada area fungsional, rekayasa proses bisnis, dan komunikasi.
- f. Menyediakan penunjang dalam pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi dan pada semua level organisasi.

Menurut *Information Technology Association of America* (ITAA) dalam buku pengantar teknologi informasi (Sutarman, 2009) teknologi informasi adalah suatu studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Teknologi Informasi memanfaatkan komputer elektronik dan perangkat lunak komputer untuk

mengubah, menyimpan, melindungi, memproses, mentransmisikan, dan memperoleh informasi secara aman.

Menurut (Sutarman, 2009), fungsi teknologi informasi ada enam, yaitu :

- a. Menangkap (*capture*) Menangkap data yang relevan dengan kebutuhan *user* dari kumpulan data yang tersedia.
- b. Mengolah (*processing*) Mengolah data masukan untuk menjadi informasi, berupa konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis (analisis kondisi), perhitungan (*kalkulasi*), sintesis (penggabungan) segala bentuk data dan informasi.
- c. Menghasilkan (*generating*) Menghasilkan atau mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang berguna, misalnya laporan, tabel, dan grafik.
- d. Menyimpan (*storage*) Menyimpan data dan informasi dalam suatu media penyimpanan yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya.
- e. Mencari kembali (*retrieval*) Menelusuri, mendapatkan kembali informasi atau menyalin data dan informasi yang sudah tersimpan.
- f. Transmisi (*transmission*) Mengirim data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan komputer.

Keuntungan dari penerapan teknologi informasi (Sutarman, 2009) adalah sebagai berikut:

- a. Kecepatan (*speed*) Komputer dapat mengerjakan suatu perhitungan yang kompleks dalam hitungan detik, jauh lebih cepat dari yang dapat dikerjakan oleh manusia.
- b. Konsistensi (*consistency*) Hasil pengolahan data lebih konsisten dan tidak berubah-ubah karena format/bentuknya sudah standar.
- c. Ketepatan (*precision*) Komputer dapat mendeteksi suatu perbedaan yang sangat kecil, yang tidak dapat dilihat dengan kemampuan manusia, dan juga dapat melakukan perhitungan yang sulit.
- d. Keandalan (*reliability*) Hasil keluaran dari komputer lebih dipercaya dibandingkan dengan yang dilakukan manusia karena kesalahan yang terjadi kemungkinannya lebih kecil jika menggunakan komputer.

2. Definisi Pariwisata

Sebagian pengertian pariwisata dipakai oleh para praktisi dengan tujuan serta perspektif yang berbeda cocok tujuan yang mau dicapai. Definisi pariwisata memang berbeda-beda diantara para ahli. Berikut ini adalah beberapa pengertian pariwisata menurut beberapa ahli.

- a. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah (UU No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan).

- b. Pariwisata merupakan seluruh wujud aktivitas melancong yang didukung oleh bermacam sarana objek wisata baik dari pemerintah, swasta, ataupun masyarakat. (Ismawati, 2010)
- c. Pariwisata adalah berbagai kegiatan yang dilakukan baik dalam suatu negara maupun di luar negara, kota atau satu wilayah tertentu. (Schulalard, nd dalam Suryadana, 2013:49).
- d. Pariwisata adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memberikan jasa pariwisata menyediakan sarana dan prasarana objek wisata, sehingga daya Tarik wisata pariwisata ada. (Utama, 2016:25).
- e. Pariwisata merupakan salah satu tipe industri baru yang sanggup memesatkan perkembangan ekonomi serta penyediaan lapangan kerja untuk warga.

Berdasarkan beberapa pengertian pariwisata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah segala kegiatan perjalanan yang dilakukan bertujuan untuk menikmati wisata baik fasilitas yang disediakan oleh masyarakat maupun yang disediakan oleh pemerintah.

3. Reservasi

Pemesanan dalam bahasa inggris adalah *Reservation* yang berasal dari kata *to reserve* yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya akomodasi, *meal*, *seat* pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, hiburan, *night club*, *discoutage* dan sebagainya (Nitami, Munthe and Masrizal, 2021). Sehingga

sistem informasi reservasi merupakan suatu sistem yang mengelola data pemesanan fasilitas dan menyajikan informasi fasilitas pada waktu tertentu (Rochanif, 2015)

4. Black Box

Menurut Shi pada tahun 2010, pengujian aplikasi adalah tahapan pengembangan yang sangat krusial untuk memastikan aplikasi yang sudah atau sedang dikembangkan bisa berjalan sinkron dengan kebutuhan yang sudah ditetapkan. Pengujian aplikasi untuk melakukan pembuktian dan validasi bahwa aplikasi yang sudah dibentuk sinkron dengan kebutuhan dari perusahaan. Pengujian adalah bagian dari tahapan yang tidak bisa dipisahkan menurut siklus hidup pengembangan aplikasi misalnya analisis, desain, dan pengkodean (Kesuma Jaya *et al.*, 2019).

Dalam penelitian yang di lakukan oleh Jaya yang berjudul “Pengujian Aplikasi dengan metode *Black Box*, metode *Black Box Test* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah aplikasi tanpa wajib memperhatikan lebih jelasnya aplikasi. Pada pengujian *Black Box*, perkiraan banyaknya data uji bisa dihitung melalui banyaknya *field* data masukan yang akan diuji, aturan masukan yang wajib dipenuhi serta batas masukan, baik batas atas juga batas bawah yang memenuhi spesifikasi. Tidak terdapat upaya untuk mengetahui kode program apa yang di pakai (Kesuma Jaya *et al.*, 2019).

5. UAT (*User Acceptance Test*)

Pengujian UAT (*User Acceptance Test*) dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana kualitas dari *website* yang dibangun, apakah sesuai dengan harapan *user* atau belum (Piity, 2015)

User Acceptance Test merupakan suatu teknik pengujian yang dilakukan oleh pengguna untuk menghasilkan suatu dokumen yang akan dijadikan bukti bahwa sistem yang sudah dikembangkan dan dibangun dapat diterima oleh pengguna (Syahputra et al., 2022).

B. Penelitian Terkait

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No.	Nama Penulis	Judul Peneitian	Hasil Penelitian
1.	(Yayan Tisna & Arfiani 2017)	Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata dan Rerservasi Tempat Wisata Kabupaten Purbalingga Berbasis Web	Rancang bangun sistem informasi pariwisata dan reservasi tempat wisata kabupaten purbalingga berbasis web yang dapat memberikan informasi berupa jenis wisata, keterangan tempat wisata, foto, peta atau lokasi wisata, sarana dan prasaran serta pemesanan tiket.
2.	(Radharani Dyatmika, Nugraha Putra and Pramono, 2021)	Pengembangan sistem informasi reservasi pada wisata perkemahan dengan memanfaatkan payment gateway system (studi kasus: Tepi Buyan Campfire Buleleng)	Sistem ini dikembangkan berbasis website dan akan mengelola proses pembuatan reservasi hingga proses konfirmasi reservasi. Dalam proses pengembangan sistem,

			<p>menggunakan metode waterfall yang mengikuti beberapa tahapan proses. Sistem akan terintegrasi dengan <i>payment gateway system</i> dari midtrans untuk melakukan proses pembayaran.</p>
3.	(Sutanto, Lidwan and Ridwan, 2020)	Perancangan reservasi pariwisata dan kamar hotel berbasis web	<p>Perancangan sistem menggunakan metode pengumpulan data, observasi, wawancara dan studi literatur. aplikasi disusun dengan tahapan Analisa kebutuhan, merancang diagram alir data, penerapan UML modelling. Bahasan program PHP dan didukung My-sqli sebagai database. Pengujian menggunakan Alpha dan Black box testing.</p>
4.	(Hardiansyah and Munir, 2020)	Analisis dan pengembangan sistem reservasi online untuk wisata berbasis website (studi kasus : Pulau harapan kepulauan seribu)	<p>Pada penelitiannya dilakukan rancang bangun aplikasi reservasi online berbasis web studi kasus di pulau harapan kepulauan seribu. Pengembangan aplikasi menggunakan metode waterfall dan perancangan sistem menggunakan diagram UML. Implementasi program menggunakan PHP framework laravel dan database MySQL.</p>
5.	(Sitompul <i>et al.</i> , 2022)	Sistem informasi reservasi pada monako park sibiru-biru berbasis web	<p>Penelitian dilakukan untuk membuat sistem reservasi dilakukan secara online sehingga mempermudah proses reservasi. Sistem</p>

			informasi reservasi pada monako park sibiru-biru berbasis web menggunakan diagram UML, bahasa pemrograman PHP dan database MySQL
6.	(Layali <i>et al.</i> , 2021)	Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Dan Penginapan Online Berbasis Web Dengan Pemodelan UML	Penelitian dilakukan dengan menggunakan Extreme Programming sebagai analisa sistem dan unified language modeling (UML) dalam memodelkan sistem.
7.	(Firmansyah <i>et al.</i> , 2021)	Aplikasi Reservasi Arung Jeram dengan metode Rational Unified Proses (RUP)	Pada penelitian ini menggunakan metode Rational Unified Proses (RUP) dan unified language modeling (UML) sebagai bahasa pemodelan dalam pengembangan sistem . Aplikasi tersebut di bangun menggunakan bahasa html dengan PHP dan ASP pada skrip objek

BAB V

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Hasil implementasi Pengembangan Sistem Reservasi *Online* telah dilakukan, menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dapat menjadi media promosi dan reservasi wisata dan juga mampu membantu dalam pemesanan paket-paket wisata. Berdasarkan hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa secara keseluruhan fitur sistem berfungsi dengan baik dan valid sesuai dengan rancangan sistem dan dilandasi dengan oleh 3 aspek penilaian yaitu desain (tampilan), layanan dan efisiensi. Dari hasil olah data tanggapan responden diperoleh nilai tampilan sebesar 84% yang masuk kedalam kategori sangat setuju, 87,5% olah data layanan tergolong sangat setuju, dan 87,5% untuk efisiensi sistem dengan kategori sangat setuju. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan Sistem Reservasi *Online* di destinasi wisata dapat digunakan sebagai media promosi dan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan/pengunjung dalam memesan paket wisata.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan agar nantinya web ini dapat digunakan dengan lebih baik adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem agar lebih baik lagi dan menambahkan fitur-fitur lainnya dan pengembangan dalam bentuk mobile.
2. Sebaiknya dalam penerepan sistem tidak terbatas pada satu lokasi wisata saja

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, S., Wajidi, F. and Zulkarnaim, N. (2022) 'Implementasi Smart Tourism sebagai Media Promosi Wisata di Sulawesi Barat', 8(1), pp. 76–84.
- Firmansyah, R. *et al.* (2021) '(Studi Kasus Magelang Explore)'.
- Gondodiyoto, Sanyoto. 2007 Audit Sistem Informasi + Pendekatan Cobit. Jakarta :Mitra Wacana Media
- Hardiansyah, R. and Munir, S. (2020) 'Analisis dan Pengembangan Sistem Reservasi Online untuk Wisata berbasis Website Studi Kasus Pulau Harapan Kepulauan Seribu', *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), pp. 45–52.
- Ismawati. (2010). Pengantar pariwisata. Tangerang selatan: Penerbit: Universitas Terbuka Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan - 15418 Banten – Indonesia.
- Jogiyanto. 2005 Analisis dan desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi
- Kesuma Jaya, M.S.A. *et al.* (2019) 'Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Penunjang Keputusan Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Menggunakan Teknik Equivalence Partitions', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), p. 131.
- Layali, H. *et al.* (2021) 'Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Dan Penginapan Online Berbasis Web Dengan Pemodelan UML', (2), pp. 111–129.
- Marthasari, G. I., Risqiwati, D., Buana, T., Dewi, T., Teknik, S., Universitas, I., Malang, M., & Marthasari, G. I. (2017). Rancang Bangun Dan Implementasi *Website E-Commerce* Ukm Gs4 Malang Menggunakan Metode Prototyping. *Seminar Teknologi Dan Rekayasa*, July, 1–10.
- Nitami, A., Munthe, A.A. and Masrizal (2021) 'Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web dengan Framework Codeigniter', *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(1), pp. 1–11.
- Piity, D. (2015) 'Praktikum Menggunakan Metode Profile Matching...
- Pressman, R.S. (2010), *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York, 68

Radharani Dyatmika, N.K.S.K., Nugraha Putra, W.H. and Pramono, D. (2021)

- ‘Pengembangan Sistem Informasi Reservasi pada Pariwisata Perkemahan dengan Memanfaatkan Payment Gateway System (Studi Kasus : Tepi Buyan Campfire Buleleng)’, *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 2(1), pp. 45–54.
- Rochanif, D.E (2015) Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel berbasis Web
- Sitompul, S. *et al.* (2022) ‘Sistem Informasi Reservasi Pada Monako Park Sibiru – Biru Berbasis Web’, 2(1), pp. 61–67.
- Sutanto, P.H., Lidwan, N. and Ridwan, W. (2020) ‘Perancangan Reservasi Pariwisata Dan Kamar Hotel Berbasis Web Jisamar’, *JISAMAR (Journal of Information System , Applied , Management , Accounting and Researh)*, 4(4), pp. 39–48.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sulandari, T. (2015). Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Architecture Development Method (Studi Kasus Pt. Bali Double C).
- Sutarman. (2009). Pengantar teknologi informasi. Jakarta.
- Syahputra, H. *Et Al.* (2022) 'Implementasi Metode Tecnique for Other Reference By Similarity to Ideal Solution (Topsis)
- Suwarlan, S.A. *et al.* (2020) ‘Perancangan Landmark Pesisir Pantai Kampung Tua Tanjung Riau Sebagai Wisata Maritim Melalui Konsep Arsitektur Methapora’, *Journal of Architectural Design and Development*, 1(1), p. 63.