

# Implementasi Metode *Waterfall* Pada Website Penginapan Nurmega Jaya Kota Sukabumi

<sup>1</sup>Latief Abdul Rojaq, <sup>2</sup>Asriyanik, <sup>3</sup>Fathia Frazna

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Sains Dan Teknologi, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah,  
Sukabumi

Jl. R. Syamsudin, S.H. No. 50, Cikole, Kec. Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

Email: <sup>1</sup>latiefrojaq@gmail.com, <sup>2</sup>Asriyanik263@ummi.ac.id, <sup>3</sup>Fathiafrazna@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: latiefrojaq@gmail.com

## Abstrak

Penginapan memberikan jasa kepada para tamu dan pengunjung agar mendapatkan kepuasan secara menyeluruh. Penginapan juga memberikan pelayanan seperti kecepatan, kecekatan, keramahan, sopan santun, dan kemudahan. Pada bisnis penginapan juga banyak yang dapat ditawarkan kepada tamu yang datang antara lain seperti pelayanan sewa kamar penginapan, rekreasi keluarga, laundry, dan pelayanan makanan, minuman. Dalam proses pengembangan website dapat dilakukan dengan beberapa metode SDLC (*software development life cycle*). Metode-metode SDLC diantaranya yaitu: Metode *Waterfal*, *Iterative Model*, *Incremental Model*, *V Model*, *Spiral Model*, *Agile Model*, *Rapid Application Development*, *Prototyping Model*, *Big bang Model*. kelebihan Metode *Waterfall* Struktur yang sederhana dan mudah dimengerti, Setiap fase memiliki dokumen dan deliverable yang jelas, Tahapan proses pengembangannya tetap (pasti), mudah diaplikasikan, dan prosesnya teratur, Software yang dikembangkan dengan metode ini biasanya menghasilkan kualitas yang baik, Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Kekurangan Pengujian dilakukan setelah fase pengembangan selesai, sehingga perubahan yang dibutuhkan mungkin sulit dan mahal. (Pricillia, T. 2021). Metode ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, sehingga dianggap kuno tetapi paling banyak di pakai. Mengapa disebut *waterfall* karena harus menunggu sampai selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan. Sekitar tahun 1970 Winston Royce pertama kali memperkenalkan rekayasa perangkat lunak yang termasuk ke dalam model generic, metode ini lebih dikenal sebagai "*Linear Sequential Model*". Untuk membangun software yang berurutan, metode klasik ini bersifat sistematis. Penulis melakukan analisis dan pengamatan terhadap proses Reservasi Penginapan di Nurmega Jaya Kota Sukabumi, sehingga penulis dapat mengetahui permasalahan yang ada di tempat tersebut dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan apa saja dalam bahan penelitian untuk membangun sebuah perangkat lunak berupa aplikasi berbasisi web ini guna menjadi pemecahan masalah yang ada. Tahapan ini dilaksanakan pada minggu ke-1 hingga minggu ke 4 di bulan Desember pada tahap ini membantu penulis untuk pengumpulan data sekaligus memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi. Dengan menggunakan sistem aplikasi ini, Proses Reservasi Penginapan di Nurmega Jaya menjadi lebih mudah dan cepat, Dengan menggunakan sistem aplikasi ini, dapat memudahkan Resepsionis untuk mengelola informasi detail kamar yang telah terjual, Meningkatkan pelayanan kepada tamu yang datang dan memudahkan tamu saat melakukan pencarian informasi mengenai kamar yang tersedia.

**Kata Kunci:** Metode *Waterfall*, Reservasi Kamar, website, *Software Development Sycle* (SDLC), aplikasi

## PENDAHULUAN

Penginapan memberikan jasa kepada para tamu dan pengunjung agar

mendapatkan kepuasan secara menyeluruh. Penginapan juga memberikan pelayanan seperti kecepatan, kecekatan, keramahan,

sopan santun, dan kemudahan. Pada bisnis penginapan juga banyak yang dapat ditawarkan kepada tamu yang datang antara lain seperti pelayanan sewa kamar penginapan, rekreasi keluarga, laundry, dan pelayanan makanan, minuman.

Tingkat hunian kamar di penginapan menyatakan suatu keadaan kemajuan sejauh mana jumlah kamar yang terjual. Jika diperbandingkan dengan semua kamar yang dapat disewakan, agar kamar yang tersedia tidak kurang dari jumlah kamar yang terjual, sehingga persentase hunian kamar dapat diperkirakan oleh manajemen penginapan,

Pembayaran yang dibebankan kepada tamu dan informasi mengenai pemakaian servis yang ditawarkan oleh penginapan, serta persentase hunian kamar, dan jumlah tamu yang datang seperti informasi rata-rata tamu yang menginap dan seluruh informasi kegiatan yang dilakukan oleh penginapan merupakan informasi yang dibutuhkan oleh manajemen penginapan.

Penginapan Nurmega Jaya yaitu perusahaan yang bergerak di bidang jasa yang sangat mengutamakan kualitas pelayanan kepada para tamunya yang terletak di Lembursitu Kelurahan Lembursitu Kecamatan Lembursitu Kota Sukabumi Jawa Barat. Pelayanan kepada para pengunjung menjadi lambat yang diakibatkan lambatnya pencarian informasi dan kamar merupakan sebuah kendala yang dimiliki oleh Penginapan Nurmega Jaya. Untuk itu, penerapan sistem yang baik sangatlah diperlukan pencarian informasi pengunjung dan kamar menjadi lebih mudah sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pengunjung. Agar penginapan Nurmega Jaya dapat bersaing dengan penginapan lainnya.

Reservasi di Penginapan Nurmega Jaya selama ini ditangani dengan cara panggilan telepon saja, Reservasi kamar yang masih manual mengalami kendala seperti kamar belum dibersihkan karena status sistem offline belum sepenuhnya update saat kamar di bersihkan. Hal ini

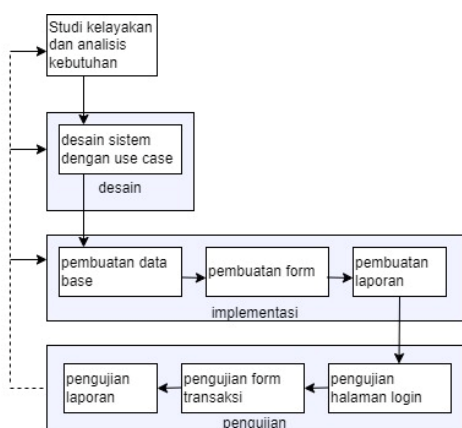
tentunya menjadi kendala bagi pihak Penginapan, mencari solusi yang dapat menjaga status kamar tetap update dan tetap ditempati oleh calon tamu setiap saat. Ketika calon tamu menghubungi pihak penginapan bagian resepsionist akan meminta data tamu berupa nama tamu, nomor telepon, dan tipe kamar yang ingin dipesan. Saat tamu yang menelepon telah sampai di penginapan, kemudian tamu tersebut melakukan pembayaran tunai dan mengisi formulir reservasi secara manual.

Oleh karena itu solusi dari masalah di atas harus dibuat sebuah aplikasi yang cocok untuk Penginapan Nurmega Jaya. Dalam proses pengembangan website dapat dilakukan dengan beberapa metode SDLC (software development life cycle). Metode-metode SDLC diantaranya yaitu: Metode *Waterfal*, *Iterative Model*, *Incremental Model*, *V Model*, *Spiral Model*, *Agile Model*, *Rapid Application Development*, *Prototyping Model*, *Big bang Model*. Setiap metode tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan. kelebihan Metode *Waterfall* Struktur yang sederhana dan mudah dimengerti, Setiap fase memiliki dokumen dan deliverable yang jelas, Tahapan proses pengembangannya tetap (pasti), mudah diaplikasikan, dan prosesnya teratur, Software yang dikembangkan dengan metode ini biasanya menghasilkan kualitas yang baik, Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Kekurangan Pengujian dilakukan setelah fase pengembangan selesai, sehingga perubahan yang dibutuhkan mungkin sulit dan mahal. (Pricillia, T. 2021). Kelebihan Metode *Iterative model* Umpan balik terus menerus dari pemilik proyek, Beberapa revisi pada seluruh aplikasi dan fungsi spesifik, Pekerjaan disampaikan di awal proyek. Kekurangan Setiap perulangan adalah struktur kaku yang menyerupai project kecil *waterfall*. (Budi, D. S., & Abijono, H. 2016). Kelebihan Metode *Spiral Model* Jumlah analisis risiko yang tinggi, Baik untuk proyek-proyek besar dan mission-

*critical*, *Software* diproduksi di awal siklus hidup perangkat lunak. Kekurangan Dapat menjadi model mahal untuk digunakan, Analisis risiko membutuhkan keahlian yang sangat spesifik, Keberhasilan proyek sangat tergantung pada tahap analisis risiko, Tidak bekerja dengan baik untuk proyek-proyek yang lebih kecil. (Budi, D. S., & Abijono, H. 2016). Kelebihan Metode Prototype Mempersingkat waktu pengembangan produk perangkat lunak. Kekurangan Biasanya kurang *fleksibel* dalam menghadapi perubahan. (Pricillia, T. 2021). Kelebihan Metode RAD cocok untuk proyek yang memerlukan waktu yang singkat. Kekurangan Tidak semua aplikasi sesuai untuk RAD, bila system tidak dapat dimodulkan dengan teratur, pembangunan komponen penting pada RAD akan menjadi sangat bermasalah (Pricillia, T. 2021).

**METODE**

Pada tahapan ini penulis melakukan penelitian menggunakan metode SDLC (*Software Development life Cycle*) atau metode *waterfall*. Berikut merupakan tahapan pada penelitian ini yang digambarkan dalam kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Keterangan :

1. Studi Kelayakan dan Analisa Kebutuhan
2. Penulis menemukan permasalahan yang ada di Penginapan Nurmega Jaya yaitu reservasi kamar di Penginapan Nurmega Jaya yang masih secara manual oleh karena itu penulis melakukan pengolahan data yang diperoleh dari

penginapan nurmege jaya, baik data primer ataupun sekunder.

3. Desain  
Desain, meliputi database dan desain sistem.
4. Implementasi  
Pada tahapan ini implementasi meliputi pembuatan database, form, dan laporan.
5. Pengujian  
Pada pengujian ini metode yang digunakan yaitu *Black Box Testing*. Apabila terjadinya kesalahan ataupun kekurangan saat tahap pengujian maka proses akan kembali ke tahap desain maupun implementasi dan menganalisa kebutuhan sistem.

**A. Teknik Pengumpulan Data**

1. Data *Primer*

Penulis melakukan wawancara kepada pihak yang berwenang untuk membagikan data dan informasi sebagai bahan penulisan yaitu analisis sistem bergulir. Penulis juga melakukan observasi pada kegiatan di Penginapan Nurmega Jaya agar data yang diperoleh lebih akurat.

Penginapan Nurmega Jaya yang berlokasi di Lembursitu RT 001 RW 006 Kecamatan Lembursitu Kelurahan Lembursitu Kota Sukabumi Jawa Barat yang dimana dijadikan sebagai objek penelitian ini.

2. Data *Sekunder*

Penulis mengumpulkan data dengan cara dokumentasi, berupa arsip ataupun file tentang reservasi kamar di Penginapan Nurmega Jaya sebagai referensi dari aplikasi yang akan dibuat. Penulis mengumpulkan beberapa buku, jurnal sebagai data yang berkaitan dengan objek permasalahan sebagai referensi dalam penulisan tugas akhir ini.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penulis melakukan analisis dan pengamatan terhadap proses Reservasi Penginapan di Nurmega Jaya Kota Sukabumi, sehingga penulis dapat mengetahui permasalahan yang ada di tempat tersebut dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan apa saja dalam bahan

penelitian untuk membangun sebuah perangkat lunak berupa aplikasi berbasis web ini guna menjadi pemecahan masalah yang ada. Tahapan ini dilaksanakan pada minggu ke-1 hingga minggu ke 4 di bulan Desember pada tahap ini membantu penulis untuk pengumpulan data sekaligus memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi. Pada proses analisis ini yang dilakukan penulis yakni diantaranya:

1. Analisis terhadap proses pelayanan Reservasi yang ada di Penginapan Nurmega Jaya Kota Sukabumi.
2. Analisis mengenai proses data tamu pemesanan Kamar di Penginapan Nurmega Jaya.
3. Analisis mengenai konfirmasi pemesanan kamar di Penginapan Nurmega Jaya

**A. Analisis Sistem Berjalan**

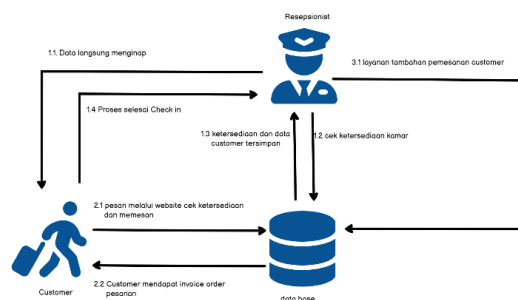
Agar operasional *front office* lebih efisien, diperlukan sistem otomatis yang dapat mendukung pelanggan melakukan pemesanan secara online dan secara tidak langsung memudahkan proses pengolahan dan penyimpanan data resepsionis. Untuk meminimalkan kehilangan atau kerusakan data. Untuk itulah penulis membuat website untuk menunjang kegiatan *front office*.

Berikut ini merupakan hal yang dibuhkan dalam perancangan sistem usulan yaitu :

1. Sistem reservasi hotel memungkinkan untuk memeriksa ketersediaan kamar dan melakukan reservasi terlepas dari apakah kamar tersebut tersedia atau tidak. Pelanggan juga dapat memesan layanan seperti laundry ataupun memesan makanan.
2. Selanjutnya pelanggan dapat membayar tagihan pada sistem
3. Pelanggan dapat mencetak *invoice* sebagai bukti reservasi di Penginapan Nurmega Jaya.
4. Memudahkan pelanggan untuk melakukan *check in* dan *check out*.
5. Memudahkan resepsionis untuk memeriksa ketersediaan kamar apabila

ada pelanggan yang datang langsung tanpa memesan terlebih dahulu.

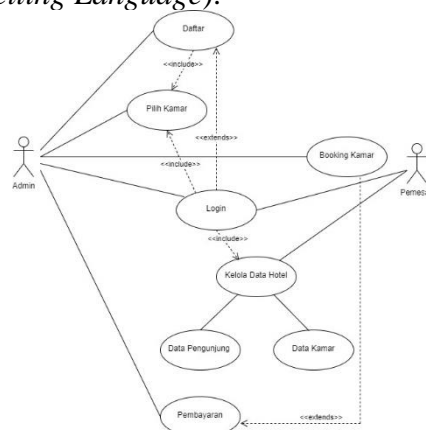
6. Memudahkan resepsionis saat menyimpan data pelanggan.



Gambar 2 Workflow Sistem

**B. Perancangan IPO (Input, Process dan Output)**

Perancangan IPO Reservasi Penginapan Nurmega Jaya ini dengan menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*).



Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi Penginapan Nurmega Jaya

Tabel 1. Definisi Aktor

| Aktor     | Deskripsi  |
|-----------|--|
| Admin     | Hak Akses <ul style="list-style-type: none"> <li>• Edit data kamar Penginapan</li> <li>• Tambah data kamar Penginapan</li> <li>• Hapus data kamar Penginapan</li> <li>• Hapus data dan edit user</li> <li>• Melakukan pemesanan kamar</li> <li>• Melihat daftar pesanan</li> <li>• Verifikasi pesanan</li> <li>• Edit profile Admin</li> </ul> |
| Pelanggan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat fasilitas kamar</li> <li>• Melakukan pemesanan</li> <li>• Memilih jenis pembayaran</li> <li>• Upload bukti pembayaran</li> </ul>  |

Tabel 3. Skenario *Use Case* Admin

| <b>Identifikasi</b>  |  |
|--|--|
| <i>Use Case</i>  | Reservasi  |
| Deskripsi  | Use case ini memungkinkan Petugas melihat informasi trayek   |
| Aktor  | Pemesanan  |
| Kondisi Awal   | Memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i>  |
| Kondisi Akhir  | Perubahan akan tersimpan pada basis data   |
| Deskripsi  | Mengelola data reservasi   |
| <b>Aksi Aktor</b>  | <b>Reaksi Sistem</b>   |
| Memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , selanjutnya menekan tombol masuk | Memverifikasi <i>Username</i> dan <i>Password</i> di basis data, jika tidak tepat maka akan tampilan notifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> salah dan akan kembali ke tampilan awal. Jika sudah sesuai maka <i>user</i> akan masuk ke halaman awal beranda “Reservasi Penginapan Nurmega Jaya” |
| Menekan data pesanan   | Masuk ke halaman detail pesanan  |
| Menekan tombol detail  | Masuk ke halaman proses verifikasi pesanan, proses memerlukan verifikasi klik disini untuk melihat bukti transfer  |
| Melihat bukti transfer   | Menampilkan bukti transfer   |
| Menekan tombol tutup   | Kembali ke halaman proses verifikasi pesanan   |
| Menekan tombol tutup   | Kembali ke halaman proses verifikasi pesanan   |
| Menekan tombol terima/tolak pesanan  | Melakukan verifikasi terima/penolakan pesanan  |

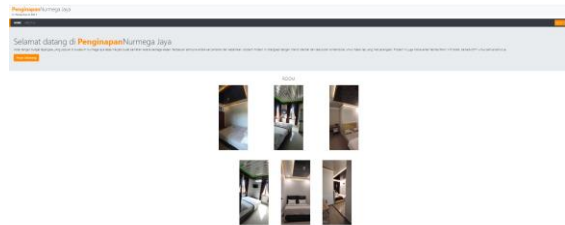
Tabel 3. Skenario *Use Case* Pemesanan

| <b>Identifikasi</b>  |   |
|--|---|
| <i>Use Case</i>  | Reservasi   |
| Deskripsi  | Use case ini memungkinkan Petugas melihat informasi trayek  |
| Aktor  | Pemesanan   |
| Kondisi Awal   | Memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i>   |
| Kondisi Akhir  | Perubahan akan tersimpan pada basis data  |
| Deskripsi  | Mengelola data reservasi  |
| <b>Aksi Aktor</b>  | <b>Reaksi Sistem</b>  |
| Memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , selanjutnya menekan tombol masuk | Verifikasi <i>Username</i> dan <i>Password</i> di basis data, jika tidak tepat maka akan tampilan notifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> salah dan akan kembali ke tampilan awal. Jika sudah sesuai maka <i>user</i> akan masuk ke halaman awal beranda “Reservasi Penginapan Nurmega Jaya” |
| Menekan tombol pesan sekarang  | Masuk ke halaman fasilitas kamar  |
| Menekan tombol pesan   | Masuk ke halaman form pemesanan   |
| Mengisi Form pemesanan selanjutnya Menekan Tombol bayar                          | Masuk ke halaman pembayaran   |
| Menekan tombol cek status pembayaran   | Masuk ke halaman detail pesanan   |
| Upload bukti pembayaran  | Masuk ke halaman proses verifikasi pemesanan  |

### C. Implementasi Sistem

#### 1. Halaman Beranda Aplikasi

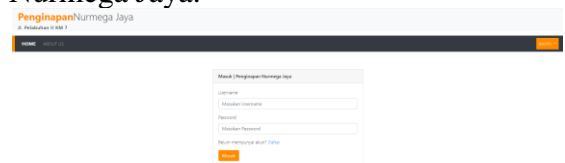
Halaman tersebut adalah tampilan pertama di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya berbasis Website ini.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal Aplikasi

#### 2. Halaman Login

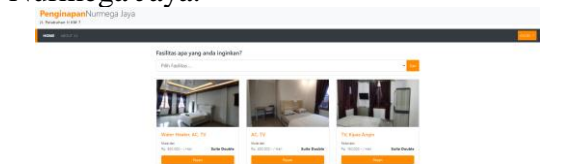
Halaman tersebut adalah tampilan Daftar dan Login di aplikasi Reservasi Nurmega Jaya.



Gambar 5. Tampilan Halaman Login

#### 3. Halaman Pesan Fasilitas

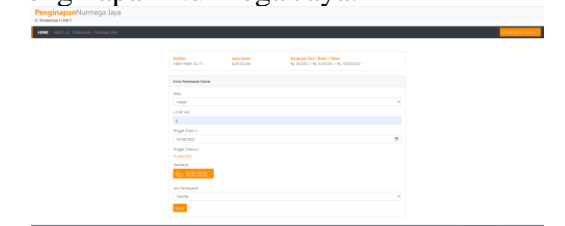
Halaman tersebut adalah tampilan dari detail fasilitas yang ada di Penginapan Nurmega Jaya.



Gambar 6. Tampilan Detail Fasilitas

#### 4. Halaman Pemesanan

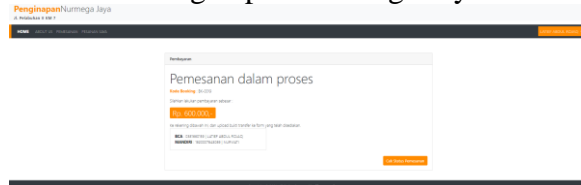
Halaman tersebut adalah tampilan pesan kamar di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Pemesanan

#### 5. Halaman Pembayaran Aplikasi

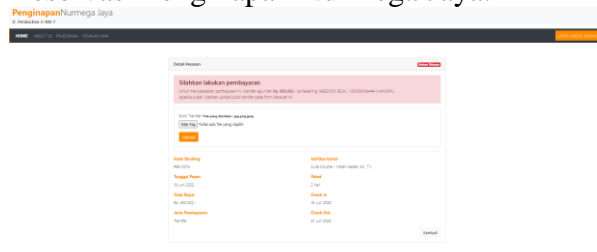
Halaman tersebut adalah tampilan menu pembayaran di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pembayaran

#### 6. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman tersebut adalah tampilan upload bukti pembayaran di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.



Gambar 9. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

#### 7. Halaman Proses Verifikasi Pembayaran Pesanan

Halaman tersebut adalah tampilan proses verifikasi pembayaran pemesan di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.



Gambar 10. Tampilan Halaman Verifikasi Pembayaran Pesanan

#### 8. Riwayat Pesanan

Halaman tersebut adalah tampilan riwayat pesanan di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.

| # | Kode Booking | Tgl Pesan    | Penginapan   | Paket  | Total Bayar   | Status Pembayaran | Detail |
|---|--------------|--------------|--------------|--------|---------------|-------------------|--------|
| 1 | BK-0019      | 19 Juni 2022 | Suite Double | 2 hari | Rp. 600.000,- | Belum Dibayar     | Detail |
| 2 | BK-0018      | 19 Juni 2022 | Suite Double | 1 hari | Rp. 300.000,- | Belum Dibayar     | Detail |
| 3 | BK-0017      | 18 Juni 2022 | Suite Double | 2 hari | Rp. 600.000,- | Sudah Dibayar     | Detail |
| 4 | BK-0015      | 14 Juni 2022 | Suite Double | 1 hari | Rp. 300.000,- | Sudah Dibayar     | Detail |
| 5 | BK-0013      | 01 Juni 2022 | Suite Double | 2 hari | Rp. 600.000,- | Sudah Dibayar     | Detail |

Gambar 11. Tampilan Halaman Riwayat Pesanan

### 9. Daftar Cek Pesanan Admin

Halaman tersebut adalah tampilan cek pesanan admin di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.

| # | Tgl Pesan    | Pemesan            | Penginapan   | Paket   | Total Bayar      | Status Pembayaran | Detail |
|---|--------------|--------------------|--------------|---------|------------------|-------------------|--------|
| 1 | 19 Juni 2022 | Latief Abdul Rojaq | Suite Double | 2 hari  | Rp. 600.000,-    | Proses Verifikasi | Detail |
| 2 | 19 Juni 2022 | Latief Abdul Rojaq | Suite Double | 1 hari  | Rp. 300.000,-    | Belum Dibayar     | Detail |
| 3 | 18 Juni 2022 | Latief Abdul Rojaq | Suite Double | 2 hari  | Rp. 600.000,-    | Sudah Dibayar     | Detail |
| 4 | 14 Juni 2022 | administrator      | Suite Double | 40 hari | Rp. 12.000.000,- | Sudah Dibayar     | Detail |
| 5 | 14 Juni 2022 | Latief Abdul Rojaq | Suite Double | 1 hari  | Rp. 300.000,-    | Sudah Dibayar     | Detail |

Gambar 12. Tampilan Halaman Cek Pesanan Admin

### 10. Detail Verifikasi Pesanan Admin

Halaman tersebut adalah tampilan detail verifikasi pesanan admin di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.

**Pembayaran memerlukan verifikasi**  
 Klik detail untuk melihat bukti transfer

**Nama Lengkap**  
Latief Abdul Rojaq

**Nomor HP**  
08888777757

**Alamat**  
lomburu

**Kode Booking**  
BK-0019

**Tanggal Pesan**  
19 Juni 2022

**Total Bayar**  
Rp. 600.000,-

**Jenis Pembayaran**  
Transfer

**Jenis kamar dan fasilitas**  
Suite Double - Water Heater, AC, TV

**Paket**  
2 hari

**Check In**  
19 Juni 2022

**Check Out**  
21 Juni 2022

Terima, Tidak, Kembali

Gambar 13. Tampilan Halaman Detail Verifikasi Pesanan Admin

### 11. Input Nomor kamar

Halaman tersebut adalah tampilan input nomor kamar di dalam aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya.

Input Nomor Kamar

Nomor Kamar

001

Terima Tutup

Gambar 14. Tampilan Halaman Input nomor kamar

## SIMPULAN

Pembuatan aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya ini untuk mempermudah konsumen saat melakukan Reservasi Penginapan. Secara garis besar rancangan pada pembuatan aplikasi Reservasi Penginapan Nurmega Jaya dapat disimpulkan:

1. Dengan menggunakan sistem aplikasi ini, Proses Reservasi Penginapan di Nurmega Jaya menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Dengan menggunakan sistem aplikasi ini, dapat memudahkan Resepsionis untuk mengelola informasi detail kamar yang telah terjual.
3. Meningkatkan pelayanan kepada tamu yang datang dan memudahkan tamu saat melakukan pencarian informasi mengenai kamar yang tersedia.

Kualitas pelayanan terhadap tamu harus lebih diperhatikan, karena kualitas pelayanan yang baik akan menghasilkan kepuasan terhadap tamu yang tinggi dan pada akhirnya dapat memberikan nilai tambah bagi penginapan

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Asriyanik, M.T dan Ibu Fathia Frazna A, S.ST., M.T. yang telah membimbing pada penulisan penelitian ini, serta kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan selalu memberi semangat.

## DAFTAR PUSTAKA

Pratama, Y. E. (2007). Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan Java Server Page.

- Universitas Sanata Dharma  
Yogyakarta, Yogyakarta.
- SOLIHAN, S. I., Hidayat, M., & Lestari, D. (2021). APLIKASI RESERVASI HOTEL BERBASIS WEB PADA HOTEL MAQDIS PALEMBANG (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Hamidah, H., Rizan, O., & Wahyuningsih, D. (2019). Implementasi Aplikasi Reservasi Hotel Berbasis Mobile Application. JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika), 5(3), 338-343.
- Giptia, M. (2018). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA ADMINISTRASI PADA HOTEL MANGKUTO KOTA PAYAKUMBUH BERBASIS WEB.
- Andika Rahmayanti, S. (2019). LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA PT TAMARINDO NUSA HOTEL (IBIS TAMARIN).
- Suhatsyah, M., & Apriyana, R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Horizon Di Kabupaten Karimun Berbasis Web. JURNAL TIKAR, 1(1), 87-103
- Nawassyarif, N., Santika, Y., & Sofya, N. D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Reservation Hotel Berbasis Web (Studi Kasus Hotel Tambora Sumbawa). Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks), 4(2), 87-93.
- Sardiarinto, S., & Andriani, A. (2015). Rancang Bangun Sistem Reservasi Hotel Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus: Hotel Bizz YOGYAKARTA. Jurnal Khatulistiwa Informatika, 3(1), 491039.
- Alfarisi, S. (2022, January). RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PEMESANAN KAMAR PADA HOTEL MAHARANI. In Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi) (Vol. 6, No. 1).
- Kasih, J., & Suprato, G. S. (2017). Sistem Reservasi on Line dan Penerapan Metode Servqual pada Hotel TriJaya Cirebon. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 3(1).
- Pricillia, T. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). Jurnal Bangkit Indonesia, 10(1), 6-12.
- Dwanoko, Y. S. (2016). Implementasi software development life cycle (sdlc) dalam penerapan pembangunan aplikasi perangkat lunak. Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, dan Implementasi, 7(2), 143003.
- Budi, D. S., & Abijono, H. (2016). Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak. Teknika, 5(1), 24-31.