

Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter*

¹Adelia Nitami, ²Aprilia Andrini Munthe, ³Masrizal

¹Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

^{2,3}Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

E-mail: ¹adelianitami1710@gmail.com, ²apriliaandrini@gmail.com,
³masrizal120405@gmail.com

Abstract

The rapid development of information technology makes many companies, especially in the field of hospitality began to be interested and develop reservation systems using information technology. Rantauprapat Hotel is a one-star hotel located in the center of Rantauprapat located on jl. Ahmad Yani No. 178 Rantauprapat, Labuhan batu, North Sumatra. The process of room reservation at Rantauprapat Hotels is still done in person or by phone, the lack of maximum service delivery to hotel customers due to limitations in obtaining information about hotel room rental in terms of the number of room data, and facilities available. To facilitate the process of room reservation and maximize hotel services to customers, the author built a web-based application program with codeigniter framework that is expected to improve the quality of hotel services Rantauprapat. This hotel reservation information system is built with PHP programming language with codeigniter framework, to help manage MySql database and Notepad++ text editor. With the Rantauprapat hotel reservation information system, it can facilitate customers in the process of room reservation, and can provide precise information about empty or already filled room data and available facilities.

Keywords: *information system, reservation, Codeigniter.*

PENDAHULUAN

Labuhan Batu merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Sumatera Utara dan ibu kota Labuhan Batu adalah Rantauprapat. Kota Rantauprapat sudah banyak mengalami perkembangan yang sangat *signifikan*, mulai dari banyaknya tempat wisata alam, dan wisata kuliner. Faktor tersebut menjadikan kota Rantauprapat sebagai salah satu kota yang mulai diminati oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Hal ini merupakan sebuah peluang bisnis bagi pengusaha untuk mendirikan sebuah tempat penginapan atau hotel sebagai tempat tinggal sementara bagi wisatawan yang datang berkunjung ke kota Rantauprapat. Akibat banyaknya pengusaha yang mendirikan hotel maka persaingan bisnis juga semakin ketat dan wisatawan yang akan melakukan proses pemesanan kamar hotel tentu ingin mendapatkan pelayanan yang cepat, tepat, aman serta nyaman.

Rantauprapat Hotel adalah salah satu hotel yang berada di pusat kota Rantauprapat berlokasi di jl. Ahmad Yani No. 178 Rantauprapat, Labuhan batu, Sumatera Utara. Hotel ini selalu berupaya dalam meningkatkan pelayanan dan standar kualitas hotel dengan memanfaatkan teknologi informasi. Biasanya proses penyewaan kamar atau reservasi di hotel ini masih dilakukan secara langsung ke hotel atau melalui telepon. Dalam pembuatan laporan bulanan khususnya untuk menghitung jumlah laporan yang

menginap setiap malamnya, sering terjadi kesalahan dikarenakan pencatatan transaksi dan pembuatan laporan yang terpisah. Adapun kendala yang lain yaitu kurangnya pemberian layanan yang maksimal ke pelanggan hotel dikarenakan keterbatasan dalam memperoleh informasi mengenai penyewaan kamar hotel dalam hal jumlah data kamar, dan fasilitas yang tersedia.

LANDASAN TEORI DAN METODE

Pengertian Sistem

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani yang mengandung arti “Systema” yang berarti kesatuan atau kumpulan. Ditinjau dari perkataan kata, sistem berarti sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan kesatuan metode, prosedur atau teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran pengolah dan sasaran atau tujuan.

1. *Komponen (Components)*
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. *Batasan sistem (Boundary)*
Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
3. *Lingkungan luar sistem (Environment)*
Lingkungan luar sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan.
4. *Penghubung sistem (Interface)*
Penghubung sistem merupakan media yang menghubungkan antara suatu subsistem dengan yang lainnya. Melalui penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainnya.
5. *Masukan sistem (Input)*
Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal *maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berjalan.
6. *Keluaran sistem (Output)*
Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.
7. *Pengolahan sistem (Process)*
Pengolahan sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
8. *Sasaran sistem (Objective)*

Suatu sasaran sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan.

Pengertian Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bias mati. Dengan kata lain sumber dari informasi adalah data.

Kualitas Informasi

Kualitas informasi digunakan untuk mengukur informasi yang dihasilkan dari suatu sistem informasi dengan kualitas yang dapat memberikan nilai bagi pengguna sistem tertentu dengan karakteristik informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [3].

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan yaitu sebagai berikut :

1. Akurat
Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.
2. Tepat waktu
Informasi yang diterima harus tepat waktunya, informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat. Informasi yang terlambat tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga jika digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan.
3. Relevan
Informasi harus mempunyai manfaat bagi penerimanya, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan. Relevansi informasi juga berbeda-beda bagi setiap orang.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi (information system) adalah sekumpulan komponen informasi yang saling berhubungan saling mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.

Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital didalam sistem informasi. Komponen-komponen sistem informasi tersebut yaitu :

1. Input
Input adalah semua data yang dimasukkan kedalam sistem informasi. Dalam hal ini yang termasuk dalam input yaitu dokumen-dokumen, formulir-formulir, dan file-file.
2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.

3. Output

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima. Komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan sistem informasi.

4. Teknologi

Teknologi merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan input, mengolah input dan menghasilkan keluaran. Ada tiga bagian dalam teknologi meliputi perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat manusia.

5. Basis data

Basis data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak.

6. Kendali

Kendali merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan. Komponen ini sangat penting agar sistem secara keseluruhan memiliki validasi dan integritas yang tinggi.

Pengertian Reservasi

Reservasi atau pemesanan dalam bahasa Inggris adalah reservation yang berasal dari kata "to reserve" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan reservation yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Jadi secara umum reservation yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, meal, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, night club, discouteque dan sebagainya.

Pengertian Hotel

Suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa ada perjanjian khusus. Industri perhotelan dituntut untuk untuk bersikap lebih kreatif agar menarik para pelanggan sehingga dapat menghasilkan kepuasan pelanggan dan terjadi pembelian ulang.

MySQL

MySQL adalah sebuah software database. Database merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam. MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. MySQL memberikan hasil yang optimal dari sisi kecepatan dan reabilitas manajemen data, sifat dari MySQL yang open source menyebabkan MySQL berkembang secara pesat dan digunakan begitu banyak pengguna yang tidak ingin mengeluarkan dana besar untuk sebuah sistem basis data, jika menggunakan sistem basis data komersial.

Framework

Menurut Yenda Purbadian dalam bukunya yang berjudul “Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Codeigniter” *Framework* adalah kerangka kerja atau sekumpulan file-file yang sudah ter-include, yang mana didalam file tersebut perintah kode program dan fungsi dasar untuk melakukan tugas tertentu. Dengan adanya *framework* maka pekerjaan *programmer* dalam membangun atau mengembangkan sebuah *website* akan lebih mudah, karena *framework* sudah memiliki *library* fungsi yang tinggal digunakan di *website* yang akan dibangun atau dikembangkan. Dalam buku “Codeigniter Vs laravel: Kasus Membuat Website Pencarian Kerja ” Ada beberapa *framework* yang sering digunakan oleh banyak *programmer* yaitu *Codeigniter*, *Laravel*, *CakePHP*, *Yii Framework*, *Zend Framework*, dan *Symfony*.

CodeIgniter

Codeigniter adalah sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. Codeigniter didasarkan pada pola pengembangan model-view-controller (MVC) [8].

Unified Modelling Language

Menurut Munawar dalam bukunya yang berjudul “Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML” *Unified Modelling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode ini menjadikan proses analisis dan *design* ke dalam empat tahapan iteraktif yaitu : identifikasi kelas-kelas dan obyek-obyek, identifikasi semantik dari hubungan obyek dan kelas tersebut, perincian *interface* dan implementasi. Diagram-diagram yang didefinisikan oleh UML :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menangkap aspek dinamis dari sistem dan mengupulkan kebutuhan dari sebuah sistem baik karena pengaruh internal maupun eksternal.

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya. Biasanya *activity diagram* digambarkan dari level tinggi sehingga memberikan gambaran level tingkat tinggi dari sistem.

3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

4. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan *atribut*, *operation*, dan juga *constraint* yang terjadi pada sistem. Class diagram banyak digunakan dalam pemodelan sistem OO karena mereka adalah satu-satunya diagram UML yang dapat dipetakan langsung dengan bahasa berorientasi objek. Tujuan dari class diagram dapat diringkas sebagai berikut :

- a) Analisis dan desain pandangan statis aplikasi .

- b) Menjelaskan tanggung jawab suatu sistem.
- c) Basis untuk diagram komponen dan penyebaran (*deployment*).
- d) *Forward and reserve engineering*.

Metode Pengumpulan Data

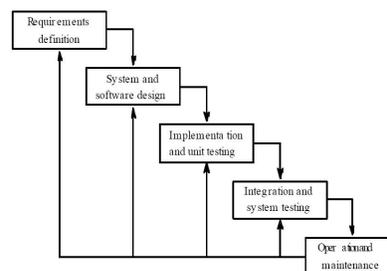
Metode pengumpulan data dapat berupa sebuah pernyataan mengenai sifat, keadaan dan kegiatan tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh suatu informasi dalam rangka mencapai tujuan dari sebuah penelitian.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil objek penelitian pada RantauPrapat Hotel yang berada di jl. Ahmad Yani No. 178 RantauPrapat. Metode Pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara (*interview*)
Melakukan wawancara dengan Bapak Rahman yang berkedudukan sebagai manajer tentang data reservasi yang ada di Hotel Rantaprapat.
2. Pengamatan (*observasi*)
Pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan mengamati sistem kerja yang ada di Hotel RantauPrapat tersebut.
3. Studi Pustaka
Data yang diperoleh melalui buku-buku, jurnal, laporan literatur, dan penelitian sejenis yang berkaitan dengan Sistem Informasi Reservasi Hotel RantauPrapat Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter 3* yang dijadikan sebagai referensi.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Metode air terjun atau *waterfall* sering dinamakan dengan siklus hidup klasik (*classic life cycle*).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Adapun tahapan yang terlihat dalam model *waterfall* di atas adalah:

1. *Requirements analysis and definition*
Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. *System and software design*
Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.
Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.
3. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke *customer*.

5. *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata *Maintenance*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tampilan Login

Tampilan ini merupakan gerbang untuk masuk ke dalam sistem di halaman *admin* dan halaman *operator*. *Admin* atau *operator* memasukkan *email* dan *password*. *Email* dan *password* telah tersimpan dalam database jika salah dalam memasukkan *email* dan *password* maka tidak dapat lanjut ke halaman utama *admin* maupun halaman utama *operator*.



Gambar 2. Tampilan Login

2. Tampilan Halaman Utama Operator

Pada tampilan halaman utama *operator* terdapat menu-menu yaitu SISTEM HOTEL, PEMESANAN, dan SISTEM.

Pemesanan Baru							
No	ASLI	Nama	Telp	Alamat	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar	Kamar
Data Kosong							

Kamar Kosong			
No	Nomer Kamar	Harga Kamar	Kelas Kamar
1	001	Rp. 300.000.00	STANDARD
2	001	Rp. 300.000.00	STANDARD
3	VPS1	Rp. 500.000.00	VP
4	VPS2	Rp. 500.000.00	VP
5	VPS1	Rp. 500.000.00	VP
6	E01	Rp. 200.000.00	EXCLUSIVE
7	E01	Rp. 100.000.00	EXCLUSIVE
8	VPS1	Rp. 1.000.000.00	VP
9	VPS2	Rp. 500.000.00	VP

Gambar 4. Tampilan Halaman Utama Operator

3. Tampilan *Form* Pemesanan Kamar

Pada *form* pemesanan kamar *admin* atau *operator* dapat menambah pemesanan baru dengan menginputkan tanggal masuk, kelas kamar-nomor kamar, tlp, tanggal keluar, nama, alamat kemudian menyimpan data pemesanan baru.

Gambar 5. Tampilan *Form* Pemesanan Kamar

4. Tampilan *Form* Check-in

Pada *form* check-in *admin* atau *operator* dapat melanjutkan proses pemesanan ke proses check-in dengan mengklik kotak proses check-in yang terdapat pada kolom aksi.

No	Aksi	Nama	Telp	Alamat	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar	Kamar
1	Proses Check In	Dayu Henggara	082234057196	Medan	07 Juli 2020	10 Juli 2020	VP01
2	Edit Pemesanan	Riana Desso	08904545334	Cikampek	11 Juli 2018	16 Juli 2018	GD2
3	Edit Pemesanan	Larissa Tika	08904545334	Bandung	11 Mei 2020	19 Mei 2020	EG2
4	Edit Pemesanan	Toni Ari Yadi	082275921084	Kuta Prang	17 Juni 2020	18 Juni 2020	VP01
5	Edit Pemesanan	Fahri Lulu	08078678078	Bryar	23 Agustus 2020	24 Agustus 2020	GD2

Gambar 6. Tampilan *Form* Check-in

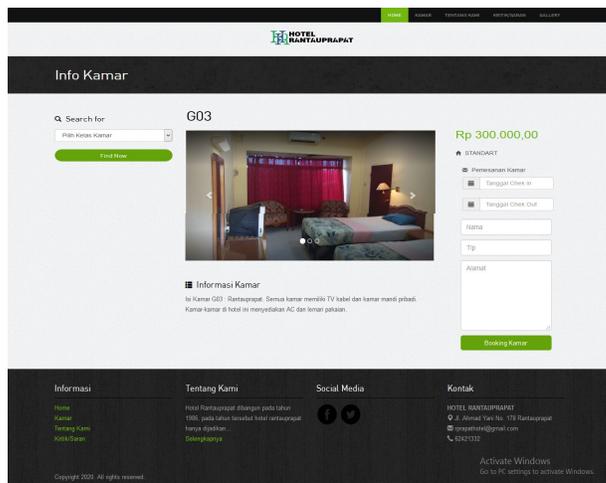
5. Tampilan *Form* Check-out

Dimana pada *form* ini *admin* atau *operator* dapat melakukan proses check-out sekaligus proses pembayaran dengan mengisi jumlah uang yang akan dibayarkan kemudian simpan data pembayaran.

Gambar 7. Tampilan *Form* Check-out

6. Tampilan *Form* Reservasi

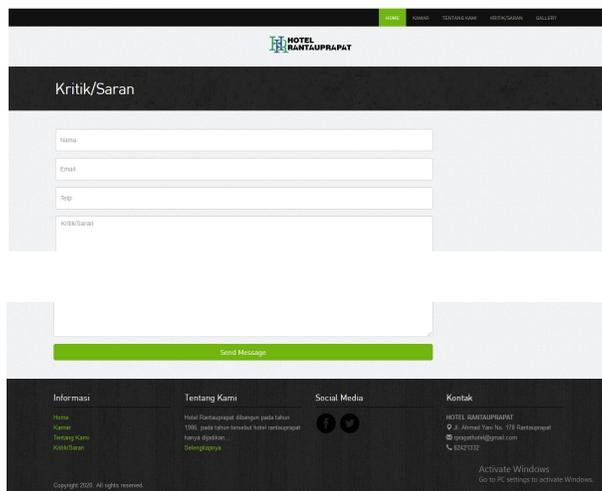
Dimana pada form reservasi ini user dapat mengisi data pemesanan kamar yaitu Tanggal Chek in, Tanggal Chek out, Nama, Tlp, dan Alamat, kemudian Booking Kamar.



Gambar 8. Tampilan *Form* Reservasi

7. Tampilan Halaman Kritik/Saran

Dimana pada tampilan ini *user* atau *customer* dapat memberikan penilaian baik berupa kritik maupun saran dengan mengisi Nama, Email, Telp, Kritik/Saran, kemudian kirim pesan



Gambar 9. Tampilan Halaman Kritik/Saran

8. Tampilan Laporan Data Semua Pemesanan

Dimana tampilan ini merupakan laporan data semua atau seluruh pemesanan kamar hotel yang dapat dilihat oleh pemilik hotel maupun manajer hotel.

No	Nama	Telp	Alamat	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar	Kamar
1	Bani Hengga	08224567796	Medan	07 Jul 2020	10 Jul 2020	VP01
2	Riana Bani	0886545434	Osungun	11 Jul 2020	16 Jul 2020	GS2
3	Larissa Tita	0880545434	Bandung	11 Mei 2020	16 Mei 2020	ES2
4	Toni An Yeh	08227807834	Kota Priyng	17 Jun 2020	18 Jun 2020	VP01
5	Fanni Lani	0887636078	Beja	21 Agustus 2020	24 Agustus 2020	GS1

Gambar 10. Tampilan Laporan Data Semua Pemesanan Kamar

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah menganalisa permasalahan yang ditemui di Hotel Rantauprapat dan penjelasan yang terdapat pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem reservasi kamar yang berjalan di Hotel Rantauprapat saat ini yaitu masih dilakukan secara manual dan belum menggunakan teknologi berbasis web.
2. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis *Web* Dengan *Framework* Codeigniter ini para pemesan kamar dapat dengan mudah mengetahui fasilitas yang tersedia dan tarif kamar yang dimiliki oleh hotel.
3. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis *Web* Dengan *Framework* Codeigniter ini *staf* hotel atau khususnya bagian *front office* dapat dengan mudah memproses data pemesanan kamar dan menyusun laporan secara komputerisasi.

Saran

Adapun saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan dari aliran sistem yang telah penyusun buat yaitu:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut terhadap Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis *Web* Dengan *Framework* Codeigniter ini yaitu dengan menambahkan fasilitas sistem seperti pemrosesan kartu kredit secara *online* dan *e-banking* untuk mendukung proses pembayaran reservasi secara *online*.
2. Dapat ditambahkan fasilitas lain seperti *laundry*, *restaurant* yang terintegrasi secara otomatis dengan sistem untuk memudahkan para pelanggan dalam menggunakan fasilitas tersebut.
3. Perawatan (*maintenance*) yang baik perlu dilakukan secara berkala untuk mengoptimalkan sistem agar berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- I. M. Cetak, A. Jp, J. Jaluhu, and S. Trianovie, "Sistem Informasi Manajemen Sekolah Pada SMA Negeri 1 Kota Pinang Berbasis Web," *Adi JP Jaya Jaluhu dan Sri Trianovie*, vol. 5, no. 1, 2020.
- S. Bandar, "Sistem informasi reservasi table berbasis web pada center stage bandar lampung," vol. 2, pp. 1–7, 2019.
- B. A. R. Tulodo and A. Solichin, "ANALISIS PENGARUH KUALITAS SISTEM, KUALITAS INFORMASI DAN PERCEIVED USEFULNESS TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI CARE DALAM UPAYA PENINGKATAN KINERJA KARYAWAN (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.)," *J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 25–43, 2019.
- I. Dewi and S. Suminten, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI KAMAR HOTEL BERBASIS WEB DENGAN METODE RUP (RATIONAL UNIFIED PROCESS) Vol . 3 No . 2 Desember 2019 JISICOM (Journal of

- Information System , Informatics and Computing),” vol. 3, no. 2, pp. 16–22, 2019.
- D. Gusmaliza, “TINGGI TEKNOLOGI PAGAR ALAM DENGAN PHP DAN MySQL,” *J. Ilm. Betrik*, vol. 10, no. 01, pp. 28–37, 2019.
- D. I. P. T. Xyz, “MENGUNAKAN APLIKASI WEB BERBASIS HTML DAN PHP,” vol. 4, no. 3, pp. 149–156, 2019.
- A. L. Ghazali, K. A. Cahyanto, and D. Anwar, “Implementasi Sistem Pendaftaran Dan Edukasi Pencak Silat Budi Asih Se-Ciayumajakuning Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter (Ci),” vol. 5, no. 2, pp. 14–18, 2019.
- A. B. BIN LADJAMUDIN, *Analisis dan Desain SISTEM INFORMASI*, Pertama. Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2019.
- A. Kristanto, *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DAN APLIKASINYA*, Revisi. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2008.
- MUNAWAR, *ANALISIS PERANCANGAN SISTEM BERORIENTASI OBJEK dengan UML*. BANDUNG: INFORMATIKA, 2018.
- Y. Purbadian, *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: ANDI, 2016.
- D. Naista, *Codeigniter Vs Laravel: Kasus Membuat Website Pencarian Kerja*. Yogyakarta: Lokomedia, 2017.
- J. Algor, “Aplikasi Seminar Menggunakan Metode Mvc Berbasis Website Menggunakan Framework,” vol. 2, 2020.