



SISTEM INFORMASI PADA SANGGAR DWIPAYANA NUSANTARA BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN REMINDER EMAIL

Siti Nur Fitria Rachmawati¹⁾, Nadia Safira²⁾, Nur Ismawati³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana, Bekasi, Jawa Barat

email: 41817310014@student.mercubuana.ac.id¹⁾,
41817310009@student.mercubuana.ac.id²⁾, nurismawati@mercubuana.ac.id³⁾

Abstrak

Sanggar Dwipayana Nusantara merupakan salah satu sanggar tari yang menyediakan fasilitas penyewaan berbagai kostum adat dan tari. Proses bisnis di Sanggar Dwipayana Nusantara masih menggunakan cara manual, sehingga pihak sanggar kesulitan dalam melakukan cross check data peminjaman dan pengembalian serta data pendaftaran murid pada kursus tari yang sering kali hilang. Dari permasalahan yang ada maka perlunya dibangun sebuah sistem informasi untuk Sanggar Dwipayana Nusantara berbasis website dengan fitur reminder via email. Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode pendekatan dengan cara mengumpulkan data dan teknik analisis data. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) adalah metode pengembangan sistem yang dapat digunakan pada penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah dibangunnya sebuah sistem informasi penyewaan kostum dan pendaftaran kursus tari berbasis website dengan fitur reminder yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam pengolahan data pada Sanggar Dwipayana Nusantara.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Sanggar Dwipayana Nusantara, SDLC, Reminder.

Abstract

Sanggar Dwipayana Nusantara is a dance studio that provides rental facilities for various traditional costumes and dances. The business process at Sanggar Dwipayana Nusantara still uses manual methods, so that the studio has difficulty in crosschecking borrowing and returning data as well as student registration data for dance courses that are often lost. From the existing problems, it is necessary to build an information system for the websitebased Dwipayana Nusantara Studio with a reminder feature via email. The method used for this research is an approach method by collecting data and data analysis techniques. The SDLC (Software Development Life Cycle) method is a system development method that can be used in this study. The result of this research is the construction of a costume rental information system and websitebased dance course registration with a reminder feature which is expected to solve problems in data processing at Sanggar Dwipayana Nusantara.

Keywords: Information System, Sanggar Dwipayana Nusantara, SDLC, Reminder.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, Berbagai macam kemudahan diciptakan untuk mengefisiensikan waktu.

Banyak bisnis yang membutuhkan sistem informasi yang membantu dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Sistem informasi manajemen



adalah komponen penting bagi suatu bisnis untuk dapat mengembangkan dan membangun bisnis dengan lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan sistem informasi dapat mempermudah suatu pekerjaan seperti pengolahan data, karena data yang diolah merupakan data yang disajikan secara akurat dan real time.

Penelitian Aplikasi Sistem Perpustakaan Terintegrasi dengan Notifikasi Sms dan Email Reminder dengan metode Waterfall oleh Mercy [1] menghasilkan sistem yang dapat memberikan informasi ketersediaan bahan pustaka dengan lebih fleksibel, efisien dan terstruktur. Perbedaan dengan penelitian ini ada pada objek yang ditelitinya.

Penelitian Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Pernikahan pada Qinoy Salon Berbasis Web dengan metode SDLC oleh A Azkiya, A Saputra, dan S Sari [2] menghasilkan sebuah sistem yang dapat memudahkan pelanggan dalam memperkirakan budget serta informasi seputar alat pesta yang akan disewa. Perbedaan dengan penelitian ini ada pada objek yang ditelitinya. Serta Penelitian Pengembangan Sistem Informasi Sanggar Seni Universitas Cokroaminoto Palopo dengan metode SDLC oleh D Basmin, Hardiana, S Kasma [3] menghasilkan sistem informasi yang memberikan informasi tentang kegiatan, pendaftaran, penyewaan alat music dan jasa. Perbedaan dengan penelitian ini ada pada objek yang ditelitinya.

Sanggar Dwipayana Nusantara adalah salah satu sanggar seni tari yang menyediakan fasilitas penyewaan berbagai kostum adat dan tari. Proses bisnis di Sanggar Dwipayana Nusantara masih

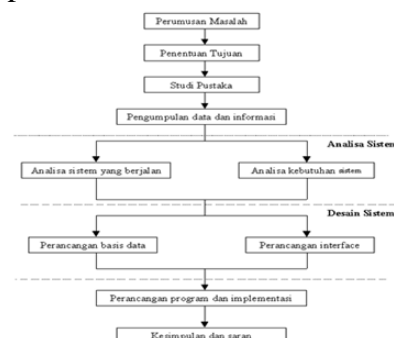
menggunakan cara manual, sehingga pihak sanggar kesulitan dalam melakukan cross check data peminjaman dan pengembalian serta data pendaftaran murid pada kursus tari yang sering kali hilang. Permasalahan lain nya yaitu masalah pencarian data kostum. Banyaknya data kostum yang ada mengakibatkan petugas harus mencari satu persatu data, sehingga memerlukan waktu cukup lama dan dapat menyebabkan ketidak nyamanan konsumen dan tidak mengembalikan sesuai dengan waktu yang sudah di tetapkan dan kostum yang di kembalikan tidak lengkap dan tidak sesuai.

Dengan di buatnya sebuah sistem informasi manajemen pada Sanggar Dwipayana Nusantara berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengelola Sanggar Dwipayana Nusantara diharapkan akan meminimalisir terjadinya hal yang tidak diinginkan serta mengefisienkan waktu agar proses sewa menyewakan serta pendaftaran kursus tari dilakukan lebih cepat.

METODE PENELITIAN

Diagram Alir Penelitian

Diagram alir penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian, mulai dari perumusan masalah sampai dengan kesimpulan.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian



Tahapan tersebut disusun supaya pengujian dapat berlangsung dengan sistematis dan sebagai pedoman penelitian dalam pelaksanaan penelitian supaya hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan.

1. Perumusan Masalah
Merupakan langkah awal dari penelitian ini. Pada tahap perumusan masalah, dilakukan peninjauan terhadap sistem yang diteliti untuk mengamati serta melakukan eksplorasi lebih dalam dan menggali permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan saat ini.
2. Penentuan Tujuan
Berguna untuk memperjelas tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Pada tahap ini ditentukan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan mengimplementasikan suatu sistem informasi penyewaan dan pendaftaran murid seni tari berbasis web online.
3. Studi Pustaka
Bertujuan untuk mengetahui metode pengembangan system yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti, dan peneliti mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat dalam menerapkan suatu metode yang akan digunakan.
4. Pengumpulan Data dan Informasi
Dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi langsung untuk mengetahui mengenai sistem yang sedang berjalan dan system yang akan dibangun. Dari data dan informasi yang dikumpulkan akan dapat diketahui mengenai sistem yang berjalan saat ini.
5. Analisa Sistem Yang Berjalan
Bertujuan untuk mengetahui sistem yang ada saat ini di Sanggar Dwipayana Nusantara. Analisa sistem yang sedang berjalan ini perlu dilakukan sebelum melakukan analisa perma-salahan, kelemahan sistem dan kebutuhan sis-tem saat ini.
6. Analisa Kebutuhan Sistem
Pada saat melakukan tahap analisa sistem yang berjalan, dapat terlihat kelemahan yang ada pada sistem tersebut, sehingga bisa dilakukan analisa kebutuhan sistem, yang mana bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dari sistem tersebut untuk kemudian dilakukan langkah-langkah perbaikan.
7. Perancangan Basis Data
Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Basis data atau bisa disebut dengan database merupakan komponen yang penting dalam sebuah sistem informasi. Perancangan basis data pada penelitian ini menggunakan database MariaDB.
8. Perancangan Interface
Pada tahap ini dilakukan perancangan user interface program yang dibuat, bertujuan untuk mempermudah user dalam mengerti alur dari sistem (user friendly). Meliputi perancangan fitur dan laporan yang diinginkan dalam sistem yang akan dirancang nantinya.
9. Perancangan Program dan Implementasi
Pada tahap ini perlu dijelaskan mengenai pemakaian program pada calon operator. Dimana akan dirancang sebuah program dengan kriteria adalah program mudah dalam



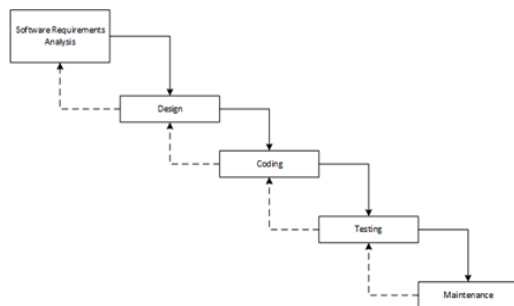
digunakan dan program mudah dipahami oleh pemakai.

10. Kesimpulan dan Saran

Berisi mengenai kesimpulan dari semua tahapan penelitian serta saran yang berkenaan dengan hasil yang telah dicapai oleh peneliti

Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)

Metode SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut Bassil (2012) disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 2. Metode *Waterfall*

1. *Software Requirements Analysis*/ Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap ini bertujuan untuk memahami sistem yang ada, dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, serta mencari solusi terhadap permasalahan tersebut. Menganalisa masalah dimulai dengan mengkaji subjek permasalahan yang ada. Ada 2 permasalahan yang ada di Sanggar Dwipayana, pertama data jumlah kostum adat dan kostum tari yang disewa dan yang tersedia tidak diketahui jumlahnya dan sering terjadinya keterlambatan pengembalian kostum adat dan kostum tari yang

disewakan, kedua masih manualnya sistem pendaftaran kursus tari. Dari permasalahan tersebut penulis mengidentifikasi penyebabnya yaitu belum adanya sistem penyewaan kostum adat dan kostum tari, perekaman jumlah kostum adat dan kostum tari yang tersedia maupun yang disewakan, pengingat pengembalian kostum adat dan kostum tari, serta pendaftaran kursus tari secara online.

2. *Design Sistem*

Tahap ini akan dilakukan penerjemahan kebutuhan yang diperlukan terhadap data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti dan menganalisa struktur dan alur sistem yang akan dibangun. Perancangan yang akan diusulkan meliputi analisa proses yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, rancangan UML, rancangan basis data, dan rancangan UI.

3. *Coding*

Tahapan ini merupakan tahap dimana akan dilakukan implementasi atas perancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman yang dipilih. Pada penelitian ini bahasa pemrograman yang akan digunakan yaitu PHP, dan database yang akan digunakan yaitu MySQL.

4. *Testing*

Tahapan ini merupakan uji coba terhadap sistem atau program yang telah selesai dibangun guna untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian dengan hasil yang diharapkan. Jika dalam uji coba masih terdapat bugs/error pada sistem yang dibuat maka bugs/error tersebut akan diperbaiki.



Tabel 1. Database Order

No	Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_orders	Varchar	15	Primary Key
2	Ambil	Date	-	Tanggal sewa
3	Kembali	Date	-	Tanggal pengembalian sewa
4	id_product	Int	11	Foreign key
5	Tanggal	Date	-	Tanggal order
6	Status	Varchar	70	Status order
7	id_user	Int	11	Foreign key
8	is_kembali	Int	11	Status kembali
9	is_notif	Int	11	Status notif
10	Quantity	Int	11	Jumlah order
11	Dikembalikan	Date	-	Tanggal kembali
12	Pengantaran	Varchar	100	Jenis pengantaran
13	is_rusak	Int	11	Status rusak
14	keterangan_rusak	Varchar	255	Keterangan rusak
15	Ukuran	Varchar	1	ukuran
16	is_delete	Int	11	Status delete
17	tgl_pengembalian_user	Date	-	Tanggal pengembalian

Tabel 2. Database Kursus Tari

No	Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id_les_tari	int	11	Primary Key
2	no_registrasi	varchar	225	Nomor registrasi
3	nama_lengkap	varchar	225	Nama lengkap
4	tempat_tanggal_lahir	varchar	225	Tempat tanggal lahir
5	jenis_kelamin	enum	-	Jenis kelamin
6	Alamat	text	-	Alamat
7	Kategori	varchar	225	Kategori kelas
8	no_telp	varchar	225	No telepon
9	Email	varchar	225	Alamat email
10	Photo	varchar	225	Photo
11	metode_pembayaran	enum	-	Metode pembayaran
12	bukti_pembayaran	varchar	225	Bukti pembayaran
13	tanggal_upload_bukti_pembayaran	datetime	-	Tanggal upload bukti pembayaran
14	Status	enum	-	Status pembayaran

Rancang User Interface

Rancangan *user interface* pada penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran in-teraksi pengguna dalam sistem yang akan dibuat. Berikut rancangan *user interface* yang digambarkan dibawah ini :

1. Rancangan *user interface* daftar

Rancangan daftar merupakan tampilan form yang ditampilkan oleh sistem digunakan untuk membuat nama pengguna dan kata sandi serta mengisi data diri dari user .

Gambar 5. Rancangan User Interface Daftar

2. Rancangan *user interface* login

Rancangan login merupakan tampilan form yang ditampilkan oleh sistem untuk menginputkan nama pengguna dan kata sandi untuk bisa mengakses sistem.

Gambar 6. Rancangan User Interface Login



3. Rancangan *user interface* beranda
Rancangan beranda merupakan tampilan yang ditampilkan oleh sistem setelah pengguna melakukan login.



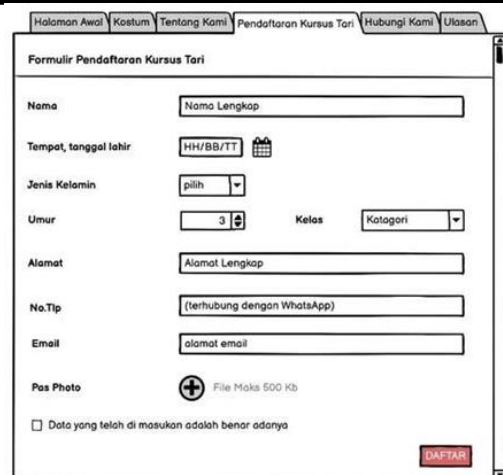
Gambar 7. Rancangan *User Interface* Beranda

4. Rancangan *user interface* menu kostum
Rancangan menu kostum merupakan tampilan yang ditampilkan oleh sistem berupa macam-macam jenis kostum yang akan disewakan.



Gambar 8. Rancangan *User Interface* Menu

5. Rancangan *user interface* pendaftaran kursus tari
Rancangan pendaftaran kursus tari merupakan tampilan form yang ditampilkan oleh sistem untuk diisi oleh pengguna yang ingin mengikuti kursus tari.



Gambar 9. Rancangan *User Interface* Pendaftaran Kursus Tari

6. Rancangan *user interface* menu ulasan
Rancangan menu ulasan merupakan tampilan yang ditampilkan oleh sistem dimana memuat ulasan yang diberikan oleh pengguna mengenai kostum yang disewakan.



Gambar 10. Rancangan *User Interface* Menu Ulasan

Implementasi Sistem

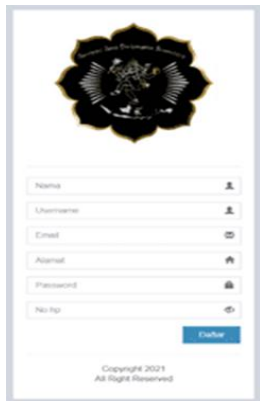
Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan rancangan sistem yang telah dilakukan, akan dilakukan implementasi sistem yang telah dibuat pada Sanggar Dwipayana Nusantara berfungsi untuk menjelaskan tentang modul dari sistem



yang sudah dibangun kepada user yang akan menggunakan sistem.

1. Halaman Daftar

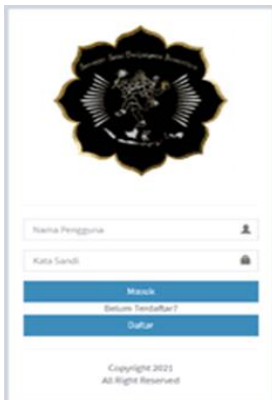
Halaman daftar merupakan halaman yang memuat form daftar user yang belum terdaftar didalam sistem. User di minta untuk membuat nama pengguna dan kata sandi serta mengisi data diri.



Gambar 11. Halaman Daftar

2. Halaman Login

Halaman *login* merupakan halaman yang memuat form login pengguna yang telah terdaftar didalam sistem. Pengguna di minta untuk menginputkan nama pengguna dan kata sandi kemudian sistem akan memvalidasi, jika sesuai maka sistem akan menampilkan beranda.



Gambar 12. Halaman Login

3. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang memuat menu utama pada sistem.



Gambar 13. Halaman Beranda

4. Halaman Menu Kostum

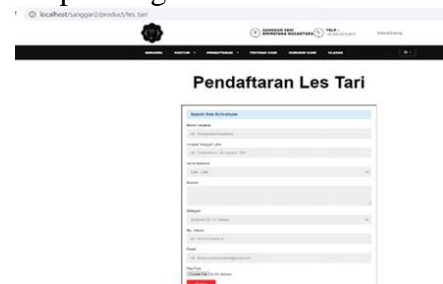
Halaman menu kostum merupakan halaman yang memuat berbagai macam kostum adat maupun kostum tari yang akan disewakan.



Gambar 14. Halaman Kostum

5. Halaman Pendaftaran Kursus Tari

Halaman pendaftaran kursus tari merupakan halaman yang memuat form pendaftaran kursus seni tari. Dimana kursus tari pada sanggar dwipayana nusantara dibagi menjadi beberapa kategori.

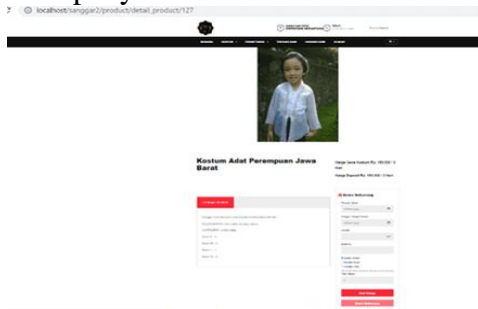


Gambar 15. Halaman Pendaftaran



6. Halaman Penyewaan Kostum

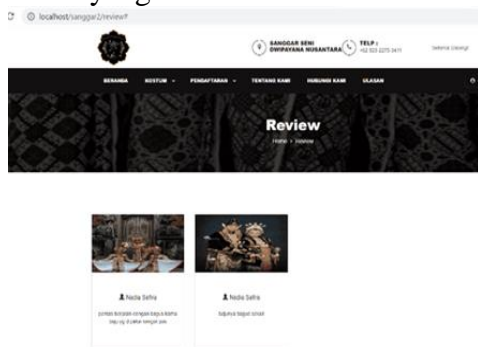
Halaman penyewaan kostum merupakan halaman yang memuat form penyewaan kostum, dimana pengguna mengisi form penyewaan sesuai data yang diminta, seperti lama waktu sewa dan metode pengiriman kostum. Kemudian sistem akan mengirimkan email reminder H-2 sebelum batas waktu penyewaan berakhir.



Gambar 16. Halaman Penyewaan Kostum

7. Halaman Menu Ulasan

Halaman menu ulasan merupakan halaman yang memuat berbagai macam ulasan dari para pengguna mengenai kostum yang disewakan.



Gambar 17. Halaman Menu Ulasan

Hasil Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem bertujuan untuk mengamati eksekusi melalui data pengujian dan memeriksa fungsional dari sistem tersebut. Dengan pengujian sistem

dapat mengetahui kekurangan (bugs/error) pada sistem agar mempermudah dalam perbaikan dan pengembangan sistem yang akan dibangun. Pengujian sistem menggunakan metode black box. Berikut tabel hasil pengujian sistem :

1. Pengujian sistem dari sisi pengguna
Tabel 3. Pengujian Sistem Dari Sisi Pengguna

No	Modul	Deskripsi Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Aktual		Status
				Sesuai	Tidak Sesuai	
1.	Daftar	Mengisi Form Daftar	Pengguna Daftar akun dengan memasukan nama, nama Pengguna, email, alamat, password, alamat dan no hp lalu klik tombol 'Daftar'	√		Sukses
2.	Login	Mengisi form Login	Pengguna memasukan Nama Pengguna dan Kata sandi lalu klik tombol 'Masuk'	√		Sukses
3.	Sewa kostum	Melakukan proses sewa, mengisi Form Sewa	Pengguna masuk ke menu Kostum, isi Form detail sewa lalu klik tombol 'cek harga' lalu klik tombol 'sewa sekarang'	√		Sukses
4.	Upload bukti bayar	Melakukan proses pembayaran, mengisi form pembayaran dan unggah bukti pembayaran.	Pengguna masuk ke menu riwayat sewa. Pengguna mengisi form pembayaran dengan memasukan Atas Nama, Jumlah, pilih metode dan unggah bukti pembayaran. Setelah itu klik tombol 'Submit'	√		Sukses
5.	Pengembalian dan Ulasan	Mengisi form pengembalian kostum serta Ulasan kostum	Pengguna masuk ke menu riwayat sewa. Pengguna mengisi form pembayaran dengan memasukan Tanggal pengembalian, Ulasan, unggah foto ulasan. Setelah itu klik tombol 'Submit'	√		Sukses
6.	Pendaftaran Kursus Tari	Mengisi form Pendaftaran kursus tari	Pengguna masuk ke menu Pendaftaran Kursus Tari. Pengguna mengisi form Pendaftaran kursus tari dengan memasukan Nama Lengkap, Tempat Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Katagori, No tlp, Email dan Pas Photo. Setelah itu klik 'Kirim'	√		Sukses



2. Pengujian Sistem dari Sisi Admin

Tabel 4. Pengujian Sistem dari Sisi Admin

No	Modul	Deskripsi Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil Aktual		Status
				Sesuai	Tidak Sesuai	
1.	Pengguna	Kelola akun pengguna, menambahkan serta menghapus akun pengguna	Admin mengisi nama, nama Pengguna, email, alamat, ulangi password dan alamat, level lalu klik tombol 'Simpan'	√		Sukses
2.	Bank	Kelola Bank, menambahkan serta menghapus Bank	Admin Mengisi No Rek, Bank, dan Atas Nama lalu klik 'Simpan'	√		Sukses
3.	Kostum	Kelola Data Kostum, menambahkan serta menghapus Data Kostum	Admin Mengisi Nama kostum, Deskripsi, pilih Provinsi, pilih Gender, pilih Jenis kostum, Harga Kostum, Stock Size dan Unggah gambar kostum lalu klik 'Simpan'	√		Sukses
4.	Data Sewa	Kelola Data Sewa	Admin mengklik setiap tombol seperti Tombol Melihat Bukti Pembayaran, Konfirmasi Pembayaran, cek deposit, mebatalkan sewa serta Mengirim email Reminder kepada Pengguna	√		Sukses
5.	Data Kursus Tari	Kelola Data Kursus Tari	Admin mengklik setiap tombol seperti Tombol Melihat Bukti Pembayaran, Konfirmasi Pembayaran, serta mebatalkan pendaftaran	√		Sukses
6.	Laporan	Kelola Laporan	Admin memilih skala waktu dengan mengisi Tanggal Dari, Tanggal Sampai, memilih Status, memilih Sudah dikembalikan lalu klik 'Cari'	√		Sukses

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada Sanggar Dwipayana Nusantara penulis dapat menari kesimpulan dari hasil yang

telah dicapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi yang dibuat dan di kembangkan berjalan dengan baik dan berguna bagi pihak Sanggar Dwipayana Nusantara.
2. Pada aplikasi sudah terdapat beberapa kos-tum tari dan kostum adat yang banyak di cari dan dibutuhkan oleh pengguna.
3. Aplikasi DwipaNusa menjadi wadah doku-mentasi pada Sanggar Dwipayana Nusantara agar data-data tidak hilang, serta pencarian data yang dibutuhkan juga dapat dilakukan dengan mudah dan efisien.
4. Pada saat pandemi seperti ini aplikasi DwipaNusa sangat membatu baik bagi pihak sanggar dan pihak pengguna dalam melakukan transaksi penyewaan kostum dan pendaftaran kursus tari.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan ini. Terima kasih kepada Bapak I Wayan Suaka, SE selaku pemilik Sanggar Dwipayana Nusantara telah bersedia memberi izin sertabekerja sama dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Mercy, "APLIKASI SISTEM PERPUSTAKAAN TERINTEGRASI DENGAN NOTIFIKASI SMS DAN EMAIL REMINDER," *Jurnal String*, p. 3, 2018.
- [2] A. Azkiya, A. Saputra and S. Sari, "APLIKASI PENYEWAAN PERLENGKAPAN



-
- PERNIKAHAN PADA QINOY SALON BERBASIS WEB," *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*, p. 1, 2018.
- [3] D. Basmin, Hardiana and S. Kasma, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SANGGAR SENI UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO," SEMATIK, 2017.
- [4] N. P. Riyanto and T. S. Saranggih, "Remainder System dan Monitoring Proyek untuk Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis Web," *Jurnal SISFOKOM*, p. 2, 2019.
- [5] N. Dengen and H. R. Hatta, "Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser," *Jurnal Ilmiah Komputer*, p. 48, 2009.
- [6] A. Muharam, "Apa itu CodeIgniter dan Keunggulannya," 13 Agustus 2018. [Online]. Available: <http://www.logique.co.id>.
- [7] IDwebhost, "Pengertian dan Fitur CodeIgniter," 2020. [Online]. Available: <https://idwebhost.com/blog/pengertian-dan-fitur-pada-codeigniter>.
- [8] IDreg, "Pengertian dari MySQL," 05 Januari 2013. [Online]. Available: <https://www.idreg.net/pengertian-dari-mysql/>.
- [9] JagoanHosting, "Email," 2020. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/>.
- [10] W. B. Bagye and M. Ashari, "Sistem infoormasi xx," *Misi*, pp. 14-20, 2018.
- [11] L. J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [12] N. W. Y. Mertha Sari, N. L. P. N. S. Putri Astawa and I. N. Y. Anggara Wijaya, "SISTEM INFORMASI BOOKING," *Jurnal Manajemen informatika & Sistem Informasi*, vol. 4, p. 1, 2021