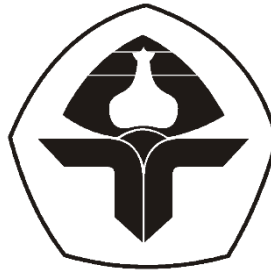


LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**PERANCANGAN SISTEM RESERVASI
RESTORAN PADA RESTORAN WARUNG
KAMPUNGKU BERBASIS WEBSITE**



Oleh :

I Putu Bramanda
NIM. 2015323080

**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO POLITEKNIK NEGERI
BALI
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SISTEM RESERVASI RESTORAN PADA
RESTORAN WARUNG KAMPUNGKU BERBASIS WEBSITE

Oleh :

I Putu Bramanda

NIM. 2015323080

Tugas Akhir ini Diajukan untuk Menyelesaikan
Program Pendidikan Diploma III di
Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

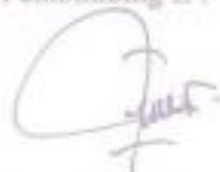
Disetujui Oleh :

Pembimbing I :



Ida Bagus Putra Manuaba,
S.Kom., MT
NIP. 198707052015041002

Pembimbing II :



Agus Adi Putrawan,
S.Pd., M.Pd
NIP. 199009012019031012

Disahkan Oleh

Jurusan Teknik Elektro



Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T

NIP. 196705021993031005

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Putu Bramanda

NIM : 2015323080

Program Studi : D3 Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

Jenis Karya : Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Perancangan Sistem Reservasi Restoran Pada Restoran Warung Kampungku Berbasis Website** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 11 September 2023

Yang menyatakan

I Putu Bramanda

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Putu Bramanda

NIM : 2015323080

Program Studi : Teknik Listrik/Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN SISTEM RESERVASI RESTORAN PADA RESTORAN WARUNG KAMPUNGKU BERBASIS WEBSITE adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 11 September 2023

Yang menyatakan



I Putu Bramanda

NIM. 2015323080

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Sistem Reservasi Restoran Pada Restoran Warung Kampungku Berbasis Website” tepat pada waktunya.

Penyusunan Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, S.E., M.eCom. selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST,MT selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Bali.
4. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., MT selaku Pembimbing Pertama yang bersedia memberikan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Agus Adi Putrawan, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua yang bersedia memberikan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
6. Seluruh Dosen pengajar Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali yang telah memberikan masukan serta saran untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Keluarga dan teman-teman yang selalu memotivasi dan memberikan semangat selama proses pembuatan tugas akhir.
8. Serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung dan tidak langsung dalam proses penyusunan tugas akhir ini hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Jimbaran, 11 September 2023

I Putu Bramanda

ABSTRAK

Dalam Laporan Tugas Akhir memuat suatu rancangan sistem reservasi restoran berbasis website yang dapat memudahkan untuk melakukan reservasi. Dengan menggunakan internet, sistem reservasi ini dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Sistem reservasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pemesanan makanan pada restoran dan mempermudah restoran untuk mengelola atau menerima pesanan. Dengan adanya halaman menu yang memungkinkan pelanggan untuk memilih dan melakukan pemesanan sesuai yang diinginkan. Sistem reservasi ini juga membantu untuk memantau keramaian restoran. Pada pengembangan sistem ini mencakup beberapa tahapan perancangan seperti Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram dan perancangan antar muka. Sistem ini dirancang menggunakan framework Laravel dengan menggunakan database MySQL. Dengan adanya sistem reservasi ini, diharapkan pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan mudah dan pihak restoran dapat mengelola data pelanggan dan pemesanan dengan mudah.

Kata Kunci: Sistem Reservasi, Website, Internet

ABSTRACT

The Final Report contains a website-based restaurant reservation system design that can make it easier to make reservation. By using the internet, this reservation system can be accessed from anywhere and anytime. This reservation system aims to increase the efficiency of ordering food at restaurants and make it easier for restaurants to manage or receive orders. With a menu page that allows customers to select and place orders as desired. This reservation system also helps to monitor restaurant crowds. In the development of this system includes several design stages such as Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Class Diagrams, Sequence Diagrams and interface design. This system is designed using the Laravel framework using the MySQL database. With this reservation system, it is expected that customers can place orders easily and restaurants can manage customer data and orders easily.

Keywords: System Reservation, Website, Internet

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
FORM PERNYATAAN PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Masalah dan Batasan Masalah	I-2
1.2.1 Rumusan Masalah.....	I-2
1.2.2 Batasan Masalah	I-2
1.3 Tujuan	I-2
1.4 Manfaat	I-3
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-3
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 Penelitian yang Pernah Dilakukan	II-1
2.2 Pengertian Sistem.....	II-1
2.3 Pengertian Reservasi	II-2
2.4 Metode Waterfall	II-2
2.5 Alat Bantu Pengembangan Sistem	II-3
2.5.1 Flowmap	II-3
2.5.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	II-4
2.5.3 Use Case Diagram	II-5
2.5.4 Activity Diagram	II-6
2.5.5 Class Diagram.....	II-6
2.5.6 Sequence Diagram	II-7
2.5.7 Basis Data	II-8
2.6 Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi	II-9
2.6.1 PHP	II-9

2.6.2	HTML	II-9
2.6.3	CSS	II-9
2.6.4	JavaScript.....	II-9
2.6.5	Tailwind CSS	II-9
2.6.6	Laravel	II-10
2.6.7	MySQL	II-10
2.6.8	Visual Studio Code	II-10
2.6.9	XAMPP.....	II-10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		III-1
3.1	Metodologi	III-1
3.1.1	Metode Pengembangan Sistem.....	III-1
3.1.2	Metode Pengumpulan Data.....	III-2
3.2	Analisis Sistem.....	III-2
3.2.1	Analisa Sistem Berjalan.....	III-2
3.2.2	Analisa Sistem Baru.....	III-4
3.3	Analisis Data	III-8
3.3.1	Entity Relationship Diagram	III-8
3.3.2	Use Case Diagram	III-9
3.3.3	Activity Diagram	III-11
3.3.4	Class Diagram.....	III-20
3.3.5	Struktur Tabel	III-20
3.3.6	Sequence Diagram	III-23
3.4	Desain dan Perancangan Sistem.....	III-31
3.4.1	Rancangan Antarmuka Input	III-31
3.4.2	Rancangan Antarmuka Input	III-34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	IV-1
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras.....	IV-1
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	IV-1
4.2	Pengujian Sistem.....	IV-1
4.2.1	Halaman Login	IV-2
4.2.2	Halaman Register.....	IV-2
4.2.3	Halaman Menu.....	IV-2
4.2.4	Halaman Meja.....	IV-3
4.2.5	Halaman Pesanan	IV-3

4.2.6	Halaman Profil	IV-4
4.2.7	Halaman Cart	IV-4
4.2.8	Halaman Checkout.....	IV-5
4.2.9	Halaman Pembayaran	IV-5
4.2.10	Halaman Dashboard Home	IV-6
4.2.11	Halaman Dashboard Pesanan.....	IV-6
4.2.12	Halaman Dashboard Menu	IV-7
4.2.13	Halaman Dashboard Meja	IV-7
BAB V PENUTUP		V-1
5.1	Kesimpulan	V-1
5.2	Saran.....	V-1
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN.....		

DAFTAR TABEL

Gambar 3. 1 Gambar Flowmap analisa berjalan	III-3
Gambar 3. 2 Gambar Flowmap Pemesanan	III-4
Gambar 3. 3 Gambar Flowmap Login.....	III-6
Gambar 3. 4 Gambar Flowmap Pembayaran.....	III-7
Gambar 3. 5 Gambar ERD	III-8
Gambar 3. 6 Gambar Physical Data Model	III-9
Gambar 3. 7 Gambar Use Case	III-9
Gambar 3. 8 Gambar Activity Diagram Login	III-11
Gambar 3. 9 Gambar Activity Diagram Melihat Meja.....	III-12
Gambar 3. 10 Gambar Activity Diagram Pemesanan.....	III-13
Gambar 3. 11 Gambar Activity Diagram Pembayaran	III-14
Gambar 3. 12 Gambar Activity Diagram Pesanan.....	III-15
Gambar 3. 13 Gambar Activity Diagram Mengubah Profil.....	III-16
Gambar 3. 14 Gambar Activity Diagram Mengelola Dashboard	III-16
Gambar 3. 15 Gambar Activity Diagram Mengelola Data Pesanan.....	III-17
Gambar 3. 16 Gambar Activity Diagram Mengelola Data Menu	III-18
Gambar 3. 17 Gambar Activity Diagram Mengelola Data Meja	III-19
Gambar 3. 18 Gambar Activity Diagram Logout.....	III-19
Gambar 3. 19 Gambar Class Diagram	III-20
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Login.....	III-24
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Melihat Meja.....	III-24
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Pemesanan.....	III-25
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Pembayaran	III-26
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Melihat Pesanan	III-26
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Mengubah Profil.....	III-27
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Mengelola Dashboard	III-27
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Mengelola Data Pesanan.....	III-28
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Mengelola Data Menu	III-29
Gambar 3. 29 Sequence Diagram Mengelola Data Meja	III-30
Gambar 3. 30 Sequence Diagram Logout.....	III-30
Gambar 3. 31 Halaman Register	III-31
Gambar 3. 32 Halaman Login	III-31
Gambar 3. 33 Halaman Menu	III-32
Gambar 3. 34 Halaman Checkout.....	III-33
Gambar 3. 35 Halaman Pesanan.....	III-33
Gambar 3. 36 Halaman Profil	III-34
Gambar 3. 37 Halaman Dashboard Home.....	III-34
Gambar 3. 38 Halaman Dashboard Pesanan	III-35
Gambar 3. 39 Halaman Dashboard Menu	III-35
Gambar 4. 1 Halaman Login	IV-2
Gambar 4. 2 Halaman Register	IV-2
Gambar 4. 3 Halaman Menu	IV-3
Gambar 4. 4 Halaman Meja	IV-3
Gambar 4. 5 Halaman Pesanan.....	IV-4

Gambar 4. 6 Halaman Profil	IV-4
Gambar 4. 7 Halaman Cart	IV-5
Gambar 4. 8 Halaman Checkout.....	IV-5
Gambar 4. 9 Halaman Pembayaran	IV-6
Gambar 4. 10 Halaman Dashboard Home	IV-6
Gambar 4. 11 Halaman Dashboard Pesanan	IV-7
Gambar 4. 12 Halaman Dashboard Menu	IV-7
Gambar 4. 13 Halaman Dashboard Meja	IV-8

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2. 1 Tabel Flowmap	II-3
Tabel 2. 2 Tabel ERD	II-4
Tabel 2. 3 Tabel Use Case	II-5
Tabel 2. 4 Tabel Activity Diagram	II-6
Tabel 2. 5 Tabel Class Diagram.....	II-7
Tabel 2. 6 Tabel Sequence Diagram.....	II-8
Tabel 3. 1 Tabel User	III-21
Tabel 3. 2 Tabel Meja	III-21
Tabel 3. 3 Tabel Menu	III-22
Tabel 3. 4 Tabel Menu Kategori.....	III-22
Tabel 3. 5 Tabel Pesanan.....	III-22
Tabel 3. 6 Tabel Pesanan Detail	III-23
Tabel 4. 1 Tabel Perangkat Keras	IV-1
Tabel 4. 2 Tabel Perangkat Lunak.....	IV-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Restoran merupakan sebuah tempat di mana makanan dan minuman disajikan untuk dinikmati oleh pelanggan. Restoran juga dapat menjadi sebuah merek atau brand yang memiliki citra dan kepribadian tertentu yang diidentifikasi oleh pelanggan [1].

Warung Kampungku merupakan sebuah tempat makan yang buka sepanjang hari, yang menawarkan berbagai pilihan makanan seperti sarapan, makan siang, brunch akhir pekan, dan makan malam. Selain itu, restoran ini juga menyediakan layanan makan malam hingga larut malam pada hari kerja, dan kopi. Dengan jam buka yang terus-menerus, Warung Kampungku memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk menikmati hidangan kapan pun mereka inginkan.

Ada banyak restoran yang mengusung menu andalannya seperti seafood, olahan ayam, makanan jepang, korea atau bahkan restoran cepat saji. Umumnya sebuah restoran akan di desain sedemikian rupa sehingga terlihat lebih eksklusif dibandingkan dengan warung makan biasa. Selain itu dalam sebuah restoran biasanya akan dilayani oleh waiter/waitress berseragam dan menunya langsung dimasak oleh chef profesional.

Dengan sistem seperti ini, pelayan harus menghampiri pelanggan untuk mencatat menu setelah itu, pesanan akan diteruskan ke dapur untuk disiapkan makanannya. Dan setelah selesai, pelanggan harus membayar pesanan tersebut melalui kasir. Proses ini cukup memakan banyak waktu dan beberapa tahapan. Selain itu resiko kesalahan data sangatlah besar terjadi, mengingat proses yang dilakukan oleh pelanggan tidak akan selalu terjamin benar. Dengan demikian data yang tersimpan tidak akurat dan tidak efisien.

Beberapa proses yang dilakukan secara manual tersebut dapat dioptimalkan dengan menggunakan sistem terkomputerisasi. Salah satu sistem yang memanfaatkan teknologi komputer yaitu sistem berbasis website. Dengan adanya sistem ini, akan memudahkan pelayan dan kasir untuk mendata pesanan. Pelanggan juga terbantu dengan adanya sistem ini, dalam proses pemesanan, pelanggan tidak harus tiba di restoran untuk memesan makanan. Keunggulan dari sistem berbasis website ini yaitu mudahnya akses pada program melalui perangkat apapun sehingga proses pendataan pemesanan pelanggan dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan kendala yang di sampaikan pada latar belakang, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem reservasi restoran pada restoran warung kampungku berbasis website yang dapat memudahkan pelanggan untuk memesan meja dan makanan?
- b. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem *dashboard* kasir dan *dashboard* restoran pada restoran warung kampungku berbasis website untuk mengelola meja yang sudah dipesan dan memproses menu yang sudah dipesan dan mempermudah pengelolaan dan pendataan pada menu yang terjual dan jumlah meja yang ada pada restoran?

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan pada laporan yang dibuat penulis agar tidak menyimpang dari tujuan, maka di buatlah batasan masalah pada laporan ini yaitu:

- a. Data yang akan digunakan pada sistem reservasi restoran adalah data pada Warung Kampungku pada tahun 2023.
- b. Sistem informasi yang dikembangkan terbatas hanya dapat melakukan pemesanan meja dan makanan.
- c. Sistem reservasi restoran ini hanya mampu memproses pemesanan dan tidak dapat melakukan pembatalan pesanan ataupun pengembalian dana.
- d. Sistem ini menggunakan framework Laravel versi 8.
- e. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS dan JavaScript.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari praktik studi ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem reservasi restoran, Dashboard kasir, dan Dashboard restoran pada restoran Warung Kampungku berbasis website.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah pelanggan untuk memesan makanan pada restoran Warung Kampungku.
- b. Mempermudah restoran Warung Kampungku untuk mencatat pesanan yang datang dan mengelola pesanan.
- c. Mempermudah restoran Warung Kampungku untuk mengelola menu dan melihat hasil dari penjualan.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II: LANDASAN TEORI, bab ini berisi mengenai uraian dari kutipan buku-buku, teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagai dasar dan landasan dalam penyelesaian perancangan dan pembangunan sistem serta masalah yang dihadapi.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM, bab ini berisi mengenai analisis sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian. Disertai dengan perancangan Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Unified Modeling Language Diagram (UML) seperti Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, rancangan basis data atau database, serta desain tampilan antarmuka sistem yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB IV: ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN, bab ini berisi mengenai pengujian sistem yang telah dibangun, disertai hasil pengujian dan pengoperasian sistem yang telah dilaksanakan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan mengenai tugas akhir yang telah dikerjakan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai perancangan sistem reservasi restoran pada restoran Warung Kampungku berbasis website. Setelah melalui tahap analisa dan implementasi pada tugas akhir ini, telah berhasil untuk merancang sistem reservasi untuk memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dan sistem dashboard untuk pihak restoran untuk mengelola pemesanan. Pengujian sistem menunjukkan bahwa sistem telah berhasil diimplementasikan.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, sistem reservasi ini dapat dikembangkan lebih baik lagi. Berikut beberapa saran dari penulis untuk mengembangkan sistem reservasi ini:

1. Membuat Dashboard untuk dapur, sehingga kasir tidak perlu untuk memberitahukan jika ada pesanan yang masuk.
2. Pesanan yang sudah terbayar bisa langsung di cetak. Hal ini bertujuan untuk menghemat waktu dan proses untuk pencatatan.
3. Adanya fitur tambah catatan pada setiap menu yang ingin dipesan. Fitur ini cukup komplek namun dapat membuat pelanggan lebih detail dalam membuat pesanan.
4. Adanya fitur untuk mencetak laporan keuangan sebagai PDF agar memudahkan admin untuk melihat analisis keuangan pada restoran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Wicaksono, “Sistem Reservasi Restoran,” *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 9 no. 1, p.2 2019.
- [2] M. A. Rabbani, “Sistem Reservasi dan Pembayaran Resto Berbasis QR Code,” *Jurnal SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, p. 289, 2017.
- [3] “Apa itu Reservasi? Pengertian, dan Klasifikasinya,” ISP, 21 Mei 2020. [Online]. Available: <https://www.isp-education.ac.id/apa-itu-reservasi-pengertian-dan-klasifikasinya/>. [Diakses 16 Februari 2023]
- [4] “Metode Waterfall – Definisi dan Tahap-tahap Pelaksanaannya,” LP2M, 07 Juni 2022. [Online]. Available: <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/>. [Diakses 20 Februari 2023]
- [5] “Pengertian Flowmap, Diagram Konteks, UML, Use Case, Class Diagram dan Activity Diagram | Berserta Sumber,” Bintang Inspirasi, 31 Agustus 2019. [Online]. Available: <https://bintanginspirasi.com/2019/08/pengertian-flowmap-diagram-konteks-uml-use-case-class-diagram-dan-activity-diagram%E2%94%82berserta-sumber.html>. [Diakses 21 Februari 2023]
- [6] “Memahami ERD, Model Data, dan Komponennya,” dicoding, 25 Agustus 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/memahami-erd/>. [Diakses 21 Februari 2023]
- [7] “Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya,” dicoding, 19 May 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>. [Diakses 21 Februari 2023]
- [8] “UML Diagram : Activity Diagram,” Binus, 22 November 2019. [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>. [Diakses 21 Februari 2023]
- [9] “Pengenalan Class Diagram Pada UML: Konsep Dan Implementasi,” STEKOM, 22 November 2019. [Online]. Available: <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengenalan-Class-Diagram-pada-UML-Konsep-dan-Implementasi/6966208ed0e35799a616c0ac1730839d093e83de>. [Diakses 22 Februari 2023]
- [10] “Apa itu Reservasi? Pengertian, dan Klasifikasinya,” ISP, 21 Mei 2020. [Online]. Available: <https://www.isp-education.ac.id/apa-itu-reservasi-pengertian-dan-klasifikasinya/>. [Diakses 16 Februari 2023]
- [11] “Diagram Sequence Dalam Analisa & Desain Sistem Informasi,” Binus, 13 Desember 2020. [Online]. Available: <https://binus.ac.id/malang/2020/12/diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi/>. [Diakses 22 Februari 2023]
- [12] “Pengertian Basis Data, Komponen, Fungsi dan Tujuannya,” UMSU, 5 Juni 2023. [Online]. Available: <https://fikti.umsu.ac.id/pengertian-basis-data-komponen-fungsi-dan-tujuannya/>. [Diakses 22 Februari 2023]

- [13] “Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya,” Niagahoster, 2 November 2021. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>. [Diakses 24 Februari 2023]
- [14] “Pengertian HTML, Fungsi dan Struktur dan Contohnya,” DomaiNesia, 4 Mei 2023. [Online]. Available: <https://www.domainesia.com/berita/html-adalah/>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [15] “APA ITU CSS?, PENGERTIAN, SEJARAH, DAN BAGAIMANA CARA KERJANYA,” UNPAS, 4 Mei 2023. [Online]. Available: <https://if.unpas.ac.id/berita/apa-itu-css-pengertian-sejarah-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [16] “Pengertian JavaScript Yang Mudah Untuk Dipahami,” SoftwareSeni, 29 Juli 2021. [Online]. Available: <https://www.softwareseni.co.id/blog/pengertian-javascript-yang-mudah-untuk-dipahami>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [17] “MENGENAL APA ITU TAILWIND CSS,” PowerCode, 29 Juli 2021. [Online]. Available: <https://blogs.powercode.id/mengenal-apa-itu-tailwind-css/>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [18] “Mengenal Laravel, Framework PHP untuk membuat Aplikasi Web!,” Biznetgio, 20 Maret 2020. [Online]. Available: <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-laravel>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [19] “Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap),” Niagahoster, 24 April 2022. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/>. [Diakses 26 Februari 2023]
- [20] “Mengenal Code Editor Visual Studio Code,” Stekom, 04 Februari 2022. [Online]. Available: <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Code-Editor-Visual-Studio-Code/4bd1bb6f7ca0b022850747d950b7f73feab9ed17>. [Diakses 27 Februari 2023]
- [21] “Pengertian XAMPP, Fungsi, dan Cara Kerjanya,” UMA, 29 September 2022. [Online]. Available: <http://lp2mp.uma.ac.id/pengertian-xampp-fungsi-dan-cara-kerjanya/>. [Diakses 27 Februari 2023]