

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PADA PT. STARS INTERNASIONAL

Wide Mulyana, Wahyu Putri Bunda, Muhammad Rikky Syahputra,
Nicholas Maulana, Togar Habincaran, Sri Wahyuni
Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Riau
Jalan Tuanku Tambusai Kota Pekanbaru, Riau - Indonesia
220402003@student.umri.ac.id

ABSTRAK

PT Stars Internasional adalah perusahaan distribusi yang memproduksi sepatu dan sandal. PT Stars Internasional saat ini memiliki lebih dari 400 ritel yang tersebar di seluruh Indonesia. Namun, PT Stars Internasional belum menggunakan metode penilaian yang akurat dan tidak menggunakan sistem yang terkomputerisasi selama proses penilaian. Selain itu, jarak jangkauan toko yang luas menghalangi penilaian, sehingga diperlukan sistem yang memudahkan pengumpulan data penilaian. Dengan belum adanya sistem penilaian yang tepat dan terorganisir akan berdampak pada waktu yang diperlukan oleh bisnis untuk melakukan penilaian kinerja karyawan. Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, maka kami bertujuan akan membangun aplikasi penilaian kinerja karyawan yang menggunakan metode waterfall yang memungkinkan lebih mudah untuk menilai dan mengawasi setiap karyawan toko. Metode waterfall merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk mendekati alur hidup perangkat lunak secara terstruktur dengan beberapa tahapan yang tersedia. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sistem penilaian kinerja karyawan ini dapat membantu melaporkan data karyawan di setiap toko dengan lebih efektif. Selain itu, hasil laporan ini akan membantu bagian operasional melacak kemajuan keseluruhan toko.

Kata kunci : Penilaian Kinerja Karyawan, Sistem Informasi, UML, Waterfall

1. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi semakin berkembang pesat, sehingga menjadi kebutuhan utama bagi semua orang di seluruh dunia. Salah satu pertumbuhan teknologi yang paling pesat adalah Internet, yang sangat penting bagi bisnis, terutama dalam industri 4.0 yang sangat kompetitif saat ini. PT Stars Internasional adalah distributor yang membuat alas kaki seperti sandal dan sepatu. Perusahaan ini terletak di JL.HR.Soebrantas, Komplek Metropolitan City, Pekanbaru yang mempunyai visi untuk menjadi perusahaan distribusi yang kompeten, kompetitif, dan berkualitas tinggi. Penilaian kinerja adalah evaluasi terinci dan resmi terhadap kinerja karyawan yang berkaitan dengan standar kinerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan.[1].

PT. Stars Internasional mengalami kesulitan dengan proses evaluasi kinerja karyawan mereka yang dilakukan secara manual, yang menyebabkan penundaan dalam pengiriman hasil evaluasi. Akibatnya, dokumen-dokumen tersebut rentan hilang dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk dikumpulkan kembali.

PT. Stars Internasional saat ini memerlukan sebuah aplikasi yang dapat mengumpulkan dan menyimpan evaluasi kinerja para karyawan. Oleh karena itu, sebuah aplikasi berbasis web sedang dibuat yang akan membantu perusahaan menilai kinerja karyawannya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan teknologi informasi guna meningkatkan efisiensi perusahaan dan menggunakan referensi dari penelitian sebelumnya yang berjudul

Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan Pada Pt. Stars Internasional Surabaya[2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penilaian kinerja ialah salah satu cara yang efektif sebagai pedoman untuk meningkatkan penilaian kinerja karyawan secara keseluruhan, dan dapat membantu perusahaan guna membandingkan rencana masa lalu dan masa yang akan datang, serta mengatur target dan pencapaian kinerja[3].

2.1. Sistem Informasi

Sistem merupakan serangkaian prosedur yang saling terhubung dan membentuk kelompok yang berkolaborasi untuk mengatasi masalah demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan[4]. Menurut Martin Halomoan Lumbangaol(2020), informasi adalah produk dari pengolahan data yang relevan dan memberikan manfaat bagi para penggunanya.[5]. Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi terdiri dari berbagai elemen, termasuk manusia, data, prosedur, dan teknologi seperti komputer, yang bekerja bersama-sama untuk melakukan proses yang menghasilkan informasi penting untuk mendukung pengambilan keputusan [6].

2.2. UML (Unified Modelling Language)

UML merupakan suatu bahasa grafis yang dipakai untuk membuat model dan berkomunikasi tentang sistem dengan menggunakan diagram dan teks yang mendukung. Berikut pemodelan yang termasuk dalam pemodelan UML yaitu use case,

class diagram, activity diagram, dan sequence diagram.

2.3. Use Case Diagram

Use case diagram menunjukkan hubungan antara aktor dan kasus penggunaan. Digunakan untuk analisis dan desain sistem depan. Bagian berikut dari ialah use case diagram adalah: (1) Use Cases Menjelaskan tindakan atau yang dilakukan oleh aktor. (2) Aktor adalah peran yang berinteraksi dengan sistem. Actors terdiri dari individu dan organisasi yang saling berbagi informasi[7].

2.4. Activity Diagram

Diagram aktifitas adalah representasi visual dari berbagai kegiatan yang terjadi dalam sebuah sistem. Ini dapat digunakan untuk mensimulasikan proses-proses yang berlangsung, memperjelas urutan langkah-langkah, dan membantu memahami interaksi antara entitas dalam sistem tersebut. Garis vertikal menunjukkan rangkaian proses suatu sistem. Activity diagram adalah versi tambahan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas. Alur atau aktivitas dapat berupa rangkaian menu atau proses bisnis yang ada di dalam sistem[8].

2.5. Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukkan bagaimana interaksi terjadi sebagai akibat dari respons antara objek-objek yang saling mengirimkan pesan satu sama lain. Interaksi antar objek digambarkan dalam sequence diagram, di mana pesan digambarkan terhadap waktu[9].

2.6. Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan kelas yang direpresentasikan dalam sistem. Diagram kelas menunjukkan kelas yang mencakup atribut, perilaku, dan keadaan, sedangkan dalam ERD hanya atribut yang digambarkan.[10].

2.7. Metode Waterfall

Metode Waterfall adalah sebuah cara yang dilakukan untuk mendekati alur hidup perangkat lunak secara terstruktur dengan beberapa tahapan yang tersedia. Berikut merupakan beberapa tahapan yang dimiliki oleh metode waterfall[11]:

1. Analisis Kebutuhan Software
2. Desain
3. Kode Program (Code Generation)
4. Pengujian (Testing)
5. Pendukung atau Pemeliharaan (Support)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian disini menggunakan metode waterfall dan blackbox. Metode pengembangan waterfall berasal dari pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif. Metodologi *waterfall* digunakan dalam pengembangan perangkat lunak penelitian ini.

Metodologi ini adalah proses pengembangan perangkat lunak secara bertahap di mana kemajuan mengalir secara berurutan melalui tahapan perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian, mirip dengan aliran air yang turun melalui *waterfall*. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini.

3.1. Analisis Kebutuhan

Data kebutuhan pengguna sistem dari bermacam sumber dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Agar pengguna dapat memahami perangkat lunak sesuai dengan keinginan mereka, proses yang digunakan untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak melibatkan pengumpulan informasi yang rinci[12]. Pada PT Stars Internasional kami menganalisis terdapat dua kebutuhan sistem yang diperlukan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Untuk kebutuhan fungsional perusahaan ini memerlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat melacak, mengukur, dan membantu untuk mempermudah melakukan penilaian kinerja karyawan. Sedangkan kebutuhan non fungsional yang diperlukan ialah aplikasi yang memiliki kinerja yang mumpuni untuk dapat diakses dari perangkat desktop maupun mobile, sehingga penggunaan aplikasi dapat lebih fleksibel.

3.2. Perancangan

Pada tahap desain atau perancangan, yang didasarkan pada analisis kebutuhan pengguna, sistem dan antarmuka dirancang menggunakan UML dan alat bantu figma[13].

3.3. Implementasi

Pada tahap implementasi ini, desain yang sudah dirancang kemudian dibuat sesuai dengan analisis dan desain yang diperlukan menggunakan bahasa pemrograman.

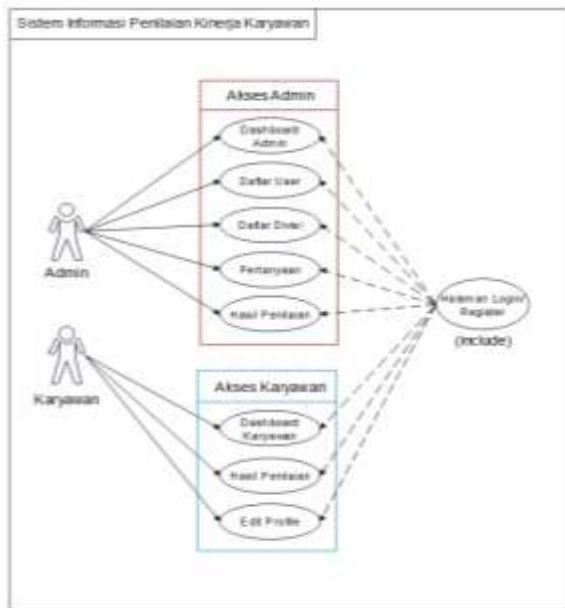
3.4. Pengujian Sistem

Pengujian ini menggunakan black-box testing untuk menguji fitur website sehingga tidak ada kesalahan dan website dirancang dengan baik. Ini akan menguji tampilan interface dan kenyamanan saat mengakses website untuk mengetahui apakah ada kesalahan[14].

3.5. Use Case Diagram

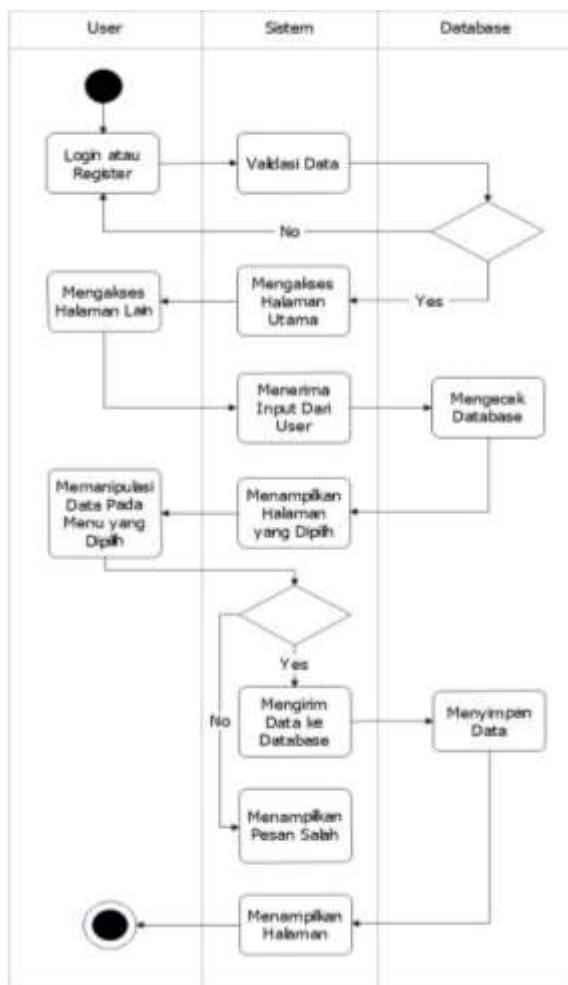
Berdasarkan gambar use case di atas, terdapat 2 user yang dapat mengakses ke dalam aplikasi, yaitu admin dan karyawan. Untuk dapat mengakses halaman admin ataupun halaman karyawan, kita perlu mengakses halaman login/register terlebih dahulu (include) dengan cara menginput data sesuai dengan form yang tertera. Pada halaman yang diakses oleh admin, terdapat lima menu yang dapat diakses, yaitu dashboard admin, daftar user, daftar divisi, menu pertanyaan, dan menu hasil penilaian. Sedangkan pada halaman yang diakses oleh karyawan, menu-

menu yang dapat diakses ialah dashboard karyawan, menu hasil penilaian, dan menu edit profile.



Gambar 1. Use case diagram

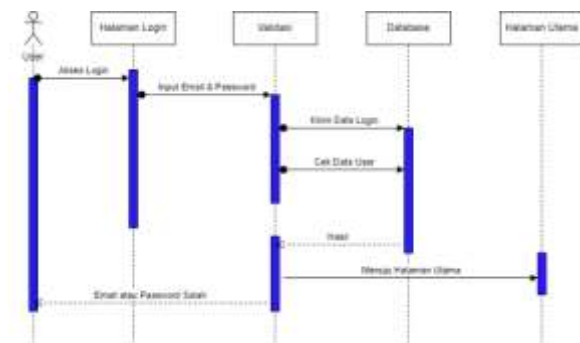
3.6. Activity Diagram



Gambar 2. Activity diagram

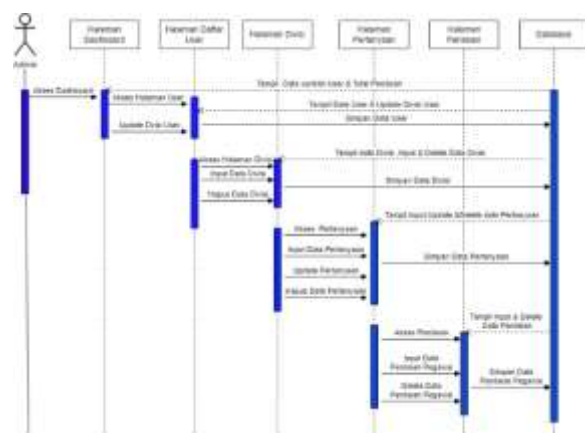
Pada gambar di atas, dapat kita lihat bahwa proses dimulai dengan user melakukan login/register di halaman login/register dengan cara mengisi data pada form yang tersedia, setelah itu sistem akan mengecek data yang diinput pada database, jika data yang telah diinput salah maka sistem akan mengarahkan kembali ke halaman login/register, dan jika data yang telah diinput benar maka sistem akan mengarahkan ke halaman utama aplikasi. Setelah itu jika user akan mengakses maka sistem akan menerima input dari user dan mengecek database dan kemudian menampilkan halaman yang dipilih sebelumnya. Jika user melakukan manipulasi data pada sebuah halaman, maka kemudian sistem akan mengecek data yang dimanipulasi, jika salah maka sistem akan menampilkan pesan dengan keterangan tertentu, dan jika benar maka sistem akan mengirim data ke database serta menyimpan data yang sudah dimanipulasi dan menampilkan kembali halaman sebelumnya dengan data yang sudah diperbaharui.

3.7. Sequence Diagram



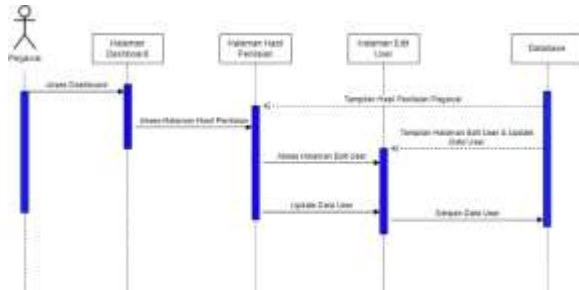
Gambar 3. Sequence diagram login

Berdasarkan gambar sequence diagram login, menjelaskan proses yang terjadi pada saat user sedang login. Ketika Email atau Password salah akan mengirim kembali pesan Email atau Password salah. Jika sudah berhasil akan menampilkan ke Halaman utama.



Gambar 4. Sequence diagram admin

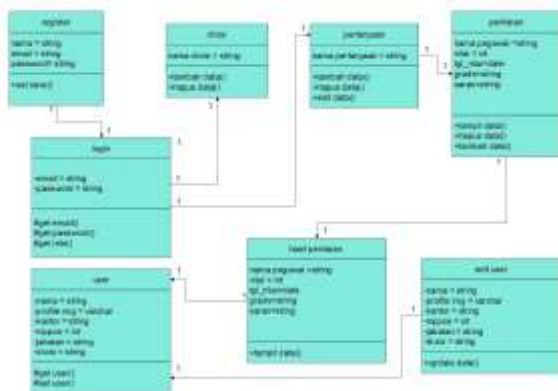
Gambar berikut menunjukkan proses yang dilakukan admin untuk mengakses halaman dashboard, daftar user, divisi, pertanyaan, dan penilaian. Setelah memilih salah satu halaman, pesan akan dikirim ke database untuk mengambil dan menampilkan data yang telah dimasukkan.



Gambar 5. Sequence diagram pegawai

Proses yang terjadi pada gambar sequence diagram pegawai yaitu, pegawai bias mengakses halaman yang berbeda dengan admin. Pegawai hanya dapat fitur halaman dashboard, hasil penilaian, dan halaman edit user. Pegawai hanya bias melihat hasil penilaian dari admin yang ditampilkan di halaman hasil penilaian, dan pegawai bisa mengedit data user mereka.

3.8. Class Diagram



Gambar 6. Class diagram

Class diagram ini yang ada pada gambar menunjukkan hubungan antara kelas-kelas dalam sistem. Kelas-kelas tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kelas Register, digunakan untuk menangani proses registrasi pengguna. Kelas ini memiliki atribut nama, email, dan password. Kelas ini juga memiliki operasi tambahData() untuk menambahkan data pengguna baru, hapusData() untuk menghapus data pengguna, dan editData() untuk mengedit data pengguna.
- b. Kelas Divisi, digunakan untuk menangani data divisi. Kelas ini memiliki atribut nama. Kelas ini juga memiliki operasi tambahData() untuk menambahkan data divisi baru, hapusData() untuk menghapus data divisi, dan editData() untuk mengedit data divisi.

- c. Kelas Pertanyaan, digunakan untuk menangani data pertanyaan. Kelas ini memiliki atribut nama dan grade. Kelas ini juga memiliki operasi tambahData() untuk menambahkan data pertanyaan baru, hapusData() untuk menghapus data pertanyaan, dan editData() untuk mengedit data pertanyaan.
- d. Kelas Login, digunakan untuk menangani proses login pengguna. Kelas ini memiliki atribut email dan password. Kelas ini juga memiliki operasi getPassword() untuk mendapatkan password pengguna, cekLogin() untuk memeriksa apakah pengguna sudah terdaftar, dan gantiPassword() untuk mengganti password pengguna. Hubungan antara kelas-kelas tersebut ditunjukkan oleh garis penghubung. Garis penghubung yang berujung panah menunjukkan hubungan dependency.

Hubungan dependency menunjukkan bahwa satu kelas bergantung pada kelas lainnya. Berikut adalah penjelasan hubungan dependency antara kelas-kelas tersebut:

- a. Register bergantung pada kelas Divisi untuk mengambil data divisi.
- b. Register bergantung pada kelas Pertanyaan untuk mengambil data pertanyaan.
- c. Login bergantung pada kelas Register untuk mendapatkan data pengguna.

Berikut adalah beberapa penjelasan tambahan tentang class diagram ini:

- a. Kelas Register, Divisi, dan Pertanyaan adalah kelas domain. Kelas-kelas ini mewakili konsep-konsep dalam domain bisnis.
- b. Kelas Login adalah kelas kontroler. Kelas ini bertanggung jawab untuk menangani interaksi pengguna dengan sistem.
- c. Hubungan dependency antara kelas-kelas tersebut menunjukkan bahwa kelas-kelas tersebut saling berhubungan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Aplikasi



Gambar 7. Halaman login

Di halaman login, pengguna diperbolehkan untuk masuk menggunakan informasi yang telah terdaftar di dalam sistem database.



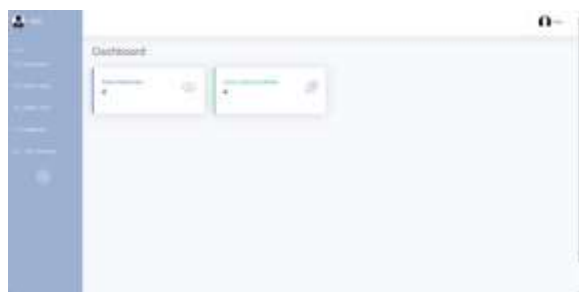
Gambar 8. Halaman form register

Halaman registrasi formulir adalah bagian dari aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat akun baru dan mengumpulkan informasi yang diperlukan pengguna untuk mengakses fitur tertentu.



Gambar 9. Halaman form login

Halaman form login berfungsi sebagian besar untuk memverifikasi identitas pengguna sebelum mereka dapat mengakses aplikasi. Ini meminta pengguna memasukkan nama pengguna (username) dan kata sandi (password) mereka untuk memastikan bahwa mereka memiliki izin untuk mengakses akun mereka.



Gambar 10. Halaman utama/dashboard

Halaman dashboard ini sangat penting karena menyajikan data penting atau informasi secara ringkas kepada pengguna dalam satu tampilan.



Gambar 11. Halaman daftar pegawai/karyawan

Fungsi halaman daftar pegawai atau karyawan ini dalam aplikasi adalah untuk membantu manajemen sumber daya manusia (SDM) di toko atau perusahaan tersebut. Halaman ini berisi informasi tentang semua orang yang bekerja di toko atau perusahaan ini. Halaman ini mencatat informasi penting seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, alamat email, dan data pribadi lainnya yang relevan tentang setiap karyawan. Ini membantu mengelola database karyawan dengan lengkap dan akurat.



Gambar 12. Halaman daftar divisi

Halaman ini dapat digunakan untuk menampilkan daftar karyawan yang terkait dengan divisi tertentu di toko. Daftar ini merinci siapa yang bekerja di toko, posisi mereka, dan informasi tambahan seperti kontak dan detail pribadi. Kita dapat melihat dan mengelola proses penilaian kinerja karyawan di divisi toko di halaman ini. Halaman ini dapat digunakan oleh manajer atau atasan untuk menetapkan tujuan kinerja dan merekam evaluasi kinerja secara berkala.



Gambar 13. Halaman daftar pertanyaan

Halaman daftar pertanyaan berisi sekumpulan pertanyaan atau kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya yang digunakan untuk menilai kinerja karyawan. Ini membantu menjaga proses penilaian tetap konsisten dan standar, memastikan bahwa setiap pekerja dievaluasi dengan cara yang sama. Halaman ini berisi pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengukur berbagai aspek kinerja karyawan.



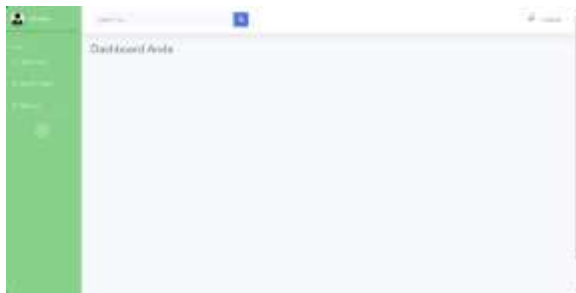
Gambar 14. Halaman hasil penilaian admin



Gambar 16. Halaman hasil penilaian karyawan

Halaman ini digunakan untuk melihat hasil penilaian kinerja karyawan secara keseluruhan. Ini mencakup ringkasan penilaian kinerja individu, seperti skor kinerja. Halaman ini dapat digunakan oleh manajer untuk meninjau kinerja karyawan secara menyeluruh. Mereka dapat melihat tren kinerja dari waktu ke waktu, membandingkan kinerja karyawan satu sama lain, dan menemukan masalah atau pola yang perlu ditangani.

Halaman ini menunjukkan kinerja karyawan selama periode penilaian. Ini dapat mencakup pencapaian tujuan, penilaian keterampilan dan kompetensi, dan evaluasi perilaku dan kontribusi.



Gambar 15. Halaman utama/dashboard karyawan



Gambar 17. Edit profil

Pada halaman ini karyawan dapat memperbarui informasi pribadi seperti alamat, nomor handphone, alamat email, dan informasi kontak. Ini sangat penting untuk memastikan bahwa data pribadi karyawan tetap akurat.

Halaman dashboard ini menyajikan data penting atau informasi secara ringkas kepada pengguna dalam satu tampilan. Halaman dashboard ini membantu karyawan melihat bagaimana mereka bekerja.

4.2. Pengujian Sistem

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Scenario pengujian	Uji kasus	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Tidak mengisi data login, lalu menekan tombol login	Username: tidak diisi Password: Tidak diisi	Sistem menolak pendaftaran dan menampilkan perintah: username dan password wajib diisi.	Sesuai harapan
2	Mengisi username yang salah dan password yang tepat setelah itu menekan tombol login	Username: admin111 Password: 12345678	Sistem menolak pendaftaran dan menampilkan Pesan: user tidak ditemukan.	Sesuai harapan
3	Mengisi nama pengguna dan password yang benar, kemudian tekan tombol login	Username: rikky@gmail.com Password: 12345678	Login diterima, setelah masuk, sistem akan menuju halaman awal sistem.	Sesuai harapan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Semoga laporan hasil penelitian ini bisa memberikan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang diangkat, serta dapat menjadi bahan referensi dan pertimbangan bagi pembaca yang berkepentingan. Berikut kesimpulan dari hasil penelitian ini: PT Stars Internasional memerlukan sebuah teknologi sistem informasi yang berupa aplikasi penilaian kinerja karyawan. Penelitian ini

menggunakan metode waterfall yang itu terdiri dari beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem yang menggunakan metode black box. Penelitian ini menghasilkan beberapa desain sistem yang dapat menggambarkan bagaimana aplikasi yang akan dibuat, seperti use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Hasil dari pengujian sistem yang telah dilakukan secara

keseluruhan dapat dikatakan sudah sesuai dengan tujuan dari awal penelitian yaitu sistem dapat membantu melaporkan data karyawan di setiap toko dengan lebih efektif dan membantu bagian operasional melacak kemajuan keseluruhan toko.

Pada hasil akhir aplikasi, terdapat dua role yang dapat masuk ke dalam aplikasi, yaitu admin dan karyawan, masing-masing role memiliki berbagai fungsi dan menu halaman pada aplikasi yang dapat mempermudah dalam kegiatan menilai karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. I. Januari, H. N. Utami, and I. Ruhana, "Prestasi Kerja (Studi pada Karyawan PT . Telekomunikasi Indonesia , Tbk Wilayah Malang)," *Adm. Bisnis*, vol. 24, no. 2, pp. 1–8, 2015.
- [2] R. Ramadhan, "LKP : Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan pada PT. Stars Internasional Surabaya," 2017, [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2827/>
- [3] A. A. Mahmudi, "Sistem Informasi Penilaian Kinerja Dosen Dan Karyawan Berbasis Web," *Surya Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–60, 2015.
- [4] R. Hafsari, E. Aribi, and N. Maulana, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 109–116, 2023, doi: 10.30656/prosisko.v10i2.7001.
- [5] Maydianto and M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [6] D. A. Kristiyanti and A. Mulyana, "Sistem Informasi Monitoring Skripsi Berbasis Web (Studi Kasus: Prodi Akuntansi Universitas Mercu Buana)," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 56–63, 2020, doi: 10.21456/vol10iss1pp56-63.
- [7] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and Mira Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. ...*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022, [Online]. Available: <https://journal.polita.ac.id/index.php/politati/article/view/110/88>
- [8] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [9] L. Liu, "Class Diagrams," *Requir. Model. Coding*, vol. 06, pp. 119–151, 2020, doi: 10.1142/9781786348838_0006.
- [10] Muhammad Romzi and B. Kurniawan, "JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2020.
- [11] Kurniawati and M. Badrul, "Penerapan Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi," *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, p. 6, 2021.
- [12] D. C. P. Buani and Y. Christofer Lodewico Abineno, "Perancangan Sistem Informasi Jemaat Berbasis Web Di Gki Pulomas," *IMTechno J. Ind. Manag. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–69, 2022, doi: 10.31294/imtechno.v3i2.1120.
- [13] E. Arribi, R. Hafsari, A. A. Subekti, and A. H. Aragati, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Pada Retail Pt. Stars Internasional," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 103–108, 2023, doi: 10.30656/prosisko.v10i2.6933.
- [14] R. A. Pratama, I. R. I. Astutik, and M. A. Rosid, "Rancang Bangun Sistem Booking Hotel Untuk Bisnis D&T Tour & Travel Di Beji Berbasis Web," *J. Teknoinfo*, vol. 17, no. 1, p. 170, 2023, doi: 10.33365/jti.v17i1.2305.