

PEMBANGUNAN APLIKASI RESERVASI HOTEL PURI PESONA CIREBON BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING* (XP)

Riski Febianto, Petrus Sokibi, Agus Sevtiana

Teknik Informatika, Universitas Catur Insan Cendekia
Jalan Kesambi No. 202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon
Riskifebianto1@gmail.com

ABSTRAK

Dalam era kemajuan teknologi dan informasi, terdapat perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri perhotelan yang mengalami pertumbuhan pesat. Industri perhotelan saat ini semakin modern banyak mengadopsi teknologi untuk meningkatkan pelayanan yang disajikan kepada konsumen, salah satunya melalui sistem reservasi berbasis web. Penelitian ini menerapkan metode extreme programming pada aplikasi reservasi Hotel Puri Pesona Cirebon berbasis web. Aplikasi reservasi hotel adalah suatu sistem yang penting dalam pengelolaan pemesanan layanan hotel dengan mengedepankan keamanan data dan ketepatan waktu. Penerapan metode extreme programming pada aplikasi reservasi Hotel Puri Pesona Cirebon berbasis web memberikan beberapa manfaat yakni melalui praktik perencanaan yang adaptif, tim dapat secara fleksibel menyesuaikan perubahan kebutuhan atau prioritas yang muncul selama proses pengembangan. Dengan menerapkan metode Extreme Programming (XP) pada perancangan aplikasi reservasi Hotel Puri Pesona Cirebon diharapkan menghasilkan sistem yang efisien, terstruktur dengan baik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil pengujian, sistem yang dibangun mampu meningkatkan efisiensi proses reservasi, mempercepat pemesanan, dan menjaga keamanan data pelanggan, yang secara keseluruhan meningkatkan kepuasan pelanggan serta memudahkan staf hotel dalam pengelolaan reservasi. Rancangan sistem ini dapat menjadi panduan bagi pengembang dalam mengimplementasikan aplikasi reservasi hotel yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan..

Kata kunci : *Reservasi Hotel, Hotel Puri Pesona Cirebon, Metode Extreme Programming (XP).*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dalam era globalisasi telah membawa perubahan signifikan di berbagai sektor, termasuk industri perhotelan. Banyak hotel mengadopsi sistem berbasis web untuk meningkatkan efisiensi pelayanan, salah satunya dalam proses reservasi. Saat ini, aplikasi berbasis web memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kamar tanpa harus datang langsung ke hotel.

Hotel Puri Pesona Cirebon masih mengelola reservasi secara manual dengan menggunakan Ms. Excel dan via telepon, yang menyebabkan keterlambatan dan ketidakefisienan, terutama dalam proses check-in dan check-out. Hal ini mendorong perlunya sistem berbasis web yang dapat mempermudah proses reservasi dan pengelolaan data tamu.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi reservasi berbasis web di Hotel Puri Pesona Cirebon dengan menggunakan metode **Extreme Programming (XP)**, yang menawarkan fleksibilitas dan responsivitas terhadap kebutuhan pengguna. Aplikasi ini diharapkan dapat mempercepat proses reservasi, meningkatkan efisiensi operasional, dan mempermudah pengelolaan bisnis hotel

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka mendeskripsikan hasil perkembangan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian selanjutnya yang akan dilakukan. Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam penelitian dan sebagai bahan

perbedaan mengenai penelitian yang akan dilakukan untuk mencegah terjadinya persamaan secara keseluruhan.

2.1. Teori Aplikasi

Jihad menyatakan bahwa aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu atau memberikan layanan kepada pengguna. Secara umum, aplikasi dibuat untuk menjalankan fungsi-fungsi khusus, mulai dari permainan, pengolahan kata, media sosial, hingga perangkat lunak bisnis yang kompleks [1].

Secara istilah, aplikasi adalah suatu program yang siap digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi [2].

Menurut Valian Yoga Pudya Ardhana pengertian aplikasi berbasis website adalah sebuah media dalam sistem informasi diintegrasikannya website dengan internet maka informasi di website dapat diakses oleh siapa pun yang mengakses menggunakan internet [3].

2.2. Teori Reservasi

Luki Aldiansyah menyatakan bahwa reservasi merupakan tindakan memesan tempat terlebih dahulu sebelum mengunjungi resort atau hotel. Tujuan dari reservasi adalah untuk memberikan jaminan kepada tamu bahwa mereka akan mendapatkan tempat diinginkan ketika tiba di resort atau hotel [4].

Sedangkan menurut Muhamad Alda dkk menyatakan bahwa reservasi berbasis mobile adalah

kegiatan antara dua pihak atau lebih yang melakukan kesepakatan untuk pemesanan lokasi, baik itu pada hari yang sama atau sehari sebelumnya atau bahkan beberapa hari kedepannya yang dilakukan melalui aplikasi berbasis mobile. Dimana pada reservasi tersebut terdapat kesepakatan atau pemesanan tersebut mencakup perjanjian terkait reservasi fasilitas tertentu, seperti ruang, kamar, tempat duduk, dan elemen lainnya, untuk periode waktu tertentu, serta melibatkan aspek layanan atau produk yang terkait [5].

2.3. Teori Hotel

Menurut Josua Mardi Saturuma menyatakan hotel adalah suatu usaha yang menggunakan suatu bangunan atau sebagian bangunan yang disediakan secara khusus, untuk setiap orang dapat menginap, makan, memperoleh pelayanan dan menggunakan fasilitas lainnya dengan pembayaran. Ciri khusus dari hotel adalah mempunyai restoran yang dikelola langsung di bawah manajemen hotel tersebut [6].

Sedangkan menurut Aji Santoso menyatakan bahwa hotel adalah suatu perusahaan yang dikelola oleh pemiliknya dengan menyediakan pelayanan makanan, minuman, dan fasilitas kamar untuk tidur kepada orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan mampu membayar dengan jumlah yang wajar sesuai dengan pelayanan yang diterima tanpa adanya perjanjian khusus [7].

2.4. Teori Metode Extreme Programming (XP)

Menurut Bella Navisa dkk [8] menyatakan *Extreme Programming* (XP) adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih fleksibel dan adaptif karena dapat menyesuaikan perubahan desain pada sistem dalam proses pengembangan. Metode ini menawarkan tahapan dalam waktu singkat dan berulang untuk bagian yang berbeda sesuai tujuan yang ingin dicapai. Dikatakan berulang karena pada XP terdapat tahapan iterasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembang.

Sedangkan menurut Fajar Mahardika dkk [9] menyatakan metode *Extreme Programming* (XP) ini digunakan karena kesederhanaannya dimana terdiri dari empat tahapan, yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

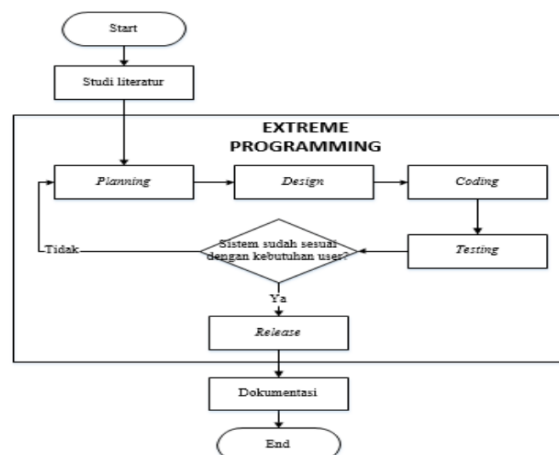
- Studi Pustaka: Mengumpulkan data dengan mencari informasi dari dokumen-dokumen seperti jurnal ilmiah, buku, internet, dan karya ilmiah lainnya yang relevan dengan topik penelitian.
- Wawancara: Mendapatkan data melalui tanya jawab langsung dengan narasumber. Penelitian ini

melakukan wawancara dengan Manajemen Hotel Puri Pesona Cirebon.

- Observasi: Mengamati secara langsung proses yang sedang berlangsung untuk memahami situasi dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Observasi dilakukan di Hotel Puri Pesona Cirebon untuk mengumpulkan data yang akan mendukung penelitian ini.

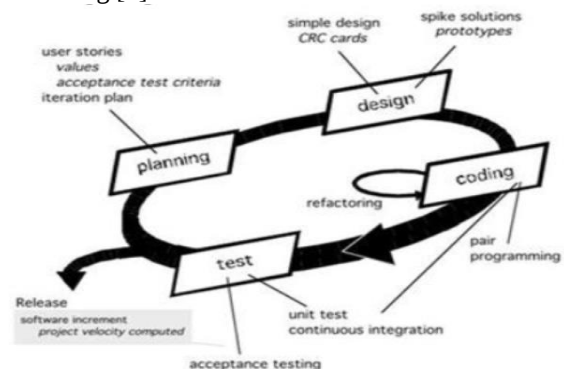
3.2. Metode Pengembangan

Pengembangan desain yang digunakan pada skripsi penulis, metode *Extreme Programming* (XP) adalah sebuah pendekatan atau model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan tersebut sehingga menjadi lebih fleksibel dan adaptif karena dapat menyesuaikan perubahan desain pada sistem dalam proses pengembangan. Metode ini menawarkan tahapan dalam waktu singkat dan berulang untuk bagian yang berbeda sesuai tujuan yang ingin dicapai. Dikatakan berulang karena pada XP terdapat tahapan iterasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembang [2].



Gambar 1. Skema Metode Extreme Programming (XP)[10]

Metode *Extreme Programming* (XP) ini digunakan karena kesederhanaannya dimana terdiri dari empat tahapan, yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing* [3].



Gambar 2. Skema Metode Extreme Programming (XP) [3]

Adapun proses dan tahapan Extreme Programming yaitu :

- Perencanaan (Planning): Tahap ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan dari pelanggan untuk memahami konteks bisnis dan menentukan fitur utama serta fungsionalitas perangkat lunak. Kebutuhan ini dituangkan dalam bentuk "cerita" atau user stories yang ditulis di kartu indeks. Pelanggan memberi prioritas pada cerita-cerita ini, dan tim XP menilai biaya pengembangan setiap cerita. Cerita yang terlalu kompleks akan dibagi menjadi cerita-cerita yang lebih kecil untuk mempermudah pengembangan.
- Perancangan (Design): Prinsip utama dalam tahap perancangan XP adalah "tetap sederhana". Desain yang lebih sederhana diutamakan, memberikan panduan yang cukup untuk mengimplementasikan cerita tanpa menambahkan fitur atau fungsi tambahan yang dianggap mungkin diperlukan di masa depan.
- Pengkodean (Coding): Sebelum memulai pengkodean, tim XP membuat serangkaian unit pengujian untuk setiap cerita. Pengembang fokus pada implementasi kode yang mampu melewati unit pengujian ini, sehingga tetap sederhana dan sesuai dengan kebutuhan. Setelah kode selesai, langsung diuji menggunakan unit pengujian yang telah dibuat.
- Pengujian (Testing): Unit pengujian dibuat sebelum pengkodean dan diotomatisasi, sehingga dapat dijalankan berulang kali dengan mudah. Ini memastikan setiap bagian kode berfungsi sesuai yang diharapkan dan memberikan umpan balik langsung kepada pengembang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini untuk mengimplementasikan Metode Extreme Programming (XP) terdapat 4 tahapan, melibatkan serangkaian tahapan yang berurutan untuk merancang aplikasi dengan fokus pada pengguna.

4.1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dialami saat melakukan pemesanan kamar hotel di Puri Pesona Hotel.

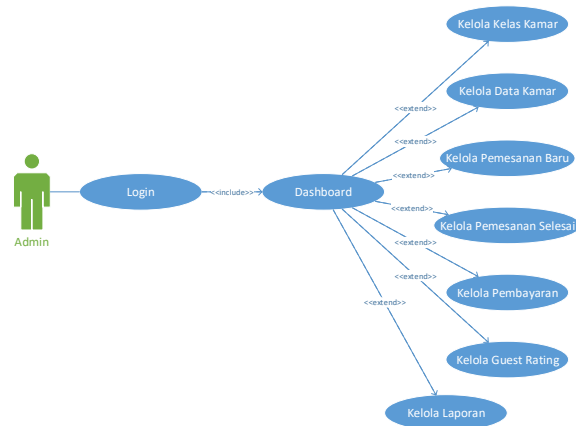
Setelah melakukan wawancara, peneliti menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dan diprioritaskan oleh sistem. Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan fungsional sistem dari sistem yang akan dibangun. Pada kebutuhan fungsional diperlukan identifikasi kebutuhan user yang diperoleh dari user story. Pada tahap ini terjadi iterasi terhadap tahapan perencanaan yang dilakukan peneliti sampai terverifikasi hasil dari analisis peneliti pada tahap perencanaan ini.

4.2. Perancangan (Design)

Perancangan sistem akan menjelaskan alur sistem yang akan diusulkan oleh penulis mengenai Perancangan Aplikasi Reservasi Hotel Puri Pesona Cirebon Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (XP) (Studi Kasus : Hotel Puri Pesona Cirebon). Perancangan sistem pada aplikasi ini akan menerapkan pendekatan berorientasi objek yaitu UML yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.

4.3. Use Case Diagram

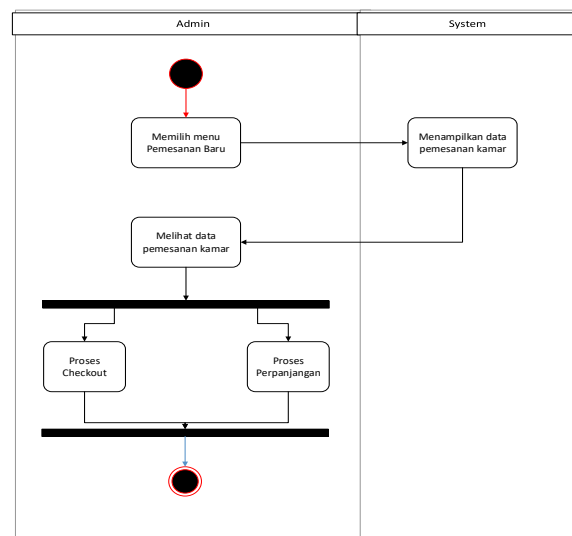
Use case adalah sebuah diagram yang memiliki kemampuan dalam memvisualkan interaksi diantara aktor dan software yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang akan diimplementasikan pada perancangan aplikasi reservasi hotel :



Gambar 3. Use Case Diagram Admin

4.4. Activity Diagram

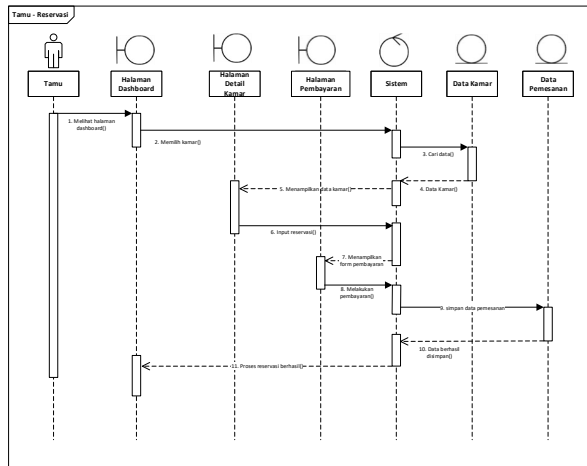
Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana sistem akan berakhir. Berikut ini adalah *Activity Diagram* dari aplikasi reservasi kamar hotel :



Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan Kamar

4.5. Sequence Diagram

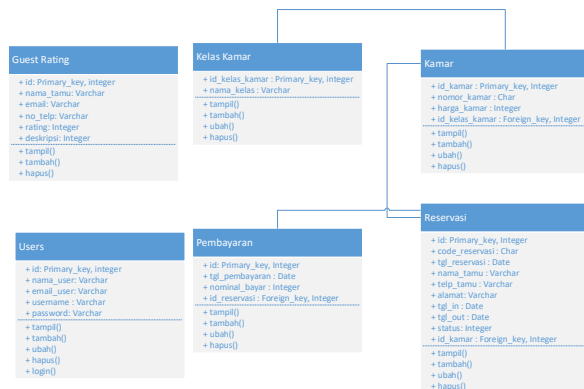
Sequence Diagram merupakan salah satu diagram UML yang berfungsi untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam sebuah sistem. Interaksi tersebut berupa message atau pesan yang digambarkan dengan jangka waktu tertentu. Berikut ini adalah sequence diagram aplikasi reservasi kamar hotel :



Gambar 5. Sequence Diagram Reservasi

4.6. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan kelas-kelas yang berhubungan dengan sistem antara satu dengan yang lain yang berisi atribut dan operasi. Berikut ini merupakan Class Diagram yang dibuat penulis untuk merancang aplikasi reservasi kamar hotel :



Gambar 6. Class Diagram

4.7. Pengkodean (Coding)

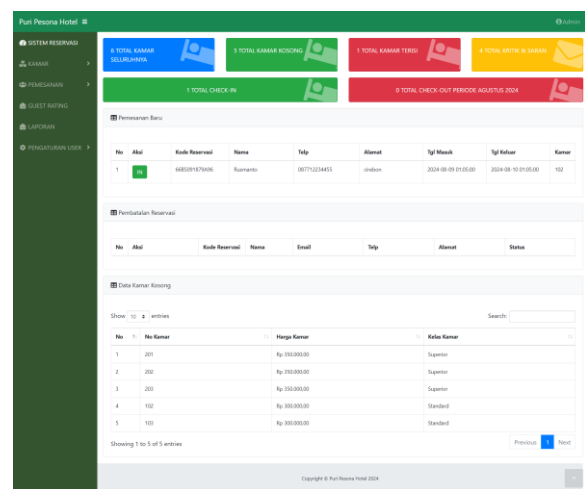
Pengkodean adalah proses menerjemahkan desain ke dalam bahasa pemrograman yang dikenali oleh komputer. Pada penelitian ini, *interface* aplikasi dibagi menjadi tampilan halaman *admin* dan tampilan halaman tamu hotel, dengan menggunakan *PHP*, *MySQL*, dan *Visual Studio Code*. Hasil pengkodean menghasilkan tampilan yang sesuai dengan analisis kebutuhan pemesanan kamar hotel. Proses dalam *extreme programming*, jika terjadi *error* atau penambahan maka akan dilakukan perbaikan secara langsung.

4.8. Tampilan Halaman Admin



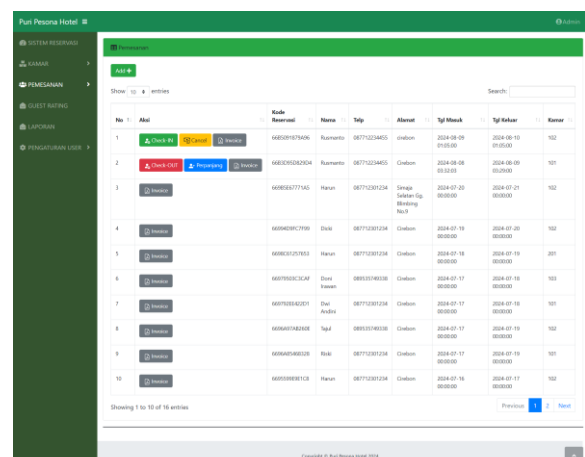
Gambar 7. Tampilan login admin

Pada gambar 7 halaman *Login* ini, admin dapat memasukkan username dan password terlebih dahulu agar dapat mengakses data kamar, kelas kamar, reservasi, *refund*, *guest rating*, laporan, serta pengelolaan user.



Gambar 8. Tampilan halaman dashboard admin

Pada gambar 8 halaman *Dashboard* ini, admin dapat melihat informasi mengenai data kamar kosong, pemesanan baru, pembatalan reservasi, jumlah *check-in* dan *check-out*. Pada *sidebar* terdapat menu-menu yang dapat dipilih.

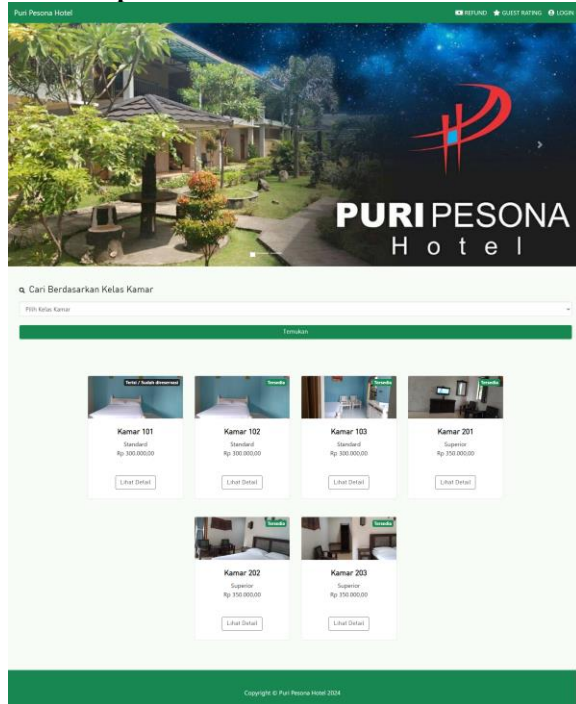


Gambar 9. Tampilan halaman pemesanan baru

Pada gambar 9 halaman *Pemesanan Baru* ini, admin dapat menggunakannya untuk melihat data

pemesanan kamar yang masuk kedalam *database*. Pada halaman ini admin dapat melakukan proses *Check-In*, *Check-Out*, Membatalkan pesanan (*Refund*), Perpanjangan, Pencetakan *Invoice* serta menambahkan pemesanan baru apabila konsumen / tamu langsung datang ke hotel.

4.9. Tampilan Halaman Tamu

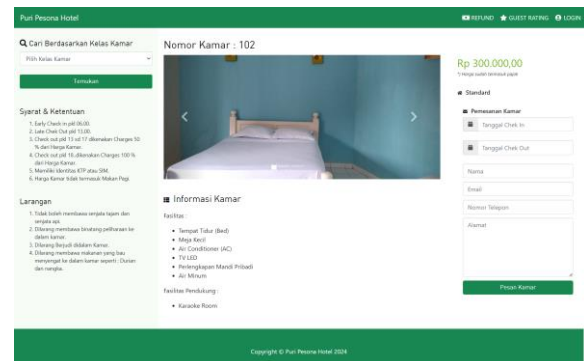


Gambar 10. Tampilan halaman dashboard tamu

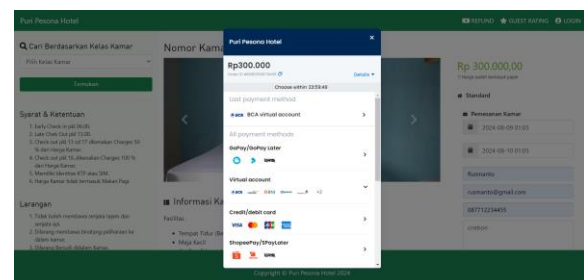
Pada gambar 10 halaman *Dashboard* Tamu ini, menampilkan header sebagai materi promosi atau media informasi yang berisikan gambar statis, *section search for* untuk memudahkan tamu dalam memilih kamar berdasarkan kelas kamar, lalu ada data kamar hotel yang diambil dari *database*.

Pada gambar 11 halaman *Detail Kamar* ini, menampilkan informasi kamar seperti fasilitas dan fasilitas pendukung serta harga / rate kamar permalam. Pada bagian kanan terdapat form pemesanan kamar hotel, tamu dapat memesan kamar hotel dengan mengisi tanggal *check in*, tanggal *check out*, nama, email, nomor telepon serta Alamat, lalu klik tombol

booking kamar untuk melanjutkan ke transaksi pembayaran.



Gambar 11. Tampilan halaman detail kamar



Gambar 12. Tampilan halaman pembayaran

Pada gambar 12 halaman *Pembayaran* ini, menampilkan *pop up* pembayaran dari *midtrans* sebagai virtual payment. Tamu dapat melihat jumlah yang harus dibayarkan dan memilih metode pembayarannya.

4.10. Pengujian (Testing)

Pengujian sistem yang dilakukan pada aplikasi Reservasi Kamar Hotel ini menggunakan teknik pengujian black box. Pengujian black box adalah metode pengujian yang memfokuskan pada fungsional perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk menemukan kesalahan fungsi, kesalahan antarmuka, kesalahan struktur data, dan kesalahan kinerja dari sistem.

4.11. Pengujian Halaman Admin

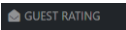
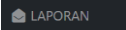
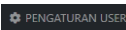
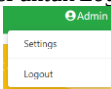
Tabel 1. Pengujian Halaman Login

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengkosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Menampilkan pesan "Harap isi bidang ini."	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengisikan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik tombol <i>login</i> .	<i>Username</i> : admin <i>Password</i> : admin	Berpindah halaman <i>dashboard</i>	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 2. Pengujian Halaman Dashboard Admin

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik menu Kamar	Klik tombol menu Kamar akan muncul aksi menu kamar kelas dan menu kamar 	Membuka halaman <i>detail</i> Kamar Kelas dan detail Kamar	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 3. Pengujian Halaman Dashboard Admin (Lanjutan)

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik menu Pemesanan	Klik tombol menu Pemesanan akan muncul aksi Pemesanan baru, Pemesanan selesai dan Pembatalan (<i>Refund</i>) 	Membuka halaman <i>detail</i> Pemesanan Baru, detail Pemesanan Selesai dan detail Pembatalan (<i>Refund</i>)	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengklik menu <i>Guest Rating</i>	Klik tombol menu <i>Guest Rating</i> 	Membuka halaman <i>detail Guest Rating</i>	Sesuai Harapan	Valid
3.	Mengklik menu Laporan	Klik tombol menu Laporan 	Membuka halaman <i>detail</i> Laporan	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengklik menu Pengaturan <i>User</i>	Klik tombol menu Pengaturan <i>User</i> 	Membuka halaman <i>detail</i> Pengaturan <i>User</i>	Sesuai Harapan	Valid
5.	Keluar akun pada klik <i>icon</i> profil	Klik <i>icon</i> profil akan muncul aksi untuk <i>Logout</i> 	Keluar dari akun tersebut dan kembali membuka halaman <i>Login</i>	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 4. Pengujian Halaman Pemesanan

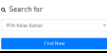
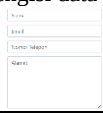
No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tambah data pemesanan baru	Klik tombol <i>add</i> 	Membuka halaman <i>form</i> tambah data reservasi baru	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mencari sebuah data dengan cepat	Klik tombol pencarian 	Menemukan data yang tersaring dengan kata kunci	Sesuai Harapan	Valid
3.	Mencetak <i>Invoice</i> Reservasi	Klik tombol <i>Invoice</i> 	Membuka halaman <i>invoice</i> reservasi, data <i>invoice</i> dapat di <i>download</i> dengan menggunakan format <i>pdf</i> dan dapat diprint secara langsung	Sesuai Harapan	Valid

4.12. Pengujian Halaman Tamu

Tabel 5. Pengujian Halaman Dashboard Tamu

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik menu refund	Klik tombol <i>Refund</i> 	Membuka dan menampilkan halaman <i>form</i> Pembatalan (<i>refund</i>)	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengklik menu <i>guest rating</i>	Klik tombol <i>Guest Rating</i> 	Membuka dan menampilkan halaman <i>form Guest Rating</i>	Sesuai Harapan	Valid
3.	Memilih kelas kamar dan mengklik <i>find now</i>	Memilih kelas kamar dan klik <i>find now</i> 	Mencari dan menampilkan kelas kamar	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengklik lihat detail	Klik lihat detail 	Membuka dan menampilkan halaman detail kamar	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 6. Pengujian Halaman Detail Kamar

No	Skenario Pengujian	Tes Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengklik kelas kamar dan <i>find now</i>	Mencari kelas kamar 	Mencari dan menampilkan kelas kamar	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengklik tanggal <i>Check in</i> dan <i>Check out</i>	Memilih tanggal <i>check in</i> dan tanggal <i>check out</i> 	Memilih dan menampilkan tanggal <i>check in</i> dan <i>check out</i>	Sesuai Harapan	Valid
3.	Mengisi data diri	Mengisi data diri 	Data diri tamu hotel yang sudah terisi dimasukkan kedalam <i>database</i>	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengklik <i>Booking</i> kamar	Klik <i>Booking</i> kamar 	Menampilkan <i>pop-up</i> pembayaran <i>booking</i> kamar	Sesuai Harapan	Valid

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Metode Extreme Programming (XP) berhasil meningkatkan efisiensi pengembangan aplikasi dengan memungkinkan respons cepat terhadap perubahan kebutuhan, memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna, dan memperbaiki kesalahan secara berkelanjutan. Aplikasi reservasi hotel yang dikembangkan dengan metode ini terbukti fungsional, user-friendly, dan meningkatkan efisiensi operasional Hotel Puri Pesona Cirebon. Agar aplikasi terus berkembang, perlu dilakukan evaluasi kinerja secara berkelanjutan, penambahan fitur baru berdasarkan umpan balik pengguna, serta pelatihan bagi staf hotel untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi. Melibatkan pengguna dalam proses pengembangan dan pembaruan aplikasi juga penting untuk memastikan aplikasi selalu memenuhi kebutuhan mereka dan tetap mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jihad and M. Fachrie, "Pengembangan Aplikasi Catering Pada Rumah Makan Berbasis Mobile," *Pengembangan Aplikasi Catering Pada Rumah Makan Berbasis Mobile*, vol. 5, pp. 1–12, May 2024.
- [2] D. Fitra Aryansyah, P. Sokibi, R. Fahrudin, and S. Artikel, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI PENJUALAN STORE PAKAIAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID INFO ARTIKEL," vol. 2, no. 1, p. 135, 2023, doi: 10.xxxxxx/xxxx.
- [3] V. Y. P. Ardhana, "PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB," *PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB*, vol. 1, pp. 1–9, 2024.
- [4] L. Aldiansyah and O. Maherdhy P, "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Pada Neu Hostel Cisarua Menggunakan Metode Prototype," *Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Pada Neu Hostel Cisarua Menggunakan Metode Prototype*, vol. 29, pp. 1–8, 2024.
- [5] M. Alda, A. S. Yuanda, F. Al Fasih, and A. R. Pradika, "Implementasi Metode Rad pada Perancangan Aplikasi Reservasi Auditorium Kampus IV UINSU Tuntungan Berbasis Mobile," *Implementasi Metode Rad pada Perancangan Aplikasi Reservasi Auditorium Kampus IV UINSU Tuntungan Berbasis Mobile*, vol. 8, pp. 1–13, 2024.
- [6] J. M. Saturuma et al., "PENGARUH JUMLAH WISATAWAN MANCANEGARA, JUMLAH WISATAWAN DOMESTIK TERHADAP PAD KOTA BITUNG MELALUI PAJAK HOTEL," 2024.
- [7] A. Santoso, D. L. Purnamasari, and I. Kartika, "ANALISIS ROOM SERVICE DAN FASILITAS HOTEL TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN DI BENTANI HOTEL & RESIDENCE," *ANALISIS ROOM SERVICE DAN FASILITAS HOTEL TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN DI BENTANI HOTEL & RESIDENCE*, vol. 2, pp. 1–5, 2024.
- [8] B. Navissa, R. Afwani, and M. Ali Albar, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN UNIT PERUMAHAN PADA PT. NATA ALAM RAYA BERBASIS WEBSITE (Information System for Booking Housing Units of PT. Nata Alam Raya Website Based)."
- [9] F. Mahardika, S. G. Merani, and A. T. Suseno, "Jurnal Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan," *Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan*, vol. 2, pp. 1–14, 2024.
- [10] R. Satria, R. Afwani, and E. Anjarwani, "Design of Geographic Information System For Mapping The Location of Worship in Mataram City Using Extreme Programming Method (Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Lokasi Tempat Ibadah Di Kota Mataram Menggunakan Metode Extreme Programming)," 2021. [Online]. Available: <https://ntb.kemenag.go.id>.