

**APLIKASI RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB
(STUDI KASUS : SPORT ACADEMY YOGYAKARTA)**

Skripsi



oleh :

**JOEY FIRGIEL SAPAKOLY
72190312**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2024**

**SISTEM RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB
(STUDI KASUS : SPORT ACADEMY YOGYAKARTA)**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

JOEY FIRGIEL SAPAKOLY
72190312

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joey Firgiel Sapakoly
NIM : 72190312
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“APLIKASI RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB
(STUDI KASUS : SPORT ACADEMY YOGYAKARTA)”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 29 Agustus 2024

Yang menyatakan



(Joey Firgiel Sapakoly)

72190312

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB STUDI KASUS : SPORT ACADEMY YOGYAKARTA

Oleh: JOEY FIRGIEL SAPAKOLY / 72190312

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
20 Agustus 2024

Yogyakarta, 23 Agustus 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Argo Wibowo, S.T., M.T.
2. Yetli Oslan, S.Kom., M.T.
3. Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom., M.M.
4. Katon Wijana, S.Kom., M.T.



Dekan
(RESTYANDI G. S. Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi

(Halim Budi Santoso, S.Kom., MT., MBA.,
Ph.D.)

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : SISTEM RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA
BERBASIS WEB
(STUDI KASUS : SPORT ACADEMY
YOGYAKARTA)

Nama Mahasiswa : Joey Firgiel Sapakoly
NIM : 72190312
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta
Pada tanggal 12 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

 DUA WACANA

Yetli Oslan, S.Kom., M.T



Argo Wibowo, S.T., MT

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Aplikasi Reservasi Gedung Olahraga Berbasis Web
Studi Kasus : Sport Academy Yogyakarta**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 23 Agustus 2024



JOEY FIRGIEL SAPAKOLY

72190312

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia-Nya sehingga penelitian skripsi dengan judul “APLIKASI RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB, STUDI KASUS: SPORT ACADEMY YOGYAKARTA” dapat diselesaikan sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Dalam proses penulisan skripsi, banyak tantangan dan rintangan yang harus dihadapi oleh penulis. Namun, berkat doa, bimbingan, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan hati yang penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua, Adik, Kakak, serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian, motivasi, bahkan biaya selama menjalani masa perkuliahan.
2. Ibu Yetli Oslan, S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta dukungan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Argo Wibowo, S.T., MT selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta dukungan selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Yayasan Bejana Kasih Bumi Papua di Yogyakarta sebagai tempat belajar dan bertumbuh secara jasmani dan rohani.
5. SALAWAKU UKDW (Satu Keluarga Mahasiswa Maluku Universitas Kristen Duta Wacana) yang menjadi keluarga, saudara, dan teman selama berada di perantauan sekaligus menjadi tempat berkembang secara jasmani.
6. MABEL SQUAD sebagai saudara, sahabat, teman yang telah mendukung, membantu, dan memberikan motivasi kepada saya selama menjalani masa perkuliahan sampai menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, serta Staf pada Universitas Kristen Duta Wacana yang sudah memberikan pengalaman dan ilmu selama menjalani masa perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

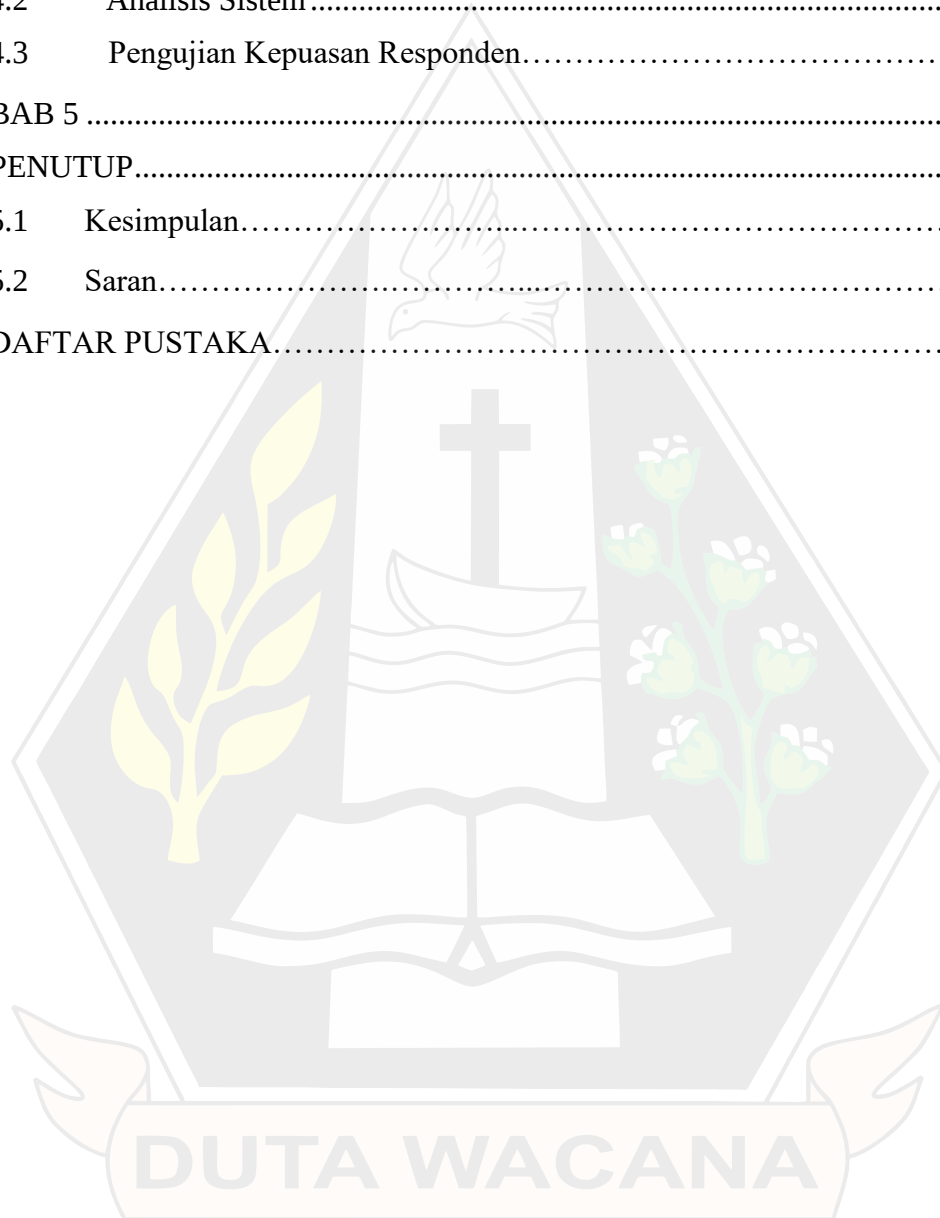
Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini, karena itu penulis mohon maaf dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Terima kasih, Tuhan Yesus memberkati.



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Sistem.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Gedung Olahraga.....	6
2.3 Reservasi	6
2.4 Aplikasi	7
2.5 Situs Web	7
2.6 Tahapan Penelitian	10
BAB 3	12
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	12
3.1 Pengambilan Data.....	12
3.2 Use Case Diagram	12
3.3 Deskripsi Use Case.....	13
3.4 Activity Diagram	17
3.5 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	18

3.6	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	19
3.7	Perancangan Antarmuka.....	22
BAB 4		34
PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM		34
4.1	Penerapan Sistem	34
4.2	Analisis Sistem	52
4.3	Pengujian Kepuasan Responden.....	54
BAB 5		58
PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59



ABSTRAK

Sport Academy Yogyakarta merupakan salah satu gedung olahraga di Yogyakarta yang mempunyai beberapa lapangan yang bisa digunakan. Untuk menggunakan salah satu dari lapangan yang tersedia, pelanggan harus terlebih dahulu mengecek jadwal yang tersedia sebelum memesan lapangan. Terkadang untuk melakukan reservasi lapangan, pelanggan harus pergi ke lokasi untuk melakukan reservasi, hal ini dirasa kurang efisien karena membutuhkan banyak tenaga dan biaya untuk memesan lapangan yang tersedia, belum lagi jika jadwal pemakaian yang mau digunakan sudah terlebih dipesan orang lain, maka usaha pelanggan akan menjadi sia - sia. Penelitian ini mencoba untuk mengubah sistem reservasi yang masih dilakukan pada Gedung Olahraga Sport Academy Yogyakarta menjadi sebuah aplikasi berbasis web sehingga reservasi lapangan oleh pelanggan dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan beberapa referensi terkait sistem reservasi berbasis web untuk mendukung penelitian ini. Perancangan aplikasi dilakukan dengan wawancara, perancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan perancangan antarmuka. Setelah perancangan telah dilakukan, maka hasil perancangan akan diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi berbasis web, setelah diimplementasikan aplikasi kemudian dianalisis dan diuji kembali. Pengujian aplikasi dilakukan pada 15 orang melalui kuesioner.

Dari hasil analisis dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa reservasi manual berhasil diubah menjadi aplikasi berbasis web sesuai dengan masalah yang ada. Visualisasi jadwal lapangan berhasil diterapkan untuk membantu proses pemilihan dan reservasi jadwal. Sistem ini masih dapat dikembangkan dengan menggunakan Metode *CRM (Customer Relationship Management)* dan menambahkan layanan keuangan digital atau *payment gateway*.

Kata Kunci : Aplikasi Reservasi Berbasis Web, Aplikasi Reservasi Gedung Olahraga, Aplikasi Reservasi

ABSTRACT

Sport Academy Yogyakarta is one of the sports buildings in Yogyakarta that has several fields that can be used. To use one of the available fields, customers must first check the available schedule before booking the field. Sometimes to make a field reservation, customers must go to the location to make a reservation, this is considered inefficient because it requires a lot of energy and money to book the available fields, not to mention if the schedule of use that you want to use has already been booked by someone else, then the customer's efforts will be in vain. This study tries to change the reservation system that is still being carried out at the Sport Academy Yogyakarta Sports Building into a web-based application so that field reservations by customers can be more effective and efficient.

In conducting this research, several references are needed related to the web-based reservation system to support this research. Application design is carried out by interviewing, designing Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Data Flow Diagrams, and designing interfaces. After the design has been done, the design results will be implemented into a web-based application, after the application is implemented it is then analyzed and tested again. Application testing was carried out on 15 people through a questionnaire.

From the results of the analysis and testing, it can be concluded that manual reservations have been successfully converted into web-based applications according to the existing problems. Field schedule visualization has been successfully implemented to assist the schedule selection and reservation process. This system can still be developed using the CRM (Customer Relationship Management) Method and adding digital financial services or payment gateways.

Keywords: Web-Based Reservation Application, Sports Hall Reservation Application, Reservation Application

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan berolahraga biasanya dilakukan pada tempat yang memungkinkan dan sesuai dengan spesifikasi tempat olahraga tersebut contohnya pada lapangan terbuka seperti stadion atau gedung olahraga. Tujuan olahraga biasanya untuk membantu meningkatkan dan memelihara kemampuan fisik seseorang, selain itu olahraga juga bisa memberikan efek rileks (Cronkleton, 2023). Penggunaan gedung olahraga biasanya dijadikan sebagai sebuah bisnis yang cukup menguntungkan. Biasanya untuk menggunakan sebuah gedung olahraga ada beberapa proses yang harus dilakukan sebelumnya agar tempat tersebut bisa digunakan.

Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang begitu pesat, internet sangat mudah diakses oleh siapa saja. Bahkan penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2023 – 2024 telah 221.563.479 jiwa, bahkan hasil survei penetrasi internet di Indonesia menyentuh angka 79,5% menurut data dari APJII (Haryanto, 2024). Kemanjuran teknologi dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis web. Sistem informasi ini dapat memudahkan sebuah proses bisnis yang ada pada sebuah manajemen bisnis.

Sport Academy Yogyakarta merupakan salah satu tempat penyewaan lapangan yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menyediakan lapangan Basket dan Futsal untuk disewakan. Proses yang terjadi untuk bisa menggunakan salah satu lapangan di Sport Academy Yogyakarta biasanya adalah dengan melakukan sebuah reservasi terlebih dahulu. Sebelum melakukan sebuah reservasi, biasanya pemesan atau pelanggan akan mengecek terlebih dahulu jadwal yang tersedia untuk digunakan, kemudian melakukan reservasi. Proses ini masih dilakukan dengan pencatatan manual menggunakan kertas dan papan tulis. Hal seperti ini dirasa kurang efisien karena pelanggan yang sering melakukan reservasi pergi ke gedung olahraga untuk melakukan reservasi dan pencatatan masih dilakukan dengan manual.

Pada penelitian ini, akan dirancang sebuah sistem informasi berbasis web yang bisa digunakan untuk melakukan sebuah reservasi gedung olahraga pada Sport

Academy Yogyakarta. Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan pengguna untuk melakukan reservasi secara digital, sehingga proses reservasi bisa menjadi lebih efisien dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini akan fokus untuk menyelesaikan masalah reservasi gedung olahraga yang masih dilakukan secara manual dan kurang efisien sehingga masalah seperti visualisasi jadwal, reservasi, transaksi dan lainnya bisa dilakukan secara digital. Penelitian ini akan memberikan pengalaman reservasi yang menarik dan memudahkan pengguna untuk melakukan reservasi gedung olahraga secara efisien karena bisa dilakukan dari mana dan kapan saja dengan hanya menggunakan sebuah website.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian hanya dilakukan di Sport Academy Yogyakarta di Jalan Sembada, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Data lapangan hanya menggunakan 3 lapangan yaitu 1 lapangan Basket dan 2 lapangan Futsal.
- c. Sistem informasi pada penelitian ini berfokus pada masalah reservasi lapangan di Sport Academy Yogyakarta.

1.4 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi pada sistem ini telah sesuai dengan kebutuhan yang harus tersedia pada sebuah sistem reservasi gedung olahraga khususnya pada penelitian ini. Fitur utama yang terdapat pada sistem ini yaitu :

- a. Pelanggan dapat melakukan pendaftaran dan sistem dapat menyimpan data pelanggan yang melakukan pendaftaran

- b. Pengguna (admin dan pelanggan) dapat melakukan aktivitas login sebagai langkah awal untuk masuk ke dalam sistem
- c. Sistem dapat mengolah data reservasi, penjadwalan dan data lain yang berhubungan dengan penelitian ini
- d. Sistem dapat menampilkan informasi mengenai jadwal, transaksi, pesanan, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini
- e. Sistem dapat menyimpan data pesanan yang dibuat agar pengguna dapat melihat pesanan yang telah dibuat
- f. Admin dapat mengedit data lapangan dan menambahkan event pada sistem agar pelanggan bisa melihat event yang akan diadakan.
- g. Sistem dapat dijalankan pada web browser

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan untuk :

1. Membuat sebuah APLIKASI RESERVASI GEDUNG OLAHRAGA BERBASIS WEB yang mempermudah masyarakat yang hendak melakukan reservasi gedung olahraga
2. Meminimalisir kesalahan yang bisa dilakukan oleh petugas penjaga lapangan saat menuliskan lapangan telah dipesan sebelumnya
3. Mengubah sistem reservasi manual yang masih digunakan menjadi aplikasi digital berbasis web.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada saat melakukan penelitian, terdapat beberapa langkah – langkah untuk mendukung pengerjaan penelitian ini yaitu :

1. Melakukan survei dan wawancara terhadap petugas yang menjaga lapangan mengenai proses reservasi dan juga beberapa orang yang sudah sering menggunakan lapangan.
2. Hasil survei digunakan untuk analisis untuk perancangan aplikasi.

3. Pembuatan program dilakukan setelah proses perancangan aplikasi selesai dan hasil perancangan disetujui oleh dosen pembimbing.
4. Melakukan pengujian mandiri terhadap aplikasi, untuk memastikan aplikasi sudah berjalan sesuai dengan perancangan.
5. Menyebarkan kuesioner untuk mengetahui kepuasan responden terhadap aplikasi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab 1 ini membahas mengenai reservasi gedung olahraga pada Sport Academy Yogyakarta yang masih menggunakan cara konvensional. Hal tersebut kemudian menjadi latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan. Dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah juga perlu ditetapkan agar penelitian ini hanya berfokus pada Sistem Reservasi di Sport Academy Yogyakarta saja. Penulisan laporan juga memuat teori untuk dijadikan referensi pembuatan sistem nantinya. Teori dan referensi dimuat pada Bab 2 pada laporan ini.

Pada Bab 3 akan membahas mengenai perancangan sistem, mulai dari tahap analisis, *Use Case Diagram*, *Data Flow Diagram*, Diagram Aktivitas, perancangan database, dan perancangan antarmuka sebagai tampilan sistem nantinya. Setelah analisis dan perancangan telah dilakukan, Bab 4 kemudian memuat implementasi dari hasil perancangan yang telah dibuat. Setelah itu, Bab 5 akan memuat kesimpulan dan saran dari perancangan sistem yang sudah dibuat.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang menjadi kesimpulan pada penelitian ini yaitu :

1. Implementasi sistem reservasi berbasis web pada Sport Academy Yogyakarta telah berhasil diterapkan. Reservasi yang semula masih dilakukan secara manual berhasil diubah menjadi sistem berbasis web yang menjadikan pengalaman reservasi lapangan dapat menjadi lebih efisien dan mudah untuk dilakukan.
2. Desain antarmuka sistem yang dibuat sporty serta fitur lain seperti melihat event dan visualisasi jadwal dapat dilihat langsung oleh pelanggan tanpa harus bertanya kepada petugas lapangan membuat pengalaman saat menggunakan sistem menjadi lebih menarik.
3. Hasil pengujian terhadap kepuasan responden memiliki nilai 94,6% menunjukkan bahwa sistem ini efisien, mudah dan menarik untuk digunakan.

5.2. Saran

Penelitian ini tentu saja masih dapat dikatakan belum sempurna, masih terdapat beberapa hal yang sekiranya masih perlu untuk diperhatikan dan dikembangkan lebih lanjut. Terdapat beberapa saran yang mungkin bisa menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian ini agar menjadi lebih baik yaitu :

1. Menyediakan layanan *payment gateway* sebagai layanan pembayaran secara digital yang juga bisa digunakan sebagai alat pembuatan laporan keuangan.
2. Membuat sistem informasi reservasi gedung olahraga dengan menggunakan metode CRM untuk berinteraksi dengan pelanggan secara tidak langsung seperti mengingatkan waktu bermain pesan yang sudah hampir dekat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2023, Juni 22). *Sistem Informasi adalah Kombinasi Teknologi dan Aktivitas Manusia, Kenali Tujuannya*. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/hot/read/5309246/sistem-informasi-adalah-kombinasi-teknologi-dan-aktivitas-manusia-kenali-tujuannya?page=2>
- Adani, M. R. (2022, Agustus 15). *Mengenal MySQL: Pengertian, Fungsi, serta Kelebihannya*. Retrieved from SekawanMedia.com: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-mysql/>
- Aji, Widodo, R., & Darusalam, U. (2022). Penerapan Metode First Come First Served Pada Sistem Informasi Layanan Reservasi Futsal Berbasis Web. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*.
- Anendya, A. (2023, Juli 22). *Dewaweb*. Retrieved from Mengenal Apa itu Aplikasi, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya: https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-aplikasi/#1_Real_Time_Software
- CodeLabs. (2023, Juli 5). *Pentingnya Sistem Informasi Berbasis Web*. Retrieved from Codelabs: <https://www.codelabs.co.id/article/index/278/pentingnya-sistem-informasi-berbasis-web>
- Cronkleton, E. (2023). *Is It OK to Work Out Every Day?* Retrieved from healthline: <https://www.halodoc.com/kesehatan/olahraga>
- Haryanto, A. T. (2024, Februari 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Retrieved from detikinet: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Hutahaean, D. J., Wardani, N. H., & Purnomo, W. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Berbasis Web dengan.
- Rosyida, M. (2023, Agustus 10). *Database Adalah : Fungsi, Jenis & Komponennya!* Retrieved from DomaiNesia: https://www.domainesia.com/berita/database-adalah/#Database_Aadalah
- Santi, E. (2024, April 15). *Website Adalah: Pengertian, Fungsi, hingga Cara Membuatnya*. Retrieved from IDwebhost: <https://idwebhost.com/blog/fungsi-website-adalah-pengertian/>
- Setiawan, A., Muin, A. A., & Ramadhani, B. (2019). PERANCANGAN SISTEM RESERVASI GEDUNG DAN AULA. 1-2.
- Setyawan, D., & Setiyawan, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Gedung Olahraga Sinar Kasih. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*.
- Sitoresmi, & Rifka, A. (2022, Juli 27). *Reservasi Adalah Layanan Pemesanan, Kenali Jenis dan Perannya*. Retrieved from liputan6.com:

<https://www.liputan6.com/hot/read/5025304/reservasi-adalah-layanan-pemesanan-kenali-jenis-dan-perannya>

