

# JURNAL ARMADA INFORMATIKA

STMIK Methodist Binjai

*jurnal.stmikmethodistbinjai.ac.id/jai*

## *Desain dan Pengembangan Website Watashi Travel Dengan Sistem Booking Berbasis Online*

*Raihan Dasa Ari Mukti<sup>1</sup>, Rama Pranata<sup>1</sup>, Salsa Shabilla<sup>1</sup>, Ari Syaripudin<sup>1</sup>*<sup>1</sup> Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 26 Juni 2025  
Revisi Akhir: 27 Juni 2025  
Diterbitkan Online: 27 Juni 2025

### KATA KUNCI

Booking; Sistem Pemesanan; Website; Laravel; Watashi Travel.

### KORESPONDENSI

Phone: +62 851-5615-6921  
E-mail: ramapranata1204@gmail.com

### A B S T R A K

Watashi Travel merupakan biro perjalanan wisata yang menyediakan berbagai layanan di Indonesia. Namun, website resminya sebelumnya belum dilengkapi dengan fitur pemesanan online, sehingga proses booking masih bergantung pada komunikasi manual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem pemesanan paket wisata berbasis web guna mempermudah pelanggan melakukan booking secara mandiri. Metode pengembangan yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Teknologi yang digunakan meliputi framework Laravel, template Blade, MySQL sebagai basis data, dan Figma untuk perancangan antarmuka. Sistem yang sedang dikembangkan dirancang untuk memfasilitasi seluruh proses pemesanan, mulai dari registrasi pengguna hingga konfirmasi booking. Diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi proses pemesanan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Meskipun pada tahap awal pembayaran masih dilakukan secara manual melalui admin WhatsApp, ke depannya sistem direncanakan dilengkapi dengan fitur otomatisasi pembayaran melalui integrasi payment gateway.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat telah mendorong berbagai bidang, termasuk pariwisata, untuk bertransformasi secara digital. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata, sekitar 7,6 juta masyarakat Indonesia melakukan perjalanan atau liburan antara tahun 2011 hingga 2015. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat, sejalan dengan semakin populernya kebiasaan memesan tiket perjalanan secara daring [1].

Watashi Travel merupakan unit usaha yang bergerak di bidang biro perjalanan wisata dan jasa pramuwisata, dengan fokus pada pengembangan layanan wisata domestik di Indonesia. Namun, dalam operasionalnya, Watashi Travel masih menghadapi sejumlah kendala, khususnya dalam aspek digitalisasi layanan. Website yang dimiliki saat ini hanya berfungsi sebagai media informasi (*company profile*) dan belum mendukung sistem pemesanan (*booking*) secara daring yang terintegrasi.

Keterbatasan tersebut menyebabkan proses reservasi harus dilakukan secara manual melalui aplikasi pesan instan seperti WhatsApp atau media sosial lainnya. Cara ini tidak hanya rentan terhadap miskomunikasi dan keterlambatan respons, tetapi juga kurang efisien dalam pengelolaan data pelanggan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem reservasi berbasis web, seperti yang diterapkan pada Villa Sari Bumi Menjangan, dapat meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta menawarkan harga yang lebih kompetitif bagi pelanggan[2].

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem informasi berbasis web yang dapat mengakomodasi kebutuhan pemesanan secara digital. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah proses reservasi, dan mengoptimalkan manajemen data pelanggan di Watashi Travel. Implementasi sistem *booking online* yang terstruktur dan terintegrasi menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan digitalisasi layanan wisata.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Digitalisasi dalam Sektor Pariwisata

Digitalisasi merupakan proses transformasi dari aktivitas manual ke aktivitas berbasis teknologi digital. Transformasi digital di sektor pariwisata menjadi langkah strategis dalam menghadapi pola hidup masyarakat modern yang semakin bergantung pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan berwisata. Digitalisasi ini diyakini mampu memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi mengenai destinasi wisata, sekaligus membantu menekan biaya operasional bagi pengelola maupun biaya perjalanan bagi wisatawan [3]. Penelitian terdahulu menunjukkan transformasi digital pariwisata Bali meningkatkan efisiensi layanan melalui aplikasi seperti Denpasar Prama Sewaka yang mempercepat akses informasi dan penanganan pengaduan [4].

#### 2.1.2 Sistem Informasi dalam Layanan Pariwisata

Sistem informasi merupakan sistem yang dirancang untuk mengumpulkan[5], mengelola, menyimpan[6], dan menyebarkan informasi guna mendukung keputusan dan operasional organisasi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web pada PT Sahabat Tour Travel mampu meningkatkan efisiensi pelayanan, memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi paket wisata, serta mendukung pengelolaan data internal secara terintegrasi [7][8].

#### 2.1.3 Sistem Booking Online pada Biro Perjalanan Wisata

Sistem *booking online* merupakan aplikasi berbasis *web* atau *mobile* yang memungkinkan pelanggan melakukan reservasi secara mandiri, *real-time*, dan terintegrasi. Booking online adalah sistem perangkat lunak yang memudahkan bisnis travel menerima pemesanan secara efisien. Pelanggan cukup mengakses web atau aplikasi, memilih layanan, dan membayar secara online [9]. Studi menunjukkan bahwa sistem booking online pada “Sartana Tour dan Travel” terbukti sangat efektif dalam mempermudah masyarakat melakukan pemesanan paket wisata secara praktis dan efisien. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan akses informasi mengenai paket dan destinasi wisata, tetapi juga mampu meningkatkan jangkauan promosi dan citra perusahaan di mata pelanggan [10].

#### 2.1.4 Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna (UI/UX Design)

Desain interaksi merupakan proses merancang cara pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Ini mencakup perancangan alur tindakan yang menunjukkan hubungan sebab-akibat dari aktivitas yang dilakukan pengguna di dalam aplikasi [11]. *User Interface (UI)* adalah tampilan yang menghubungkan pengguna dengan sistem. Sementara itu, *User Experience (UX)* menggambarkan kesan dan kenyamanan pengguna saat menggunakan produk, termasuk kemudahan, kegunaan, dan efisiensinya [12].

### 2.2 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian yang dilakukan oleh tim Eni Yulianti, Rosi Angelina Sitompul, Dini Hari Pertiwi [7] berjudul *Sistem Informasi Pelayanan Paket Wisata Pada PT Sahabat Tour Travel*, dijelaskan bahwa sistem informasi pelayanan paket wisata pada PT Sahabat Tour Travel dibangun untuk meningkatkan efisiensi pelayanan serta memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam menjelajahi dan memesan paket wisata secara online. Penelitian ini menggunakan metode prototype dengan tahapan pengumpulan kebutuhan, perancangan prototipe, evaluasi, pengkodean, pengujian, hingga implementasi sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, dengan basis data MySQL. Sistem yang dikembangkan memungkinkan pelanggan untuk melihat informasi destinasi, harga, jadwal, serta memesan dan melakukan pembayaran secara langsung melalui platform web. Selain itu, sistem ini mendukung manajemen internal perusahaan dengan fitur pengelolaan data pelanggan, produk, dan transaksi.

Penelitian lainnya oleh Wahyu Anggoro dan Herry Mulyono [9] berjudul *Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tour dan Travel* membahas perancangan aplikasi pemesanan tiket travel berbasis Android untuk Chaansa Travel. Sistem ini menggantikan proses manual dengan pemesanan online melalui aplikasi Android, dilengkapi fitur pemilihan kursi, unggah bukti pembayaran, ulasan, dan notifikasi otomatis. Pengembangan

dilakukan dengan metode Waterfall menggunakan Android Studio, Kotlin, dan MySQL. Hasilnya, sistem terbukti mempermudah pemesanan dan meningkatkan efisiensi layanan.

### 3. METODOLOGI

#### 3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak SDLC (*Software Development Life Cycle*) Model Waterfall. Model ini dipilih karena pendekatannya yang linear dan sekuensial sangat sesuai untuk proyek dengan ruang lingkup dan kebutuhan fungsional yang telah terdefinisi secara jelas di awal, seperti pada kasus pengembangan sistem *booking online* Watashi Travel. Tahapan penelitian diuraikan sebagai berikut:

##### 3.1.1 Requirements Analysis

Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan pemilik Watashi Travel, observasi proses bisnis manual, dan studi dokumen internal. Hasil dari tahap ini adalah dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirements Specification* (SRS), yang merinci semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem.

##### 3.1.2 System Design and Modeling

Mengacu pada dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL), dilakukan perancangan sistem yang menghasilkan berbagai artefak pemodelan sebagai dasar pengembangan. Artefak tersebut mencakup *activity diagram* untuk menggambarkan proses sistem saat ini dan usulan alur kerja baru, *use case diagram* untuk memetakan kebutuhan fungsional, serta *Entity-Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang struktur basis data. Selain itu, *sequence diagram* disusun untuk memodelkan alur proses pemesanan dan pengelolaan paket wisata. Perancangan juga mencakup desain arsitektur sistem yang mendeskripsikan hubungan dan interaksi antara komponen *frontend* dan *backend*. Sebagai pelengkap, dirancang pula antarmuka pengguna (UI/UX) dalam bentuk mockup visual untuk merepresentasikan tampilan dan pengalaman pengguna.

##### 3.1.3 Implementation

Tahap implementasi adalah proses penerjemahan desain menjadi kode program fungsional. Pengembangan *backend* dilakukan menggunakan *framework* Laravel dengan basis data MySQL. Sementara itu, implementasi *frontend* menggunakan HTML, CSS (Tailwind CSS), dan JavaScript. Pengujian unit (*unit testing*) dilakukan secara berkala pada setiap fungsi yang dibuat untuk memastikan tidak ada kesalahan internal.

##### 3.1.4 Testing

Sistem yang telah terintegrasi diuji secara menyeluruh menggunakan metode **Black-Box Testing**. Pengujian ini berfokus pada verifikasi fungsionalitas sistem berdasarkan SKPL, mencakup pengujian integrasi antar komponen dan pengujian setiap fitur utama seperti registrasi, pencarian, dan proses *booking*. Tujuan tahap ini adalah untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai spesifikasi dan bebas dari *bug* kritis.

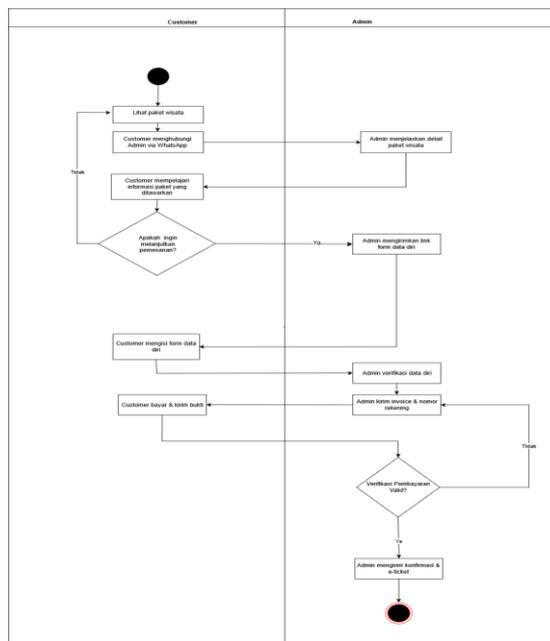
##### 3.1.5 Deployment

Tahap akhir dari siklus pengembangan ini adalah *deployment* aplikasi ke *server hosting* agar dapat beroperasi secara *live*. Proyek penelitian diakhiri dengan penyerahan aplikasi fungsional beserta dokumentasi teknis dan panduan pengguna kepada pihak Watashi Travel.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis Dan Rancangan Sistem

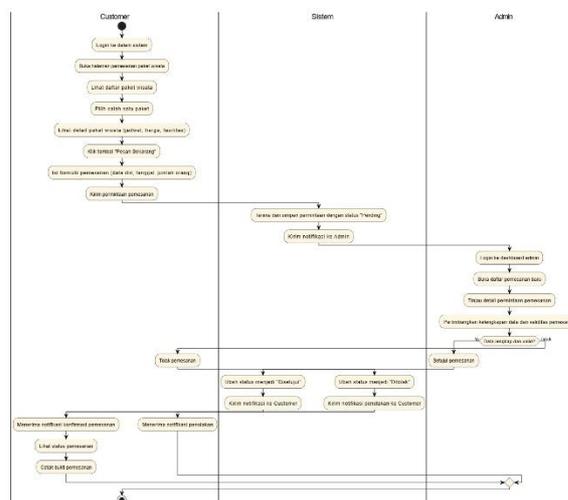
### 4.1.1 Activity Diagram Sistem Berjalan



Gambar 1. Activity Diagram Sistem Berjalan

Gambar 1 menunjukkan bahwas sistem *booking* saat ini di Watashi Travel masih bersifat manual. Pemesanan dilakukan melalui WhatsApp atau media sosial tanpa dukungan sistem di website. Informasi disampaikan langsung oleh admin, dan pencatatan data masih sederhana tanpa database terpusat, sehingga rawan miskomunikasi dan kehilangan data.

### 4.1.2 Activity Diagram Sistem Usulan

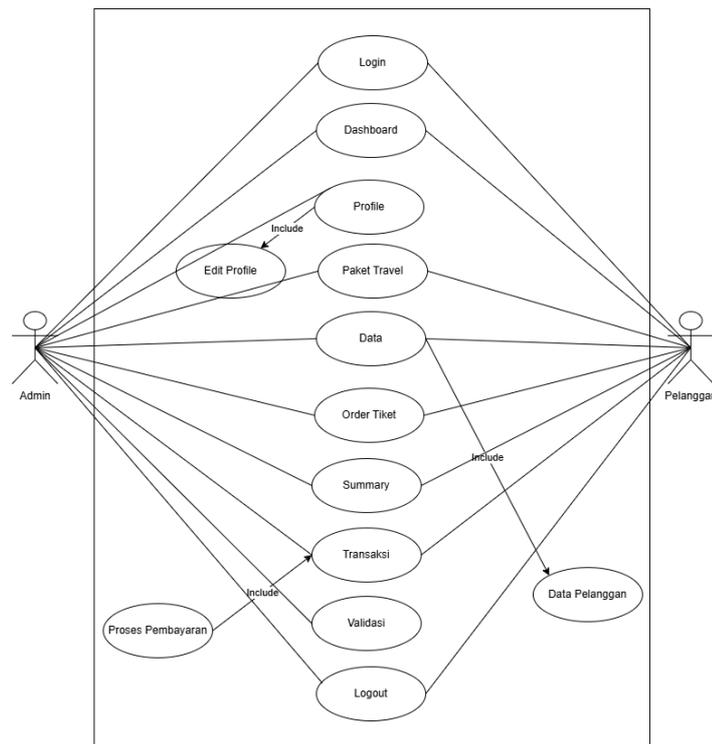


Gambar 2. Activity Diagram Sistem Usulan

Gambar 2 menjelaskan alur pemesanan, di mana pelanggan mengajukan *booking* melalui website dan sistem menyimpannya sebagai "Pending". Admin kemudian meninjau permintaan tersebut. Jika disetujui, admin akan menghubungi pelanggan via WhatsApp untuk proses pembayaran. Setelah pembayaran diterima dan diverifikasi secara manual, barulah admin mengubah status pesanan di dalam sistem menjadi "Disetujui", yang kemudian memicu notifikasi konfirmasi final kepada pelanggan.

### 4.1.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram mengidentifikasi aktor-aktor yang berinteraksi dengan sistem dan fungsi-fungsi apa saja yang dapat mereka lakukan.

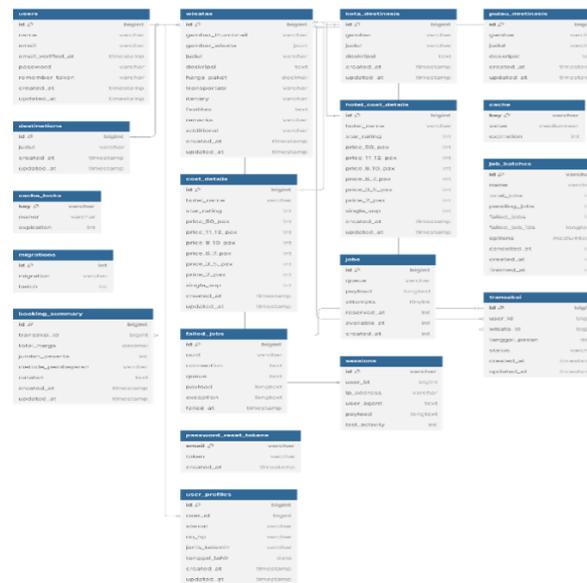


**Gambar 3.** Use Case Diagram

Gambar 3 menunjukkan interaksi antara Admin dan Pelanggan dalam sistem *booking online* Watashi Travel. Keduanya dapat mengakses fitur seperti Login, Dashboard, Profile, Order Tiket, dan Transaksi. Fitur Edit Profile merupakan bagian dari pengelolaan profil. Admin memiliki akses tambahan untuk mengelola Data, Validasi, dan Data Pelanggan. Meskipun terdapat elemen Proses Pembayaran dalam diagram, pada implementasi saat ini proses pembayaran masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp, sehingga sistem hanya mendukung fitur *booking* tanpa integrasi pembayaran otomatis. Diagram ini merepresentasikan alur sistem yang fokus pada pemesanan dan pengelolaan data wisata secara digital.

#### 4.1.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD memvisualisasikan entitas-entitas penting dalam sistem dan bagaimana entitas-entitas tersebut saling berhubungan. ERD menjadi peta konseptual untuk struktur basis data.

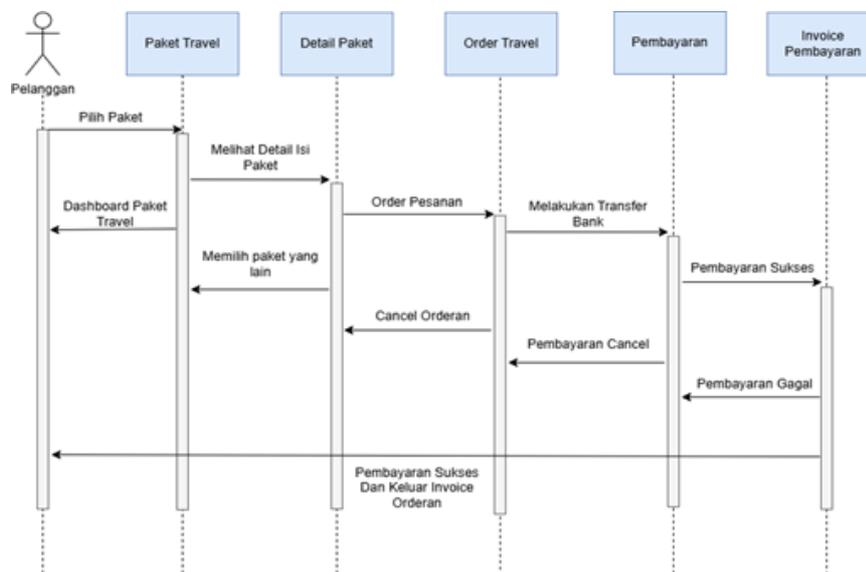


Gambar 4. ERD

Gambar 4 menunjukkan struktur konseptual basis data dari sistem layanan Travel. Diagram ini merepresentasikan hubungan antar tabel utama yang digunakan untuk mengelola data pengguna, destinasi wisata, profil pengguna, pemesanan, serta rincian biaya seperti biaya hotel dan paket wisata.

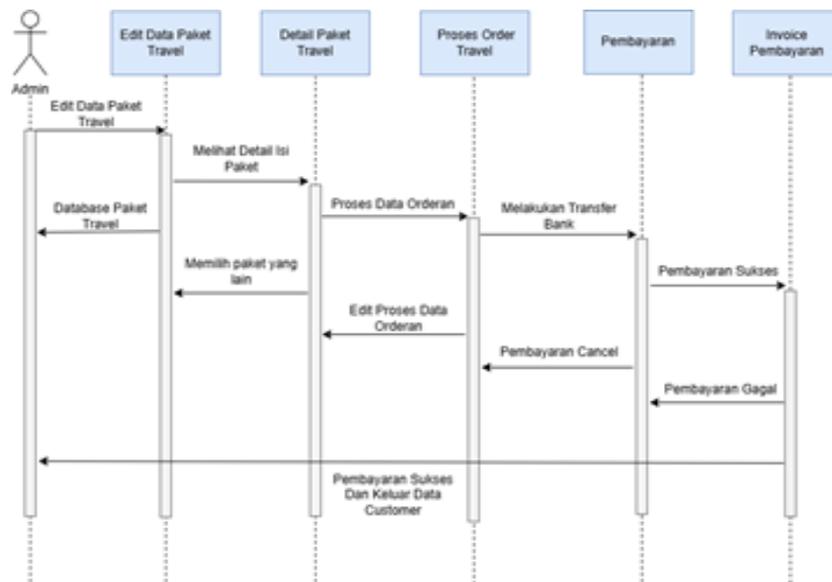
4.1.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem dalam urutan waktu untuk suatu skenario spesifik.



Gambar 5. Sequence Diagram Proses Pemesanan Paket Travel oleh Pelanggan

Gambar 5 menggambarkan alur pelanggan mulai dari memilih paket, melakukan pembayaran, hingga berhasil menerima invoice



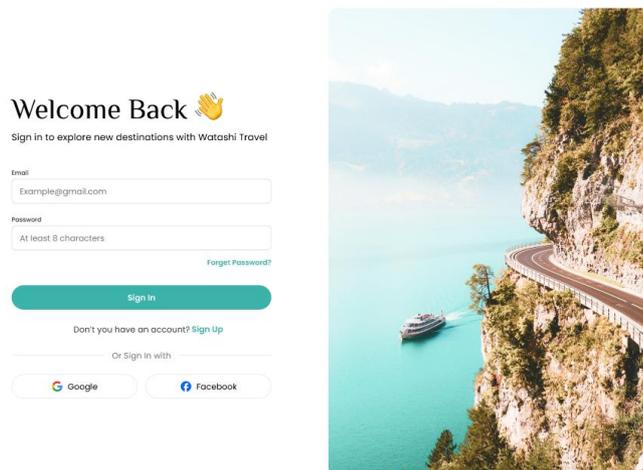
Gambar 6. Sequence Diagram Proses Manajemen Paket Travel oleh Admin

proses pengelolaan data paket travel dan pemantauan status pesanan oleh Admin.

## 4.2 Tampilan Antarmuka Pengguna

Tahap ini menyajikan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) sistem. Desain yang diusulkan merupakan visualisasi dari alur proses dan kebutuhan fungsional yang telah dianalisis, dengan tujuan utama untuk menciptakan interaksi yang efisien dan efektif bagi pengguna. Untuk pengembangan antarmuka pengguna pada sisi frontend, desain ini akan diimplementasikan menggunakan framework **Laravel**, sehingga mendukung pembuatan tampilan yang dinamis, responsif, serta terintegrasi dengan baik ke dalam sistem.

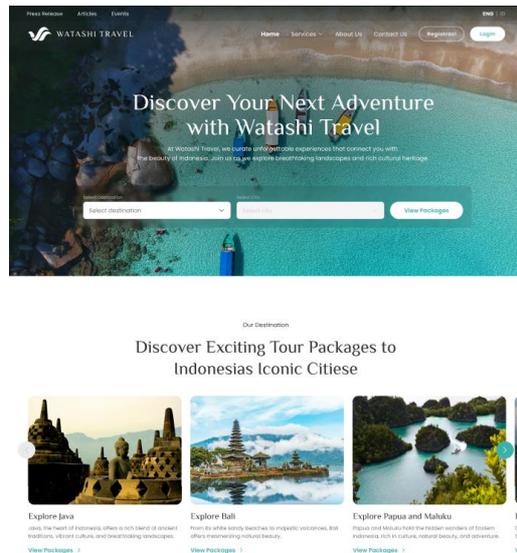
### 4.2.1 Tampilan Halaman Login



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Halaman Login (Gambar 7) merupakan gerbang awal bagi pengguna (baik Pelanggan maupun Admin) untuk dapat mengakses fungsionalitas sistem. Halaman ini dirancang dengan sederhana untuk meminimalkan distraksi dan mempermudah proses masuk.

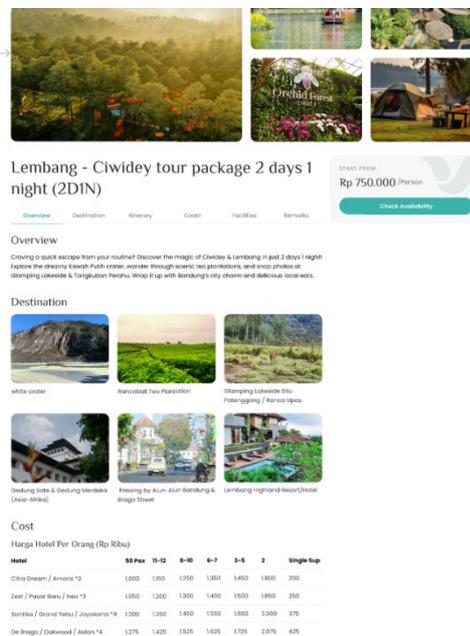
### 4.2.2 Tampilan Halaman Utama



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Website

Halaman Utama (Gambar 8) adalah halaman pertama yang dilihat oleh pengguna saat mengakses situs web "Watashi Travel". Halaman ini dirancang sebagai gerbang utama yang berfungsi untuk menarik perhatian pengguna, membangun citra merek, dan yang terpenting, menyajikan daftar paket wisata yang tersedia dengan cara yang mudah diakses.

#### 4.2.3 Tampilan Halaman Detail Paket Wisata



Gambar 9. Tampilan Halaman Detail Paket Wisata

Halaman Detail Paket Wisata (Gambar 9) adalah halaman inti tempat pengguna mendapatkan informasi mendalam mengenai satu paket wisata spesifik yang telah mereka pilih dari halaman sebelumnya. Halaman ini dirancang untuk menjawab semua pertanyaan potensial dari calon pelanggan dan meyakinkan mereka untuk melakukan pemesanan.

#### 4.2.4 Tampilan Halaman Booking Summary



## Your Bandung Trip, Your Way

Customer Information   Order Detail   Booking Summary

### Booking Summary

Lembang - Cwidey tour package 2 days 1 night (2D1N) Edit

Trip Schedule  
 Date of Departure: 04/07/2025      Return Date: 05/07/2025

Participants  
 1 Adult, 1 Child

---

Your customized itinerary Edit

- The Great Asia Africa
- Lembang Wonderland

---

Your contact information Edit

Name	WhatsApp Number
Bintang Putra Satunggal	085612345678
Email	City of Origin
btunggal@gmail.com	Bogor

[Next](#)

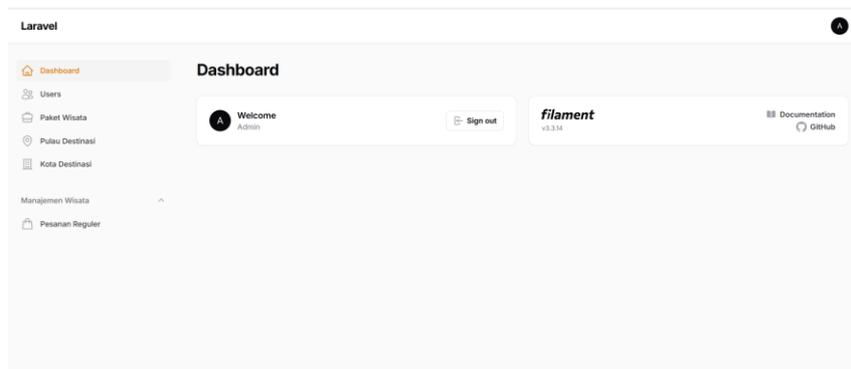
Gambar 10. Tampilan Ringkasan Temu Janji Pengguna

Halaman Ringkasan Booking (Gambar 10) berfungsi sebagai checkpoint akhir bagi pengguna untuk memverifikasi semua detail reservasi mereka sebelum mengirimkannya ke tim travel, karena sistem ini tidak menampilkan biaya.

### 4.3 Tampilan Antar Muka Admin (Panel Admin / Back-End)

Untuk membangun antarmuka admin (panel admin) pada sistem booking travel pada website “Watashi Travel”, pengembangan tidak dilakukan dari nol, melainkan memanfaatkan Filament, sebuah framework modern yang dirancang khusus untuk pembuatan panel administrasi di dalam ekosistem Laravel.

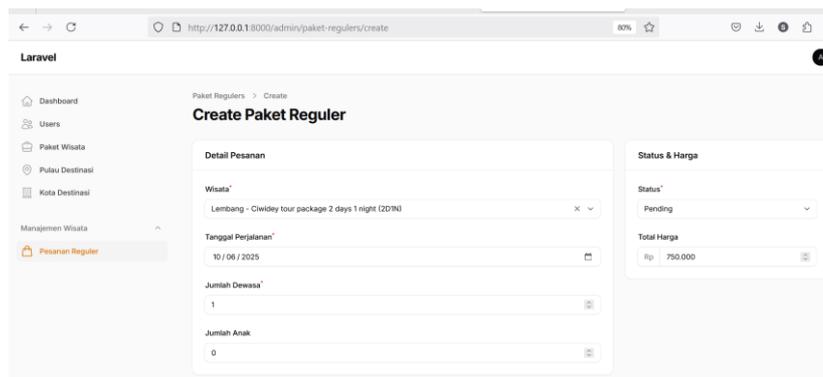
#### 4.3.1 Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard (Gambar 11) adalah halaman utama yang pertama kali diakses oleh administrator setelah berhasil melakukan login. Halaman ini berfungsi sebagai pusat kendali (*control center*) yang memberikan titik akses navigasi ke seluruh fitur pengelolaan sistem "Watashi Travel".

### 4.3.2 Tampilan Halaman Booking Paket Wisata



Gambar 12. Tampilan Halaman Booking Paket Wisata

Halaman pada gambar 12 adalah formulir bagi admin untuk membuat pesanan baru secara manual, yang berguna untuk mencatat booking dari sumber offline. Admin mengisi detail perjalanan, status, dan harga agar semua data pesanan terpusat dalam satu sistem.

### 4.4 Testing (Tahap Pengujian Sistem)

Tahap pengujian merupakan fase krusial untuk memverifikasi semua fungsionalitas pada website booking travel 'Watashi Travel'. Pengujian ini berfokus untuk memastikan seluruh alur kerja utama—mulai dari pencarian paket oleh pengguna, proses booking, hingga manajemen pesanan di panel admin—berjalan sesuai rancangan dan bebas dari kendala teknis.

Tabel 1. Pengujian Antarmuka Pengguna (Front-End)

NO.	FITUR	SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIINGINKAN	HASIL PENGUJIAN	KESIMPULAN
1.	Tampilan Halaman Utama	Membuka halaman utama website.	Halaman utama tampil dengan benar sesuai desain Figma.	Berhasil. Semua komponen tampil sesuai desain.	Sesuai
2.	Navigasi Halaman	Mengklik menu "Paket Wisata" di halaman utama.	Berpindah ke halaman daftar paket wisata.	Berhasil. Navigasi antar halaman statis berfungsi.	Sesuai
3.	Validasi Form Booking	Mengklik tombol "Kirim Booking" tanpa mengisi data.	Muncul pesan error di setiap field yang wajib diisi (validasi sisi klien).	Berhasil. Pesan error muncul menggunakan JavaScript.	Sesuai

Tabel 2. Tabel Pengujian Fungsional Panel Admin (Back-End)

NO.	FITUR	SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIINGINKAN	HASIL PENGUJIAN	KESIMPULAN
1.	Login Admin	Admin login dengan akun yang valid.	Admin berhasil masuk ke Dashboard.	Berhasil. Login berfungsi.	Sesuai
2.	Buat Paket Wisata	Admin membuat data paket wisata baru melalui form di Filament.	Data paket wisata baru tersimpan di database dan tampil di daftar.	Berhasil. Fitur CRUD paket wisata berfungsi.	Sesuai
3.	Lihat Pesanan	Admin membuka menu "Pesanan Reguler".	Halaman menampilkan tabel daftar pesanan (meskipun mungkin masih kosong).	Berhasil. Halaman manajemen pesanan bisa diakses.	Sesuai

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem booking travel "Watashi Travel" berhasil dibangun menggunakan Laravel dan Filament, di mana fitur manajemen data oleh

admin dan penampilan data di sisi pelanggan telah terintegrasi dengan baik. Kendati demikian, fungsionalitas inti untuk merekam data booking dari pelanggan belum selesai dan menjadi fokus utama untuk pengembangan selanjutnya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan sistem dan uji coba yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan dan peningkatan sistem di masa mendatang untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk memprioritaskan penyelesaian integrasi fitur *booking* pelanggan agar sistem dapat merekam pesanan secara otomatis. Selain itu, disarankan untuk menambahkan fitur notifikasi otomatis, mengintegrasikan gerbang pembayaran (*payment gateway*), dan membangun modul pelaporan di panel admin untuk mendukung operasional dan pengambilan keputusan bisnis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. G. Handika and A. Purbasari, "Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website," *Konf. Nas. Sist. Inf. STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, pp. 1329–1334, 2018.
- [2] A. Farix, S. Rahmatullah, P. Putu, G. Putra, and A. A. A. Meitridwiasiti, "Implementasi Reservasi Pada Villa Sari Bumi Menjangan Menggunakan Framework Laravel," vol. 2, no. 1, pp. 673–678, 2025.
- [3] A. T. Mumtaz and M. Karmilah, "Digitalisasi Wisata di Desa Wisata," *J. Kaji. Ruang*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.30659/jkr.v1i1.19790.
- [4] N. S. Subawa and I. G. A. A. Nadya Leonita, "Transformasi Pelayanan Digital Dalam Pariwisata Bali: Studi Kasus Aplikasi Denpasar Prama Sewaka," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 21, no. 2, pp. 179–191, 2024, doi: 10.23887/jptkuniksha.v21i2.83486.
- [5] P. C. Sabila and T. S. Alasi, "Metode EDAS untuk Penerimaan Pegawai Baru Berbasis Web dan Real Time," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, pp. 133–139, 2023.
- [6] T. S. Alasi and M. Murdani, "Recommendations for Placement of Internships in Industry with the Distance from Average Solution (EDAS) method based on student scores," *INFOKUM*, vol. 10, no. 02, pp. 961–965, 2022.
- [7] E. Yulianti, R. A. Sitompul, and D. H. Pertiwi, "Sistem Informasi Pelayanan Paket Wisata Pada PT Sahabat Tour Travel Berbasis Web," *PalComTech*, pp. 1–13, 2024.
- [8] T. S. Alasi, *Ilmu Komputer*, 1st ed. Deli Serdang, 2024. [Online]. Available: <https://www.media-publikasi-idpress.my.id/2023/12/ilmu-komputer.html>
- [9] W. Anggoro, H. Mulyono, M. Sistem Informasi, U. Dinamika Bangsa, and J. Ji Jend Sudirman Thehok-Jambi, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tour Dan Travel," vol. 9, no. 1, pp. 153–167, 2024.
- [10] A. S. Putri and M. Megawaty, "Aplikasi Booking Online Perjalanan Wisata Pada Sartana Tour Dan Travel Berbasis Web Menggunakan Metode Lean Development," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 417–424, 2023.
- [11] S. Adam, "Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur," *Automata*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [12] S. M. Prasetyo and F. A. Ariesta, "Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi," *OKTAL J. Ilmu Komput. ....*, vol. 2, no. 10, pp. 2671–2679, 2023.