



# MANAJEMEN PROYEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI RESERVASI MEETING ROOM BERBASIS WEBSITE

Tri Hartati<sup>1</sup>, Noer Hikmah<sup>2\*</sup>, Leliyanah<sup>3</sup>

Program Studi Teknologi Informasi<sup>1,3</sup>, Fakultas Teknik dan Informatika<sup>1,2,3</sup>  
Program Studi Sistem Informasi<sup>2</sup> Fakultas Teknik dan Informatika<sup>1,2,3</sup>  
Universitas Bina Sarana Informatika<sup>1,2,3</sup>

\*Correspondent Author: [noer.nhh@bsi.ac.id](mailto:noer.nhh@bsi.ac.id)

Authors Email: [tri.tri@bsi.ac.id](mailto:tri.tri@bsi.ac.id)<sup>1</sup>, [noer.nhh@bsi.ac.id](mailto:noer.nhh@bsi.ac.id)<sup>2</sup>, [leliyanah.lh@bsi.ac.id](mailto:leliyanah.lh@bsi.ac.id)<sup>3</sup>

## In Indonesian

**Abstrak:** Meeting merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok elit pebisnis dalam merancang langkah bisnis kemajuan perusahaan untuk mengatasi hambatan bisnis dan meraih keuntungan yang besar. Namun terkadang untuk melakukan meeting secara luring masih terkendala dengan ruangan yang kurang sesuai dengan jumlah dan kondisi yang diinginkan. Faktor utama yang menjadi hambatan adalah kurangnya informasi akan ketersediaan ruangan meeting pada beberapa pilihan vendor dengan lokasi strategis dan kesulitan dalam proses reservasi yang dilakukan secara manual. Tujuan penelitian kali ini adalah melakukan manajemen proyek rekayasa aplikasi reservasi ruang meeting untuk membantu elit pebisnis dalam menemukan ruangan meeting yang sesuai kriteria dengan melibatkan beberapa vendor di lokasi strategis. Metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan menggunakan waterfall yang terdiri dari tahapan *requirement, system analysis, design, implementation, testing and debug* dari aplikasi yang akan dikembangkan. Hasil penelitian yang diharapkan adalah rancangan manajemen proyek dalam pembangunan aplikasi ruang meeting berbasis website yang dapat membantu elit pebisnis dalam menemukan ruangan meeting sesuai kriteria sehingga bisnis dapat berjalan dengan lancar.

**Kata Kunci:** Manajemen, Proyek, Rekayasa, Aplikasi

## In English

**Abstract:** Meetings are an activity carried out by a group of elite businesspeople to plan business steps for the company's progress to overcome business obstacles and achieve significant profits. However, sometimes holding offline meetings is still hampered by the lack of rooms that do not match the desired number and conditions. The main factors that become obstacles are the lack of information on the availability of meeting rooms from several vendor options in strategic locations and difficulties in the manual reservation process. The purpose of this research is to conduct a project management engineering application for meeting room reservations to help elite businesspeople find meeting rooms that meet their criteria by involving several vendors in strategic locations. The software engineering method used is waterfall, which consists of the stages of requirements, system analysis, design, implementation, testing and debugging of the application to be developed. The expected result of this research is a project management design in the development of a website-based meeting room application that can help elite businesspeople in finding meeting rooms that meet their criteria so that their business can run smoothly.

**Keywords:** Management, Project, Engineering, Application





---

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

---

*Received: 2026-04-20. Revised: 2026-05-28. Accepted: 2026-06-01 Issue Period: Vol.10 No.1 (2026), Pp. 221-233*

## I. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan meeting room merupakan faktor penting dalam penyelenggaraan suatu acara atau proses penetapan bisnis. Dalam menetapkan meeting room yang sesuai dengan kebutuhan terkadang mengalami kendala seperti lokasi dan luas area room yang dijadikan tempat pertemuan. Tantangan umum yang sering terjadi yaitu kekurangan informasi akan data ketersediaan meeting room dari beberapa client atau vendor yang tersebar di beberapa lokasi atau area di wilayah Indonesia. Kesulitan dalam proses reservasi juga menjadi salah satu penyebab batalnya meeting sehingga mengakibatkan kerugian yang besar bagi para elit bisnis. Saat ini masih terdapat beberapa hotel yang menyediakan meeting room dengan proses reservasi masih dilakukan secara manual dan survey ruangan yang dilakukan untuk menentukan kelayakan meeting room. Pencatatan transaksi dan pendataan pelanggan yang menyewa ruang rapat masih memanfaatkan media kertas (pembukuan manual) menyebabkan keterlambatan informasi yang dibutuhkan secara real time, termasuk didalamnya kebutuhan akan informasi detail fasilitas ruangan dan harga sewa serta vendor dengan lokasi strategis untuk dilakukannya pertemuan. Dilihat dari sisi vendor seperti wisma atau hotel, keterbatasan penyaluran informasi terkait ruangan untuk meeting yang dimiliki serta informasi fasilitas yang disediakan menjadi salah satu hambatan berkembangnya wisma atau hotel tersebut dalam meningkatkan pendapatan terutama yang berasal dari penyewaan meeting room. Manajemen proyek sangatlah penting dalam rekayasa sistem informasi. Dengan adanya manajemen proyek, project manager dapat memonitoring kelancaran proyek dan memantau kinerja anggota team dalam menjalankan jobdesk yang telah ditetapkan

## II. METODE DAN MATERI

### 2.1 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh khasan Asrori dkk (2021) dengan judul jurnal, “Sistem Informasi pemesanan ruang meeting berbasis web app menggunakan framework codeigniter pada PT.Barata Indonesia-Cilegon banten” Pada Penelitian ini permasalahan yang dikemukakan adalah pemesanan ruangan meeting. Sistem yang berjalan saat ini masih manual, di mana karyawan harus menghubungi admin melalui telepon untuk menanyakan ketersediaan ruangan. metode pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil menghasilkan sistem informasi pemesanan ruangan meeting berbasis web yang dikembangkan menggunakan framework codeigniter 3 dan metode SDLC Waterfall. [1]

Penelitian terkait selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh rama dina, dkk (2026) dengan mengangkat judul jurnal, “Perancangan system informasi reservasi ruang rapat metode RAD pada dinas perumahan jakarta”. Permasalahan yang diangkat oleh saudara rama dina adalah Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman (DPRKP) DKI Jakarta mengelola ruang rapat dan aula untuk kegiatan operasional pemerintahan. Metodologi dengan melakukan observasi, wawancara dan studi Pustaka. dengan metode pengembangan sistem RAD. Hasil penelitian adalah menghasilkan sistem informasi reservasi ruang rapat dan aulaberbasisweb yang siap digunakan. Sistem ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, dan server Apache (XAMPP). [2]

### 2.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam proses penelitian adalah deskriptif-kualitatif. Data yang digunakan untuk proses penelitian menggunakan data primer dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dengan penggunaan sistem informasi reservasi meeting room dan melakukan observasi secara langsung untuk melihat bagaimana sistem reservasi yang selama ini berjalan sehingga dapat menemukan problem dan mencari solusi penanganan masalah yang terjadi. Dalam melakukan



manajemen proyek terhadap pembangunan sistem informasi reservasi meeting room diperlukan tahapan manajemen [3] meliputi:

a. Initiation

Pada tahapan inisialisasi yang merupakan tahapan awal proyek, ide atau gagasan terkait kebutuhan akan pembangunan sistem informasi mulai diidentifikasi seperti identifikasi vendor yang memiliki meeting room, penetapan piagam proyek yang meliputi deskripsi dan tujuan proyek serta sasaran dan ruang lingkup dari proyek yang akan dilakukan.

b. Planning

Tahapan planning pada manajemen proyek sangat penting dilakukan karena pada tahapan ini dapat menentukan keberhasilan proyek berjalan. Aktivitas yang dilakukan pada tahapan planning menyelaraskan keseimbangan antara manajemen waktu, biaya, resiko, alokasi sumber daya dengan deskripsi dan tujuan dari proyek yang akan berjalan. Penyusunan *Work Breakdown Structure* (WBS) sangat membantu dalam menetapkan strategi perencanaan sehingga kegiatan kompleks yang dipecah menjadi sub kegiatan dapat dikelola dengan baik.

c. Execution

Perencanaan yang telah ditentukan mulai diimplementasikan pada tahapan ini. Personel pengembang yang telah memiliki job desk masing masing mulai menjalankan aktivitas proyek sesuai deskripsi yang diberikan sehingga tujuan untuk menghasilkan sistem informasi dapat tercapai. Hasil akhir proyek (*deliverables*) harus bersifat tangible (nyata dan dapat diukur)

d. Monitoring and Controlling

Tahapan ini dilakukan sesuai dengan standart SOP manajemen proyek yang telah ditetapkan. Kegiatan berlangsung selama tahapan eksekusi dijalankan. Tujuan tahapan monitoring dan controlling adalah untuk menetapkan ukuran kinerja personel, memperhatikan manajemen resiko, melakukan pengendalian perubahan terhadap pengaruh eksternal, dan menyesuaikan rencana sehingga proyek pembangunan sistem informasi tetap berjalan sesuai kendali serta target target solusi dapat tercapai.

e. Closing

Proses closing dilakukan apabila deskripsi dan tujuan proyek telah tercapai. Aktivitas yang termasuk dalam tahapan closing meliputi penyelesaian dan implementasi sistem informasi reservasi meeting room, melakukan peninjauan kinerja proyek, penyelesaian kontrak proyek, serta melakukan dokumentasi kegiatan proyek pengembangan sistem informasi.

### 2.2.1 Deskripsi dan Tujuan

Perancangan aplikasi reservasi meeting room dengan basis website merupakan solusi yang ditawarkan untuk mendukung kinerja vendor seperti hotel dalam pengelolaan meeting room. Rancangan manajemen proyek yang melibatkan beberapa segmen pengetahuan diharapkan mampu membantu dalam tahapan pembangunan dan perancangan aplikasi sehingga proses bisnis reservasi ruang rapat dapat berjalan secara maksimal [4][5]. Tujuan dari penelitian rancangan manajemen proyek untuk pembangunan aplikasi reservasi meeting room antara lain [6]:

- a. Desain aplikasi yang responsif ditujukan untuk mempermudah penggunaan aplikasi yang beroperasi melalui internet.
- b. Membantu deployment sistem informasi dalam melakukan manajemen sumber daya yang diberikan selama proses pembangunan aplikasi.
- c. Membantu ketua team proyek rekayasa sistem informasi dalam memprediksi waktu penyelesaian dan dana yang dibutuhkan untuk proses pembangunan aplikasi reservasi meeting room.

### 2.2.2 Keuntungan Yang Diharapkan

Aplikasi reservasi meeting room dimaksudkan untuk memberikan solusi bagi vendor sebagai penyedia ruang pertemuan dan menyediakan informasi bagi pelanggan yang ingin mengetahui detail fasilitas meeting room yang ingin di reservasi. Keuntungan membangun aplikasi reservasi meeting room antara lain:



- a. Akses informasi yang lengkap dan real time
- b. Kemudahan dalam melakukan proses reservasi dan pembayaran
- c. Efektifitas dan efisiensi waktu serta tenaga dalam proses observasi
- d. Meningkatkan keamanan data pelanggan
- e. Meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap vendor meeting room

### 2.3 Landasan Teori

Dalam merancang sistem informasi reservasi meeting room membutuhkan tahapan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall dengan tahapan:

- a. Planning  
Pada tahapan planning diidentifikasi permasalahan yang terjadi dan menetapkan ruang lingkup terhadap sistem yang akan dikembangkan [7]
- b. System Requirements Analysis  
Analisa akan kebutuhan terhadap sistem didefinisikan pada tahapan ini. Team develop sistem akan menentukan dan menganalisa kebutuhan user sebagai pengguna sistem dan kebutuhan terhadap sistem itu sendiri [8]
- c. Design  
Tahapan ini memiliki bagian bagian yang dikerjakan oleh beberapa anggota team develop [9][10].
  1. Design Database, pada bagian ini ditentukan data dan record yang dibutuhkan pada saat sistem diimplementasikan. Proses pemetaan data dapat digambarkan dengan diagram relasi antara entitas atau diagram ERD dan diagram struktur logika antara relasi yang terjalin atau disebut diagram LRS.
  2. Design UML (*Unified Modelling Language*), merupakan tools desain yang menggambarkan secara visual pemrograman berorientasi objek dengan memperhatikan struktur dan behaviour objek yang berada pada sistem.
  3. Desain UI/UX, pada bagian ini mulai dirancang tampilan atau interface dari sistem yang akan dikembangkan dengan menggunakan tools desain aplikasi figma.
- d. Implementation  
Pada tahapan ini team develop akan mengimplementasikan design sistem yang telah dikerjakan designer. Code generation yang dilakukan menggunakan bahasa program php/html dan software yang digunakan untuk merancang database adalah mysql [11].
- e. Testing and Debug  
Tahapan ini terdiri dari testing terhadap modul sistem yang dilakukan selama proses code generation dan testing keseluruhan sistem informasi yang dilakukan apabila aplikasi sudah terintegarsi secara keseluruhan. Tujuan dilakukan testing adalah untuk mengetahui kesalahan atau bug sistem informasi sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengelolaan sedini mungkin.

## III. PEMBAHASA DAN HASIL

### 3.1. Tahapan Manajemen Proyek

Pelaksanaan proyek pengembangan sistem informasi membutuhkan tahapan yang akan menjadi struktur pelaksanaan kinerja sehingga proyek yang dikerjakan menjadi lebih terarah dan memaksimalkan tercapainya tujuan proyek yang diinginkan.

#### A. Initiation

Pada tahapan ini akan dibuat piagam proyek yang bertujuan untuk mendefinisikan deskripsi dan tujuan proyek serta menguraikan alokasi sumber daya, estimasi waktu pengerjaan proyek dan estimasi biaya yang dibutuhkan untuk proses pengembangan sistem informasi.

Tabel 1. Piagam Proyek (*Project Charter*)

Nama Proyek : Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Reservasi Meeting Room
Tanggal Mulai Proyek : 02 Februari 2026



Tanggal Selesai Proyek : 11 Mei 2026

Manager Proyek : Tri Hartati

**Deskripsi:**

Sistem Informasi Aplikasi reservasi meeting room berbasis website ini merupakan solusi yang dirancang untuk menyederhanakan proses pemesanan ruang secara daring. Aplikasi ini menyediakan informasi mengenai ketersediaan ruang, fasilitas yang ada, dan tarif sewa. Di samping itu, aplikasi ini juga memfasilitasi transaksi pembayaran digital, sehingga prosesnya lebih praktis, cepat, dan efisien. Pengguna tidak perlu lagi melakukan pemesanan dengan cara manual atau mencari informasi dari berbagai sumber. Selain itu, aplikasi ini juga melindungi keamanan data pengguna dengan menerapkan langkah-langkah keamanan yang ketat untuk mencegah kebocoran informasi pribadi.

**Tujuan Proyek :**

- Memenuhi kebutuhan klien dalam pengadaan ruangan meeting beserta fasilitas yang diinginkan
- Desain aplikasi yang responsif dalam menyajikan data real time dan dapat dioperasikan dengan menggunakan internet ataupun mobile
- Menyediakan fitur pencarian untuk menentukan ruang meeting yang sesuai dengan lokasi, kapasitas, harga dan fasilitas
- Memberikan kemudahan dalam proses transaksi pemesanan dan pembayaran yang efektif, efisien dan terjamin keamanannya

**Scope**

Aplikasi Pemesanan Ruang Diskusi Berbasis Web ini ditujukan untuk mempermudah proses pencarian dan pemesanan ruang seperti ruang meeting atau diskusi secara online dan real-time. Sistem ini mencakup dua jenis pengguna, yaitu User (penyewa ) yang dapat mencari dan memesan ruang, serta Vendor (penyedia ruang) yang dapat mengelola ruang, jadwal, dan transaksi. Fitur utama meliputi registrasi, pencarian ruang dan lokasi, kalender ketersediaan, pemesanan, pembayaran digital, dan notifikasi. Penggunaan aplikasi ini dibatasi pada wilayah Kota Bekasi , Jawa Barat, dengan fokus pada kecamatan Bekasi Utara sebagai lokasi awal pengujian dan pengembangan. Aplikasi ini dikembangkan oleh tim yang berdomisili di wilayah tersebut untuk memudahkan koordinasi dan pengumpulan data lokal.

**Pendekatan :**

- Menentukan kebutuhan terhadap sistem informasi reservasi meeting room
- Menentukan kebutuhan hardware dan software yang akan digunakan dalam implementasi
- Membuat perencanaan jadwal pengerjaan proyek secara rinci
- Membuat rincian estimasi biaya yang dibutuhkan selama proyek dijalankan
- Menentukan deskripsi job desk pada anggota develop sistem informasi

**Jabatan dan Tanggungjawab :**

- Owner : Sponsor proyek, monitoring and controlling proyek.
- Project Manager : Menentukan visi, misi, dan tujuan proyek. Mengelola anggota team develop sistem informasi. Monitoring dan controlling proyek.
- System Analyst : Menentukan kebutuhan sistem. Menentukan dan mengelola spesifikasi data.
- System Designer : Menentukan skenario sistem informasi. Desain database, desain UML dan desain UI/UX sistem informasi

**Manajemen Resiko**

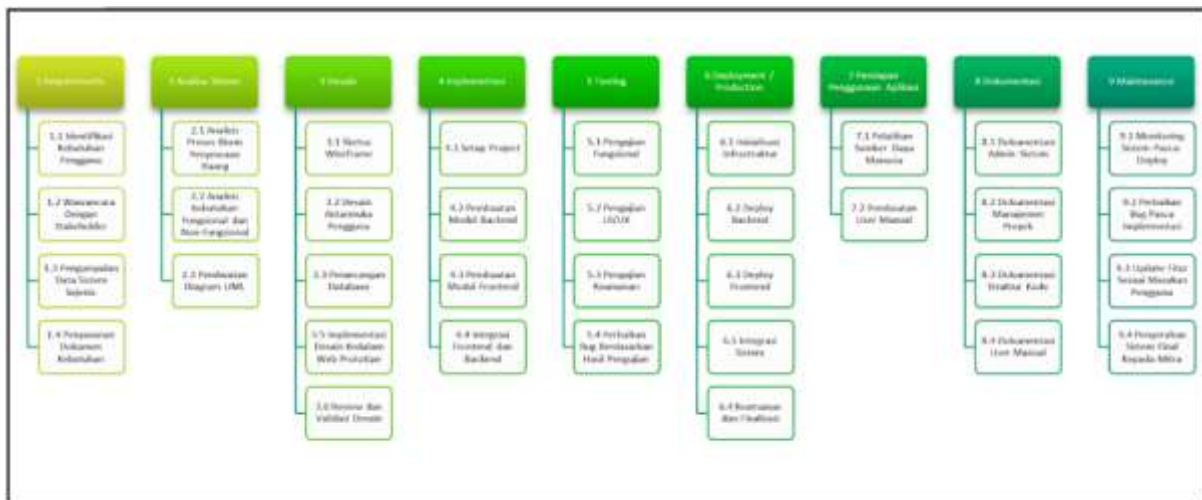
Dalam penerapan sistem aplikasi ruang diskusi berbasis web terdapat sejumlah risiko yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa risiko yang dapat terjadi:

- Performa dan skalabilitas: Peningkatan jumlah pengguna dan transaksi dapat menyebabkan penurunan kinerja sistem.
- Komunikasi yang buruk: Komunikasi yang buruk antar anggota tim atau stakeholder dapat
- Bug atau Error pada Aplikasi: Kurangnya pengujian dapat menyebabkan bug yang mempengaruhi fungsionalitas aplikasi, Kesalahan logika atau integrasi antar fitur bisa menambah waktu dari pengerjaan project.
- Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya: Deadline yang ketat dan keterbatasan tenaga kerja atau dana dapat membuat pengembangan aplikasi tidak optimal

- Tidak Sesuai dengan Kebutuhan Pengguna: Kurangnya riset pengguna atau pengujian bisa menyebabkan fitur yang dikembangkan tidak sesuai harapan target pengguna

**B. Planning**

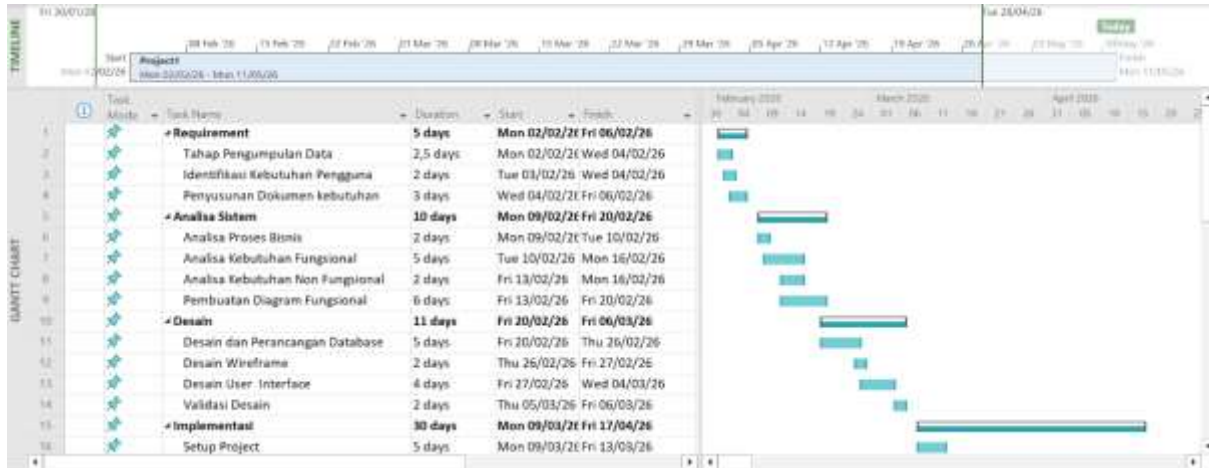
Pada tahapan planning, peneliti membuat mapping pengerjaan dalam proyek rekayasa perangkat lunak aplikasi reservasi meeting room yang digambarkan dengan struktur WBS (*work breakdown struktur*) untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengerjaan pada proyek. Pada wbs peneliti mengidentifikasi semua pekerjaan yang akan dilakukan dalam tahapan pengembangan aplikasi sehingga dapat ditetapkan alokasi sumberdaya yang tepat pada setiap tahapannya.



Gambar 1. WBS Proyek Aplikasi Reservasi Meeting Room

Tahapan berikutnya adalah pembuatan timeline dan gantt chart untuk kebutuhan alokasi sumberdaya, estimasi waktu pengerjaan, dan tugas yang harus dikerjakan. Adapun fungsi dari pembuatan gantt chart adalah :

1. Penyusunan rancangan rencana proyek yang diatur secara terstruktur dan sistematis.
2. Mempermudah proses monitoring proyek sehingga diketahui kemajuan proyek yang dilakukan secara real time.
3. Memudahkan komunikasi antara anggota team develop dalam memahami deskripsi dan waktu pengerjaan bagian tugasnya.
4. Memaksimalkan pengelolaan sumberdaya sehingga lebih efektif dan efisien dan optimal dalam pemakaiannya.



Gambar 2. Timeline dan Gantt Chart

### 3.2. Pengembangan Sistem Informasi

Kebutuhan akan ruangan merupakan hal yang penting dalam menyelenggarakan suatu acara, terutama acara formal. Agar membuat proses pemesanan ruang lebih mudah, dibuatlah aplikasi pemesanan ruangan secara online. Proyek ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi digital yang akan membantu orang menemukan, memilih, dan memesan ruang pribadi untuk acara rapat dengan delegasi atau rekanan bisnis. Keterbatasan informasi terpusat dan real-time adalah masalah utama bagi pengguna. Mereka sering menghadapi masalah seperti kekurangan data ketersediaan ruang, kesulitan mendapatkan detail fasilitas atau harga secara instan, dan keterbatasan pilihan vendor yang dapat dibandingkan hanya di satu platform. Dengan demikian, pelanggan harus mencari informasi secara terpisah, menghubungi berbagai pihak, dan mengelola pemesanan secara manual. Akibatnya, waktu yang terbuang dan inefisiensi meningkat. Selain itu, kurangnya sistem feedback yang terintegrasi menyulitkan pelanggan untuk mengevaluasi pengalaman penyewa sebelumnya dan kualitas layanan, yang mengurangi kepercayaan.

#### A. System Requirements Analysis

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, baik dari sisi pengguna (penyewa) maupun penyedia layanan (vendor). Analisis dilakukan melalui observasi kebutuhan sistem dan studi literatur.

Kebutuhan Fungsional:

- Registrasi dan login pengguna
- Pencarian ruang berdasarkan lokasi, kapasitas, harga, dan fasilitas
- Menampilkan informasi mengenai ketersediaan ruangan secara real-time
- Pemesanan ruang secara online
- Pembayaran digital melalui aplikasi
- Pengelolaan ruang oleh vendor
- Sistem notifikasi kepada pengguna
- Sistem ulasan dan rating ruang

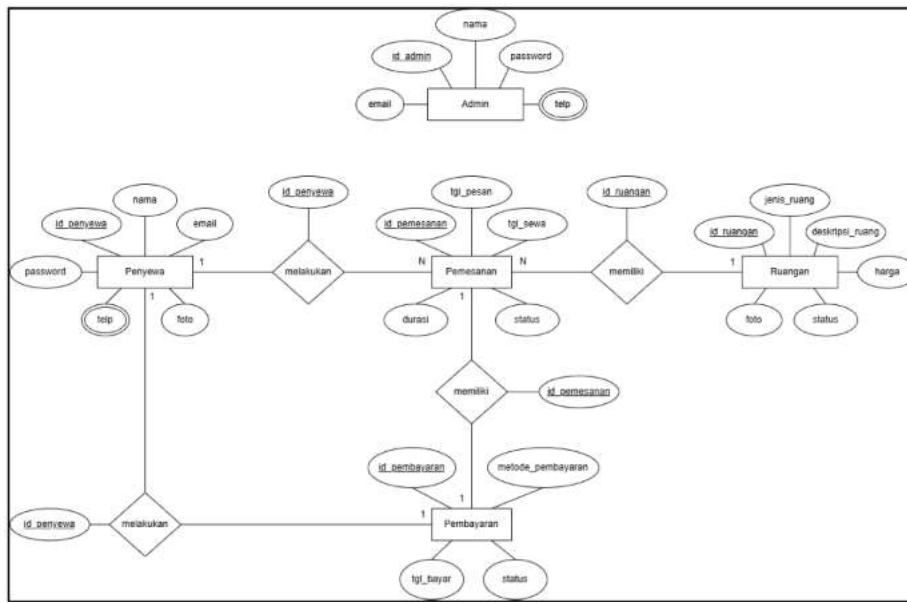
Kebutuhan Non-Fungsional:

- Sistem harus mudah digunakan (*userfriendly*)
- Data pengguna harus aman (*data security* menggunakan enkripsi)
- Sistem dapat diakses melalui berbagai perangkat
- *Responsibility* cepat terhadap proses pencarian dan pemesanan

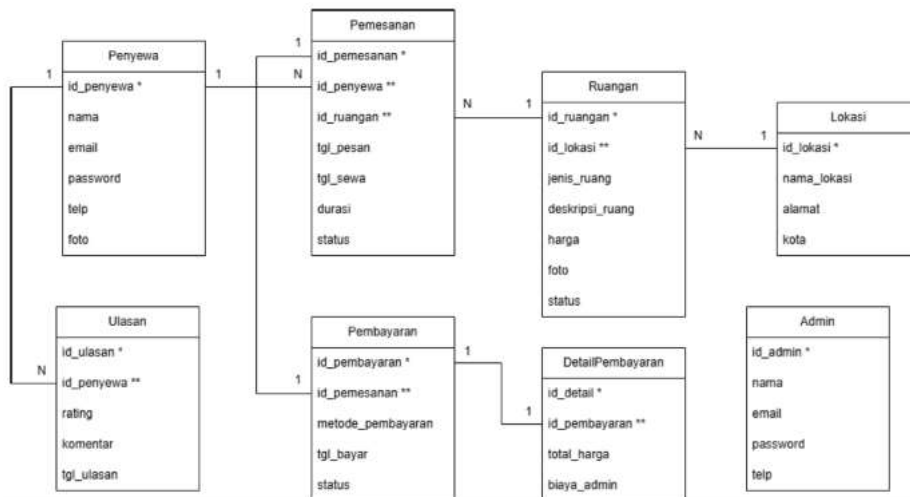
#### B. Design

Tahapan design pada rekayasa perangkat lunak sangat penting dilakukan. Tahapan ini terdiri dari design database, design uml dan desain user interface.

1. Design Database

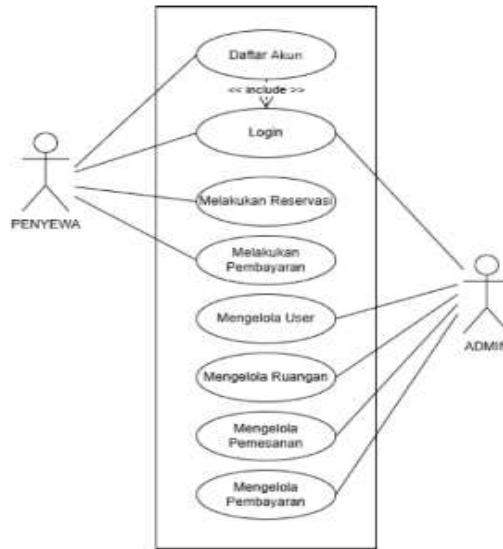


Gambar 3. ERD Aplikasi Reservasi Meeting Room

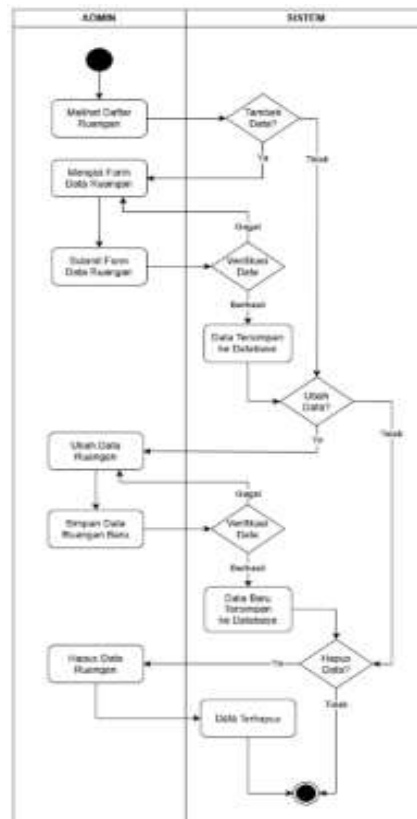


Gambar 4. LRS Aplikasi Reservasi Meeting Room

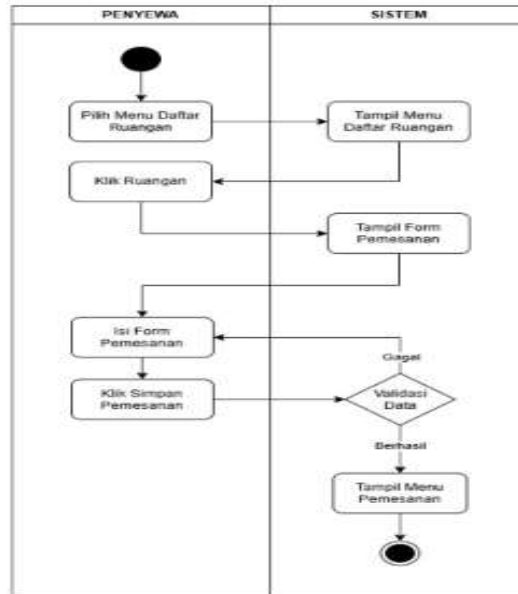
2. Design UML



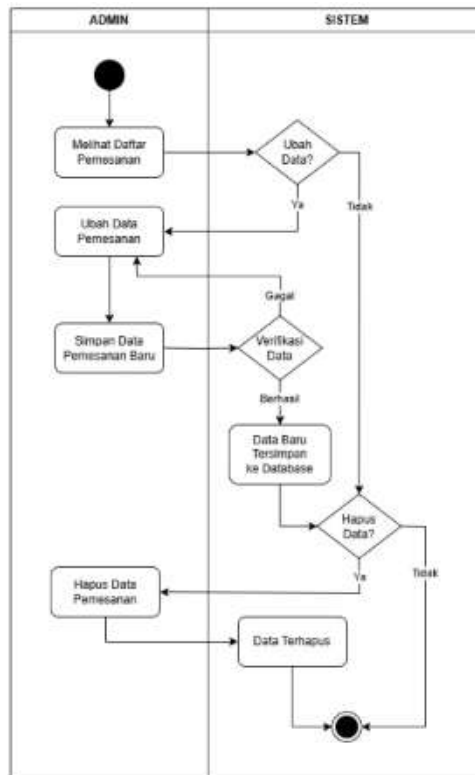
Gambar 5. Usecase Diagram (Sea Level)



Gambar 6. Activity Diagram Mengelola Data Meeting Room

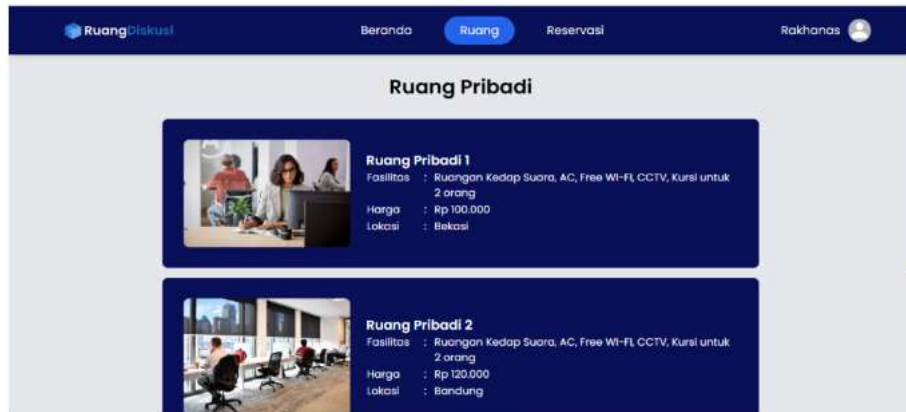


Gambar 7. Activity Diagram Reservasi Meeting Room (Penyewa)



Gambar 8. Activity Diagram Mengelola Data Reservasi (Admin)





Gambar 11. Tampilan Pemilihan Meeting Room

### C. Implementasi

Pada tahapan implementasi dilakukan proses code generation dengan menggunakan bahasa program php/html

```
resources > views > backend > v_user > index.blade.php > ...
1 @extends(view: 'backend.v_layouts.app')
2 @section(section: 'content')
3 <!-- contentAwal -->
4 <div class="row">
5 <div class="col-12">
6 <a href="{{ route(name: 'backend.user.create') }}">
7 <button type="button" class="btn btn-primary"><i class="fas fa-plus m-r-5 m-l-5"></i>Tambah</button>
8 </a>
9 <div class="card">
10 <div class="card-body">
11 <h5 class="card-title"> {{{Judul}}} </h5>
12 <div class="table-responsive">
13 <table id="zero_config" class="table table-striped table-bordered">
14 <thead align="center">
15 <tr>
16 <th>No</th>
17 <th>Email</th>
18 <th>Nama</th>
19 <th>Telepon</th>
20 <th>Role</th>
21 <th>Aksi</th>
22 </tr>
23 </thead>
24 <tbody align="center">
25 @foreach ($index as $row)
26 <tr>
27 <td> {{ $loop->iteration }} </td>
28 <td> {{{row->nama}} </td>
29
```

Gambar 12. Screenshot code generation index.blade.php

## IV. KESIMPULAN

Sistem Informasi Aplikasi pemesanan meeting room berbasis web ini adalah alternatif yang sangat baik bagi sistem manual yang kurang efisien dan efektif. Aplikasi ini menyediakan platform digital yang sukses dalam memudahkan pencarian, pemilihan, dan pemesanan ruang secara online dalam waktu nyata. Peningkatan produktivitas, ketersediaan data yang lengkap dan akurat, serta kemudahan dalam melakukan pembayaran digital yang aman adalah beberapa keuntungan dari aplikasi ini. Dengan mengurangi risiko yang ada pada sistem lama, desain sistem yang komprehensif yang berfokus pada keamanan data pribadi dan fitur ulasan akan meningkatkan pengalaman pengguna serta efisiensi operasional bagi penyedia ruang.

Ada beberapa saran penting yang dapat mendukung kesuksesan aplikasi pemesanan ruang diskusi berbasis web ini yaitu pengguna dapat beradaptasi sepenuhnya dengan sistem digital, memastikan bahwa staf hotel atau vendor yang terlibat diberikan pelatihan, memperbarui data secara real-time dan merespons pelanggan dengan



cepat, serta memanfaatkan ulasan serta masukan yang membangun dari pelanggan untuk meningkatkan layanan dari pihak vendor sangatlah penting bagi hotel. Aplikasi ini dapat mengajak pelanggan untuk memberikan ulasan yang jujur, memeriksa rincian pemesanan, dan memanfaatkan semua fitur dari aplikasi reservasi meeting room.

## REFERENASI

- [1] K. Asrori and E. Nuryani, "Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (SIMIKA) SISTEM INFORMASI PEMESANAN RUANGAN MEETING BERBASIS WEB APP MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA PT. BARATA INDONESIA-CILEGON, BANTEN".
- [2] R. Dina and D. Sunardi, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Ruang Rapat Metode RAD Pada Dinas Perumahan Jakarta," 2026. [Online]. Available: <http://pustakajurnal.web.id/index.php/jkti>
- [3] A. Azza *et al.*, "MANAJEMEN PROYEK DALAM MANAJEMEN SISTEM INFORMASI: METODOLOGI TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS," *J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, 2023, doi: 10.46576/djtechno.
- [4] N. R. N. Wantina, M. Y. Yuspiyani, N. A. Azzahra, and H. Supratikta, "Peran Metodologi Siklus Hidup Sistem Dalam Manajemen Proyek Teknologi Informasi," *Pros. SENANTIAS Semin. Nas. Has. Penelit. dan PkM*, vol. 6, no. 2, pp. 1274–1278, 2025.
- [5] A. Wijoyo, R. Reza Utama, M. Mahmud, F. Ubaydillah, S. Rahmawati, and M. Tantowi Alhabasi, "BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu Manajemen Proyek Sistem Informasi," vol. 2, no. 01, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- [6] S. Stringer, J. Jusmidah, M. Fikri, and N. Nurhidayah, "Analisis Persepsi Penerapan Manajemen Proyek Terhadap Keberhasilan Suatu Proyek Konstruksi," *J. Ilm. Ecosyst.*, vol. 25, no. 1, pp. 185–195, Apr. 2025, doi: 10.35965/eco.v25i1.5869.
- [7] S. Informasi, "Rancang Bangun Laman SI-SBE Pada Dinas Lingkungan Hidup ( DLH ) Kota Bekasi," vol. 6, no. April, 2022.
- [8] D. Darmawan and A. Ratnasari, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK BERBASIS WEB PADA PT SEATECH INFOSYS," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 3, pp. 365–372, Sep. 2020, doi: 10.32736/sisfokom.v9i3.931.
- [9] R. Widyastuti, T. Hartati, and B. Supriyadi, "Implementation of Mobile-Based ZIS (Zakat, Infaq, Shadaqah) Management Information System," *J. Inov. Inov. Teknol. Inf. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 114–120, 2023, doi: 10.32832/inovatif.
- [10] "Rekayasa Perangkat Lunak."
- [11] N. Hikmah, T. Hartati, and L. Septiana, "Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. REKAYASA SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI WARGA RJA (SMART-RJA) MODEL PROTOTYPE MENGGUNAKAN ZACHMAN FRAMEWORK PADA PERUMAHAN RISMA JIHAN AKBAR, BEKASI," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res. (Printed)*, vol. 7, no. 2, p. 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.1082.