Digital Transformation Technology (Digitech) | e-ISSN: 2807-9000
Volume 6, **Number** 1, Maret 2026
https://doi.org/10.47709/digitech.v6i1.9105

Pengembangan Aplikasi Peminjaman Ruangan Berbasis Web di Bandung Creative Hub

Ade Sukendar[1*], Yudha Permana[2]
[1,2] Universitas Pasundan, Indonesia
[1]ade.sukendar@gmail.com, [2]yudha.p@gmail.com

open access
Histori Artikel:
Diajukan: 04 Juli 2026
Disetujui: 25 Juli 2026
Dipublikasi: 26 Juli 2026
Kata Kunci:
Peminjaman Ruangan, Aplikasi Web, Sistem Peminjaman, Penjadwalan, Peminjaman Online (minimal 5 words)
Digital Transformation Technology (Digitech) *is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).*

Abstrak
Bandung Creative Hub merupakan pusat kegiatan kreatif di Kota Bandung yang menyediakan berbagai ruangan untuk mendukung kegiatan kreatif masyarakat. Namun, sistem peminjaman pada saat ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti pengajuan kegiatan yang memakan waktu karena harus dilakukan secara langsung. Selain itu, berkas pengajuan masih menggunakan media kertas, yang menyulitkan petugas dalam mencari berkas lama yang diperlukan untuk rekap dan penyusunan laporan, serta potensi bentrok dalam penjadwalan oleh petugas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi peminjaman ruangan berbasis Web. Aplikasi yang akan dibangun ini menggunakan teknologi React.JS dan Express.JS dengan database MySQL. Metode yang digunakan pada pengembangan aplikasi ini menggunakan metode Waterfall dengan alat bantu Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan aplikasi yang dibangun meliputi diagram usecase dan diagram kelas. Beberapa fitur utama pada aplikasi ini yaitu pendaftaran dan verifikasi peminjam, pengelolaan data ruangan, pengajuan dan verifikasi peminjaman ruangan, pengelolaan jadwal dan pembuatan laporan.Pengujian sistem menggunakan *black box testing* dengan menggunakan level pengujian unit testing dengan tingkat keberhasilan pengujian 100%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis web peminjaman dapat meningkatkan efisiensi petugas dalam mengelola pengajuan peminjaman ruangan dan peminjaman ruangan yang dilakukan oleh peminjam.

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan sehari – hari, perkembangan teknologi dari tahun ke tahun membuat manusia dapat meyesuaikan pembaruan teknologi yang ada. Saat ini, teknologi sangatlah mempermudah manusia dalam melakukan segala hal (Tamimi, 2024). Salah satu teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi berbasis web mengolah data menjadi sebuah informasi dengan cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola, dan menyediakan untuk dapat diakses secara bersama-sama (Wahyudi, 2020). Sistem berbasis *web* sebagai media pengelolaan data dan penyajian informasi secara *online* telah banyak diuji penggunaannya di berbagai bidang diantaranya bidang pendidikan (Wahyuni, 2025), bidang pemerintahan (Ismawan, 2024)(Mahayoni, 2021) maupun dibidang lainnya (Pratama, 2024).

Gedung Bandung Creative Hub yang berada di Jalan Laswi No. 7 Kota Bandung telah diresmikan oleh Wali Kota Bandung, Ridwan Kamil bersama Wakil Wali Kota Bandung, Oded M. Danial pada 28 Desember 2017. Gedung warna warni berarsitektur unik ini dirancang untuk menjadi wadah mengembangkan kreativitas, edukasi, dan laboratorium untuk berbagai sektor industri kreatif. Bangunan ini menyediakan sarana dan fasilitas lengkap agar anak-anak muda Bandung semakin semangat untuk berkreasi (Miftah, 2023).

Bandung Creative Hub mengalami kendala dalam peminjaman ruangan kepada warga masyarakat diantaranya yaitu beberapa ruangan mengharuskan peminjam untuk terlebih dahulu mengajukan peminjaman secara langsung ke lokasi, yang memakan waktu dan tenaga. Hal ini tidak hanya menyebabkan ketidaknyamanan bagi peminjam, tetapi juga berdampak pada penumpukan berkas pengajuan karena masih menggunakan media kertas. Penggunaan media kertas ini menambah beban kerja petugas, terutama ketika seluruh berkas pengajuan harus direkap untuk pembuatan laporan. Proses ini juga menyulitkan petugas dalam mencari berkas lama yang diperlukan, sehingga menghambat penyusunan laporan (Wirabangsa, 2023). Selain itu, penjadwalan ruangan saat ini hanya dapat dilakukan oleh petugas yang sering kali rentan terhadap kesalahan, seperti terjadinya bentrok jadwal. Bentrok dalam penjadwalan ini terutama disebabkan oleh lonjakan permintaan peminjaman ruangan. Ketika permintaan meningkat secara signifikan, petugas sering kali kesulitan mengelola jadwal, sehingga meningkatkan risiko terjadinya kesalahan dalam penjadwalan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu aplikasi peminjaman ruangan berbasis web yang dapat mempermudah dan mengefisiensikan peminjaman yang dilakukan oleh peminjam, sehingga peminjam tidak

perlu melakukan peminjaman ruangan dengan datang langsung ke lokasi. Selain itu membantu petugas untuk menangani peminjaman dengan mengatasi jadwal peminjaman bentrok, serta dapat mengelola berkas-berkas den pelaporan dengan mudah dan cepat.

STUDI LITERATUR

Pengembangan sistem peminjaman ruangan telah banyak dikembangkan untuk menangani permasalahan yang terjadi pada pengajuan peminjaman ruangan. Selain peminjaman ruangan ada juga yang pembahasannya dengan peminjaman peralatan (Kresensia, 2025). Sistem yang dibangun pada umumnya dapat memberikan informasi peminjaman secara lengkap, berupa informasi peminjaman ruangan, informasi jadwal peminjaman, informasi persetujuan peminjaman, serta informasi laporan-laporan peminjaman bagi pengelola peminjaman. Peneliti (Kresensia, 2025) bahkan memberikan fitur dashboard untuk memudahkan laporan pengelola. Persoalan yang dihadapi dalam peminjaman ruangan diantaranya yaitu kesulitan dalam peminjaman dan jadwal peminjaman yang akan berakibat bentrok terhadap jadwal yang lainnya. Sebagian besar masih menggunakan media kertas dengan menuliskan secara manual, namun yang lainnya sudah menggunakan aplikasi form secara online (Pangestu, 2024). Penggunaan media kertas tentunya menyulitkan pengelola dalam menangani pinjaman ruangan yang ada.

Sistem Peminjaman ruangan maupun peralatan tentunya membutuhkan fitur notifikasi yang dapat mengingatkan peminjam dan pengelola mengenai waktu peminjaman yang sudah digunakan secara real-time. Hal tersebut telah dilakukan oleh penelitian (Kresensia, 2025) dengan mengirimkan pesan notifikasi ke aplikasi messenger peminjam, sedangkan (Wijaya, 2022) mengirimkan pesan lewat email peminjam.

Sistem peminjaman ruangan dan peralatan pada umumnya dibangun menggunakan teknologi berbasis web dibandingkan dengan aplikasi berbasis desktop dikarenakan aplikasi berbasis web yang dapat dengan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Sementara oleh peneliti (Bhavanta, 2023) menggunakan teknologi berbasis mobile dengan harapan mampu memudahkan pencarian dan peminjaman ruangan di aplikasi bagi pengguna sistem. Bahkan sistem yang dikembangkan oleh (Prakoso, 2022) menggunakan teknologi web service REST-API yang telah memisahkan antara sisi bagian *front-end* dan *back-end* yang membuat membuat transaksi data menjadi lebih aman, sangat interoperable. Metode yang digunakan oleh para peneliti dalam mengembangkan sistem beragam ada yang menggunakan metode rapid application Development (RAD) yaitu peneliti (Kresensia, 2025)(Wirabangsa, 2023), menggunakan PIECES (Pangestu, 2024) (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency,* dan *Service*) untuk mengevaluasi kelemahan sistem yang berjalan dan memberikan rekomendasi perbaikan berbasis *website* dengan integrasi desain *UI/U, metode SDLC (Sukmana, 2022) dan UI/UX (*Bhavanta, 2023*).* Sistem tersebut dikembangkan diberbagai bidang diantaranya di kampus yang digunakan untuk tempat kegiatan seperti, belajar mengajar, seminar, workshop, rapat lembaga dan kegiatan lainnya *(*Kresensia, 2025*)(Zaman, 2024)(* Prakoso, 2022*)(Sukmana, 2022), dibidang pemerintahan untuk peminjaman ruang kedinasan (*Wijaya, 2022*), dibidang perusahaan (Yudianto, 2023)(* Bhavanta, 2023*).*

Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi kerap disalahartikan sebagai kegiatan seorang programmer melakukan sebuah aktifitas yaitu coding, proses menulis kode padahal sebenarnya pengembangan aplikasi lebih dari hanya melakukan proses menulis kode. Pengembangan Aplikasi adalah serangkaian proses yang dilakukan seorang atau sekelompok untuk membuat rangkaian proses dari rancangan awal aplikasi, membuat prototype aplikasi, implementasi, pengujian akhir aplikasi hingga aplikasi selesai dan siap untuk digunakan (Mintoharjo, 2021).

Dalam pengembangan aplikasi ada beberapa tahap yang telah dirancang sebagai syarat agar sebuah aplikasi dapat dibuat secara terstruktur dan terancang dengan baik. Tahap tersebut adalah pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan, dan perawatan. Tahap ini merupakan tahap yang penting dalam membangun aplikasi. Dalam pelaksanaannya ada beberapa metode pengembangan aplikasi yang kerap digunakan yaitu seperti metode waterfall, spiral, Extreme Programming, kanban, agile , prototype dan scrum.

Aplikasi merupakan perangkat lunak proses data yang berpacu pada sebuah komputasi. Aplikasi berasal dari Bahasa Inggris application yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

React JS

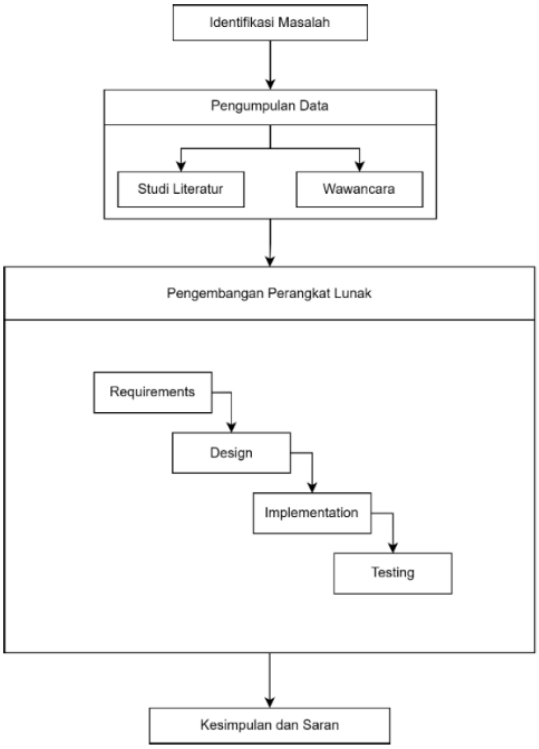
React biasa dikenal sebagai React atau React.Js, merupakan sebuah *library* JavaScript dengan sifat *opensource* yang digunakan untuk mempermudah dalam membangun tampilan antarmuka pengguna (UI) menjadi lebih responsif dan interaktif. React biasa digunakan untuk mengembangkan tampilan pada Single Page Application (SPA) dan mobile application. Awalnya, ReactJS adalah JavaScript Library yang dikembangkan oleh Jordan Walke sekitar tahun 2013. ReactJS digunakan sebagai salah satu framework untuk membuat bagian front-

end dari sebuah aplikasi. React JS berfungsi untuk mengatur layer pada tampilan untuk desktop maupun versi mobile app. Dengan React, pengguna bisa membuat *reusable component* atau jenis komponen yang bisa digunakan kembali tanpa harus membangunnya dari awal lagi (Sulistyorini, 2022).

METODE

Metode Pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangakat lunak menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan *requirements*, *design*, *implementation* dan *testing*. Metode pengembangan dalam penelitian ini seperti gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Metode Penelitian

Berikut penjelasan dari metodologi penelitian yang dikerjakan :

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan tahapan awal dari penelitian, yang dimana pada tahap tersebut dilakukan identifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang sedang terjadi, memahami masalah yang akan diteliti dan menganalisis solusi yang akan diterapkan untuk masalah tersebut.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan studi literatur. Mewawancarai calon pengguna, dengan bertanya apa saja masalah dan kebutuhan yang calon pengguna inginkan, pada tahap ini akan dihasilkan requirement dari aplikasi peminjaman ruangan Bandung Creative Hub. Selanjutnya menggunakan cara studi literatur, proses ini digunakan untuk mencari dan membandingkan referensi yang didapat dari jurnal ilmiah, dalam bentuk cetak atau ebook di internet untuk mendapat tujuan dari tugas akhir ini.

c. Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, terdiri dari beberapa tahapan yaitu requirements, design, implementation, dan testing. Tahapan requirements yaitu mendapatkan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun. Selanjutnya tahapan design yaitu pembahasan rancangan sistem yang merupakan bagian solusi dari kebutuhan perangkat lunak yang telah didefinisikan sebelumnya. Tahapan implementation yaitu tahapan pembangunan aplikasi dengan menggunakan framework React JS dan database MySQL. Tahap terakhir yaitu tahapan pengujian untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak.

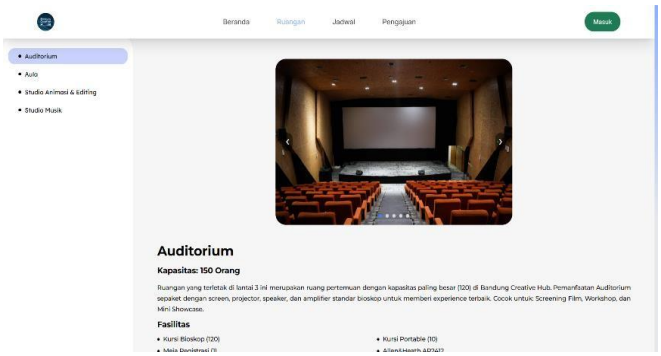
HASIL

Pada tahap implementasi, dihasilkan aplikasi sistem peminjaman ruangan berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah didefinisikan sebelumnya dengan melakukan aktivitas pengkodean, integrasi dan *debugging* jika terjadi error. Secara arsitektur aplikasi ini sudah memisahkan antara bagian *frontend* dan *back-end*. Sistem yang dikembangkan menggunakan bahasa Javascript dengan bagian *frontend* menggunakan *Library* React.JS sedangkan bagian *backend* menggunakan Node.JS dengan framework Express.JS. Selain itu menggunakan model MVC (Model View Controller) agar lebih mudah dalam perawatannya untuk Sistem menggunakan database MySQL untuk penyimpanan datanya sedangkan untuk pengujian menggunakan kakas Postman. Bagian Model dan controller ditangani dengan file *java script* dengan extension .js, sedangkan bagian view untuk user interface ditangani dengan file JSX yang berekstension .jsx.

Sistem di bagian frontend dan backend masing-masing distrukturkan dengan membuat beberapa *package* sebagai bentuk modular untuk memudahkan pengelolaan program aplikasi. *Package backend* utamanya terdiri dari *controllers*, *models*, *utility* dan konfigurasi. Sedangkan package frontend terdiri dari *page*, *routes*, *template* dan yang lainnya berkaitan dengan komponen *user interface*. Fitur security ditangani oleh server di bagian *controllers*. File program disetup untuk menangani otentikasi dan otorisasi terhadap transaksi yang terjadi pada sistem.

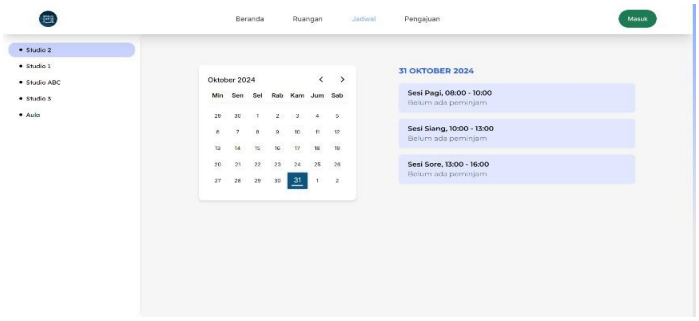
Implementasi Sistem

Implementasi sistem berupa aplikasi telah dihasilkan berdasarkan hasil analisis dan perancangan. Fitur utama sistem peminjaman ruangan telah dikerjakan dan akan dijelaskan dibawah ini. Pengguna sebelum dapat melakukan peminjaman harus terdaftar terlebih dahulu. Pengguna mengkases web sistem peminjaman kemudian mengikuti arahan identitas yang harus dimasukan. Setelah terdaftar, pengguna login ke sistem dan kemudian dapat melakukan peminjaman ruangan.



Gambar 2. Informasi Ruangan

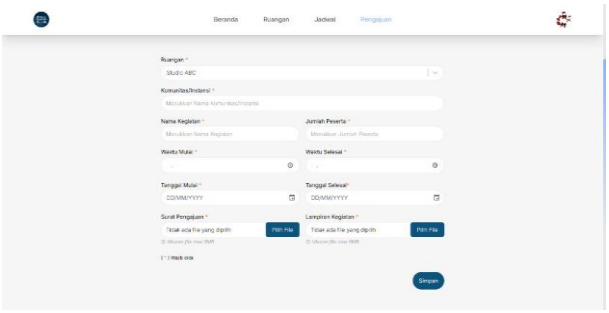
Setelah masuk ke sistem, pengguna dapat melihat informasi ruangan-ruangan yang dapat dipinjam untuk disesuaikan dengan aktivitas yang akan dilakukan (gambar 2). Selain itu ada informasi kapasitas audiens yang dapat ditampung di ruangan tersebut yang menjadi pertimbangan peminjam. Selanjutnya jika sudah melihat ruangan melihat jadual ketersediaan ruangan tersebut.



Gambar 3. Jadwal Peminjaman Ruangan

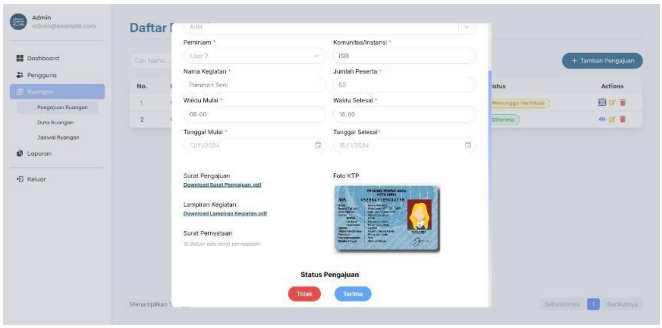
Pengguna dapat melihat ketersediaan ruangan di halaman jadwal peminjaman ruangan. Pengguna disediakan pilihan ruangan yang kemudian menapilkan tanggal kalender dan sesi yang menyatakan apakah

ruangan tersebut tersedia atau telah dipesan oleh peminjam yang lain. Halaman jadwal peminjaman ruangan seperti gambar no. 3.



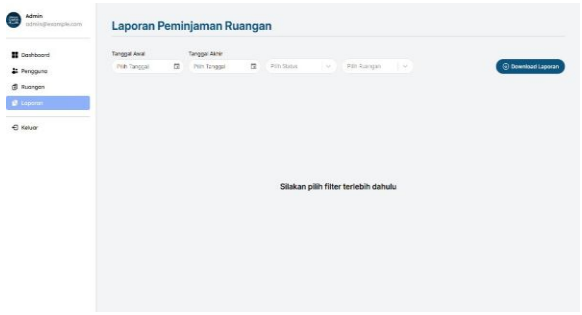
Gambar 4. Pengajuan Pinjaman Ruangan

Setelah mengetahui ruangan yang akan dipinjam dan ketersediaan jadual ruangan tersebut, pengguna mengajukan pinjaman ruangan di halaman pengajuan pinjaman ruangan. Pengguna memilih ruangan serta waktu pinjaman serta mengisi data peminjam dan perayaratn yang harus diisikan untuk melakukan peminjaman. Setelah lengkap persyaratan peminjaman pengguna mensubmit pengajuan ke sistem kemudian akan diperiksa untuk divalidasi oleh pengelola. Fitur pengajuan pimjaman ruangan seperti gambar no. 4 diatas.



Gambar 5. Verifikasi Pengajuan Pinjaman

Pihak pengelola akan melakukan verifikasi terhadap pengajuan pinjaman ruangan oleh peminjam (gambar 5). Jika sudah lengkap persyaratan maka pengajuan pinjaman di setujui dan sebaliknya jika kurang lengkap maka pengelola tidak memberikan persetujuan untuk pengajuan pinjaman. Jika pengajuan pinjaman tidak disetujui peminjam harus melengkapi persyaratan pengajuan pinjaman kembali.



Gambar 6. Halaman Laporan Peminjaman

Pihak pengelola dapat membuat laporan transaksi peminjaman untuk keperluan pelaporan di instansi sesuai periode tertentu. Fitur laporan transaksi peminjaman akan men-generate laporan transaksi sesuai periode tertentu dalam bentuk format pdf. Fitur laporan peminjaman seperti di gambar 6.

Dengan implementasi sistem ini, seluruh proses yang sebelumnya dilakukan secara manual kini telah terintegrasi dalam satu aplikasi berbasis web. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga

meningkatkan akurasi data, mempercepat proses administrasi, serta mempermudah pengelolaan laporan kegiatan secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

Sistem peminjaman ruangan berbasis web yang telah dikembangkan menunjukkan dapat mengatasi persoalan peminjaman ruangan di Bandung Creative Hub. Peminjam tidak perlu lagi dating ke lokasi untuk melakukan peminjaman ruangan. Peminjam cukup melihat aplikasi peminjam ruangan yang disediakan Bandung Creative Hub untuk melihat jadual peminjaman yang tersedia serta melakukan pengajuan pinjaman ruangan dengan memberikan persyaratan tertentu. Dari sisi pengelola dengan adanya sistem peminjaman ini, dapat mengefisiensikan aktivitas mencari transaksi peminjaman maupun aktivitas pelaporan-pelaporan yang diperlukan. Selain itu, sistem ini membantu pengelola dalam menghindari bentrokan jadual peminjaman. Jika peminjam telah melakukan pesan ke ruangan tertentu maka status ruanganya menjadi tidak tersedia untuk dipinjam.

Fitur sistem peminjaman ruangan telah mengakomodasi kebutuhan pengguna. Sistem telah dapat menangani perbedaan fitur pengguna baik peminjam maupun pengelola. Fitur sistem dari pengguna peminjam terdiri dari pendaftaran, profil pengguna, informasi ruangan dan peminjaman ruangan. Fitur dari pengajuan peminjam sudah dapat mengidentifikasi bentrok dengan jadual yang sudah di pesan. Jika ruangannya sudah dipesan maka ruangan tidak bisa dipesan kembali. Sedangkan fitur sistem dari pengelola terdiri dari mengelola peminjaman, memverifikasi peminjaman, mengelola ruangan, mengelola jadwal ruangan, mengelola pengajuan, memverifikasi pengajuan dan mengelola laporan. Fitur pelaporan peminjaman ruangan dapat mempermudah pengelola dalam membuat laporan transaksi peminjaman laporan.

Hasil pengujian terhadap fitur-fitur fungsional utama yang telah diidentifikasi telah diuji melalui serangkaian pengujian unit testing menggunakan *Black box testing*. Fitur-fitur *input* utama telah dinyatakan telah beroperasi valid. Demikian juga dengan fungsi pemrosesan berupa fitur untuk memproses peminjaman ruangan, dan pada fungsi luaran yang ditargetkan menyediakan data statistik peminjaman ruangan dan laporan peminjaman ruangan juga telah dipenuhi dan beroperasi secara valid.

KESIMPULAN

Aplikasi sistem peminjaman ruangan yang telah dikembangkan dapat memberikan efisiensi dan efektivitas proses peminjaman ruangan di Bandung Creative Hub untuk peminjam dan pengelola ruangan. Fitur sistem yang dikembangkan menjawab persoalan yang dialami oleh peminjam dan pengelola. Sistem peminjaman yang telah terdigital mengurangi berkas transaksi peminjaman sehingga dapat mengurangi tumpukan berkas yang selama ini terjadi. Selain itu dengan berkas telah terdigitalisasi memudahkan pengelola dalam mengelola dan mencari berkas transaksi peminjaman menjadi lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Fitur utama sistem diantaranya pendaftaran, informasi ruangan, peminjaman ruangan dan pelaporan membantu dalam proses aktivitas peminjaman ruangan. Fitur tersebut telah memempunyai validasi inputan untuk menghindari kesalahan input yang dilakukan baik peminjam maupun pengelola. Sistem yang telah dikembangkan telah tervalidasi dengan baik ketika pengujian sistem. Selain itu, sistem telah dapat mengidentifikasi bentrok jadwal peminjaman ketika ruangan telah dipesan sehingga bentrok jadual pengajuan peminjaman tidak akan terjadi kembali karena sudah diinformasikan oleh sistem. Pengembangan sistem peminjaman ini memudahkan peminjam untuk tidak datang ke lokasi Bandung Creative Hub cukup dengan mengakses aplikasi sistem peminjaman. Dengan demikian sistem peminjaman ini dapat membantu peminjam dan pengelola yang terlibat dalam aktivitas peminjaman ruangan menjadi lebih efisien. Untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan efisiensi kerja petugas, disarankan menambahkan fitur notifikasi. Fitur ini dapat memberikan informasi kepada peminjam terkait status pengajuan, dan pengingat waktu peminjaman melalui email atau notifikasi dalam aplikasi. Selain itu membantu mengidentifikasi kebutuhan perbaikan lebih cepat, sehingga menjaga kualitas pelayanan ruangan. fitur pencatatan masalah atau kerusakan pada ruangan dan fasilitas yang dapat diakses oleh pengelola maupun peminjam.

REFERENSI

Bhavanta, I., M., A., Putra, I., A., G., S., (2023). Pembuatan Mobile User Interface Untuk Aplikasi Peminjaman Ruangan. Jurnal Pengabdian Informatika. *VOLUME 1 NOMOR 4*

Ismawan, D., Irma, A., (2024). Pemanfaatan Website Pemerintah Kabupaten Aceh Barat Dalam Mewujudkan Keterbukaan Informasi Publik. WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. Vol. 1, No. 2, Ed. Mar-Jun 2024, hal. 158-175

Kresensia, T., Arfyanti, I., Yunita. (2025). Perancangan Website Peminjaman Ruangan Dan Peralatan Pada STMIK Widya Cipta Dharma Dengan Metode Rapid Application Development. Jurnal Teknik Informatika. Vol. 5 No. 2 . Doi : 10.58794/jekin.v5i2.1445

Mahayoni, G., A., D., I., Wirantari, I., D., A., P., (2021). Pengembangan Website Desa Dalam Meningkatkan

Kualitas Pelayanan Publik di Desa Bona, Gianyar. Journal of Contemporary Public Administration (JCPA), Volume 1, Nomor 1, Mei 2021; (13-19)

Miftah. (2023). Bandung Creative Hub, Surga Bagi Insan Kreatif. https://www.bandung.go.id/news/read/4339/bandung-creative-hub-surga-bagi-insan-kreatif , diakses : 21 Desember 2023

Mintoharjo, A., Ikhsan, F., (2021). "Buku Pedoman Teknis Pengelolaan Aplikasi Dan Dashboard Perhitungan Demand MPK Dan Nilai Capaian TKDN Berbasis Web Melalui SIMPK", Direktorat Kelembagaan dan Sumber Daya Konstruksi

Pangestu, D., A., Saeppani, A., (2024). Analisis Peminjaman Ruangan di Gedung *Creative Center* Sumedang Menggunakan Metode *PIECES.* Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains. Volume 3, Nomor 1, Hal. 65-73 DOI: https://doi.org/10.54066/jptis.v3i1.2998

Prakoso, A., B., Santiyasa, I., W., Putra, I., G., N., A., C., (2022). Implementasi Rest Api Pada Fitur User Dari Aplikasi Peminjaman Ruangan. 74 | Jurnal Pengabdian Informatika. *VOLUME 1, NOMOR 1*

Pratama , R., Y., Meimaharani, R., Murti, A., C., (2024). Penerapan Sistem Informasi Posyandu Berbasis Website Pada Posyandu Warga Nglejok Rw 15. Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis Vol. 6 No. 4 Hal: 903-909 e-ISSN: 2714-8491 doi: 10.37034/infeb.v6i4.1071

Sukmana, K., D., Fredlina, K., Q., Permana, P., T., H., (2022). Model Aplikasi Peminjaman Ruangan Berbasis Web Pada Tingkat Fakultas di Perguruan Tinggi. Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi. Vol. 11, No. 2, Agustus 2022: 393-402

Sulistyorini, T., Sova, E., & Ramadhan, R., (2022). "Pemantauan Kasus Penyebaran Covid-19 Berbasis Website Menggunakan Framework React Js Dan Api", Jurnal Jukim, Volume 1, No 4

Tamimi, F., Munawaroh, S., (2024). Teknologi sebagai kegiatan manusia dalam era modern kehidupan masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 2*(3), 66–74. https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157

Wahyudin, Y. and Rahayu, D., N., (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A *Literatur Review*. *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.

Wahyuni, E., I., Muthmainnah, F., Novalima, T., Permana B., (2025). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Berbasis Web untuk Meningkatkan Efisiensi Administrasi Pendidikan. URANUS : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Informatika Volume. 3, Nomor. 2. DOI: https://doi.org/10.61132/uranus.v3i2.802

Wijaya, T., Somya, R., (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Peminjaman Ruangan Kedinasan Kota Salatiga Menggunakan *Framework* Laravel. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol. 9, No. 4, Hal. 3095-3107.

Wirabangsa, R., S., Ratnasari, D., Wiriasto, G., W., (2023). Sistem Informasi Peminjaman Barang Dengan Metode Rapid Application Developmen Berbasis Web. *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 21, no. 1, pp. 42–54, 2023, doi: 10.12962/j24068535.v21i1.a1169

Yudianto, F., Herlambang, T., Adinugroho, M., Magfira, D., B., (2023). Perancangan sistem informasi peminjaman ruangan pada PT. Multi Aneka Pangan Nusantara. Indonesia Berdaya, 4(3) 2023 : 1045-1058. https://doi.org/10.47679/ib.2023518

Zaman, N., Fajri, Mujiastuti, R., (2024). Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Dan Barang Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta Berbasis *Website*. Just IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer . Vol. 15, No. 1, September 2024, pp. 234 – 324. P-ISSN: 2089 – 0256, e-ISSN: 2598 – 3016