**Nama: Irfan Nurhakim**

**Review Jurnal Nasional dan International**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penulis | Asroni |
| Judul | Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Pada Sistem Informasi Booking Wisata Klangon |
| Tahun | 2018 |
| Tujuan Penelitian | Penelitian yang akan dilakukan yaitu melakukan konversi sistem manajemen pada Desa Wisata Klangon dari sitem manual ke sistem komputerisas |
| Metode Penelitian | Perancangan website Wisata Klangon menggunakan metode Waterfall. Waterfall Model atau Classic Life Cycle merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Disebut waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.. |
| Hasil | Dari hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan dalam penelitian “Penerapan CI (Codeigniter) Dalam Pembuatan Sistem Informasi Booking Wisata Klangon”, maka diperoleh kesimpulan bahwa pemesanan dapat dilakukan secara online. Website dapat memberikan informasi mengenai produk apa saja yang ada di wisata Klangon dan memberikan informasi paket wisata serta daftar harga paket tersebut. Users dapat memilih paket wisata yang ada dan memesannya secara online. |
| Kelebihan | * Penjelasan User Interface dan juga kegunaannya |
| Kekurangan | * Gambar dan tabel yang diberikan sedikit kurang jelas sehingga ada beberapa yang sulit dimengerti |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penulis | Agus Setiawan, M.Kom(1) , Agus Alim Muin, M.Kom (2), Budi Ramadhani, M.Kom (3) |
| Judul | PERANCANGAN SISTEM RESERVASI GEDUNG DAN AULA BERBASIS WEB DI WILAYAH BANJARMASIN |
| Tahun | 2019 |
| Tujuan Penelitian | Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan warga Banjarmasin dalam mencari informasi mengenai gedung atau bangunan yang ingin digunakan untuk acara – acara penting. |
| Metode Penelitian | a. Metode Observasi Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data atau fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan. Pada tahap ini melakukan pengamatan terhadap gedung – gedung yang terdaftar di Banjarmasin, dilakukan observasi secara menyeluruh mulai dari daftar lokasi-lokasi gedung, fasilitas yang tersedia, sampai biaya sewa.  b. Metode Wawancara Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai. Adapun orang-orang yang diwawancarai adalah petugas pengelola gedung dan 2 orang sample pihak penyewa. |
| Hasil | 1. Metode Observasi Observasi melakukan analisa melaui pencarian di google dengan keyword “sewa gedung banjarmasin”, “reservasi gedung banjarmasin”, atau “gedung banjarmasin”. Didapatkan hasil tidak ada sistem berbasis website ”Technologia” Vol 10, No.1, Januari – Maret 2019 3 Jurnal Ilmiah ”Technologia” untuk mengelola sistem sewa gedung di Banjarmasin. 2. b. Metode Wawancara Wawancara dilakukan kepada pengelola gedung dan aula 3. hasil implementasi |
| Kelebihan | * Latar belakang disampaikan secara jelas dengan menyampaikan apa permasalahnya dan dengan apa mengatasi permasalahan. * Memaparkan hasil secara jelas dengan menambahkan gambar dari hasil implementasi dan tabel hasil pengujian. |
| Kekurangan | * Gambar hasil implementasi tidak jelas |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penulis | Gusti Arya Ginanjar1\* , Edy Budiman2 , Pohny3 |
| Judul | SISTEM INFORMASI OLAHRAGA FUTSAL KUTAI KARTANEGARA BERBASIS WEB |
| Tahun | 2017 |
| Tujuan Penelitian | Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang sistem informasi olahraga futsal Kutai Kartanegara berbasis web yang bisa memudahkan team-team futsal mencari informasi khususnya daerah Kutai Kartanegara seperti berita informasi seputar tournament futsal, jadwal turnament dan lapanagan futsal. |
| Manfaat Penelitian | a. Memberikan akses kemudahan kepada team-team futsal yang telah berpartisipasin dalam mengikuti turnamen futsal di Kutai Kartanegara.  b. Memberikan informasi mengenai seputar turnamen futsal seperti lapangan dan skor akhir pertandingan.  c. Team-team futsal yang sudah berpartisipasi maupun belum bisa melihat turnamen-turnamen futsal yang sudah maupun belum diselenggarakan pertandingan futsal di Kutai Kartanegara. |
| Hasil | Hasil nya :  Tampilan Website berupa tampilan login, halaman masuk, menu turnamen, dan sebagainya menggunakan gambar. |
| Kelebihan | Banyak diberikan penjelasan penjelasan terkait latar belakang |
| Kekurangan | * Tidak tercantumnya metode penelitian |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penulis | Karno Diantoro1 , Dian Gustina2 , Toad Maulana |
| Judul | Rancang Bangun Sistem Booking Barbershop Dengan Metode RAD Berbasis Mobile |
| Tahun | 2019 |
| Tujuan Penelitian | - |
| Metode Penelitian | RAD adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik incremental (bertingkat). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. RAD menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana working model (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (requirement) user dan selanjutnya disingkirkan. Working model digunakan kadang-kadang saja sebagai basis desain dan implementasi sistem final. |
| Hasil | Berdasarkan hasil penelitian, analisa dan pembahasan mengenai aplikasi (Booking Online Barbershop SeeCut) menggunakan metode RAD, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1. Dengan adanya sistem informasi Booking Online barbershop SeeCut berbasis mobile smartphone (Android), dapat mempermudah dalam memonitoring pelanggan. 2. Dengan adanya sistem informasi Booking Online barbershop SeeCut berbasis mobile smartphone (Android), dapat menangani masalah antrian yang menumpuk. 3. Dengan adanya sistem informasi Booking Online barbershop SeeCut berbasis mobile smartphone (Android), pelanggan tidak perlu datang dan mealukan Booking secara manual atau datang ke barbershop seecut berada. |
| Kelebihan | * Hasil dari penelitian digambarkan dengan baik menggunakan diagram, tabel, dan gambar. |
| Kekurangan | * Tidak tercantumnya tujuan penelitian |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Penulis | Anharudin1 , Donny Fernando2 , Novi Khristina Putri3 |
| Judul | RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-BOOKING RUANG KARAOKE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : KARAOKE KELUARGA HAPPY PUPPY) |
| Tahun | 2018 |
| Tujuan Penelitian | Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1. Memberikan kemudahan dalam perancangan aplikasi e-booking serta pemanfaatannya. 2. Meminimalisir waktu dan bisa diakses kapan saja dimana saja melalui e-booking. 3. Membantu memudahkan calon customer untuk mengetahui info seputar karaoke Happy Puppy yang di berlakukan. |
| Metode Penelitian | Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model Waterfall. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematik, dengan beberapa tahapan, yaitu: System Engineering, Analysis, Design, Coding, Testing dan Maintenance |
| Hasil | 1. Sistem informasi ini dapat membantu perusahaan dalam proses bisnis nya. Terutama menyelesaikan permasalahan terkait booking atau pemesanan tempat yang selama ini menjadi kendala. 2. Perusahaan dapat memberikan informasiinformasi terkait pemasaran tentang keberadaan nya melalui aplikasi ini secara online. Agar dapat di ketahui dan dikenal oleh masyarakat penggemar dan pengguna jasa karaoke keluarga. 3. Dengan adanya aplikasi ini. Informasi terkait promo-promo seperti voucer dll yang diberikan perusahaan dapat sampai kepada customer. |
| Kelebihan | * Memaparkan latar belakang serta identifikasi masalah pada pendahuluan. * Hasil pengujian diberikan penjelasan tambahan berupa gambar. * Metode penelitian dijelaskan secara jelas. |
| Kekurangan | * Langsung memberikan kesimpulan dan hanya menunjukan hasil berupa interface |