

Sistem Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySql

Nur Kumala Dewi¹, Arman Syah Putra^{2*}

¹STMIK Muhammadiyah Jakarta

¹ nkd.mandori@gmail.com

² STMIK Insan Pembangunan2

² armansp892@gmail.com

Intisari— Komputer merupakan mesin yang dapat mengerjakan serangkaian Instruksi dengan tingkat kecepatan dan akurasi yang tinggi dan dapat menyimpan sejumlah informasi serta melakukan pekerjaan berulang secara otomatis. Kemajuan teknologi komputer pada saat ini telah membuat ukuran komputer semakin kecil, semakin kompleks, dan kemampuan yang lebih baik daripada komputer-komputer generasi sebelumnya. Internet juga merupakan salah satu bagian dari kemajuan teknologi tersebut. Dengan Internet kita bisa mempromosikan dan memasarkan bisnis kita dengan berbagi informasi yang tersedia. Oleh karena itu, penulis berusaha menghadirkan sebuah Website yang dapat memberikan informasi mengenai pemesanan kamar hotel. Pengunjung bisa mendapatkan informasi spesifikasi mengenai nama jenis kamar, hingga spesifikasi harga kamar di hotel. Pemilihan Macromedia Dreamweaver 8, PHP, MySql serta Photoshop CS3 sebagai perangkat pemrograman yang digunakan dalam pembuatan Website pemesanan ini dikarenakan kemudahannya untuk membuat sebuah Web Design yang dinamis.

Kata kunci— : Sistem informasi, Website, Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel.

Abstract— Computers are machines that can work on a series of instructions with a high level of speed and accuracy and can store a number of information and do repetitive work automatically. Advances in computer technology at this time have made computers smaller, more complex, and more capable than previous generations of computers. Internet is also one part of these technological advances. With the Internet we can promote and market our business by sharing the available information. Therefore, the author tries to present a website that can provide information about booking hotel rooms. Visitors can get specification information regarding the name of the room type, to the specification of room rates at hotels. The choice of Macromedia Dreamweaver 8, PHP, MySql and Photoshop CS3 as programming tools used in making this ordering website is due to its ease of creating a dynamic Web Design.

Keywords— Information System, Website, Hotel Room Reservation Information System Design.

I. PENDAHULUAN

Dengan semakin ketatnya persaingan dunia bisnis, maka komputer memegang peranan yang berarti. Dimana perkembangan ilmu komputer saat ini pun sangat pesat, hampir disemua sektor dalam dunia bisnis, instansi atau perusahaan telah banyak menggunakan komputer dalam menunjang kegiatannya. Peranan suatu sistem informasi yang dianggap penting bagi suatu dunia bisnis, organisasi perusahaan atau instansi tidak terlepas dari peranan jejaring sosial via internet sebagai salah satu pusat informasi [1]. Dewasa ini kebutuhan yang fleksibel untuk memudahkan segala macam urusan bukan hanya untuk usaha besar saja, akan tetapi menengah kebawah pun dapat menggunakannya, mengingat volume kebutuhan yang instan, cepat dan praktis akan semakin banyak [2].

Dengan membuka internet, kita dapat melihat serta mengetahui informasi sekaligus perkembangannya pada saat itu juga. Oleh sebab itu banyak orang memanfaatkan sistem jaringan internet terutama untuk bisnis dan usaha [3]. Penjualan barang, jasa dan promosi dilakukan beberapa perusahaan untuk memajukan bisnis dan usahanya tersebut supaya lebih dikenal masyarakat luas baik dalam maupun luar negeri dilakukan melalui internet [4].

Dari penjelasan di atas penulis tertarik untuk memaparkan pembuatan sebuah website yang bergerak dalam bidang bisnis untuk mempermudah promosi pemesanan kamar hotel. Karena kurangnya penyebaran informasi yang dilakukan dapat mengakibatkan kurangnya pengunjung dan pemesanan yang rendah sehingga keuntungan yang diperoleh kecil [5]. Dengan adanya website diharapkan jangkauan penyebaran informasi tentang dapat lebih luas karena para konsumen dapat melihat informasi spesifikasi kamar hotel yang akan mereka pilih melalui fasilitas room yang disediakan aplikasi website [6].

Maksud dari penulisan untuk memudahkan konsumen mendapatkan informasi mengenai pemesanan kamar hotel yang ditawarkan, serta mendapatkan kamar yang ditawarkan secara online tanpa harus datang ke hotel. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh [7]. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis dalam merancang web design ini. metode pengumpulan data yang digunakan, yakni Observasi adalah metode yang dilakukan penulis melalui tanya jawab langsung dengan pihak – pihak terkait untuk mendapatkan data yang dibutuhkan [8]. Studi Pustaka pada metode ini data - data yang dibutuhkan dikumpulkan dan diperoleh dari membaca beberapa literatur sebagai bahan acuan dari referensi. Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas penulis membatasi masalah hanya pada pembuatan halaman web user dengan

Dreamweaver 8, PHP dan MySQL. Website ini berisi mengenai pemesanan kamar hotel yang memberikan informasi secara online dengan link antara lain: Home, Profil, Kamar, Service, Fasilitas, Buku Tamu [9].

II. BACKGROUNG/LATAR BELAKANG

“Program adalah sederetan intruksi (dalam bahasa yang di mengerti komputer yang bersangkutan) yang mengatur apa-apa yang harus dikerjakan komputer, untuk mendapat suatu hasil/keluaran”. Kode Program adalah “intruksi-intruksi yang ditulis programmer yang memerintahkan aplikasi untuk melakukan tugas tertentu” [10]. Bahasa komputer merupakan sarana komunikasi yang menghubungkan antara manusia dan computer [11]. Program berupa pernyataan yang disusun menjadi satu kesatuan prosedur yang berupa urutan langkah yang disusun secara logis dan sistematis untuk menyelesaikan masalah. “Bahasa pemrograman adalah sebuah bahasa (aplikasi pengembangan dalam bentuk software) yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis komputer” [12]. Pada bahasa pemrograman terdapat tiga faktor penting, yaitu, sintaks, semantik, dan kebenaran logika [13]. Sintak adalah aturan penulisan bahasa pemrograman atau berkaitan dengan tata bahasa yang digunakan seperti tata cara penulisan kata, ekspresi dan pernyataan. Semantik adalah arti atau maksud yang terkandung di dalam statement tersebut, sedangkan kebenaran logika adalah berhubungan dengan benar atau tidaknya urutan statement. Proses mengimplementasikan urutan langkah atau intruksi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan bahasa yang dimengerti oleh komputer disebut pemrograman [14].

Internet atau internetwork adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling berhubungan bersama sebagai salah satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Di mana jaringan-jaringan komputer tersebut saling berkomunikasi melalui gateway atau router [15]. Router ini selain untuk menghubungkan antar jaringan, juga berfungsi untuk memisahkan paket informasi jaringan tersebut dengan jaringan lainnya, maka tidak heran jika Internet merupakan jaringan terbesar di dunia. Internet awalnya merupakan suatu rencana dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Departement of Defense) pada sekitar tahun 60 an. Di mulai dari suatu proyek yang di namakan ARPANET atau Advance Research Projects Agency Network [16]. Beberapa universitas di Amerika Serikat di antaranya UCLA, Stanford, UC Santa Barbara dan University of Utah, di minta bantuan dalam mengerjakan proyek ini dan berhasil menghubungkan empat komputer di lokasi Universitas yang berbeda tersebut. Perkembangan ARPANET ini cukup pesat jika di lihat perkembangan komputer pada saat itu. Oleh karena itu, jaringan komputer ini tidak dapat lagi di sebut sebagai ARPANET karena semakin banyak komputer dan jaringan-jaringan regional yang terhubung. Konsep ini yang kemudian berkembang dan di kenal sebagai Internetworking, oleh karena istilah Internet semakin populer, dan orang menyebut jaringan besar komputer tersebut dengan computer [17].

System Nama Domain (DNS) memastikan bahwa semua pengguna (User) memiliki alamat yang unik, tidak ada alamat yang sama di antara sekian juta pemakai Internet. Hal ini memungkinkan suatu pesan di ketik dengan sebaris alamat tujuan dan merasa pasti bahwa pesan tersebut akan di kirim ke penerima yang di kehendaki, di mana saja penerima itu berada [18].

World Wide Web (WWW) atau yang biasa di sebut dengan web saja, bekerja menggunakan teknologi yang di sebut Hyper Text, yang kemudian di kembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut HTTP (Hyper Text Transfer Protokol) [19]. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk World Wide Web pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang [20].

Sebuah sistem hypertext harus mampu menyimpan data penunjuk (pointer) ke berbagai dokumen. Dalam web, fungsionalitas pointer tersebut diberikan oleh Universal Resource Locators (URL)” URL dapat di sediakan (ada atau di akses) dengan berbagai metode, dan bisa jadi bukan sekedar file, karena URL dapat menunjukkan query-query, dokumen yang di simpan dalam database, hasil dari suatu perintah finger atau archie, atau apapun yang berkaitan dengan data hasil proses [21].

FTP suatu aplikasi program yang merealisasikan konsep Client Server guna memindahkan file antar host di internet atau semua host yang memakai protocol TCP sebagai transport protocol-nya. Tidak seperti perintah copy, FTP menyajikan suasana interaktif antara client dengan server yang memungkinkan client mengalokasikan file yang diinginkan [22].

Mail to di gunakan untuk mengirim surat elektronik ke mailbox yang terdapat di dalam Internet. Berbeda dengan protocol lainnya, Mailto tidak menggunakan double slash (/) karena mailto sendiri tidak menunjuk kepada suatu objek tertentu yang akan di akses [22].

Telnet biasanya di gunakan untuk mengadakan komunikasi tertulis secara interaktif dengan webserver.

Protokol ini di gunakan untuk mencari informasi pada suatu webserver tertentu. Gopher merupakan protocol yang pertama kali menggunakan konsep hypertext pada Internet, yang berarti lebih tua dari World Wide Web.

PHP adalah teknologi yang diperkenalkan tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf. Menurut dokumen resmi PHP, PHP merupakan singkatan dari PHP Hypertext Processor. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang di tempatkan dalam server dan diproses di server. PHP sendiri mempunyai fungsi untuk menterjemahkan script/kode PHP yang kita buat. Dengan PHP ini dapat dibuat beragam aplikasi web, mulai dari halaman web yang sederhana sampai aplikasi kompleks

yang membutuhkan koneksi ke database. Sampai saat ini telah banyak database yang telah didukung oleh PHP dan kemungkinan akan terus bertambah. Database tersebut adalah dBase, DBM, FilePro, mSQL, MySQL, ODBC, Oracle, Postgres, Sybase, Velocis.

MySQL dikembangkan pada tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database di Swedia bernama TcX Data Konsult AB. Tujuan awal dikembangkan MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi berbasis web pada client. MySQL merupakan software management database yang sangat populer di kalangan web, terutama di lingkungan linux dengan menggunakan script PHP dan Perl. Software ini kini tersedia juga pada platform system operasi windows 98/ME dan NT/2000/XP.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada tahapan ini akan membahas tentang metode yang digunakan pada penelitian kali ini, Adapun gambar dan penjelasannya akan dipaparkan di bawah:



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan membaca banyak buku dan jurnal yang bisa melandasi penelitian ini, dengan melakukan literature review maka akan menemukan masalah penelitian yang baru, setelah menemukan permasalahan maka akan melakukan penelitian hingga membuat prototype website yang akan bisa menjawab masalah penelitian yang diangkat, setelah melakukan riset maka akan menghasilkan hasil penelitian yang di cari.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memaksimalkan daya komputer sesuai dengan kebutuhan, maka dibutuhkan pendukung yang baik tidak harus yang mahal atau jumlah yang banyak akan tetapi pendukung yang mampu membantu aplikasi program atau komputerisasi sistem yang efektif dan efisien. Dalam memilih peralatan pendukung perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Ruang lingkup kerja
2. Target yang akan dicapai

1) Perangkat Keras (Hardware)

Kata hardware sebenarnya berarti barang-barang yang tersedia dari logam termasuk peralatan mesin, kunci-kunci dan lain-lain. Dalam bidang komputer

- a) Processor : Intel Core i3-23500M, 2.4 GHz
- b) Harddisk : 500 GB
- c) Memory : 2 GB
- d) DVD R/RW: DVD-Super Multi DL drive
- e) Printer : Canon IP 2770
- f) Mouse : Standart
- g) Keyboard : 86 key

2) Perangkat Lunak (Software)

Kata software dimaksud adalah serangkaian instruksi-instruksi atau perintah sehingga dapat membuat komputer melakukan tugas tertentu. Oleh karena itu yang lebih lazim disebut software adalah sama dengan program aplikasi. Aplikasi atau program aplikasi atau terkadang disebut program saja, merupakan sederetan kode yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan yang membuatnya.

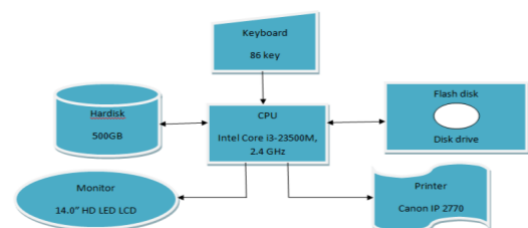
Aplikasi dapat dibedakan menjadi aplikasi windows dan aplikasi terminal. Aplikasi windows adalah aplikasi berjalan pada windows sedangkan aplikasi terminal merupakan aplikasi non windows atau aplikasi yang berjalan pada sistem DOS.

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk aplikasi penyimpanan data ini adalah :

- a) Microsoft Windows 7
- b) Adobe Photoshop 7
- c) Xampp
- d) Adobe Dreamweaver 8
- e) Web Browser Mozilla Firefox Version 11.0
- f) Microsoft Office

3) Konfigurasi Komputer

Adapun konfigurasi komputer dari perangkat keras yang digunakan dalam perancangan program pada tugas akhir ini, dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber : (<http://ilmukomputer.com>)

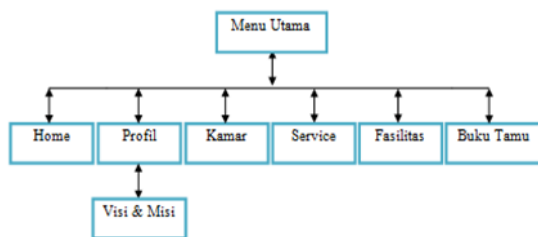
Gambar 2. Konfigurasi Sistem Komputer

Keterangan Gambar :

- a) Central Processing Unit (CPU), merupakan jantung dari computer yang merupakan pusat untuk memproses segala aktivitas yang dijalankan oleh computer.

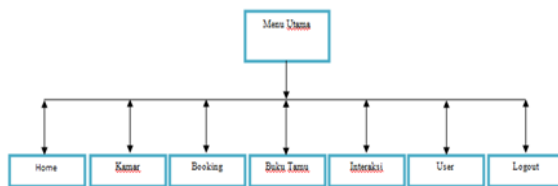
- b) Keyboard/Mouse, merupakan alat masukan untuk memberikan instruksi-instruksi kepada computer.
- c) Harddisk, sebagai media penyimpanan data dari hasil proses komputer.
- d) Monitor, sebagai input yang mengirimkan data atau program ke CPU dan sebagai output yang dapat menampilkan suatu hasil proses ke CPU.
- e) Printer, Sebagai media untuk mencetak hasil-hasil proses dari computer.
- f) Floppy, sebagai sarana untuk menyimpan data dari hasil proses komputer, sama halnya dengan komputer.
- g) Disk Drive, sebagai alat masukan untuk menginstal sistem operasi.

4) Navigasi Halaman Utama



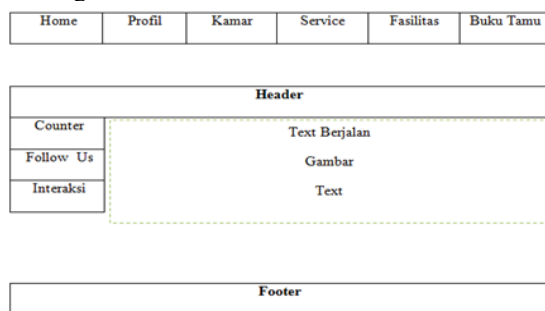
Gambar 3. Navigasi Halaman Utama

5) Struktur Navigasi Admin



Gambar 4. Navigasi Admin

6) Rancangan Halaman Utama



Gambar 5. Rancangan Halaman Utama

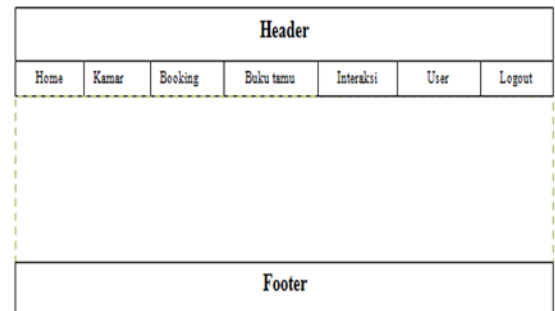
Keterangan :

- Profil : menggambarkan tentang visi & misi, dari hotel.
- Kamar : menampilkan tipe kamar & harga kamar serta akomodasi.

- Service : menampilkan aneka service yang disediakan.
- Fasilitas : menampilkan aneka fasilitas yang disediakan.
- Buku Tamu : menggambarkan daftar buku tamu.

7) Rancangan Halaman Administrator

Halaman pembuka pada administrator aplikasi ini. Yang terbagi atas header, menu, isi, dan footer.

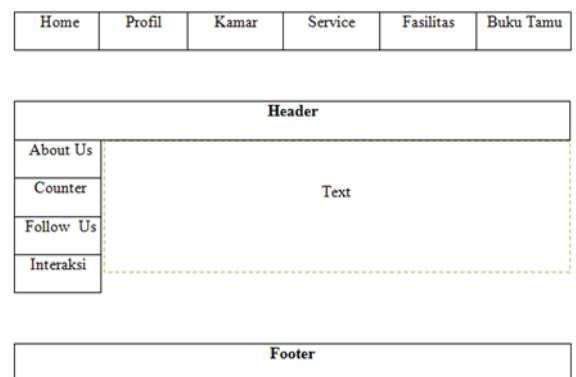


Gambar 6. Rancangan Halaman Administrator

Keterangan :

- Kamar : menampilkan tipe kamar.
- Booking : menampilkan harga kamar.
- Buku Tamu : menggambarkan daftar buku tamu.
- Interaksi : menampilkan interaksi dari para tamu.
- User : menggambarkan daftar user Administrator.
- Logout : menggambarkan sesudah menggunakan Administrator.

8) Rancangan Halaman Profil

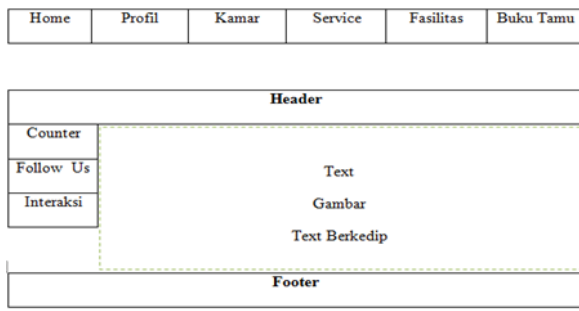


Gambar 7. Rancangan Halaman Profil

Keterangan :

- Profil : menggambarkan tentang visi & misi, dari hotel

9) Rancangan Halaman Kamar



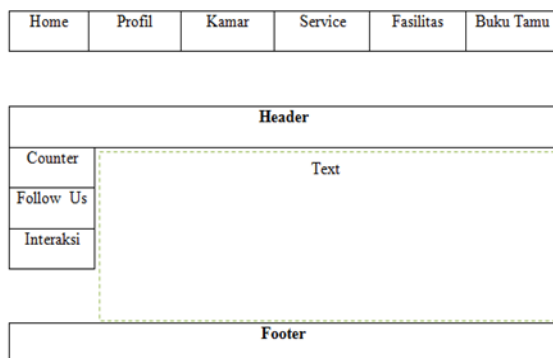
Gambar 8. Rancangan Halama Kamar

Keterangan :

Kamar : menampilkan tipe kamar.

Booking : menampilkan harga kamar

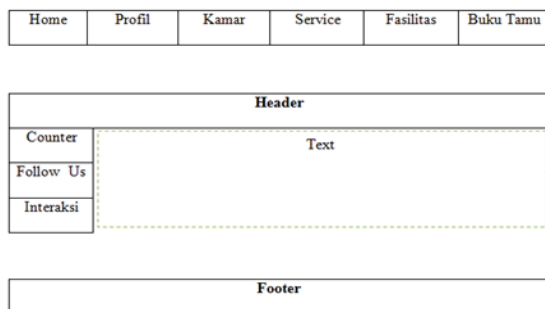
10) Rancangan Halaman Service



Gambar 9. Rancangan Halaman Service

Service : menampilkan aneka service yang disediakan

11) Rancangan Halaman Fasilitas



Gambar 10. Rancangan Halaman Fasilitas

Keterangan :

Fasilitas : menampilkan aneka fasilitas yang disediakan

12) Rancangan Halaman Interaksi

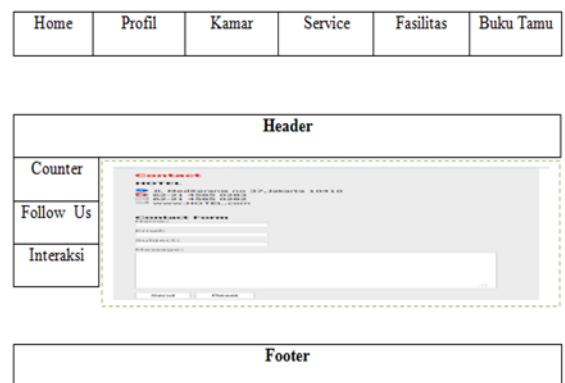


Gambar 11. Rancangan Halaman Interaksi

Keterangan :

Interaksi: menampilkan semua interaksi dari semua tamu

13) Rancangan Halaman Buku Tamu



Gambar 12. Rancangan Halaman Buku Tamu

Keterangan :

Buku Tamu: menggambarkan daftar buku tamu

V. KESIMPULAN

Macromedia Dreamweaver dan PHP dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk membuat sebuah situs Web yang dapat mendukung perkembangan Teknologi Informasi. Dengan membuat Website perancangan sistem pemesanan kamar hotel ini, dapat memudahkan pemesan melihat harga dan tipe kamar yang tersedia tanpa harus datang langsung ke hotel tersebut. Dengan membuat Website perancangan sistem pemesanan kamar hotel ini kita juga bisa mengetahui service dan fasilitas apa saja yang disediakan di hotel. Bahkan bisa kita jadikan perbandingan dari hotel-hotel yang ada saat ini. Macromedia Dreamweaver dan PHP memberikan kemudahan kepada para Web Designer untuk dapat mengembangkan

tampilan-tampilan halaman informasi yang lebih bagus, lebih menarik dan juga lebih interaktif dalam pembuatan website khususnya. PHP dapat dijadikan sebagai penunjang Sistem berskala besar, karena hal ini dimungkinkan dengan dapat diaksesnya Database secara online.

REFERENSI

- [1] N. K. Dewi and A. S. Putra, "Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 315-320, 2020.
- [2] N. K. Dewi and A. S. Putra, "SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PENERIMAAN KARYAWAN BARU DENGAN ALGORITMA GREEDY," *Jurnal Visualika*, vol. 6, no. 2, pp. 154-160, 2020.
- [3] N. K. Dewi, I. Mulyana, A. S. Putra and F. R. Radita, "Konsep Robot Penjaga Toko Di Kombinasikan Dengan Pengendalian Virtual Reality (VR) Jarak Jauh," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 33-38, 2020.
- [4] N. K. Dewi, B. H. Irawan, E. Fitry and A. S. Putra, "Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 26-33, 2020.
- [5] A. S. Putra, "Konsep Kota Pintar Dalam Penerapan Sistem Pembayaran Menggunakan Kode QR Pada Pemesanan Tiket Elektronik," *TEKINFO Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 21, pp. 1-15, 2020.
- [6] A. S. Putra, "Analisa Dan Perancangan Sistem Pembelian Makanan Di Restoran Pada Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)," *Jurnal Esensi Komputasi (Jurnal Esensi Sistem Komputer dan Informasi)*, vol. 4, no. 2, pp. 10-15, 2020.
- [7] A. S. Putra, "Efektifitas Sistem Jalan Underpass untuk Kota Pintar DKI Jakarta," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, pp. 220-227, 2020.
- [8] A. S. Putra, "Penerapan Konsep Kota Pintar dengan Cara Penerapan ERP (Electronic Road Price) di Jalan Ibu Kota DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 13-18.," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(1), 13-18., pp. 13-18, 2020.
- [9] A. S. Putra, " "Smart City : Ganjil Genap Solusi Atau Masalah Di DKI Jakarta", " *Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 3 No 3*, ISSN 25804316 , , 2019.
- [10] M. Subani, I. Ramadhan, S. and A. S. Putra, "Perkembangan Internet of Think (IOT) dan Instalasi Komputer Terhadap Perkembangan Kota Pintar di Ibukota Dki Jakarta," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 88-93, 2020.
- [11] I. Ramadhan, A. Kurniawan and A. S. Putra, "Penentuan Pola Penindakan Pelanggaran Lalu Lintas di DKI Jakarta Menggunakan Metode Analytic Network Process (ANP)," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 51-57, 2020.
- [12] A. S. Putra and H. Kusuma, "Pengembangan Sistem Career Center untuk Departemen Konseling dan Pengembangan Karir di Institut Teknologi Budi Utomo," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, pp. 133-143, 2015.
- [13] A. S. Putra, L. H. S. W. Harco , L. G. Ford , S. Benfano and A. Edi , "A Proposed surveillance model in an Intelligent Transportation System (ITS)," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 156-160, 2018.
- [14] A. S. Putra and L. H. S. W. Harco , "Intelligent Traffic Monitoring System (ITMS) for Smart City Based on IoT Monitoring," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 161-165, 2018.
- [15] A. S. Putra, L. H. S. W. Harco , S. A. Bahtiar , T. Agung , S. Wayan and H. K. Chu-, "Gamification in the e-Learning Process for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)," *Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference (INAPR) IEEE*, pp. 182-185, 2018.
- [16] A. S. Putra, "Teknologi Informasi (IT) Sebagai Alat Syiar Budaya Islam Di Bumi Nusantara Indonesia," *Seminar Nasional Universitas Indraprasta (SINASIS)*, pp. 200-215, 2020.
- [17] A. S. Putra, "PENTING NYA KESADARAN HUKUM RAKYAT INDONESIA DI BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DI TINJAU DARI KEBERADAAN CYBERCRIME," *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi (SNIT) BSI*, pp. 36-50, 2012.
- [18] A. S. Putra, " "Smart City : konsep Kota pintar di DKI Jakarta", " *Jurnal TEKINFO, Vol 20, No 2*, Hal 1-111, ISSN 1411-3635, 2019.
- [19] A. S. Putra, " "Penggabungan Wilayah Kota Bekasi Dan Kota Tangerang Ke Wilayah Ibu Kota DKI Jakarta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Pasal 32 Tahun 2019 Dapat Membantu Mengwujudkan DKI Jakarta Menjadi Kota Pintar", " *Jurnal IPSIKOM VOL 7 No. 2*, 2019.
- [20] A. S. Putra, H. L. H. S. Warnars, B. S. Abbas, A. Trisetyarso, W. Suparta and C.-. Ho Kang, " "Gamification in the e-Learning Process for children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)", " *1st 2018 Indonesian Association for Pattern Recognit INAPR*, pp. 182-185, 2019.
- [21] A. S. Putra and R. R. Fatrilia, "Paradigma Belajar Mengaji Secara Online Pada Masa Pandemic Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)," *MATAAZIR:*

Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan, pp. 49-61, 2020.

- [22] D. N. M. A. A. P. J. I. D. H. S. Y. C. Arman Syah Putra, "Examine Relationship of Soft Skills, Hard Skills, Innovation and Performance: the Mediation Effect of Organizational Le," IJSMS, pp. 27-43, 2020