

Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i2.3256>

Rancang Bangun Aplikasi Pesan Tiket *Online* Swim Course Medan Berbasis Android

Ifrah Ayyuna^{1*}, Nur Nadilla², Anggita Dwi Inayah³^{1*,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

article info

Article history:

Received 12 October 2024

Received in revised form

5 November 2024

Accepted 20 December 2024

Available online April 2025.

Keywords:

Online Ticket; Swimming;

Application Mobile.

Kata Kunci:

Tiket Online; Renang; Aplikasi

Mobile.

abstract

The development of information and communication technology has brought changes in various aspects of life, including purchasing tickets. Currently, many tourist and entertainment attractions provide online ticket purchasing services to make it easier for visitors. This can also be applied to swimming pools, where visitors can buy swimming tickets online via the application. The online swimming ticket application offers several benefits for visitors and swimming pool managers. Visitors can buy tickets easily and at any time, without having to queue at the ticket purchase counter. Apart from that, this application can also provide information about ticket availability, swimming pool opening hours and ongoing promotions. For swimming pool managers, this application can help increase ticket sales efficiency.

abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal pembelian tiket. Saat ini, banyak tempat wisata dan hiburan yang menyediakan layanan pembelian tiket online untuk memudahkan pengunjung. Hal ini juga dapat diterapkan pada kolam renang, di mana pengunjung dapat membeli tiket renang secara online melalui aplikasi. Aplikasi tiket online renang menawarkan beberapa keuntungan bagi pengunjung dan pengelola kolam renang. Pengunjung dapat membeli tiket dengan mudah dan kapan saja, tanpa harus antri di loket pembelian tiket. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan informasi tentang ketersediaan tiket, jam buka kolam renang, dan promosi yang sedang berlangsung. Bagi pengelola kolam renang, aplikasi ini dapat membantumeningkatkan efisiensi penjualan tiket, serta menyediakan data pengunjung yang dapat digunakan untuk analisis dan pengembangan bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi tiket online renang yang mudah digunakan, informatif, dan efisien.



ACM Computing Classification System (CCS)

EBSCOhost

Communication and Mass Media Complete (CMMC)

Corresponding Author. Email: ifrahayuna13@gmail.com^{1}

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam hal pembelian tiket. Pada awalnya, teknik informasi digunakan sebagai sarana untuk mempelajari komputer, namun kini telah berkembang pesat mencakup banyak bidang. Salah satu contoh penerapannya adalah sistem informasi untuk pemesanan tiket secara daring (Wibowo, Mutiara Candrasari, & Martins, 2020). Pemesanan *online* kini meliputi berbagai produk, seperti tiket transportasi, konser, dan hotel (Pradiatiningtyas & Sulistiyani, 2019). Selain produk-produk tersebut, banyak jenis layanan lain yang dapat diakses dan dipesan secara daring melalui situs web atau aplikasi. Proses pemesanannya pun cukup sederhana, pengguna hanya perlu memilih produk yang ingin dipesan secara *online* (Simatupang & Sianturi, 2019). Setelah itu, pengguna akan menerima bukti pemesanan yang dapat ditukar dengan tiket fisik. Tren ini mendorong banyak *platform* aplikasi penjualan tiket *online* bermunculan seiring dengan meningkatnya permintaan masyarakat terhadap pembelian tiket secara *daring*. Seiring dengan tren ini, permintaan akan aplikasi pemesanan tiket *online* semakin meningkat, terutama untuk aktivitas olahraga seperti renang, yang merupakan bentuk aktivitas fisik terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Pemesanan tiket *online* untuk kolam renang sangat dibutuhkan. Masalah dalam pemesanan tiket kolam renang sering kali muncul karena pengelolaan yang masih dilakukan secara manual (Ilham Firman Maulana, 2020). Pelanggan sering mengeluhkan ketidakefektifan pelayanan dan ketidakakuratan informasi yang diberikan oleh pengelola kolam renang (Saepudin *et al.*, 2022; Atmaja, Faizah, & Kambry, 2023). Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi pemesanan tiket kolam renang berbasis Android yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan informasi terkait kolam renang tersebut, termasuk jadwal operasional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang mudah diakses oleh pelanggan melalui perangkat mobile, serta menyediakan fitur yang memungkinkan pengelola untuk memperbarui

informasi status tiket dan memberikan gambaran mengenai fasilitas yang ditawarkan oleh Kolam Renang Selayang Medan. Perkembangan teknologi dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelian tiket *online* semakin pesat, seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengguna akan kenyamanan dan efisiensi (Mukhlis & Alya Rizky Natasya, 2024). Penggunaan teknologi terbaru, seperti pengembangan lintas platform, sistem pembayaran yang aman, integrasi *Internet of Things* (IoT), dan analitik berbasis data, dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan memastikan aplikasi tetap relevan dalam pasar yang dinamis. Manfaat utama dari solusi tiket *online* untuk olahraga renang antara lain adalah meningkatkan pengalaman pengguna, mengurangi antrean, serta memberikan kenyamanan saat memasuki fasilitas. Sistem ini juga mengurangi pekerjaan manual, mempercepat proses akses pengguna, memungkinkan penawaran promosi yang lebih tertarget, dan memberikan wawasan tentang perilaku pelanggan untuk pengambilan keputusan yang lebih tepat (PUTRI, 2019; Informasi *et al.*, 2023). Selain itu, pada masa pandemi ini, penjualan tiket *online* terbukti efektif dalam mengurangi kerumunan dan antrean yang dapat berpotensi menyebarkan virus COVID-19. Penelitian (Wijaya & Astuti, 2019) menyatakan bahwa aplikasi pemesanan tiket berbasis *website* dapat mengurangi antrean panjang dan kerumunan, sementara penelitian (Prasetyo & Susanti, 2015) mengungkapkan bahwa pembelian tiket secara *online* menawarkan kemudahan dan kepraktisan tanpa terhalang oleh waktu.

Perkembangan teknologi mobile telah mengubah cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi (Bahtiar & Wicaksono, 2023). Sistem operasi Android, yang dikembangkan oleh Google, kini menjadi salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan di dunia. Aplikasi berbasis Android memberikan kemudahan aksesibilitas dan fungsionalitas yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Rancang bangun aplikasi melibatkan serangkaian proses, termasuk perencanaan, desain, pengembangan, dan pengujian aplikasi. Tahapan dalam rancang bangun mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, pengembangan, dan pengujian. Aplikasi pesan tiket *online* memungkinkan pengguna untuk melakukan reservasi atau pembelian tiket melalui platform digital. Fitur-fitur utama dalam aplikasi ini

mencakup pencarian jadwal, pemilihan kursi, pembayaran *online*, dan konfirmasi pemesanan (Marina, Wahjono, & Kurnoawati, 2021). Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan dan efisiensi dalam transaksi tiket bagi pengguna. Manajemen kursus renang mencakup pengelolaan jadwal kursus, instruktur, peserta, dan fasilitas. Aplikasi manajemen kursus renang harus dapat menangani pendaftaran peserta, pengaturan jadwal, pembayaran, dan pelacakan kemajuan peserta. Hal ini akan meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi peserta kursus.

Berbagai metodologi pengembangan perangkat lunak dapat digunakan dalam proyek ini, seperti *Waterfall*, *Agile*, dan *Scrum*. Metodologi *Agile* dan *Scrum* memungkinkan pengembangan yang lebih fleksibel dan iteratif, yang sangat cocok untuk proyek-proyek yang memerlukan perubahan dan penyesuaian berkelanjutan. Integrasi *payment gateway* dalam aplikasi memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara *online* dengan aman dan efisien. Sistem ini mendukung berbagai metode pembayaran seperti PayPal, Dana, dan lainnya.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan utama, yaitu studi literatur dan model *Waterfall* untuk pengembangan aplikasi. Metode *Waterfall* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan desain. Beberapa tahapan dalam penelitian ini antara lain adalah proses pengembangan sistem air terjun (*Waterfall*) (Wijaya & Astuti, 2019) dan prosedur penelitian yang dijelaskan sebagai berikut. Pada tahap identifikasi masalah, langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah yang ada, menentukan sumber utama permasalahan, dan merumuskan masalah secara sistematis. Pengumpulan data dilakukan setelah identifikasi, yang meliputi analisis pengaruh penerapan *Sistem Informasi Pegawai* dan ketidakefisienan waktu yang digunakan untuk memproses pelayanan pegawai. Selama fase pengumpulan data, informasi dan data dikumpulkan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu tinjauan *system* dan wawancara. Wawancara

dilakukan antara dua orang atau lebih untuk memperoleh informasi yang relevan. Metode ini sangat berguna untuk memperoleh informasi terkait masalah yang ingin diteliti. Selain itu, studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui literatur yang tersedia, membaca referensi, mencatat, dan mengorganisir bahan penelitian yang merupakan bagian dari tinjauan *system*. Pada tahap analisis data, proses ini bertujuan untuk mengekstrak informasi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan pemecahan masalah. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, di mana *metode penelitian kualitatif* mengutamakan analisis dan deskripsi data dari wawancara dan tinjauan pustaka.

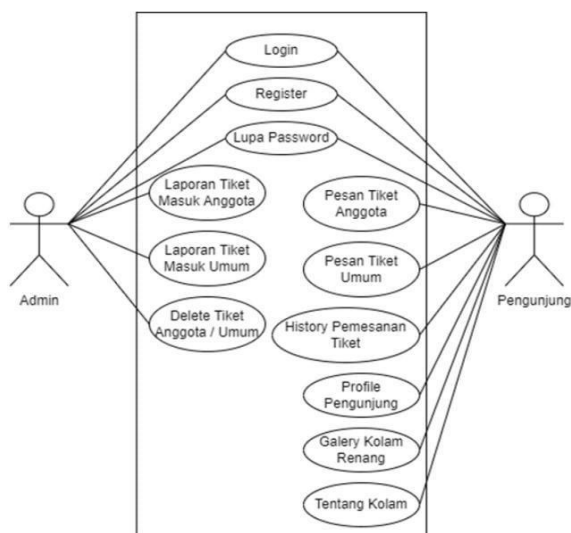
Tahap berikutnya adalah perancangan sistem, yang mencakup perancangan *System* baru atau perbaikan *System* yang sudah ada untuk meningkatkan efektivitasnya. Desain sistem ini menggunakan *metode Waterfall*, yang dikombinasikan dengan pendekatan kualitatif. Desain berfungsi untuk menggambarkan tampilan dan fungsi *system* yang akan dikembangkan. Tahap implementasi adalah langkah terakhir, yang dilakukan setelah seluruh tahapan lainnya selesai. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan *System* yang diterapkan dapat berjalan dengan efisien. Dalam pembuatan aplikasi pemesanan tiket berbasis Android, yaitu Aplikasi Pemesanan E-Ticket di Kolam Renang Selayang Medan menggunakan *Android Studio* dan *Firebase* (Leoni & Shinta, 2020), diterapkan *Metode First Come First Serve (FCFS)*. *FCFS* adalah Metode Penjadwalan Produksi yang menyelesaikan tugas berdasarkan urutan kedatangan.

Pengguna yang memesan tiket lebih dahulu akan dilayani lebih awal. Selain itu, UML (*Unified Modelling Language*) adalah alat yang efektif dalam pengembangan sistem berorientasi objek. UML menyediakan bahasa permodelan visual yang memungkinkan pengembangan *system* untuk menggambarkan visi mereka dalam bentuk yang terstandarisasi dan mudah dimengerti, serta memiliki mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan desain. UML adalah bagian dari bahasa permodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique (OMT)*, dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)*, yang mengorganisir proses analisis dan desain dalam empat tahapan iteratif (D Ihtiar, RR WP, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

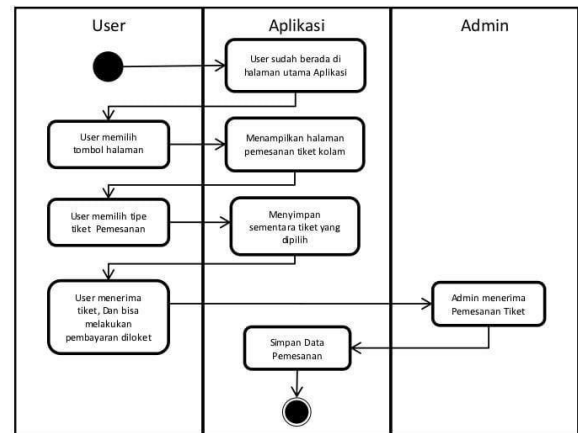
Hasil

Aplikasi pemesanan tiket renang secara *daring* memberikan dampak positif terhadap efisiensi proses pemesanan. Hal ini terlihat dari waktu respons yang lebih cepat serta peningkatan jumlah pemesanan setelah aplikasi diluncurkan. Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 100 responden, rata-rata skor kepuasan pengguna mencapai 4,2 dari skala 5. Sekitar 80% responden memberikan penilaian tinggi (di atas 4), yang menunjukkan bahwa aplikasi dianggap mudah digunakan, cepat, dan efisien. Pengguna menyatakan bahwa navigasi dalam aplikasi sangat intuitif dan proses pemesanan tiket berlangsung dengan lancar. Sebagian besar responden juga merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi dibandingkan dengan metode manual. Rata-rata waktu respons aplikasi adalah 2,5 detik. Pengguna melaporkan bahwa halaman aplikasi dapat dimuat dengan cepat, pembayaran dapat diproses secara efisien, dan konfirmasi pemesanan diterima hampir seketika. Kinerja ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu merespons kebutuhan pengguna dengan baik, baik saat memesan tiket maupun ketika melakukan transaksi pembayaran. Selain itu, sebanyak 85% pengguna menyatakan bahwa proses transaksi lebih sederhana dan cepat dibandingkan metode manual. Integrasi fitur pembayaran digital dan *e-tiket* dalam aplikasi memungkinkan transaksi selesai dalam beberapa langkah, sehingga menghemat waktu dan meminimalkan risiko kesalahan manusia.



Gambar 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram pada gambar 1 menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu admin dan pengunjung, dengan sistem aplikasi pemesanan tiket renang online. Admin memiliki peran dalam mengelola sistem, yang meliputi fitur seperti login, registrasi, mengelola laporan tiket masuk anggota dan umum, serta menghapus data tiket anggota atau umum.

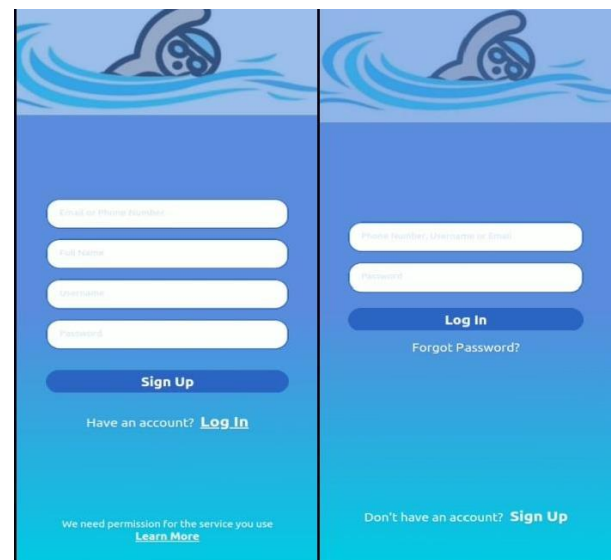


Gambar 2. Diagram Activity

Diagram Activity pada gambar 2 menggambarkan alur proses pemesanan tiket di aplikasi pemesanan tiket renang yang melibatkan tiga komponen utama, yaitu pengguna (*User*), aplikasi, dan admin.

Implementasi *Prototype System*

Berikut ini adalah tampilan dari perancangan *prototype system* aplikasi pada Swim Course Medan:



Gambar 3. Halaman Login

Untuk masuk ke dalam aplikasi, Anda diminta untuk melakukan login terlebih dahulu. Jika Anda belum memiliki akun, silakan klik tombol "*Sign Up*" dan isi formulir pendaftaran yang tersedia. Formulir tersebut akan meminta informasi seperti Nama Lengkap, Email, Kata Sandi, dan Konfirmasi Kata Sandi.



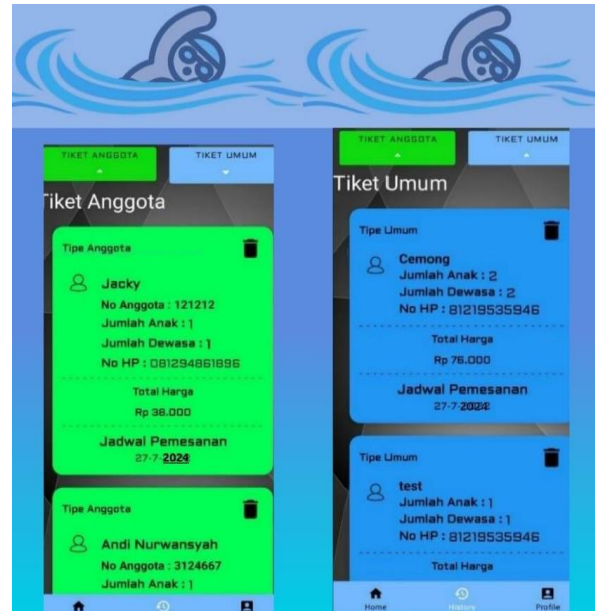
Gambar 4. Halaman Beranda

Pada saat ini Pengguna telah berhasil masuk ke dalam Aplikasi, dibawah tulisan "Selamat Datang!" adalah Nama Pengguna, sesuai data yang telah dimasukkan pada saat Registrasi. Pada tampilan ini terdapat 6 tombol, yaitu tombol logout yang dibawah nama user, lalu ada tombol tipe tiket anggota yang mengarah ke pemesanan tiket, lalu ada tombol tipe tiket umum anggota yang mengarah ke pemesanan tiket, lalu ada yang berbentuk rumah untuk menuju Main Menu yaitu halaman saat ini, lalu tombol Riwayat yang berbentuk seperti jam tombol ini akan mengarah ke tampilan riwayat tiket yang dipesan pengguna, lalu terakhir ada tombol Profile yang berada disamping kanan tombol riwayat.



Gambar 5. Tipe Anggota

Pada Halaman Pemesanan Tiket Anggota, Pengguna dapat mengisi data yang diperlukan untuk memesan tiket. Terdapat tombol jumlah tiket anak – anak juga tiket dewasa yang akan dipesan, tombol untuk memilih tanggal, dan tombol pesan.



Gambar 6. Tampilan Riwayat Pesanan

Tampilan halaman riwayat tipe anggota setelah *user* melakukan pemesanan tiket. Terdapat tombol hapus tiket yang berbentuk tong sampah untuk menghapus tiket bila sudah terpakai. Pada tampilan halaman riwayat tipe umum setelah user melakukan pemesanan tiket. Terdapat tombol hapus tiket yang berbentuk tempat sampah untuk menghapus tiket bila sudah terpakai.

Pembahasan

Implementasi *prototype system* aplikasi Swim Course Medan dirancang untuk mendukung pengelolaan tiket secara daring dan meningkatkan efisiensi layanan bagi pengguna. Prototipe ini mencakup fitur utama seperti login, registrasi, pemesanan tiket, riwayat pemesanan, serta informasi terkait kolam renang. Sistem ini dibangun menggunakan pendekatan berbasis Android yang memanfaatkan teknologi modern, seperti *Android Studio* dan *Firebase*, yang telah terbukti dapat meningkatkan kinerja aplikasi dan keandalan data dalam penelitian Leoni dan Shinta (2020). Fitur *login* dan *registrasi* memungkinkan pengguna untuk mengakses aplikasi secara aman, sementara sistem pemesanan tiket memungkinkan pengguna memilih

jenis tiket, jumlah, dan tanggal sesuai kebutuhan. Data pemesanan disimpan secara otomatis, memastikan akurasi dan efisiensi proses, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Wibowo *et al.* (2020), yang menemukan bahwa digitalisasi sistem tiket mampu mengurangi risiko kesalahan dan mempercepat proses transaksi. Pendekatan *First Come First Serve (FCFS)* yang diterapkan dalam aplikasi memastikan bahwa pesanan diproses berdasarkan urutan pemesanan, yang merupakan metode yang adil dan terstruktur, seperti dijelaskan dalam penelitian Saepudin *et al.* (2022).

Sistem ini mendukung pengelolaan laporan tiket dan data pemesanan dengan lebih terorganisir, menggunakan pendekatan yang serupa dengan temuan Atmaja *et al.* (2023) tentang efisiensi sistem berbasis *framework*. Selain itu, fitur galeri dan informasi terkait kolam renang memberikan akses tambahan kepada pengguna untuk mengetahui fasilitas yang tersedia, yang telah terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dalam penelitian PUTRI (2019). Prototipe ini diuji untuk memastikan setiap fitur berfungsi dengan baik sebelum implementasi penuh. Pendekatan berbasis iterasi dalam pengembangan perangkat lunak, seperti yang dijelaskan oleh Bahtiar dan Wicaksono (2023), memastikan bahwa setiap tahap pembangunan sistem diarahkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama proses pengujian. Dengan desain dan fitur yang dikembangkan, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan solusi efektif dalam manajemen tiket renang dan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam bertransaksi.

4. Kesimpulan dan Saran

Pemesanan tiket *online* renang adalah solusi yang tepat untuk mengatasi kendala pembelian tiket renang konvensional dan memberikan banyak manfaat bagi pengunjung dan pengelola kolam renang. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan internet, pemesanan tiket *online* diprediksi akan menjadi tren yang semakin populer di masa depan. Pemesanan tiket online renang adalah tren yang terus berkembang. Hal ini didorong oleh meningkatnya penetrasi internet dan teknologi mobile, kemudahan

dan kenyamanan yang ditawarkan, dan fleksibilitas yang diberikan kepada pelanggan. Pemesanan tiket *online* juga menawarkan beberapa manfaat bagi pengelola kolam renang, seperti meningkatkan efisiensi penjualan, mengurangi antrian, dan mendapatkan data pelanggan. Saran untuk aplikasi tiket *online* renang harus fokus pada peningkatan pengalaman pengguna, keamanan transaksi, dan penambahan fitur yang dapat memberikan nilai lebih, seperti fitur personalisasi, dukungan pelanggan yang lebih baik, dan sistem pembayaran yang lebih fleksibel. Maka aplikasi akan semakin efisien dan dapat melayani kebutuhan pengguna secara optimal.

5. Daftar Pustaka

- Akbar, M. F. I., & Amalga, S. G. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Unpas).
- Atmaja, R. D., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi e-commerce toko sinar bella dengan metode rapid application development (rad) menggunakan framework codeigniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26-37. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>.
- Bahtiar, M., & Wicaksono, B. S. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE WISATA CAMPING BERBASIS ANDROID DENGAN METODE AGILE. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 2(08), 2316-2323.
- Holilah, S. M., Djamaludin, D., & Syam, S. (2021). Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android Di Universitas Islam Syekh Yusuf. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 2(1), 71-83.
- Ihtiar, D., WP, R. R., & Faizah, N. M. (2022). Aplikasi Pencarian Bengkel Vespa di Kota Depok Berbasis Android Dengan Metode Location-Based Service (LBS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 67-73. <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.88>.

- Jefi, J., Fahmi, M., Hendri, H., Kholifah, D. N., & Suharjanti, S. (2023). SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET MASUK WISATA JEMBATAN CINTA BERBASIS WEB. *INTI Nusa Mandiri*, 18(1), 84-92. <https://doi.org/10.33480/inti.v18i1.4307>.
- Leoni, O. M., & Shinta, H. P. (2020). Implementasi Teknik Copywriting Pada Aplikasi Tiket. Com Sebagai Online Travel Agent (Ota). In *Search*, 77-91.
- Marina, A., Wahjono, S. I., & Kurnoawati, T. (2021). Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Syariah untuk Mematuhi Etika Bisnis Rumah Sakit. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 6(1), 109-117. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v6i1.15747>.
- Maulana, I. F. (2020). Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 854-863.
- Mukhlis, I. R., & Natasya, A. R. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Kota Surabaya Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller. *Informatech: Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.69533/bfb9x126>.
- Pradiatiningtyas, D. (2019). E-Tourism Wisata Alam Kulon Progo Berbasis Web Sebagai Supplementary Official Website Wisata Kabupaten Kulon Progo. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(1).
- Prasetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1-16.
- PUTRI, R. R. (2019). Rancang bangun sistem informasi e-ticketing bagi para pengunjung Wisnus dan Wisman pada destinasi wisata Pesawaran berbasis Android. *Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya* (Doctoral dissertation, IIB Darmajaya).
- Saepudin, S., Pudarwati, E., Warman, C., Sihabudin, S., & Giri, G. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(2), 162-171. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1415>.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2), 11-25.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019, October). Sistem informasi penjualan tiket wisata berbasis web menggunakan metode waterfall. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 273-276).