

Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Wisata Pemandian Serayu Lestari

*Muhammad Kholik ¹⁾, Amelia Yusnita ²⁾, Azahari ³⁾

^{1,2,3)} Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75123
Email : 2043117@wicida.ac.id ¹⁾

ABSTRAK

Penelitian ini merancang dan membangun aplikasi pemesanan tiket berbasis Android pada Wisata Pemandian Serayu Lestari. Sistem tiket konvensional yang saat ini digunakan relatif menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengunjung, seperti waktu antrian yang lama dan proses pemesanan tiket yang tidak efisien. Aplikasi yang dikembangkan ini diharapkan dapat mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara *online*. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah *Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*, yang melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box* dan *Beta Testing* untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan tiket berbasis Android baik bagi pengunjung maupun pengelola Pemandian Serayu Lestari. Aplikasi ini mempermudah pemesanan tiket secara online dan mengurangi waktu antrian. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung serta kelancaran operasional di Pemandian Serayu Lestari.

Kata Kunci: : Aplikasi Android, Pemesanan Tiket, Wisata Pemandian Serayu Lestari, SDLC, *Black Box Testing*, *Beta Testing*.

ABSTRACT

This research focuses on designing and developing an Android-based ticketbooking application for Serayu Lestari Bathing Tourism. The current conventional ticketing system used at the facility has been causing inconvenience for visitors, such as long queues and inefficient booking processes. The developed application is expected to facilitate visitors in booking tickets online. The development method employed for the application is the System Development Life Cycle (SDLC) using the Waterfall model, which involves stages such as requirements analysis, system design, implementation, and testing. Testing was conducted using Black Box and Beta Testing methods to ensure the application functions according to the specified requirements. The results show that the Android-based ticket booking application benefits both visitors and the management of Serayu Lestari Bathing Tourism. The application simplifies online ticket booking and reduces queue times. Additionally, it is expected to enhance the visitor experience and improve operational efficiency at Serayu Lestari Bathing Tourism.

Keywords: *Android Application, Ticket Booking, Serayu Lestari Bathing Tourism, SDLC, Black Box Testing, Beta Testing.*

1. PENDAHULUAN

Pemandian Serayu Lestari adalah salah satu destinasi wisata di kota Samarinda yang berada tidak jauh dari jalan poros Samarinda-Bontang, tepatnya di Jl. Serayu No.24, Tanah Merah, Kecamatan Samarinda Utara, yang merupakan tempat wisata edukasi dan sarana bermain anak-anak dengan luas kawasan kurang lebih 4 hektar yang diresmikan pada tanggal 6 April 2017. Salah satu kelebihan tempat ini adalah pengunjung bisa menikmati pemandangan pegunungan yang indah sambil berenang atau bermain di wahana yang tersedia. Di Pemandian Serayu Lestari, pengunjung bisa memilih berbagai wahana sesuai dengan keinginannya. Ada dua

jenis kolam renang yang disediakan, yaitu untuk dewasa dan anak-anak. Karena Pemandian Serayu Lestari tidak ingin mengecewakan pengunjung yang datang dan dari desain juga Pemandian Serayu Lestari memberikan desain yang sangat unik, kolam renang yang besar kemudian ada patung Singapura dipinggir kolam dan disisi sebelah ada perosotan yang bisa dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Bukan hanya itu di Pemandian Serayu Lestari juga terdapat taman yang bisa dijadikan spot foto yang bagus buat berfoto, kemudian ada flying fox, sepeda air dan miniatur candi yang juga merupakan salah satu daya tarik yang ada menambah

keindahan desain Pemandian Serayu lestari sehingga membuat pengunjung betah dan senang berada disana. Dilengkapi juga dengan fasilitas gazebo, mushola, kantin, kamar mandi, toilet, aula, pelampung, dan tempat parkir. Pada sistem tiket masuk yang digunakan pada tempat wisata Pemandian Serayu Lestari masih menggunakan tiket secara konvensional dengan menggunakan tiket sebagai bukti tanda masuk ke tempat wisata Pemandian Serayu Lestari. Permasalahan yang terjadi sekarang pada proses pemesanan tiket masuk pada Pemandian Serayu Lestari masih banyak dilakukan secara konvensional yaitu dengan datang langsung ke loket.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mewujudkan sistem informasi pelayanan pengunjung yang tidak hanya mampu memberikan peningkatan kualitas pada Pemandian Serayu Lestari, bukan hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses yang dilakukan pada pemesanan tiket. Sehingga memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan layanan dengan lebih cepat, dan mudah, dengan demikian Pemandian Serayu Lestari dapat memberikan pengalaman pengunjung yang lebih baik serta meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengunjung secara keseluruhan. Untuk menunjang kelancaran system pelayanan pelanggan maka diperlukannya teknologi informasi guna memperlancar dan mempermudah jalannya informasi agar proses yang dilakukan dapat lebih efektif dan efisien.

Dengan memanfaatkan aplikasi pemesanan tiket masuk berbasis android dapat mewujudkan pelayanan pengunjung dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi dengan sistem pembayaran online guna untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket masuk. Dengan Menggunakan aplikasi ini para pengunjung tidak perlu lagi menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengantri.

2. RUANG LINGKUP

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Wisata Pemandian Serayu Lestari?”

2.2 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dapat beroperasi secara optimal dengan dukungan internet dan pengunjung bisa melakukan pemesanan secara online.
2. Aplikasi yang di gunakan menggunakan minimal versi android 8 (Oreo) sebagai versi android yang dapat mengakses aplikasi ini.
3. Hak akses pengunjung dan kasir.
4. Aplikasi ini hanya sampai pemesanan tiket masuk saja.

2.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pemesanan tiket berbasis Android yang dapat

memudahkan pengunjung dalam melakukan reservasi tiket atau fasilitas di Pemandian Serayu Lestari, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi operasional, dan citra Pemandian Serayu Lestari sebagai destinasi wisata yang modern dan berorientasi pada kepuasan pelanggan.

2.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa yaitu sebagai penambah ilmu dan menambah wawasan serta dapat dimanfaatkan sebagai pedoman dan sumber bacaan tambahan untuk penelitian lain dengan studi kasus dan metode yang berbeda.

2. Bagi STMIK WICIDA

Sebagai penambah literatur pustaka di perpustakaan STMIK WICIDA dan dapat digunakan sebagai referensi atau kajian untuk mahasiswa lain yang ingin mengembangkan lebih lanjut terkait aplikasi pemesanan tiket berbasis android.

3. Bagi Pengunjung

Bagi Pengunjung dapat memesan tiket lebih mudah dan tidak harus menunggu lebih lama pada saat mengantri tiket masuk di loket.

4. Bagi Pemandian Serayu Lestari

Membantu pengelola Pemandian Serayu Lestari dalam melayani pengunjung dalam pemesanan tiket secara online sehingga bisa lebih efisien dan mudah.

3. METODE PENGUJIAN

Metode pengujian ini diambil untuk melaksanakan uji coba aplikasi yang telah dikembangkan, metode pengujian seperti berikut:

3.1 Black Box

Menurut Febiharsa et al. (2018), *Black-Box Testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsionalitas tanpa mempertimbangkan struktur internal atau kode program. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi spesifikasi dan persyaratan yang ditentukan, dengan menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak untuk mengembangkan uji kasus. Metode ini berlaku di berbagai tingkat pengujian, termasuk unit, fungsional, integrasi, sistem, dan penerimaan pengguna. Uji coba Black-Box dirancang untuk mendeteksi kesalahan dalam kategori seperti fungsi yang hilang atau salah, masalah antarmuka, kesalahan struktur data atau akses ke database eksternal, masalah performa, serta kesalahan inisialisasi dan terminasi. Perancang tes menentukan input dan keluaran yang benar tanpa pengetahuan tentang struktur internal sistem yang diuji.

3.2 Beta Testing

Menurut Antonius (2017), *beta testing* adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pemakai akhir di satu atau lebih lokasi pelanggan, di mana pengembang tidak terlibat langsung, menjadikannya sebuah pengujian “live” dalam lingkungan yang tidak dikontrol oleh pengembang. Hal ini berbeda dengan pengujian alpha di mana pengembang terlibat secara aktif.

Selama pengujian beta, pelanggan mencatat semua masalah, baik yang nyata maupun yang dianggap imajiner, dan melaporkannya kepada pengembang secara berkala. Proses ini biasanya melibatkan distribusi kuesioner kepada responden yang merupakan target pengguna, untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi yang dikembangkan, seperti Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android pada Wisata Pemandian Serayu Lestari, dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

4. METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk menjelaskan dan memudahkan dalam rangkaian penelitian menghindari terjadinya kesalahan, maka metode penelitian yang diterapkan peneliti didasarkan pada metode-metode penelitian yang sudah umum, yaitu :

4.1 Studi Pustaka

Dalam penelitian penting untuk menggunakan literatur, jurnal, dan skripsi terkait untuk membangun landasan teori yang kuat bagi pengembangan sistem yang akan dilakukan. Data yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut harus disusun dengan baik agar mendukung penelitian dan penulisan laporan tanpa menyimpang dari ketentuan yang berlaku. Pengolahan data harus dilakukan secara teliti dan akurat agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dengan maksimal untuk mendukung pengembangan sistem yang diinginkan.

4.2 Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dimana penelitian mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan.

4.3 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk menggunakan data melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

4.4 Kuesioner

Kuesioner suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian, dan diberikan kepada responden untuk di minta jawaban

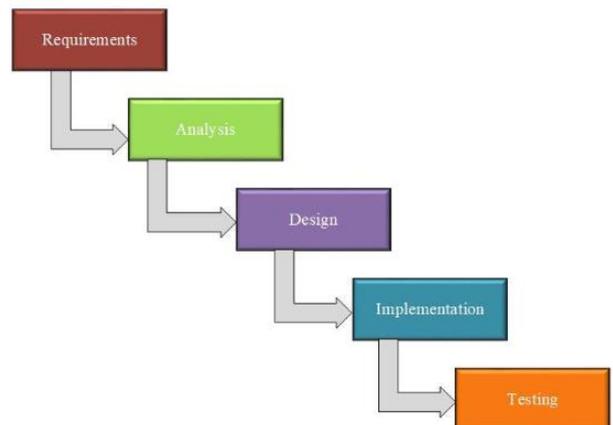
4.5 Metode Pengembangan

Adapun metode yang akan digunakan dalam Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket adalah menggunakan model Waterfall pada metode pengembangan SDLC (Software Development Life Cycle), di mulai dari proses requirement, analisis, desain, implementasi, dan testing.

4.6 Metode Pengembangan Sistem Software Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Romli et al., (2023), SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) adalah proses perancangan, pengembangan dan pengujian perangkat lunak. Metode ini menggambarkan tentang proses Pembangunan perangkat lunak secara keseluruhan untuk menghasilkan software yang berkualitas dan memenuhi harapan dari pengguna system.

Ada 5 tahapan didalam SDLC yaitu:



1. Requirements (Persiapan)
Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.
2. Analysis (Analisis)
Dimana tahap ini akan dilakukan menganalisis apa saja yang akan dilakukan dalam membangun aplikasi.
3. Design (Perancangan)
Tahap dimana proses perancangan dan pemecahan masalah dalam membangun aplikasi.
4. Implementation (Implementasi)
Pada tahap ini sistem pada aplikasi akan di posting pada playstore dan yang diharapkan dapat memecahkan masalah tentang kesulitan mencari informasi ekowisata di masyarakat dan wisatawan.
5. Testing (Pengujian)
Fase ini adalah pengujian atau validasi dalam memeriksa sebuah solusi bahwa perangkat lunak memenuhi persyaratan.

4.6 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Heindari Ekasari et al., (2023), Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah system pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented). Perancangan UML yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, squence diagram dan class diagram.

Menurut Prihandoyo, (2018), Unifield Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Requirements (Persiapan)

Pada tahap ini aplikasi pemesanan tiket masuk diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.

Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Dari hasil wawancara, pihak pengelola menyampaikan keinginan mereka agar aplikasi ini dapat memudahkan pengunjung dalam memesan tiket tanpa harus datang langsung ke lokasi. Dan Hasil survei menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dengan aplikasi Mytiketku dan fitur pemesanan tiket yang praktis, di mana mereka dapat memilih tanggal kunjungan serta jenis tiket yang sesuai dengan kebutuhan mereka tanpa harus melalui proses yang rumit. Hal ini memungkinkan perencanaan kunjungan ke Pemandian Serayu Lestari menjadi lebih efisien dan bebas dari kesulitan. Selain itu, fitur yang memungkinkan pengguna untuk melihat ketersediaan tiket secara real-time semakin meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam merencanakan kunjungan mereka.

5.2 Analisis (Analisis)

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang dimulai dalam proses pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*). Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah Analisis *User*, Kebutuhan Fungsional, dan Kebutuhan Perangkat.

5.3 Design (Perancangan)

Desain merupakan tahap ketiga dalam pembuatan aplikasi pemesanan tiket berbasis Android untuk Pemandian Serayu Lestari, yang dimulai dari perancangan antarmuka. Antarmuka perangkat lunak dirancang sesederhana mungkin agar pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah. UML (*Unified Modeling Language*) digunakan sebagai alat penting untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem secara detail. Diagram yang digunakan meliputi *Use Case Diagram* merupakan salah satu diagram utama dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk menggambarkan bagaimana actor (pengguna) berinteraksi dengan aplikasi. *Activity Diagram* *Activity Diagram* ini merupakan salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dalam sebuah sistem. Diagram ini membantu memahami bagaimana proses dalam aplikasi berjalan dan bagaimana interaksi antara pengguna, admin, sistem, dan database terjadi secara bertahap. Dan *Class Diagram* tidak hanya berfungsi sebagai peta yang menggambarkan struktur data, tetapi juga sebagai alat komunikasi antara pengembang dan pemangku kepentingan, memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang sama mengenai cara kerja sistem. Dalam konteks aplikasi pemesanan tiket berbasis Android di Pemandian Serayu Lestari, class diagram ini menjadi krusial untuk merancang alur kerja aplikasi seperti pemesanan tiket dan proses lainnya yang terkait dengan operasional aplikasi. Dengan demikian, class diagram tidak hanya memvisualisasikan struktur internal sistem, tetapi juga

memandu proses pengembangan dari tahap desain hingga implementasi.

5.4 Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengimplementasikan konsep dan metode yang telah dirancang. Setiap komponen diuji secara terpisah dan kemudian digabungkan ke dalam sistem untuk memastikan semua berfungsi dengan optimal. Pengujian dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan. Dengan panduan dari rancangan penelitian, proses implementasi menjadi lebih terarah dan efisien. Antarmuka aplikasi dirancang khusus untuk pengguna (*user*) dan admin.

5.5 Testing (Pengujian)

Pada tahap ini, pengujian terhadap aplikasi Pemesanan Tiket berbasis Android di Pemandian Serayu Lestari dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem menggunakan metode *black box testing* dan *beta testing*.

6. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi pemesanan tiket berbasis android pada Pemandian Serayu Lestari, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan tiket masuk Pemandian Serayu Lestari berbasis Android memudahkan pengguna memesan tiket tanpa perlu datang langsung ke lokasi.
2. Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Pemandian Serayu Lestari dibuat dengan Android Studio, Firebase dan Iconfinder.
3. Pengujian Black Box membuktikan bahwa semua fitur utama aplikasi berfungsi dengan baik sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh Pemandian Serayu Lestari.
4. Hasil pengujian yang telah dilakukan menurut pengguna aplikasi dengan menggunakan metode pengujian beta adalah 48% menyatakan sangat baik. 46% menyatakan baik. 6% menyatakan cukup. Artinya Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Pemandian Serayu Lestari ini dinilai layak digunakan dalam pemesanan tiket.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan kualitas aplikasi di masa mendatang:

1. Peningkatan Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna (UI) dapat terus ditingkatkan berdasarkan masukan dari pengguna. Peningkatan pada aspek visual yang lebih mudah digunakan dapat

meningkatkan kenyamanan serta kepuasan pengguna.

2. Diharapkan laporan harian, bulanan, hingga tahunan dapat disediakan dalam berbagai format, tidak hanya terbatas pada format Excel.
3. Diharapkan jenis pembayaran lebih beragam dan memadai dapat ditambahkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih optimal.
4. Diharapkan bisa melakukan update harga tiket.
5. Diharapkan ada hak akses pimpinan
6. Diharapkan fitur notifikasi ditambahkan agar pengguna dan admin dapat mengetahui jika ada tiket yang telah dipesan, serta memberikan nomor seri pada tiket.

7. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, F., Sari, N., & Sembiring, B. (2023). Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Central Park Zoo Medan Berbasis Android Menggunakan QR Code Application Design for Ordering Entrance Tickets at Central Park Zoo Medan Based on Android. In *Jurnal Rekayasa Sistem* (Vol. 1, Issue Mei).

Febiharsa, D., Made Sudana, I., & Hudallah, N. (2018). UJI FUNGSIONALITAS (BLACKBOX TESTING) SISTEM INFORMASI LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI (SILSP) BATIK DENGAN APPPERFECT WEB TEST DAN UJI PENGGUNA. In *Blackbox Texting* Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi... | (Vol. 117, Issue 2).

Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom> page47

Sejahtri J. T, (2022). Strategi Pemasaran dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan Pemandian Serayu Lestari di Kota Samarinda. *Jurnal Administrasi Bisnis FISIPOL UNMUL*, 10(3), 228. <https://doi.org/10.54144/jadbis.v10i3.8607>

Heindari Ekasari, M., Dewi Lusita, M., & Desy Diana, dan. (2023a). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET WISATA EMBUNG NGELANGGERAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI TRAVEL JITRAV JOGJAKARTA). Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K (SeNTIK), 7(1).

Heindari Ekasari, M., Dewi Lusita, M., & Desy Diana, dan. (2023b). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET WISATA EMBUNG NGELANGGERAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI TRAVEL JITRAV JOGJAKARTA). Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi STI&K (SeNTIK), 7(1).

Himma Ali, F. (2022). Peran Dinas Pariwisata Kota Samarinda dalam Mempromosikan Destinasi Wisata Rumah Ulin Arya. *Jurnal Administrasi Bisnis FISIPOL UNMUL*, 10(4), 313–319. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/jadbis/index>

Antonius, Pagintak. 2017. Visualisasi 3D Blender Pembelajaran Organ Dalam Tubuh Manusia Dengan Android Augmented Reality, Jurusan teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma.

Indriani, S., & Arman, M. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembelian Tiket Berbasis Web Pada PT Sri Varia Wisata Design and Build of Web-Based Ticket Purchase Application at PT Sri Varia Wisata. In *JTSI* (Vol. 5, Issue 1).

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-TICKETING. (n.d.).

Romli, R., Wiyanto, W., & Butsianto, S. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA CV PADU NUSANTARA JAKARTA. In *JINTEKS* (Vol. 5, Issue 3).

Sommerville, Ian. (2016). *Software engineering*. Pearson.

Saputri, Z. R., Nur Oktavia, A., Ramdhani, L. S., Suherman, A., Informasi, S., Kampus, A., Sukabumi, K., & Kota, K. (n.d.). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU.

Setiawan, Y. P., Pranoto, A., & Santi, F. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).

Sitanggang, D., Sihombing, N., Silalahi, L., & Marianus Sirait, M. (2011). SAINTEK (Jurnal Sains dan Teknologi) ANALISIS PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN TIKET KAPAL BERBASIS ANDROID. Universitas Prima Indonesia Jl. Sekip, Petisah Tengah, Kec. Medan Petisah.

Yudi Sobari, M., & Susilo Yuda Irawan, A. (2023).
SISTEM PENDUKUNG
KEPUTUSAN REKOMENDASI WISATA DI
KABUPATEN KARAWANG
DENGAN METODE PROFILE MATCHING. In
Jurnal Mahasiswa Teknik
Informatika (Vol. 7, Issue 4).