

Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Tempat Wisata Ladaya Tenggarong

Muhammad Rizal¹⁾, Kusno Harianto²⁾, dan Ivan Haristyawan³⁾

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M. Yamin, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75123 E-mail:
leonardo.544099@gmail.com^{1), 2), 3)}

ABSTRAK

Ladaya, sebuah destinasi wisata di Tenggarong, Kalimantan Timur, menghadapi tantangan dalam mengelola pembelian tiket yang masih dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan tiket berbasis Android untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pembelian tiket secara daring. Penelitian membangun aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Tempat Wisata Ladaya Tenggarong. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan pengujian menggunakan Black Box dan Beta Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik dan dapat mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi serta memesan tiket secara praktis. Adapun Hasil pengujian blackbox testing terhadap fungsionalitas sistem menunjukkan sistem sudah berhasil sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi pemesanan tiket, Android, Ladaya Tenggarong, Systems Development Life Cycle (SDLC), Black Box Testing, Beta Testing.

Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Android Pada Tempat Wisata Ladaya Tenggarong

ABSTRACT

Ladaya, a tourist destination in Tenggarong, East Kalimantan, faces challenges in managing ticket purchases, which are still conducted manually. This study aims to design and develop an Android-based ticket booking application to facilitate visitors in purchasing tickets online. The research focuses on developing an Android-Based Ticket Booking Application for Ladaya Tenggarong Tourist Attraction. The application was developed using the Systems Development Life Cycle (SDLC) method with testing conducted using Black Box and Beta Testing. The test results show that the application functions properly and effectively simplifies access to information and ticket booking for visitors. Additionally, the Black Box testing results for system functionality indicate that the system successfully meets user requirements

Keywords: Ticket booking application, Android, Ladaya Tenggarong, Systems Development Life Cycle (SDLC), Black Box Testing, Beta Testing

1. PENDAHULUAN

Ladaya merupakan tempat wisata yang berada di Mangkurawang Tenggarong Kalimantan Timur dan banyak dikunjungi oleh orang-orang untuk tujuan rekreasi, liburan, atau pengalaman budaya. Tempat wisata ini dibangun pada tahun 2015 dan tempat wisata ini memiliki tiga kawasan utama yaitu kawasan outbond yang berupa paintball, playground dan camping ground. disana juga ada rumah adat, flying fox dan mini zoo yang menjadi habitat dari

binatang endemik pulau Kalimantan tujuan utama dari kunjungan ke tempat wisata adalah untuk bersenang-senang, belajar, atau mengalami sesuatu yang baru dan menarik.

Namun, tempat wisata ini masih menghadapi beberapa masalah dalam meningkatkan layanan kepada pengunjung. Saat ini, proses pembelian tiket masih dilakukan secara manual di lokasi wisata, yang seringkali menyebabkan antrian panjang dan keterbatasan aksesibilitas bagi pengunjung. Cara



tersebut tentu saja membutuhkan proses yang lama atau kurang efisien.

Pada saat ini belum ada aplikasi khusus yang secara khusus dibuat untuk pemesanan tiket di beberapa tempat wisata populer. Meskipun banyak aplikasi yang menawarkan layanan pemesanan tiket untuk berbagai acara dan aktivitas, belum ada yang fokus secara eksklusif pada tiket tempat-tempat tertentu. Ini bisa menjadi peluang bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi yang mengatasi kebutuhan tersebut dengan menyediakan layanan yang lebih spesifik dan terfokus. Selain itu, dengan semakin meningkatnya minat masyarakat dalam melakukan perjalanan dan mengunjungi tempat-tempat wisata, terdapat permintaan yang besar untuk solusi yang lebih efisien dan terfokus dalam memesan tiket. Dengan adanya aplikasi yang didedikasikan secara khusus untuk pemesanan tiket di tempat-tempat wisata populer, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi terkini tentang ketersediaan tiket, harga, serta opsi-opsi tambahan seperti tur dan paket wisata yang terkait. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah proses perencanaan perjalanan mereka. Dengan demikian, pengembangan aplikasi semacam itu tidak hanya akan memenuhi kebutuhan pasar yang ada, tetapi juga dapat menjadi peluang bisnis yang menjanjikan di industri pariwisata

Dengan hadirnya aplikasi pemesanan tiket ini diharapkan masyarakat bisa lebih mudah menikmati pengalaman berlibur yang lebih lancar dan nyaman. Dengan menggunakan aplikasi ini, mereka tidak perlu

lagi menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengantri atau mencari informasi tiket secara manual. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan keuntungan tambahan berupa penawaran khusus, diskon, atau paket-paket eksklusif yang mungkin tidak tersedia jika memesan tiket secara konvensional. Ini dapat mendorong minat dan motivasi lebih banyak orang untuk menjelajahi tempat-tempat wisata yang beragam, sehingga turut mendukung industri pariwisata lokal.

2. RUANG LINGKUP

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah Rancang bangun aplikasi pemesanan tiket berbasis android pada tempat wisata Ladaya Tenggara.

2.2 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya tersedia di android dan tidak mencakup platform lain.
2. Aplikasi ini dikhususkan untuk pemesanan tiket dan tidak mencakup pemandu tur.
3. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet stabil dan tidak dapat beroperasi secara offline.

4. Aplikasi ini hanya dapat melakukan pemesanan tiket tidak sampai pembayaran.
5. Aplikasi ini belum sampai pada tahap dapat melacak, melainkan hanya memberikan Lokasi ladaya melalui google map.

2.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan melakukan kegiatan penelitian ini adalah untuk rancang bangun aplikasi pemesanan tiket berbasis android pada tempat wisata Ladaya Tenggara.

2.4 Manfaat Penelitian

1. 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 tersebut.

2. 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.

3. Bagi Ladaya Tenggara

Manfaat untuk Ladaya Tenggara yaitu dapat mempermudah dalam pemesanan tiket, sehingga tidak perlu lagi repot menghabiskan waktu untuk mengantri.

3. BAHAN DAN METODE

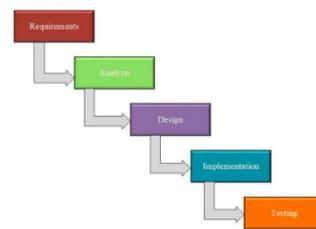
3.1 *Systems Development Life Cycle*

Menurut Dwanoko, (2016) SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi. Ada 5

1

tahapan secara didalam SDLC yaitu :

(MDLC) sebagai berikut;



Gambar 1. Tahap pengembangan SDLC
Sumber : Kahfi, (2022)

1. Requirement adalah Tahap 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. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin di capai.
2. Tahap Analisis adalah Pada dasarnya kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis sistem ada dua bagian, yaitu tahap survei pengumpulan data dan analisis

terstruktur yang secara garis besar berfungsi untuk memperoleh pengertian dari permasalahan-permasalahan efisiensi, dan pertimbangan-pertimbangan yang mengarah ke Rancang Bangun Sistem Informasi, serta mencari kendala yang dihadapi dalam sistem sehingga dapat menentukan solusi alternatif pendahuluan. Mempelajari konsep sistem dan permasalahan yang hendak diselesaikan. Apakah sistem baru tersebut realistis dalam masalah pembiayaan, waktu, serta perbedaan dengan sistem yang ada sekarang.

3. Tahap Desain, penetapan pembenahan, dan pengembangan sistem tahap ini meliputi presentasi awal, desain konseptual, desain basis data dan sistem, desain detail input atau output Sistem Informasi. Dalam sistem desain fungsi desain dan operasi dijelaskan secara rinci, termasuk tata letak layar, aturan bisnis, diagram proses dan dokumentasi lainnya. Output dari tahap ini akan menjelaskan sistem yang baru sebagai koleksi modul atau subsistem. Tahap desain diperlukan sebagai masukan awal persyaratan identifikasi dalam dokumen persyaratan disetujui. Untuk setiap persyaratan, satu set satu atau lebih elemen desain akan diproduksi sebagai hasil dari wawancara, lokakarya, dan atau upaya prototipe.

4. Tahap implementasi sistem (Implementation program) Tahap ini meliputi menjalankan atau implementasi program dan uji coba atau evaluasi sistem, bertujuan untuk mengetahui hasil dari kebutuhan fungsional sistem yang disusun dicocokkan dengan hasil implementasi dalam bentuk Rancang Bangun Sistem Informasi.

5. Pengujian (*Testing*) Tahap ini melakukan uji coba sistem berdasarkan pengolahan data yang real atau nyata agar diperoleh hasil tes. Selain itu melakukan uji coba sistem dari segi konektifitas, fungsional sistem untuk mengetahui program bisa diaplikasikan dan mendapatkan evaluasi uji coba sistem.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menjelaskan dan memudahkan dalam rangkaian penelitian menghindari terjadinya kesalahan, maka metode penelitian yang diterapkan peneliti di dasarkan pada metode-metode penelitian yang sudah umum, yaitu: 1. Studi Pustaka

Dalam melakukan penelitian menggunakan literatur, jurnal, dan skripsi yang berhubungan dengan judul, landasan teori dari sistem yang akan di kembangkan. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data, di mana secara langsung melakukan tanya jawab dengan narasumber yang berkaitan dengan data yang di perlukan.

2. Kuesioner

Kuesioner suatu teknik pengumpulan informasi dengan menggunakan kuesioner, analisis berupa mengukur apa yang di temukan dalam wawancara, selain

itu juga menentukan berapa luas atau batasnya sentimen yang diekspresikan dalam suatu wawancara.

3. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti. Observasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung, karena yang diperlukan ketelitian dan kecermatan, dalam praktiknya observasi membutuhkan sejumlah alat, seperti daftar catatan dan alat perekam elektronik dan sebagainya.

4.4 PEMBAHASAN

Pada sub bab ini akan membahas tentang analisis yang digunakan selama mengerjakan program dan laporan penelitian.

4.1 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Sonata (2019), UML adalah salah satu *tool* atau model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object-oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software*.

4.2 Firebase

Menurut Christon, (2018) Firebase merupakan sebuah penyimpanan real-time yang menggunakan *cloud-hosted database*. Data disimpan dalam bahasa program dan dapat menyinkronkan setiap saat kepada pengguna. Pada Firebase semua pengguna dapat berbagi dengan satu *real-time database* instansi dan dapat dengan otomatis menerima data terbaru. Selain database, Firebase juga menawarkan beberapa kegunaan lainnya seperti penggunaan authentication agar *user* dapat melakukan *login* yang langsung dapat terkoneksi dengan *server* Firebase, fitur penyimpanan yang dapat digunakan untuk menyimpan gambar, file, dan berkas-berkas lainnya, dan juga beberapa fitur lainnya seperti hosting dan functions.

4.3 Sqlite

Menurut Putra, (2020) SQLite adalah basis data *open source* yang tertanam ke dalam Android. SQLite mendukung fitur database relasional standar seperti sintaks SQL, fungsi transaksi dan jagan fungsi prepared statement. Selain itu, hanya membutuhkan sedikit memori pada saat dijalankan. SQLite adalah perpustakaan perangkat lunak yang menerapkan sifat mandiri, tanpa server, tanpa konfigurasi, dan mesin transaksional basis data SQL.

4.4 Android

Menurut Deo Eka Putra, (2022) Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup *sistem operasi*, *middleware* dan aplikasi. android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah



Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah *lisensi Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler sehingga pengguna dapat berintraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

4.5 Android Studio

Menurut Maarif, (2018) Android Studio merupakan perangkat lunak IDE (*Integrated Development Environment*) atau sebuah Lingkungan Pengembangan Terpadu yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android. Android Studio menggunakan bahasa pemrograman Java dan Kotlin sebagaimana yang digunakan pada sistem operasi Android. Sebagai editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang serba guna, Android Studio menggantikan IDE pendahulunya yaitu *Eclipse ADT (Android Development Tools)*. Android Studio memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android.

4.6 Pengujian Beta Testing

Menurut Putri, dkk (2022) Pengujian beta juga dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi pengguna akhir oleh pengguna akhir untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari software yang dibuat. Aktifitas pengujian beta menambah nilai siklus hidup pengembangan produk karena memungkinkan kesempatan user untuk memberi masukan ke dalam desain, fungsi, dan kegunaan dari produk. Masukan ini tidak hanya penting dalam keberhasilan produk tetapi juga investasi ke produk masa depan. Hal ini juga dikenal sebagai uji lapangan. Ini terjadi di lokasi pengguna. Ini mengirimkan sistem untuk pengguna yang menginstall dan menggunakannya di bawah kondisi kerja dunia nyata.

Rumus Persentase yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai Persentase

P = Banyaknya Jawaban

Q = Jumlah Responden

4.7 Black Box Testing

Menurut Febiharsa, (2018) Merupakan pengujian perangkat lunak yang merupakan tes fungsionalitas dari aplikasi yang tidak mengacu pada struktur internal atau tidak membutuhkan pengetahuan khusus pada kode program aplikasi dan pengetahuan pemrograman.

Pengujian beradadi ranah spesifikasi dan persyaratan yang seharusnya. Pengujian ini menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak termasuk spesifikasi, persyaratan dan desain untuk menurunkan uji kasus (pengujian). Umumnya ini merupakan tes fungsional, namun ada juga berupa tes non fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid serta menentukan keluaran (*output*) yang benar, tanpa harus mengetahui struktur internal dari yang diuji. Metode ini dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak seperti, unit, fungsional, integrasi, system dan penerimaan pengguna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi pemesanan tiket berbasis android pada tempat Wisata Ladaya Tenggara, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

1. Aplikasi LadayaKu hadir sebagai solusi untuk mempermudah pengunjung dalam memesan tiket masuk Wisata tanpa harus datang ke loket.
2. Perancangan sistem pemesanan tiket Wisata Ladaya dibangun dengan menggunakan aplikasi android studio, firebase, dan sqlite
3. Pengujian Black Box membuktikan bahwa semua fitur utama aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak ditemukan kesalahan signifikan yang mengganggu fungsi aplikasi, sehingga aplikasi ini dinilai layak dan siap digunakan oleh ladaya.
4. Hasil pengujian yang telah dilakukan menurut pengguna aplikasi dengan menggunakan metode pengujian beta adalah 22% pengguna menyatakan baik sekali. 71% pengguna menyatakan baik. 7% pengguna menyatakan cukup. 0% pengguna menyatakan kurang dan kurang sekali. Artinya aplikasi pemesana tiket berbasis android pada tempat Wisata Ladaya Tenggara, dengan ini dinilai layak digunakan.

6. 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. Diharapkan kedepannya untuk metode pembayarannya bisa ditambahkan lebih beragam.
2. Kedepannya, diharapkan dapat menambahkan tampilan horizontal agar terlihat lebih baik.
3. Diharapkan kedepannya dapat menambahkan fitur verifikasi pembayaran tiket.

7. REFERENSI

- Aryanto, E., Dewayani, E., Manatap,), & Lauro, D. (2014).
Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi
Pembuatan Program Aplikasi Pemesanan Barang
Berbasis Android Di Pt. Teknindo Mega Sejati.
- Andrean, K., Armanto, H., & C, P. (2022). Journal of

- Information System, Graphics, Hospitality and Technology. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 22–29.
- Aprianti, W., Maliha, U., Teknik Informatika, J., Negeri, P., Laut, T., Km, J. A. Y., Laut, P. T., & Selatan, K. (2016). Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan atau Desa Studi Kasus pada Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 2(1), 21–28.
- Christon, H. M., Wagiu, E. B., & Palopak, Y. (2018). Perancangan Sistem E-Learning Berbasis Android Dengan Menggunakan Firebase Pada Universitas Advent Indonesia. *TeKa*, 8(2), 97–105.
- Deo Eka Putra, R., Nyaho Jl Yos Sudarso, T., Raya, P., & Tengah, K. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile.
- Dwanoko, Y. S. (2016). Implementasi Software Development Life Cycle (Sdlc) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak. In *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 7, Issue 2).
- Dayat Suryana, (2018) Android Studio: Belajar Android Studio**
- 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).
- Faisol, A., & Rahmadianto, F. (2019). Realtime Notification Pada Aplikasi Berbasis Web Menggunakan Firebase Cloud Messaging (Fcm). *Jurnal Mnemonic*, 1(2), 14–17. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.32>
- Ilham Firman Maulana. (2020). Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 854–863. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i5.2232>
- Kahfi, E., Muslim, P., & Mahmudi, A. (2022). Rancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android Pada Cv. Wecono Asri Di Kota Kediri. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 6, Issue 2).
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14, Issue 1).
- Kurniawan, T., Samsudin, S., & Triase, T. (2021). Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i1.10270>
- Maarif, V., Hidayat,), Nur, M., Rahayu, W., Informasi, S., Nusa, S., & Jakarta, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. In *Jurnal Evolusi* (Vol. 6).
- Maiyedra, N. A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada Cv. Rinai Berbasis Open Source. <https://ejournal.giciku.ac.id/>
- Nawangsih, I., & Ginanjar, E. (2019). Pemesanan Tiket Wisata Di Kabupaten Kuningan Berbasis Mobile
- Putra, R. B. D., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2020). Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(3), 376. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i3.2161>
- Putri, H., Zurna, B., Rini, F., Pratama, A., Informatika, P., Sains, F., Teknologi, D., Pgri, U., & Barat, S. (2022). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*.
- Rendi Febriyansyah. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web



#Program Studi Teknik Informatika Universitas
Tanjungpura Jl. Prof Dr H. Hadari Nawawi, Kota
Pontianak, 78115

- Rahim, R. (2020). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Wisatawan Untuk Berkunjung Ke Daya Tarik Wisata Ladaya Kutai Kartanegara. *8(4)*, 272–279.
- Rohman, A., Rahmat, A., & Octaviano, A. (2016). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus Pada Po. Harapan Jaya). *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 1(1).
- Roslina, S., & Supriyatna, A. (2015). (). Sistem Informasi Peminjaman Dan Pengembalian Buku Pada Perpustakaan Smp Negeri 20 Bekasi. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*
- Risqi, R., & Herlambang, A. (2023). Penggunaan Firebase Analytics pada Pengembangan Aplikasi Mobile I ' m UII dengan Framework Flutter. *Automata*, 4. <https://jurnal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/28841>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Tabrani, M., & Aghniya, I. R. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 44–53. <https://doi.org/10.35969/Interkom.V14i1.46>
- Wulan Sari, R., & Hartama, D. (2018). Seminar Nasional Sains & Teknologi Informasi (SENSASI) Data Mining: Algoritma K-Means Pada Pengelompokan Wisata Asing ke Indonesia Menurut Provinsi. <http://seminar-id.com/semnas-sensasi2018.html>Page|322