

Implementasi Aplikasi Booking Tiket Wisata Kabupaten Karo Menggunakan Metode FIFO berbasis android

Implementation of the Karo Regency Tourist Ticket Booking Application Using the Android-based FIFO Method

M. Hafiz¹, Khairani Puspita²

^aProgram Studi Informatika UPU, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

^b Dosen Program Studi Sistem Informasi UPU, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

E-mail: mhafiz0858@gmail.com¹ khairan.adwa@gmail.com²

ABSTRAK

Objek wisata di kabupaten Karo mempunyai potensi wisata kekayaan alam yang menjadi obyek pariwisata seperti obyek pemandian air panas, air terjun dan wisata lainnya. Dinas Pariwisata Karo adalah instansi yang bergerak dalam pengelolaan objek wisata daerah Karo. Potensi tersebut memiliki daya tarik tersendiri untuk diminati para wisatawan baik dalam maupun wisatawan luar negeri. Penelitian ini membahas objek wisata kecamatan berastagi dan kecamatan kabanjahe. Objek wisata yang akan di bahas antara lain Air terjun Sipiso-piso, Puncak 2000, Tongging, Paropo, Bukit Kubu, Resort Simalem, Madu Efi, bukit Gundaling, Gua Liang Dahar, Air terjun sikulikap, Lau Sidebuk debuk, Kolam soda Merah dan Museum Mahaputera utama, serta Hotspring Raja Berneh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka dibutuhkan sebuah aplikasi booking tiket wisata di Kabupaten Karo secara online dengan menggunakan perangkat android. Penerapan teknologi barcode dapat membantu proses pemesanan tiket. Konsumen akan melakukan proses barcode untuk cetak tiket serta mengurangi tingkat kecurangan dalam pemesanan tiket objek wisata. Sistem aplikasi booking objek wisata di Kabupaten Karo berbasis android dengan menggunakan metode FIFO sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Prinsip dari Algoritma ini adalah seperti prinsip antrian (antrian tak berprioritas), halaman yang masuk lebih dulu maka akan menerima tiket lebih dulu juga. Mayoritas wisatawan memiliki Android dan dapat menjalankannya, sehingga proses booking objek wisata di Kabupaten Karo dapat dilakukan dengan cepat dan dapat secara langsung menerima pesanan pelanggan dan mendapatkan laporan booking objek wisata di Kabupaten Karo yang akurat di mana pun mereka berada. Semakin banyak smartphone dengan sistem operasi Android yang tersedia dengan harga terjangkau.

Kata Kunci : Tiket, FIFO, Booking, Java, Android, Mysql

ABSTRACT

Tourist attractions in Karo district have natural wealth tourism potential which can become tourism objects such as hot springs, waterfalls and other tourist attractions. The Karo Tourism Office is an agency that operates in managing tourist attractions in the Karo area. This potential has its own attraction to attract both domestic and foreign tourists. This research discusses tourist attractions in Berastagi sub-district and Kabanjahe sub-district. Tourist attractions that will be discussed include Sipiso-piso Waterfall, Puncak 2000, Tongging, Paropo, Kubu Hill, Simalem Resort, Madu Efi, Gundaling Hill, Liang Dahar Cave, Sililikap Waterfall, Lau Sidebuk Debuk, Red Soda Pool and Museum. Mahaputera Utama, as well as Hotspring Raja Berneh. To overcome the problems mentioned above, an application for booking tourist tickets in Karo Regency online is needed using an Android device. The application of barcode technology can help the ticket ordering process. Consumers will process barcodes to print tickets and reduce the level of fraud in ordering tourist attraction tickets. The Android-based tourist attraction booking application system in Karo Regency using the FIFO method is very appropriate for overcoming this problem. The principle of this algorithm is like the queuing principle (non-priority queue), the page that enters first will receive the ticket first too. The majority of tourists already have and are able to operate Android, so that the booking process for tourist attractions in Karo Regency can be done quickly and wherever they are they can directly receive orders from customers and obtain accurate booking reports for tourist attractions in Karo Regency. Smartphones with the Android operating system are increasingly available at increasingly affordable prices.

Keywords: Tickets, FIFO, Booking, Java, Android, Mysql

Info Artikel :

Disubmit: 10 Juni 2024

Direview: 11 Juli 2024

Diterima : 11 Agustus 2024

Copyright © 2024 - Journal UPU. All rights reserved..

1. PENDAHULUAN

Objek wisata merupakan suatu tempat atau area yang memiliki beberapa hal menarik yang dapat berupa atraksi wisata, wahana, dan benda bersejarah, yang dapat mengajak wisatawan untuk menikmati objek wisata tersebut [1] Di acara-acara besar, e-tiket banyak digunakan karena mudah diakses dan mudah dibeli. Pengunjung atau pembeli tidak perlu datang langsung ke acara, cukup memesan melalui internet dan membayar sesuai kesepakatan harga e-tiket, yang memungkinkan penjualan produk yang efektif. [2]

Objek wisata di kabupaten Karo mempunyai potensi wisata kekayaan alam yang menjadi obyek pariwisata seperti obyek pemandian air panas, air terjun dan wisata lainnya. Dinas Pariwisata Karo adalah instansi yang bergerak dalam pengelolaan objek wisata daerah Karo. Potensi tersebut memiliki daya tarik tersendiri untuk diminati para wisatawan baik dalam maupun wisatawan luar negeri. Penelitian ini membahas objek wisata kecamatan berastagi dan kecamatan kabanjahe. Objek wisata yang akan di bahas antara lain Air terjun Sipiso-piso, Puncak 2000, Tongging, Paropo, Bukit Kubu, Resort Simalem, Madu Efi, bukit Gundaling, Gua Liang Dahar, Air terjun sikulikap, Lau Sidebuk debuk, Kolam soda Merah dan Museum Mahaputera utama, serta *Hotspring* Raja Berneh. Pada saat ini permasalahan yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata Karo adalah para wisatawan melakukan proses pembelian tiket masuk wisata di Kabupaten Karo dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pembelian tiket dari tempat wisata dan sering terjadi wisatawan akan melakukan proses antrian dalam mendapatkan tiket karena ramainya pengunjung tiap harinya. Dan juga wisatawan kurang mengetahui informasi tarif pada hari biasa ataupun weekend dengan demikian membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses *booking* objek wisata Kabupaten Karo, serta tarif objek wisata di ketahui oleh pelanggan disaat *booking* objek wisata terjadi serta wisatawan juga membutuhkan informasi lainnya terkait objek wisata yang ada di tanah Karo seperti akomodasi, wahana permainan dan informasi lainnya.

Barcode adalah sekumpulan kode untuk mendefinisikan huruf dan angka yang terdiri dari kombinasi garis dengan pengaturan jarak yang berbeda-beda. Aturan tersebut merupakan metode untuk dapat memasukkan data ke dalam komputer. Informasi pada Barcode berisi enkripsi dari sejumlah digit angka [3]

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka dibutuhkan sebuah aplikasi *booking* tiket wisata di Kabupaten Karo secara *online* dengan menggunakan perangkat *android*. Penerapan teknologi *barcode* dapat membantu proses pemesanan tiket. Konsumen akan melakukan proses *barcode* untuk cetak tiket serta mengurangi tingkat kecurangan dalam pemesanan tiket objek wisata. Sistem aplikasi *booking* objek wisata di Kabupaten Karo berbasis *android* dengan menggunakan metode FIFO sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Algoritma ini bekerja berdasarkan prinsip antrian, atau antrian tak berprioritas, di mana halaman yang masuk lebih awal juga akan menerima tiket lebih awal. Mayoritas wisatawan memiliki Android dan dapat menjalankannya, sehingga proses *booking* objek wisata di Kabupaten Karo dapat dilakukan dengan cepat dan dapat secara langsung menerima pesanan pelanggan dan mendapatkan laporan *booking* objek wisata di Kabupaten Karo yang akurat di mana pun mereka berada. Smartphone dengan sistem operasi Android menjadi lebih banyak dijual dengan harga yang lebih murah.

Oleh karena itu, e-tiket cocok untuk industri pariwisata karena memudahkan wisatawan mendapatkan tiket masuk ke Kabupaten Karo dengan menggunakan platform internet mobile yang dapat diakses melalui ponsel atau smartphone yang umum. Android terus berkembang menjadi tampilan umum yang dapat digunakan di berbagai perangkat yang berbasis internet[4]

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Sistem Informasi Pemesanan untuk paket wisata dan layanan umroh PT. Pacific Tours dengan menggunakan metode First In First Out (FIFO) dan menerapkan sistem layanan online sebagai alat pemasaran untuk menarik pelanggan yang lebih luas. Sistem ini dibangun menggunakan PHP dan database MySQL.[5] Selain itu, gunakan script CSS untuk meningkatkan tampilan penulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi PT Pacific Tours dapat membantu proses pemesanan, layanan umroh, pembuatan laporan, dan layanan pelanggan dengan metode FIFO [6].

Sepertinya sistem e-tiket dapat menyelesaikan masalah tersebut. Penulis juga menggunakan algoritma FIFO (First In First Out), yang menerapkan disiplin antrian yang tidak berprioritas untuk sistem e-tiket. Struktur data digunakan oleh algoritma ini. FIFO sendiri adalah algoritma yang tetap pada alur atau jalur yang pertama kali masuk dan kemudian diproses sesuai dengan giliran. Sebagai target pasarnya, aplikasi berbasis web ini akan menyasar segala lapisan masyarakat [8]

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan tiket FIFO dapat digunakan untuk pemesanan tiket lomba burung. Sistem ini memesan tiket berdasarkan antrian tiket yang dipesan dan waktu pembayaran; karenanya, jika pembayaran tidak dilakukan dalam waktu yang ditentukan, antrian tiket yang telah dipesan akan dihapus otomatis oleh sistem.[9] Sistem pemesanan tiket untuk lomba burung ini akan membuat proses pemesanan tiket lebih efisien dan sesuai dengan kuota yang telah ditentukan, meningkatkan kinerja Gantangan Jimjog [10].

Algoritma ini memberikan penjelasan tentang cara mengoptimalkan pengaturan antrian pendaftaran. Berdasarkan kriteria yang sudah diproses, penelitian ini menghasilkan hasil sistem pendukung keputusan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi bahasa pemrograman PHP dan database MySQL [11]. Analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service) adalah metode analisis yang digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi masalah yang lebih khusus. Beberapa elemen biasanya akan dipertimbangkan saat menganalisis sebuah sistem. Ini termasuk kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan melalui pengujian black box[13].

2.METODE

Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

Untuk mengumpulkan data, penulis melakukan studi lapangan langsung ke lapangan, yaitu melakukan peninjauan langsung ke lokasi studi.:

1. Pengamatan langsung (*Observation*)

Penelitian melakukan pengamatan langsung pada proses pemesanan tiket objek wisata di Kabupaten Karo untuk mendapat data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan pengelola untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan jelas melalui wawancara yaitu proses pemesanan tiket objek wisata di Kabupaten Karo.

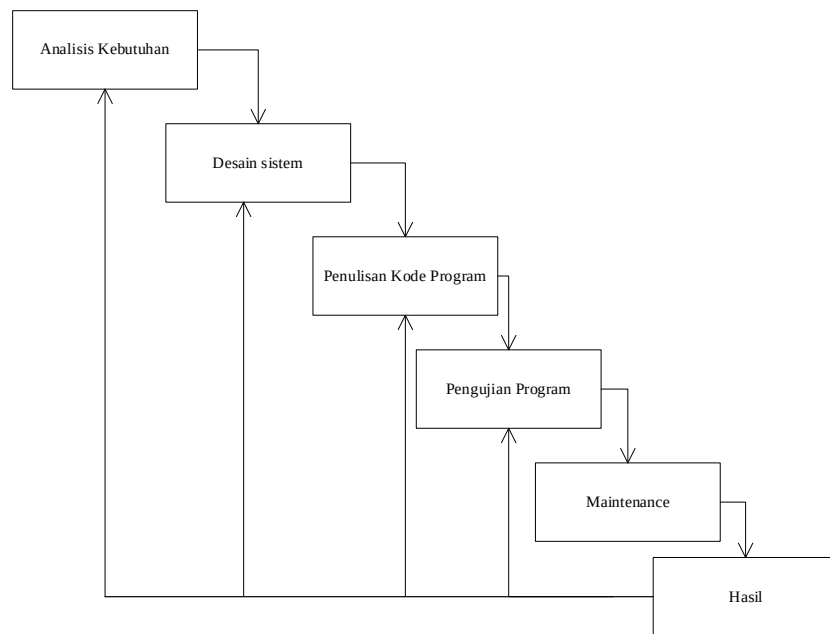
3. *Sampling*

Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu.

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

Waterfall merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian[14].

Bagan alur dari penelitian ini dapat dilihat seperti gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Kerangka Waterfall

Keterangan :

Dalam pengembangannya metode *Waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu : *requirement* (analisis kebutuhan), *design sistem* (*system design*), *coding*, pengujian program, pemeliharaan sistem

1. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan pengumpulan data yang berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Data yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan sistem adalah data objek wisata, lokasi wisata dan data harga tiket wisata.

2. Desain Sistem

Secara umum Implementasi Aplikasi *Booking* Tiket Wisata Kabupaten Karo Menggunakan Metode FIFO berbasis android menggunakan model perancangan *Unified Modelling Language* yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Penulis memilih metode FIFO dapat mengatasi proses pemesanan tiket wisata yang ada di kecamatan Berastagi dan kecamatan Kabanjahe dengan berbasis android yang dirancang dengan menggunakan *Android Studio* dan *database Mysql*.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

5. Maintenance

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pengguna sistem pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru.

6. Hasil

Peneliti merupakan pengguna Implementasi Aplikasi *Booking* Tiket Wisata Kabupaten Karo Menggunakan Metode FIFO berbasis android telah dirancang.

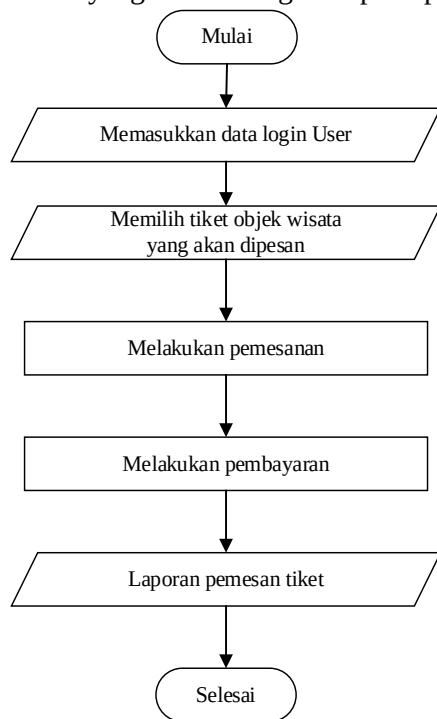
3. HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Pembahasan**

Dinas Pariwisata Karo adalah instansi yang bergerak dalam pengelolaan objek wisata daerah Karo. Penelitian ini membahas objek wisata kecamatan berastagi dan kecamatan kabanjahe. Objek wisata yang

akan di bahas antara lain Air terjun Sipiso-piso, bukit Gundaling, Museum Pusaka Karo, Gua Liang Dahar, Taman hutan raya bukit barisan, Air terjun sikulikap, Lau Sidebuk debuk, Kolam soda Merah dan Museum Mahaputera utama, serta *Hotspring* Raja Berneh. Pada saat ini permasalahan yang dihadapi oleh Dinas Pariwisata Karo adalah para wisatawan melakukan proses pembelian tiket masuk wisata di Kabupaten Karo dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pembelian tiket dari tempat wisata dan sering terjadi wisatawan akan melakukan proses antrian dalam mendapatkan tiket karena ramainya pengunjung tiap harinya. Dan juga wisatawan kurang mengetahui informasi tarif pada hari biasa ataupun *weekend* dengan demikian membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pemesanan tiket wisata di Kabupaten Karo, serta kurangnya informasi mengenai tarif objek wisata serta informasi lainnya terkait objek wisata yang ada di tanah Karo seperti akomodasi, wahana permainan dan informasi lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka dibutuhkan sebuah aplikasi *booking* tiket wisata di Kabupaten Karo secara *online* dengan menggunakan perangkat *android* dengan menggunakan metode FIFO.

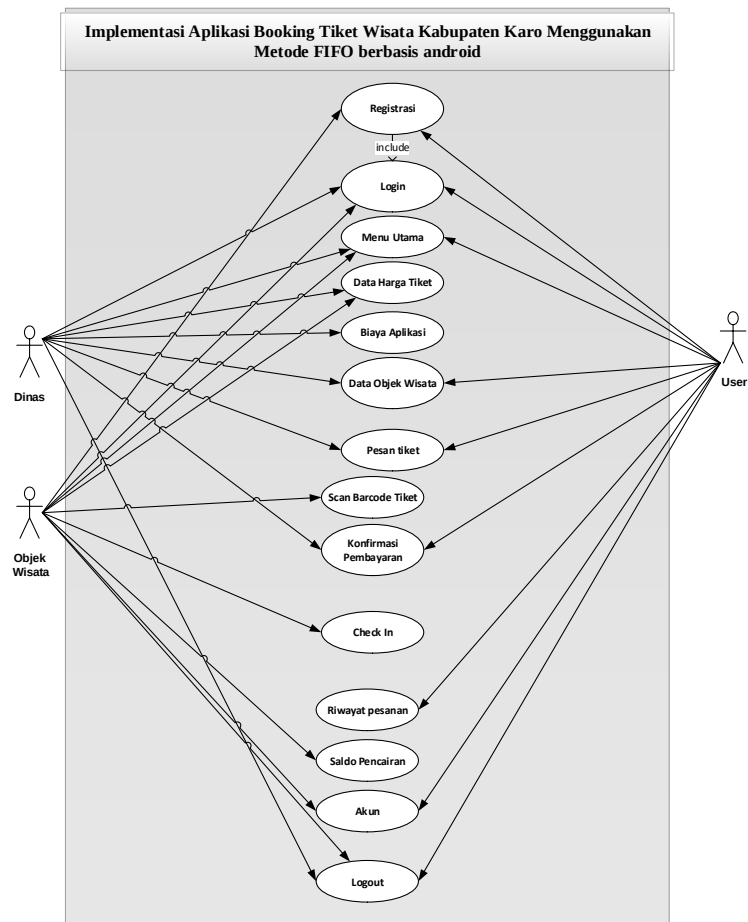
Penelitian ini membagi desain sistem menjadi dua kategori, yaitu desain sistem secara keseluruhan untuk memberikan gambaran luas tentang model sistem dan desain sistem secara khusus untuk membantu dalam proses pembuatan sistem..

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer.[15]



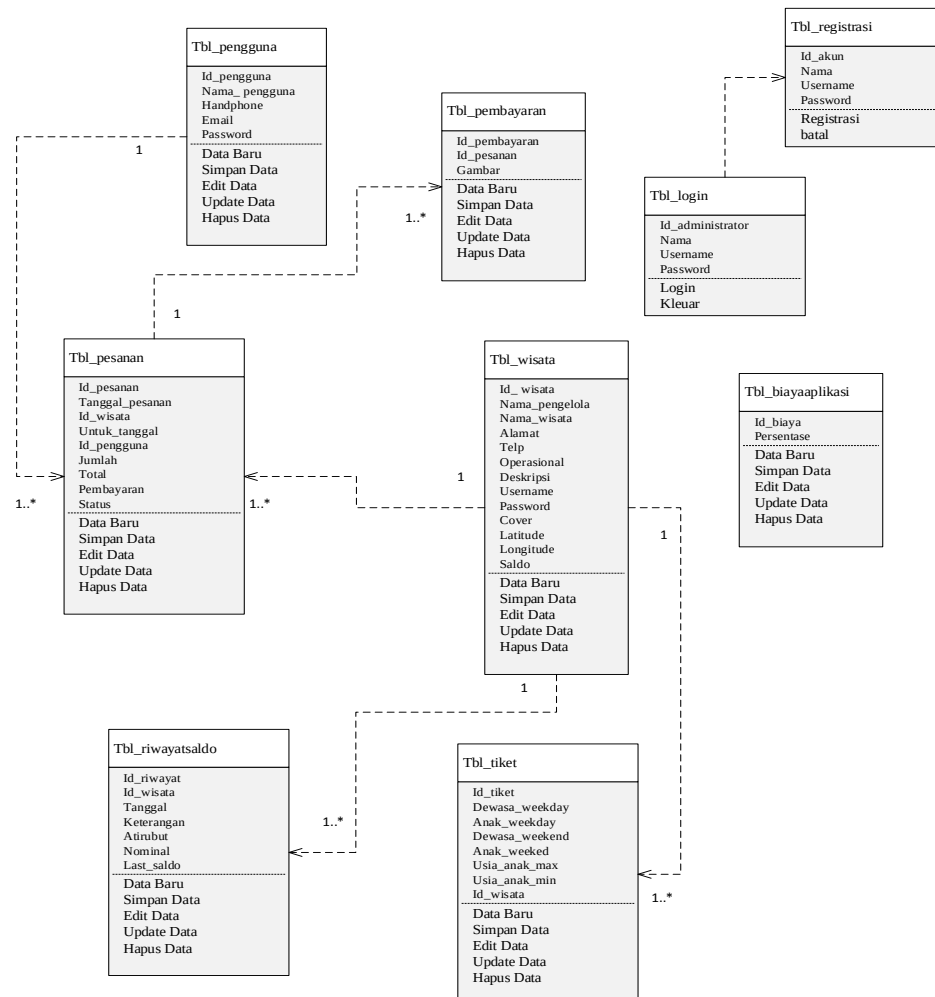
Gambar 2. Flowchart Diagram Aplikasi

Suatu model data dalam bentuk diagram yang dapat menjelaskan alur proses sistem yang akan dibangun diperlukan saat menyusun program. Penulis menggunakan metode UML untuk menulis skripsi ini, dan mereka menerapkan diagram Use Case, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. *Use Case* Diagram Implementasi Aplikasi Booking Tiket Wisata Kabupaten Karo Menggunakan Metode FIFO berbasis android

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 4 :

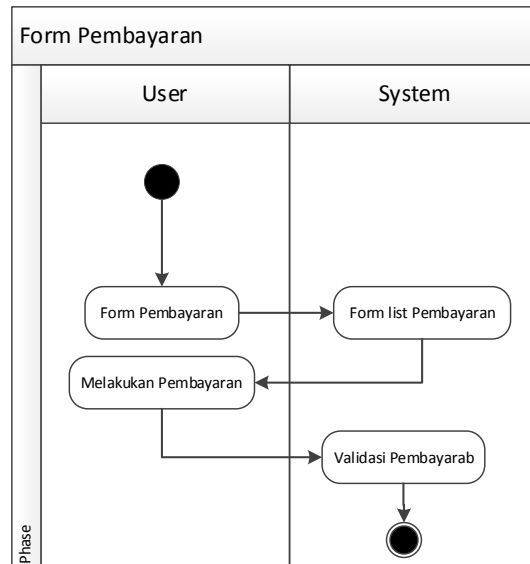


Gambar 4. *Class Diagram* Implementasi Aplikasi Booking Tiket Wisata Kabupaten Karo Menggunakan Metode FIFO berbasis android

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

1. *Activity Diagram* Pembayaran

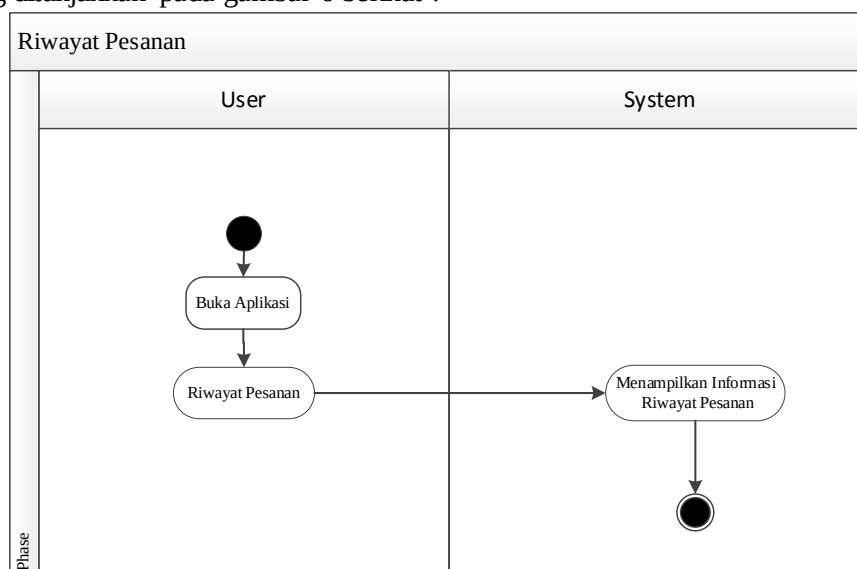
Proses administrasi yang berkaitan dengan form pembayaran dapat dijelaskan dengan langkah-langkah state berikut., yang ditunjukkan pada gambar 5. berikut :



Gambar 5. Activity Diagram Form Pembayaran

2. Activity Diagram Riwayat Pesanan

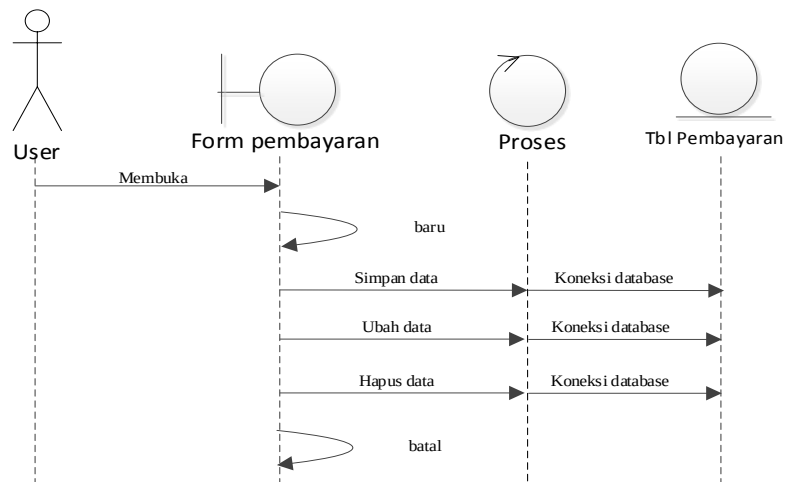
Langkah-langkah state berikut menunjukkan apa yang dilakukan admin untuk mengolah riwayat pesanan., yang ditunjukkan pada gambar 6 berikut :



Gambar 6. Activity Diagram Riwayat Pesanan

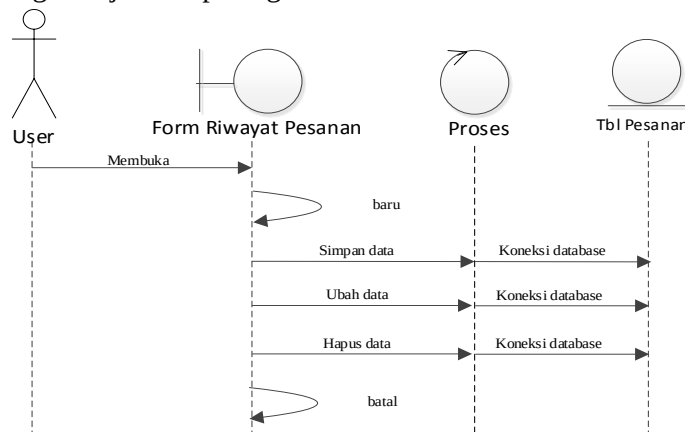
3. Sequence Diagram

Langkah-langkah state berikut menunjukkan bagaimana sistem admin menangani pengolahan pembayaran, yang ditunjukkan pada gambar 7 berikut :



Gambar 7. *Sequence Diagram* Pembayaran

Langkah-langkah state berikut menunjukkan bagaimana sistem bekerja dalam pengolahan riwayat pesanan oleh admin, yang ditunjukkan pada gambar 8 berikut :



Gambar 8. *Sequence Diagram* Riwayat Pesanan

B. Hasil

1. Tampilan *Form* Data Pesan Tiket

Tampilan ini merupakan tampilan data pesan tiket yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pesan tiket. Gambar tampilan pesan tiket ditunjukkan pada gambar 9 :

Pesan Tiket

Harga Tiket Weekend
 Dewasa : Rp. 20.000 Anak-anak : Rp. 10.000
Harga Tiket Weekday
 Dewasa : Rp. 20.000 Anak-anak : Rp. 10.000

Batas Usia Anak-anak : 9 - 12 Tahun

Dewasa Anak-anak

Tanggal Masuk
 20 Agu 2023

Pesan

Desa Duda Kabupaten Tasoh Berastagi, Negeri, Inc.
 Sibolangi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara 20337
 Kontak : 082165425097
 Jam Operasional : Weekday dan Weekly open 24 jam

Air Terjun Sikailap merupakan sebuah air terjun yang berada kabupaten Karo, Sumatera Utara. Berjarak 21 km dari daerah Pematang Dulu, air terjun dengan ketinggian setidaknya 30 meter ini sangat menakutkan.

Berkas foto dan gambar diambil melalui smartphone Anda

Gambar 9 Tampilan *Form* Pesan Tiket

2. Tampilan *Form* Data Pemesanan

Tampilan ini merupakan tampilan data pemesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pemesanan. Gambar tampilan pemesanan ditunjukkan pada gambar 10 :

Atur Pemesanan Anda

Objek Wisata
Sikailap

Jumlah Tiket
 Tiket Dewasa : 2 x Rp. 20.000
 Tiket Anak-anak : 3 x Rp. 10.000

Nama Pelanggan & Handphone
 Iham
 082165425097

Berkas Untuk
 Minggu, 20 Agu 2023

Total Harga
 Rp. 70.000

Pilih Penyediaan Transfer
 BNI Bank Negara Indonesia (BNI)
 BRI Bank Rakyat Indonesia (BRI)

Pesan Sekarang

Gambar 10 Tampilan *Form* Pemesanan

3. Tampilan *Form* Pembayaran

Tampilan ini merupakan tampilan *form* Pembayaran yang berfungsi untuk mengisi data-data Pembayaran. Berikut gambar *form* Pembayaran ditunjukkan pada 11 :



Gambar 11 Tampilan *Form* Konfirmasi Pembayaran

4. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

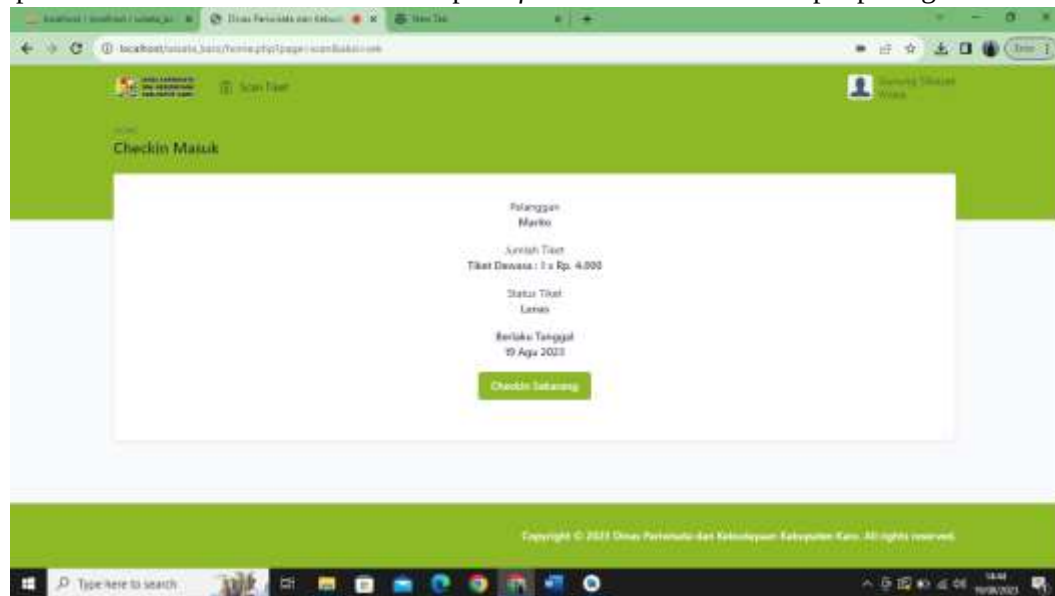
Tampilan ini merupakan tampilan *form* riwayat transaksi yang berfungsi untuk mengisi data-data riwayat transaksi. Berikut gambar *form* riwayat transaksi ditunjukkan pada 12 :



Gambar 12 Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

5. Tampilan *Form* Chekin Tiket

Form ini menampilkan pilihan data chekin tiket, ketika memilih data tiket maka program akan menampilkan data chekin tiket. Gambar tampilan *form* data chekin tiket dapat pada gambar 13:



Gambar 13. Tampilan *Form* Data chekin tiket

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pemesanan tiket masuk, booking tiket wisata Kabupaten Karo berbasis android dapat mempermudah wisatawan dalam melakukan tiket wisata Kabupaten Karo.
2. Aplikasi tiket wisata Kabupaten Karo berbasis android dapat mempermudah pengelola objek Wisata Karo dalam menerima pesanan tiket masuk.
3. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer dan pembayaran ditempat yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran pesanan tiket.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Skripsi ini.

REFERENSI

- [1] Alfina, O., & Harahap, F. (2019). *Pemodelan Uml Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Kelas Siswa Siswa Tunagrahita*. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143-150.
- [2] Andriyani, A., & Al Amin, I. H. (2019). SISTEM INFORMASI RESERVASI PAKET WISATA DAN PAKET UMROH PADA PT PACIFIC TOURS MENGGUNAKAN METODE FIRST IN FIRST OUT (FIFO) BERBASIS WEB MOBILE.
- [3] Artha, E. U. (2022). IMPLEMENTASI METODE FIFO PADA SISTEM PEMESANAN E-TIKET LOMBA BURUNG BERKICAU BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 16(2), 169-177.

- [4] Herawati, L. (2017). *Pertumbuhan Dan Produksi Tanaman Tomat (Licopersicon Esculentum Mill) Pada Berbagai Jarak Tanam Dan Pemangkasan*. *AGROTEK: Jurnal Ilmiah Ilmu Pertanian*, 1(2), 32-42.
- [5] Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). “*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfal*”. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175-183., ISBN: 978-602-61268-4-9
- [6] Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarso, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12.
- [7] Jayanto, A. D., Niswatin, R. K., & Kasih, P. (2021, August). *Sistem Informasi Dan Pelayanan E-tiket Berbasis Website Menggunakan Algoritma FIFO Pada Kawasan Wisata Trenggalek*. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 5, No. 1, pp. 207-212).
- [8] Kaban, R., Yunita, W., Fajrillah, F., & Faradillah, Y. (2019). *Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. ALS Terminal Pasar X Tanjung Beringin)*. *Jurnal Manajemen Bisnis (JMB)*, 32(1), 68-76.
- [9] Putra, R. R. C., & Lestari, I. (2018). “*Aplikasi Pemesanan Air Mineral Berbasis Android Pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang*”. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- [10] Rozina, M. K., Irwansyaha, M. A., & Anggi Srimurdiyanti, S. *Aplikasi Distribusi Pada PT. Kuburaya Mediafarma Berbasis Web Menggunakan Metode First In First Out*.
- [11] Ruseno, N., & Ahbati, R. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Umrah Menggunakan Algoritma First In First Out (FIFO) Berbasis Website*. *Journal Informatics, Science & Technology Smtik Bani Saleh*, 10(1).
- [12] Setiaji, A. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Desain Jersey Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Firebase (Studi Kasus: Konfeksi Minister)*. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 2(2).
- [13] Syani, M., & Werstantia, N. (2018). “*Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android*”. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(2), ISSN 2615-0387
- [14] Fadillah, N. (2020). *Sistem Informasi Pengangkutan Pupuk Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus PT. Pupuk Iskandar Muda, Aceh Utara)*. *Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer (J-ICOM)*, 1(2), 76-82.
- [15] Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. *Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya*.