

Pembangunan Aplikasi Penjualan Tiket Penerbangan dan Penerimaan Kas

Lucia Kinanti
Sistem Informasi Akuntansi
Luciakinanti@gmail.com

Abstrak

PT Elendra Tour And Travel ini berperan positif dalam pelayanan jasa untuk masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. PT Elendra Tour And Travel merupakan sebuah perusahaan Biro Perjalanan Wisata yang berbentuk Perseroan Terbatas. Dimana dalam proses pencatatan persediaan atas permintaan serta penyajian laporannya masih menggunakan *Microsoft Excel*. Tidak adanya penyimpanan di database memungkinkan kehilangan atau kerusakan jika suatu saat diperlukan kembali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, dengan melakukan analisis, membuat perancangan sistem, dan untuk melakukan implementasi aplikasi perancangan sistem. Dalam mengembangkan sistem penulis menggunakan metode pendekatan berorientasi objek yaitu metode *waterfall* dimana teknik pengumpulan data digunakan antara lain observasi dan wawancara. Untuk metode pengembangan menggunakan bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang di bangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek yaitu UML yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *HTML* dan database yang digunakan adalah *MySQL*. Tujuan dengan dibangunnya perancangan untuk membangun sistem yang dibutuhkan oleh perusahaan serta tujuan lainya yaitu sistem yang dapat memudahkan dalam penjualan dan penerimaan kas guna mengurangi tingkat kesalahan dalam pencatatan serta perhitungan.

Kata kunci : Aplikasi, Sistem, Waterfall, HTML dan Database *MySQL*

PENDAHULUAN

Dunia industri pariwisata di Indonesia telah tumbuh dan semakin berkembang (Fitra Arie Budiawan, 2019), . Perkembangan ini tidak terlepas dari peranan keberhasilan pembangunan di bidang pariwisata, salah satunya yaitu PT Elendra Tour And Travel. PT Elendra Tour And Travel ini berperan positif dalam pelayanan jasa untuk masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. PT Elendra Tour And Travel merupakan sebuah perusahaan Biro Perjalanan Wisata yang berbentuk Perseroan Terbatas (Husna & Novita, 2020), (Herison et al., 2019).

Aplikasi pengolahan data yang baik sangat mendukung keberhasilan PT Elendra Tour And Travel dalam menjalankan kegiatannya (Damayanti, 2021). Penerimaan kas yang dihasilkan PT Elendra Tour And Travel diperoleh dari penjualan tiket pesawat, paket wisata, travel, booking hotel, umrah dan haji. PT Elendra Tour And Travel menyediakan layanan jasa berupa penjualan tiket penerbangan baik domestik maupun International (Susanto & Puspaningrum, 2019). Salah satu peranan teknologi informasi dan komputer adalah mendukung pengolahan

data agar lebih cepat, tepat dan akurat sehingga mampu memberikan kinerja yang baik (Ahluwalia, 2020), (Pintoko & L., 2018; Windane & Lathifah, 2021) .

Dalam proses pemesanan tiket yaitu melalui via telepon atau datang langsung (Huda & Fernando, 2021). *Customer* datang langsung untuk membeli tiket sehingga membutuhkan waktu dan biaya yang lebih. Dalam kegiatan usahanya penjualan dan penerimaan kas masih dibayarkan secara tunai (Suwarni et al., 2021). Pencatatan data customer masih dicatat dalam buku serta harus melakukan pencatatan ulang untuk laporannya. Dimasukan ke lembar kerja *Spreadsheet* yang memungkinkan kesalahan pencatatan juga tidak ada laporan secara rutin. Tidak ada nya penyimpanan di *database* memungkinkan kehilangan atau kerusakan jika suatu saat diperlukan kembali (Setiawansyah et al., 2021).

Dalam buku yang berjudul "Akuntansi Dasar dan Aplikasi Dalam Bisnis, jilid 1" menjelaskan yang dimaksud dengan penjualan adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dengan menjual barang kepada pelanggan atau pembeli. Jadi dalam penjualan dilakukan proses transaksi yang dilakukan oleh perusahaan atau perorangan untuk mendapatkan uang dari pembeli atau penerima jasa (Nuh, 2021; Panjaitan et al., 2020; Rachmatullah et al., 2020). Dimana sesuatu yang dijual dapat berupa barang atau jasa (Windane & Lathifah, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem adalah kumpulan dari subsistem-subsistem yang saling berintraksi dan berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai (Megawaty, 2020), (Rumalutur & Ohoiwutun, 2018). Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta berhubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan (Oktavia et al., 2021; Riski et al., 2021). Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan yang terdiri dari unsur, variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain (Iqbal et al., 2018; Kurniati et al., 2017; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021)

Penjualan

Penjualan merupakan aktivitas utama perusahaan. Pendapatan perusahaan sangat ditentukan oleh besar kecilnya penjualan (Damayanti, 2021; Khamisah et al., 2020). Kegiatan penjualan itu sendiri berhubungan erat dengan kegiatan marketing atau pemasaran, dimana penjualan merupakan bagian dari marketing (Windane & Lathifah, 2021), (Akbar & Rahmanto, 2020).

Tiket

Tiket adalah suatu dokumen perjalanan yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan yang berisi rute, tanggal, harga, data penumpang yang digunakan untuk melakukan suatu perjalanan (Huda & Fernando, 2021), (Tristiaratri et al., 2017).

Penerimaan Kas

Penerimaan kas adalah semua aliran kas yang masuk ke Bendahara Umum Negara/ Daerah. Jadi semua aliran kas yang masuk kedalam kas suatu perusahaan (Irawan & Neneng, 2020), (Susanto & Puspaningrum, 2019). Penerimaan kas adalah proses transaksi yang berupa penambahan saldo tunai yang bersumber dari transaksi tunai, transaksi piutang, transaksi transfer, maupun transaksi-transaksi lainnya (Damayanti & Hernandez, 2018; Setiawansyah et al., 2021).

WaterFall

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama (Mardinata & Khair, 2017), (Andrian, 2021), (Listiyan & Subhiyakto Rosi, 2021). Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu dengan siklus klasik/air terjun dengan tahapan-tahapan yang terdiri dari Survei Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem dan Pemeliharaan Sistem. Dalam metode air terjun setiap tahun harus diselesaikan (Gunawan D, 2020), (Ade & Novri, 2019).

UML (Unified Model Language)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021).

“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Prasetyo & Suharyanto, 2019).

JAVA

Java adalah bahasa pemrograman objek murni karena semua kode programnya dibungkus dalam kelas (Ahluwalia, 2020), (Yolanda & Neneng, 2021). Bahasa pemrograman *java* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek (PBO) atau *Object Oriented Programming (OOP)*. *Java* bersifat netral, tidak bergantung pada suatu *platform*, dan mengikuti prinsip *WORA (Write Once and Run Anywhere)* (Bararah et al., 2017), (Kardiansyah & Salam, 2020).

MySQL

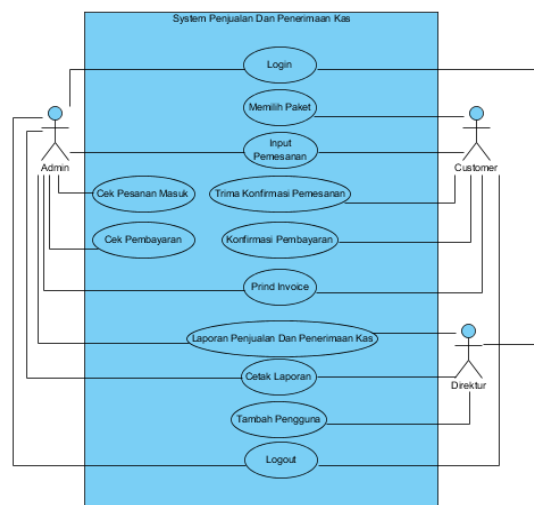
SQL (Structur Query Language) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database (Prasetyo & Suharyanto, 2019). *MySQL* pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty”
Ilmudata.org

Widenius (Anggraini et al., 2020). Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Tantowi et al., 2021).

METODE

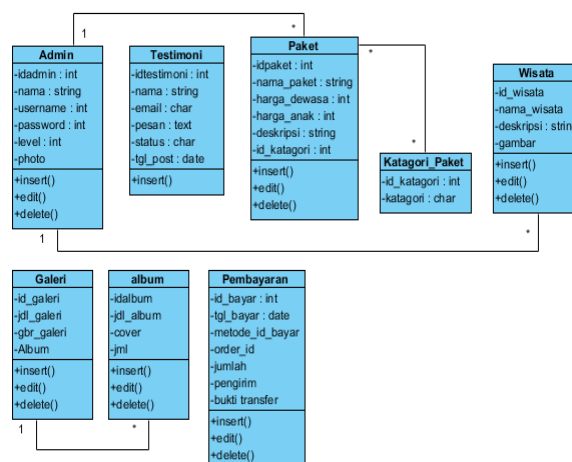
Use Case dan Class Diagram

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi dan Pimpinan.



Gambar 1 Use Case Diagram

Class Diagram menggambarkan sistem dalam bentuk kelas-kelas dan dideskripsikan dalam sebuah sistem dimana adanya relasi diantara kelas tersebut. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan dan perangkat lunak sinkron.



Gambar 2 Class Diagram

Metode Pengumpulan Data

Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan orang-orang yang terkait di bagian pemasaran dan pemesanan ayam potong pada Sumber Mulia Abadi, wawancara dilakukan oleh satu narasumber pada pimpinan sehingga didapat data yang valid (Pasha & Suryani, 2017), (Riskiono & Pasha, 2020).

Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung (Samsudin et al., 2019). Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang ada saat ini. Mengamati secara langsung seputar sistem yang berjalan mengenai mengenai proses pesanan hotline *sparepart*, yang menghasilkan laporan *pesanan hotline sparepart* (Rianto, 2021), (Ade & Novri, 2019).

Dokumentasi (*Documentations*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan jurnal sebagai landasan penyusunan penelitian (Andrian, 2021). Peneliti meminjam buku di perpustakaan Teknokrat, mencari data dari jurnal juga dilakukan untuk referensi laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori (Gotama et al., 2021), (Teknokrat, n.d.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

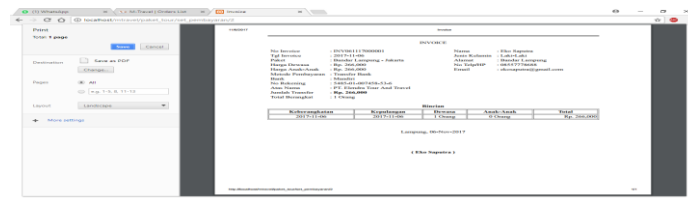
Implementasi

Penyajian informasi hasil penelitian ini dilakukan dengan menampilkan dalam bentuk gambar implementasi antarmuka Sistem Penjualan Tiket Penerbangan dan Penerimaan Kas pada PT Elendra Tour and Travel sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

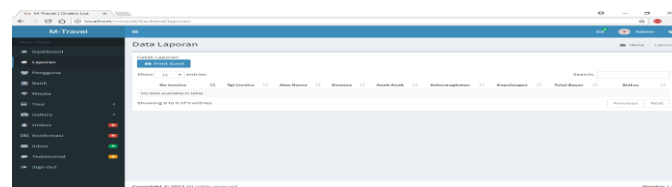
Tampilan Interface



Gambar 3 Tampilan Utama



Gambar 9 Tampilan Cetak Invoice



Gambar 10 Tampilan Laporan

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan penulisan laporan tugas akhir tentang Sistem Penjualan Tiket Penerbangan dan Penerimaan Kas pada PT Elendra Tour And Travel dibuat atau dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML* dan *MySQL* sebagai database dan menggunakan alat-alat pengembangan sistem berupa *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Perancangan sistem juga menggunakan analisis *PIECES* untuk mengetahui antara perbedaan sistem lama dan sistem baru. Sistem ini dibangun dengan tujuan untuk mempermudah pihak PT Elendra Tour And Travel dalam menangani penjualan dan penerimaan kas. Dimana dalam pencatatan penjualan dan penerimaan kas masih dicatat dalam buku serta harus melakukan pencatatan ulang untuk laporannya. Tidak ada nya penyimpanan di *database* memungkinkan kehilangan atau kerusakan jika suatu saat diperlukan kembali.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
[http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Ilmudata.org

- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Bararah, A. S., Ernawati, & Andreswari, D. (2017). Implementasi Case Based Reasoning. *Jurnal Rekursif*, 5(1), 43–54.
- Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Damayanti, D., & Hernandez, M. Y. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kpri Andan Jejama Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 57–61.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Gunawan D. (2020). *Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023*. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E–TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Husna, N., & Novita, D. (2020). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 5(2), 136–141.
- Iqbal, M., Gani, R. A., Ahdan, S., Bakri, M., & Wajiran, W. (2018). Analisis Kinerja Sistem Komputasi Grid Menggunakan Perangkat Lunak Globus Toolkit Dan MPICH-G2. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Kardiansyah, M. Y., & Salam, A. (2020). *Literary Translation Agents in the Space of Mediation: A Case Study on the Production of The Pilgrimage in the Land of Java*.
- Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Non Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek : *International Journal of ...*, 3(2), 18–23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/836>
- Kurniati, N., Yanitasari, Y., Lantana, D. A., Karima, I. S., & Susanto, E. R. (2017). Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Kulit Pada Kucing Menggunakan Certainty Factor. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(1), 34–41.
- Listiyan, E., & Subhiyakto Rosi, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV.Aqualux Duspha Abadi). *Jurnal Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1, 74–82.
- Mardinata, E., & Khair, S. (2017). *Membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data*

- Nasabah. 17(1), 27–35.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan (Studi Kasus : P3I Lampung)*. 2(2), 8–14.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Rumalutur, S., & Ohoiwutun, J. (2018). Sistem Kendali Otomatis Panel Penerangan Luar Menggunakan Timer Theben Sul 181 H Dan Arduino Uno R3. *Electro Luceat*, 4(2), 43–51. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v4i2.143>
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 157–163. <https://doi.org/10.52436/1.jpmpi.28>

- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.