

Aplikasi Layanan Penyewaan Bus Travel

Application of Travel Bus Rental Services

Faturrahman Wibisana¹, Husein Ar Ridho Harahap², Rara Restu Cahyani³

^{1,2,3,4}Rekayasa Sistem Transportasi Jalan, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, kota Tegal, Indonesia

¹yorafaza2706@gmail.com, ²husein.arridhohrp@gmail.com, ³rararesti25@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital mendorong transformasi signifikan dalam sektor transportasi, termasuk layanan penyewaan bus travel. Permasalahan utama yang dihadapi adalah sistem pemesanan yang masih manual, sehingga menimbulkan inefisiensi, keterlambatan pelayanan, dan kesulitan dalam pengelolaan data pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi penyewaan bus travel berbasis web sebagai solusi digital yang efektif. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi mampu memfasilitasi proses pemesanan, pembayaran, dan pelaporan secara daring dan real-time. Pelanggan dapat melakukan pemesanan mandiri, memilih paket perjalanan, serta memperoleh bukti transaksi dan informasi status pembayaran. Sementara itu, admin memperoleh kemudahan dalam mengelola data pemesanan, memantau transaksi, serta menghasilkan laporan secara otomatis. Dengan demikian, aplikasi ini berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung transformasi digital layanan transportasi di Indonesia.

Kata kunci: aplikasi web; penyewaan bus; pemesanan online; transformasi digital; sistem informasi

Abstract

The development of information and communication technology in the digital era has driven significant transformation in the transportation sector, including bus rental services. One of the main issues faced is the manual booking process, which causes inefficiency, service delays, and difficulties in managing customer data. This study aims to design and implement a web-based bus rental application as an effective digital solution. The system was developed using the Waterfall method, consisting of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The results show that the application facilitates online and real-time booking, payment, and reporting processes. Customers can independently make reservations, choose travel packages, and receive transaction receipts and payment status information. Meanwhile, administrators gain convenience in managing bookings, monitoring transactions, and generating automated reports. Thus, the application contributes to improving operational efficiency and supports the digital transformation of transportation services in Indonesia.

Keywords: web application; bus rental; online booking; digital transformation; information system.

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era Revolusi Industri 4.0 telah menjadikan pengelolaan informasi dapat dilakukan secara cepat, memberikan kemudahan bagi masyarakat, serta menciptakan perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor transportasi[1], [2]. Salah satu bentuk modernisasi teknologi dapat mempermudah pekerjaan dan melakukan hal tersebut dimana dan kapan saja[3]. Industri transportasi konvensional ditantang untuk melakukan transformasi digital secara menyeluruh, terutama dalam hal manajemen layanan pelanggan, karena tuntutan efisiensi dan kecepatan informasi[4]. Salah satu layanan yang sangat penting dan diperlukan saat ini adalah jasa penyewaan bus travel yang melayani kebutuhan perjalanan wisata, kegiatan institusi, hingga keperluan personal[5]. Kenyataannya, banyak sistem yang berjalan masih dilakukan secara manual dimana pendataan pemesanan tiket travel pelanggan memakai buku agenda besar dan belum memanfaatkan komputer secara sepenuhnya[2]. Sehingga pelanggan memesan travel dengan media telepon dan harus mengunjungi kantor untuk mendapatkan tiket yang telah dipesan[6]. Pelanggan seringkali harus menunggu antrian dan mengalami kendala jarak karena lokasi kantor yang jauh[7]. Pengaruh lainnya dapat menurunkan kualitas layanan dan menyebabkan *admin* mengalami kesulitan dalam mencari data pemesanan travel[8]. Dibutuhkan suatu sistem yang mampu mengelola seluruh proses penyewaan bus secara efisien, akurat, dan mudah diakses, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi berbasis WEB[9].

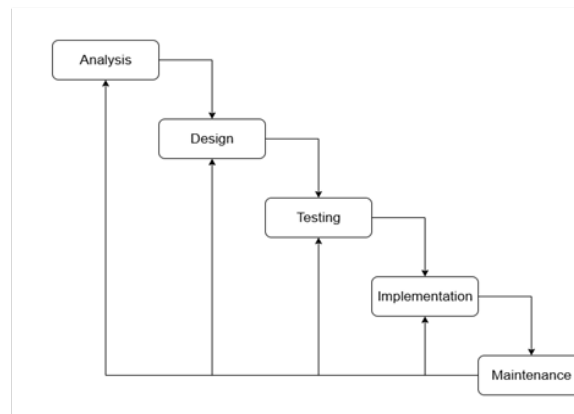
Solusi yang relevan adalah pengembangan sistem informasi berbasis WEB[10]. Aplikasi berbasis WEB memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan kapan saja dan di mana saja dapat melakukan pemesanan

dengan cepat dan efisien[11]. Selain fleksibel, sistem ini juga mendukung pengelolaan data secara terpusat, real-time, dan terstruktur, yang secara langsung meningkatkan efisiensi operasional perusahaan[11], [12]. Penelitian oleh [10] menegaskan bahwa sistem tiket travel berbasis web di Pekanbaru mampu mengatasi masalah keterbatasan akses, mempercepat proses reservasi, dan menjamin keamanan data pelanggan karena terhubung langsung dengan basis data yang terintegrasi. Studi lain oleh [13] pada Today Trip menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis WEB membantu perusahaan travel dalam menyebarkan informasi, mengelola data transaksi, dan melakukan promosi secara lebih efektif. Aplikasi berbasis WEB memperkuat argumen bahwa digitalisasi tidak hanya mendukung efisiensi teknis, tetapi juga mendorong aspek pemasaran sehingga menarik banyak pelanggan dan manajemen relasi pelanggan (CRM) dalam usaha penyewaan travel[14].

Aplikasi ini sangat membantu karena pelanggan tidak perlu lagi datang langsung ke kantor penyewaan atau melakukan komunikasi yang memakan waktu sehingga proses penyewaan travel menjadi cepat, efektif, dan efisien[15]. Cukup dengan mengakses website resmi, *customer* dapat memilih armada yang sesuai kebutuhan, melihat jadwal yang tersedia, melakukan reservasi, hingga melakukan pembayaran secara *online*[16]. Tentunya hal ini akan memberikan nilai tambah dalam bentuk kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi waktu dalam prosesnya[17]. Perusahaan penyedia jasa juga akan mendapatkan manfaat berupa data pelanggan yang terdokumentasi dengan baik, kemampuan analisis data penjualan, serta kemudahan dalam membuat laporan harian, bulanan, bahkan tahunan secara otomatis[18]. Pengembangan aplikasi berbasis web untuk penyewaan bus travel memiliki urgensi dan nilai strategis yang tinggi[19]. Sistem web travel ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan kecepatan dan akurasi layanan, tetapi juga menjadi bagian dari transformasi digital sektor transportasi menuju sistem yang lebih profesional, transparan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi[20]. Aplikasi berbasis web yang dirancang khusus untuk layanan penyewaan bus travel, dimulai dari perancangan sistem, implementasi teknologi, hingga evaluasi kinerja aplikasi. Dengan ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat menjadi solusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas layanan operasional bisnis penyewaan bus di Indonesia.

2. Metode

Dalam penelitian ini, pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan *Metode Waterfall* atau model air terjun. Metode ini merupakan pendekatan yang bersifat sekuensial dan sistematis, di mana setiap tahapan pembangunan dilakukan secara bertahap dan terstruktur dari awal hingga akhir. Pemilihan *Metode Waterfall* dilakukan karena kemampuannya dalam memfasilitasi pengembangan sistem yang terorganisir dan sesuai sasaran, serta meminimalkan kompleksitas dalam proses pembangunan aplikasi.



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Tahapan awal dimulai dari proses analisis terhadap kebutuhan sistem aplikasi travel berbasis WEB. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi fitur dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna, sehingga menghasilkan dokumen kebutuhan pengguna (*user requirement*) yang akan menjadi acuan dalam proses desain sistem[12]. Setelah kebutuhan sistem dirumuskan, proses dilanjutkan ke tahap desain dan konstruksi. Pada tahap ini, kebutuhan yang telah dianalisis diterjemahkan ke dalam bentuk desain perangkat lunak berupa *blueprint sistem*. Desain tersebut mencakup rancangan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, serta struktur fungsional sistem yang akan dikembangkan. Proses pengkodean atau konstruksi dilakukan menggunakan perangkat lunak

Visual Studio Code, sedangkan sistem basis data dirancang untuk menyimpan seluruh informasi penting terkait layanan biro perjalanan.

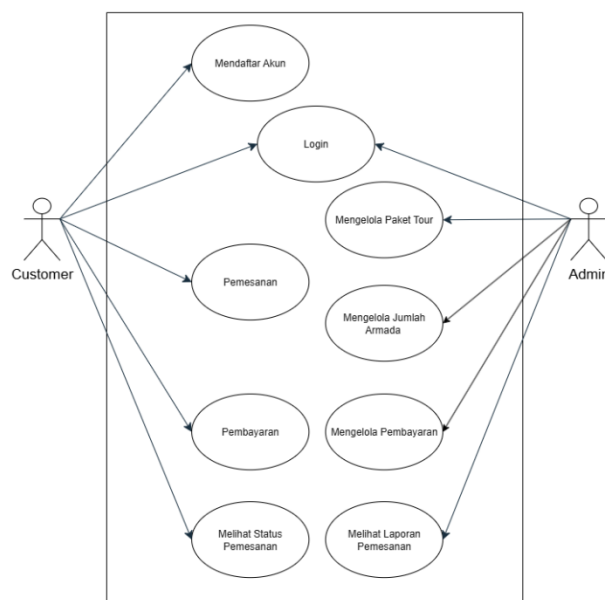
Tahapan berikutnya adalah integrasi dan pengujian sistem. Sistem yang telah dibangun diuji untuk memastikan bahwa seluruh fungsinya berjalan sesuai kebutuhan dan bebas dari kesalahan atau *bug*. Jika ditemukan masalah, maka sistem akan diperbaiki dan diuji ulang hingga memenuhi standar yang ditetapkan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memastikan sistem bekerja secara optimal dan nyaman digunakan sebelum diimplementasikan. Selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini, sistem yang telah diuji dan dinyatakan layak digunakan mulai diterapkan. Implementasi dilakukan dengan menyesuaikan spesifikasi sistem terhadap kebutuhan nyata pengguna, dengan harapan bahwa sistem dapat berfungsi secara efektif dan beradaptasi dengan kondisi lingkungan kerja biro perjalanan. Tahapan terakhir adalah pemeliharaan dan pengembangan sistem agar selalu terjaga keamanannya, dan berjalan sesuai yang dirancang di tahap sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pemodelan Perancangan Sistem

3.1.1 Use Case Diagram

Use Case diagram merupakan elemen dasar yang penting dalam pemodelan perangkat lunak karena berfungsi untuk menggambarkan secara visual interaksi antara pengguna dan sistem, serta menyajikan seluruh fungsi yang akan dijalankan oleh sistem[21].



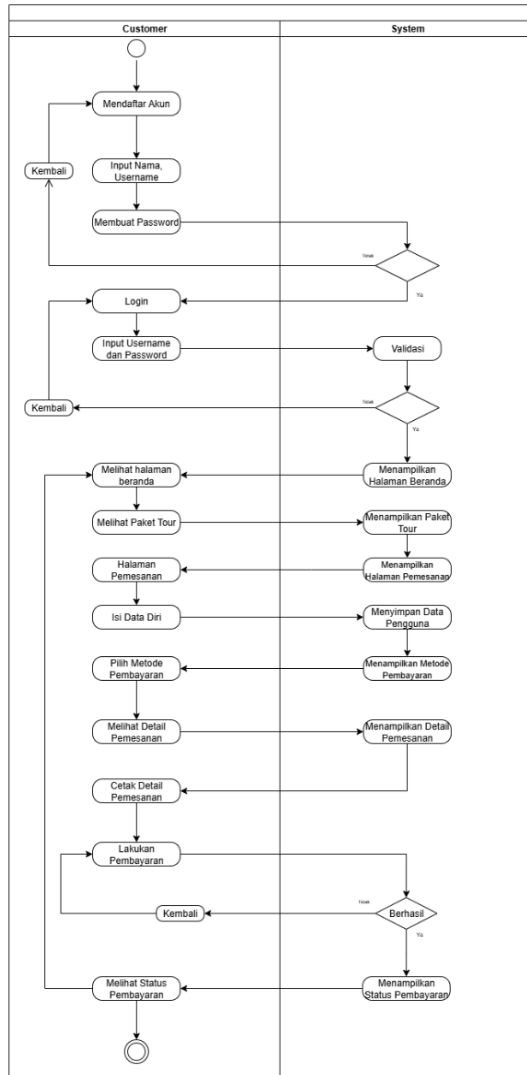
Gambar 3 1 Use Case Diagram

Use Case Diagram pada gambar menggambarkan sistem pemesanan paket tour yang melibatkan dua aktor utama, yaitu *Customer* (pelanggan) dan *Admin*. Diagram ini menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem melalui sejumlah fitur yang disediakan, serta peran masing-masing aktor dalam menjalankan fungsionalitas sistem. Aktor *Customer* bertindak sebagai pengguna layanan yang dapat melakukan beberapa aktivitas penting dalam sistem. Aktivitas pertama yang dapat dilakukan adalah mendaftar akun, yang memungkinkan *customer* untuk memiliki akses pribadi ke sistem. Setelah mendaftar, *customer* dapat login ke dalam sistem untuk melakukan transaksi. Selanjutnya, *customer* dapat melakukan pemesanan terhadap paket *tour* yang tersedia dan melanjutkan dengan pembayaran. Untuk memastikan transaksi berjalan sesuai rencana, *customer* juga dapat melihat status pemesanan, guna mengetahui apakah pesanan telah diproses, dikonfirmasi, atau masih dalam antrian. Sementara itu, aktor *Admin* memiliki peran dalam mengelola sistem dari sisi manajemen data dan pengawasan. *Admin* dapat melakukan login ke dalam sistem untuk mendapatkan akses terhadap fitur-fitur administratif. Salah satu tugas utamanya adalah mengelola paket *tour*, seperti menambahkan, mengedit, atau

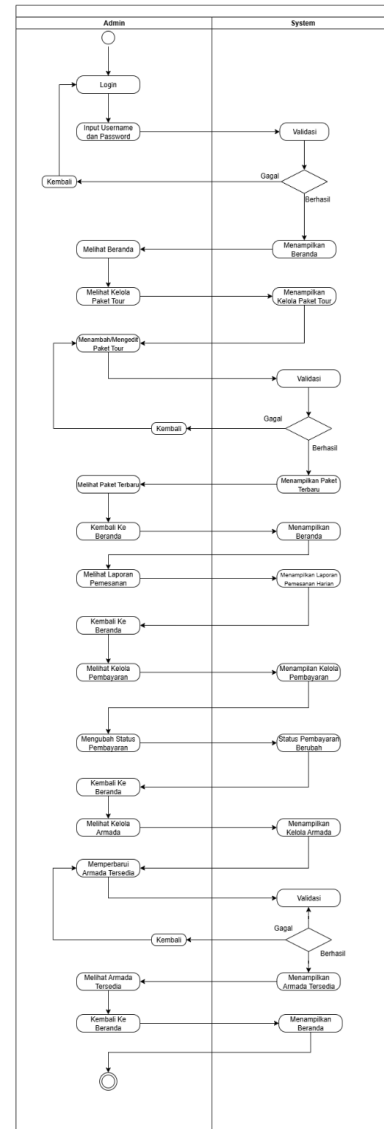
menghapus data paket *tour*. *Admin* dapat mengelola jumlah armada yang tersedia untuk mengupdate ke sistem supaya *customer* bisa tau paket mana yang masih tersedia. *Admin* juga harus mengelola pembayaran yang telah masuk dan mengubahnya agar menjadi lunas. Selain itu, *admin* juga bertanggung jawab untuk melihat laporan pemesanan yang telah dilakukan oleh para *customer*, sebagai bahan monitoring dan evaluasi operasional.

3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk memvisualisasikan alur kegiatan atau proses yang terjadi dalam sistem. Diagram ini menampilkan alur kegiatan secara vertikal dan merupakan elaborasi dari *use case diagram* yang menjabarkan tahapan operasional secara lebih detail[22], [23].



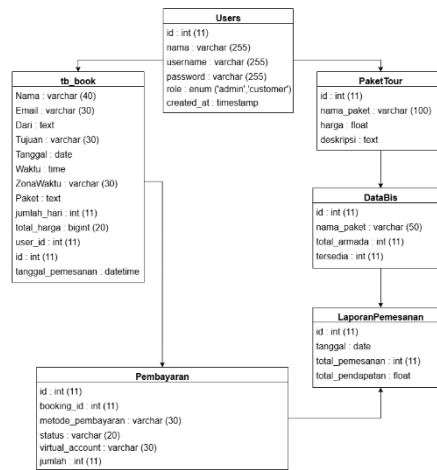
Gambar 3 2 Customer Activity Diagram.



Gambar 3 3 Admin Activity Diagram

3.1.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan alur kerja sebuah basis data dalam sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini menunjukkan hubungan antar kelas serta memberikan penjelasan rinci mengenai setiap kelas dalam model desain sistem[22]. *Class diagram* juga memperlihatkan aturan serta tanggung jawab masing-masing entitas yang membentuk perilaku sistem.

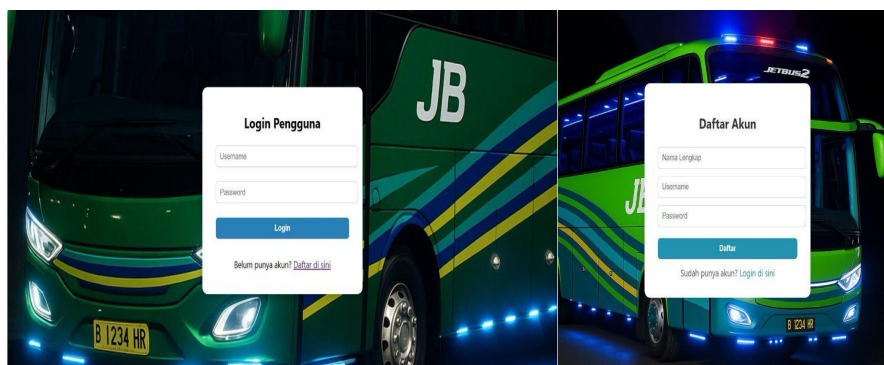


Gambar 3 4 Class Diagram

Class diagram pada gambar merupakan sistem pemesanan paket *tour*, yang menggambarkan struktur data dan hubungan antar entitas utama dalam sistem. Diagram ini terdiri dari lima kelas utama, yaitu *Users*, *tb_book*, *Pembayaran*, *PaketTour*, *DataBis*, dan *LaporanPemesanan*. Setiap kelas memiliki atribut tertentu yang merepresentasikan informasi penting, serta relasi yang menggambarkan keterkaitan antar proses dalam sistem. Kelas *Users* berfungsi sebagai representasi dari pengguna sistem, baik itu *admin* maupun *customer*. Atribut di dalamnya meliputi *id*, *nama*, *username*, *password*, *role* (yang bernilai '*admin*' atau '*customer*'), dan *created_at* sebagai waktu pembuatan akun. *User* yang telah terdaftar dapat melakukan pemesanan, yang terekam dalam kelas *tb_book*. Kelas *tb_book* menyimpan informasi lengkap terkait pemesanan seperti nama, email, asal dan tujuan perjalanan, tanggal dan waktu keberangkatan, nama paket yang dipesan, jumlah hari perjalanan, total harga, serta *user_id* sebagai penghubung ke data user. Selain itu, terdapat informasi waktu pemesanan dan ID pemesanan. Selanjutnya, terdapat kelas *Pembayaran* yang menangani data transaksi pembayaran dari pemesanan. Atribut pentingnya meliputi *booking_id* sebagai referensi ke *tb_book*, *metode_pembayaran* (dalam bentuk *varchar* seperti *Transfer Bank*, *E-Wallet*, atau *COD*), *status* pembayaran, *virtual_account*, serta jumlah nominal pembayaran. Data pembayaran ini nantinya akan digunakan dalam kelas *LaporanPemesanan*, yang berisi informasi ringkasan transaksi harian, termasuk total jumlah pemesanan dan total pendapatan pada tanggal tertentu. Selain itu, terdapat kelas *PaketTour* yang menyimpan data mengenai paket wisata yang ditawarkan. Informasinya mencakup *id*, *nama_paket*, *harga*, dan *deskripsi*. Kelas ini digunakan dalam sistem untuk memfasilitasi pemilihan paket oleh pengguna saat melakukan pemesanan. Kelas *DataBis* menyimpan informasi terkait jumlah dan jenis paket bis yang tersedia untuk dipesan oleh *customer*.

3.2 Implementasi WEB

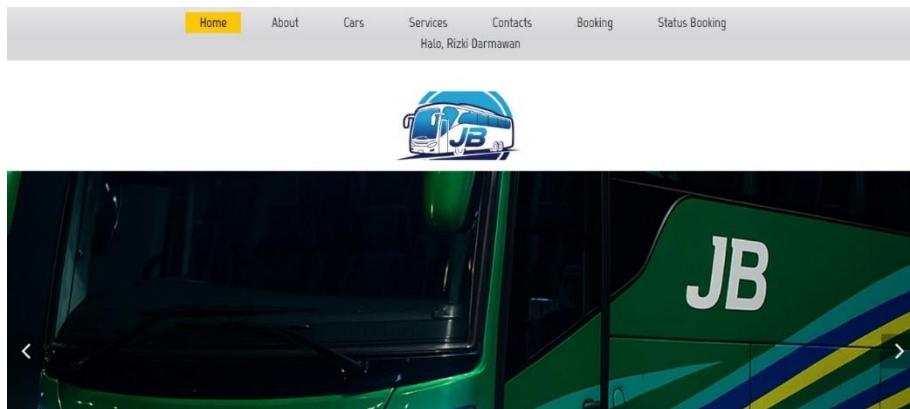
3.2.1 Tampilan Awal WEB (Login dan Daftar Akun)



Gambar 3 5 Tampilan Awal WEB

Tampilan halaman awal masuk ke dalam web, *customer* akan langsung diminta untuk *login* sebagai pengguna jika sudah memiliki akun. *customer* yang belum memiliki akun dapat memilih untuk mendaftar akun pribadi, lalu dapat *login* kembali untuk masuk ke dalam web.

3.2.2 Tampilan Halaman Utama WEB Setelah Login



Gambar 3 6 Tampilan Halaman Utama WEB

Tampilan halaman menu utama dimana *customer* dapat memilih beberapa menu untuk menggunakan WEB. *Customer* dapat memilih menu *Booking* untuk memesan paket *Tour*, dan dapat memilih *logout* untuk keluar dari akun *customer*.

3.2.3 Tampilan Halaman *Booking*

Gambar 3 7 Tampilan Halaman *Booking*

Pada tampilan ini, users dapat mengisi data pemesanan travel seperti Nama, Email, rute pemesanan travel, Tanggal, Waktu, Paket yang diinginkan, Jumlah Hari pemesanan. Setelah diisi semuanya, maka total harga akan otomatis tercantum. Jika sudah selesai, *customer* dapat memilih *Booking Sekarang* untuk melanjutkan proses pemesanan. Paket yang tersedia sudah terhubung secara langsung dengan sistem *admin* sesuai dengan jumlah ketersediaan. Jika paket yang dipilih sudah habis, maka ketika memilih *Booking Sekarang* akan tampil halaman WEB yang menyatakan bahwa paket yang dipilih tidak tersedia.

3.2.4 Tampilan Metode Pembayaran dan Bukti Pemesanan

The image shows two screenshots of a web application. The left screenshot is titled 'Pilih Metode Pembayaran' (Choose Payment Method) and lists three options: 'Transfer Bank', 'E-Wallet (OVO / DANA / GoPay)', and 'Bayar di Tempat (COD)'. Below these options is a 'Lanjutkan' (Continue) button and a link to 'Kembali ke Beranda' (Return to Home). The right screenshot is titled 'Bukti Pemesanan' (Booking Confirmation) and displays a summary of the booking details. At the bottom of the right screenshot, there are buttons for 'Cetak Bukti Pemesanan' (Print Booking Confirmation), 'Kembali ke Beranda' (Return to Home), and 'Logout', along with a note about using a virtual account for payment.

Bukti Pemesanan	
Nama	: Rara Restu
Email	: rararestu@gmail.com
Dari	: Lampung
Tujuan	: Jakarta
Tanggal	: 2025-07-30
Waktu	: 20:00:00
Zona Waktu	: WIB
Jumlah Hari	: 1
Total Harga	: Rp 4.000.000
Metode Pembayaran	: Transfer Bank - BCA
Virtual Account	: 014183718314553 Salin

Gambar 3 8 Tampilan Metode Pembayaran dan Bukti Pemesanan

Pada tampilan ini, *customer* dapat memilih metode pembayaran, bisa melalui Transfer Bank, *E-Wallet* (OVO/DANA/GoPay), dan Bayar di Tempat (*COD*). Setelah memilih untuk melanjutkan, maka akan muncul tampilan Bukti pemesanan. Bukti Pemesanan merupakan ringkasan data, jenis paket yang dipilih, pemesanan untuk kapan, harga, serta metode pembayaran yang sudah langsung ada *Virtual Account*nya. *Customer* dapat langsung menyalin *Virtual Account* untuk segera dibayarkan. Bukti Pemesanan ini dapat di cetak *customer* dan dapat kembali ke beranda ataupun *logout*. Status pembayaran akan diubah oleh *Admin* secara manual menjadi lunas ketika *customer* telah membayar.

3.2.5 Tampilan Status Pembayaran

The image shows a screenshot of a web application displaying a table titled 'Status Pembayaran Saya'. The table lists payment transactions with columns for ID, Tujuan, Tanggal, Waktu, Zona, Hari, Total, Metode, VA, and Status. All transactions shown have a status of 'Lunas' (Paid). Below the table is a button to 'Kembali ke Beranda' (Return to Home).

ID	Tujuan	Tanggal	Waktu	Zona	Hari	Total	Metode	VA	Status
12	bandung	2025-07-10	08:25:00	WIB	1	Rp 6.000.000	Transfer Bank - Mandiri	008746836275717	Lunas
11	yogyakarta	2025-07-31	16:25:00	WIB	3	Rp 12.000.000	Transfer Bank - BCA	014558077554452	Lunas
10	yogyakarta	2025-07-10	13:07:00	WIB	1	Rp 4.000.000	Transfer Bank - BCA	014954058979563	Lunas
4	bandung	2025-08-01	16:27:00	WIB	1	Rp 4.000.000	-	009110822810678	Lunas

Gambar 3 9 Tampilan Status Pembayaran

Status pembayaran akan dirubah oleh *Admin* secara manual menjadi lunas ketika *customer* telah berhasil melakukan pembayaran. *Customer* dapat membuka status pembayarannya di laman beranda WEB untuk melihatnya. Ketika *customer* sudah melakukan pembayaran, maka tampilan pada status akan menjadi Lunas.

4. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi layanan penyewaan bus travel berbasis WEB menjadi solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan sistem manual yang selama ini digunakan, seperti proses pemesanan yang lambat, mengharuskan pelanggan datang ke tempat, pendataan yang tidak efisien, serta kesulitan akses informasi bagi pelanggan. Dengan

menggunakan *Metode Waterfall*, aplikasi ini dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Aplikasi yang dirancang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara mandiri, memilih paket perjalanan, melakukan pembayaran secara *online*, serta mendapatkan bukti pemesanan dan dapat melihat status pembayaran dengan mudah dan cepat. Pihak *admin* memperoleh kemudahan dalam pengelolaan data, *monitoring* transaksi, serta penyusunan laporan harian yang terdata otomatis pada sistem. Aplikasi sistem penyewaan bus travel ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan, tetapi juga mendukung transformasi digital sektor transportasi menuju sistem yang lebih *modern*, transparan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta dapat menjadi bahan evaluasi bagi penyedia jasa bus travel yang masih menggunakan sistem manual.

Referensi

- [1] D. Anggraeni and A. M. Harahap, "APLIKASI GIS PENCARIAN AGEN BUS DAN TRAVEL DI KOTA MEDAN DENGAN METODE DIJKSTRA DAN TOPSIS," vol. 4307, no. August, pp. 1038–1044, 2024.
- [2] R. Setiawan, A. Sutedi, S. Mulyawati, and L. Fitriani, "Perancangan dan Implementasi Aplikasi Reservasi Jasa Karunia Tour and Travel," *Teknika*, vol. 11, no. 3, pp. 218–224, 2022, doi: 10.34148/teknika.v11i3.517.
- [3] G. Aryo Prasajo and R. P. Kontesta, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Online (BeTik Bus) Berbasis Website," *J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, 2023, doi: 10.46229/jifotech.v3i1.520.
- [4] D. Fauziah, F. Pradana, and A. Arwan, "Pengembangan aplikasi pemesanan tiket travel berbasis web dengan optimasi jalur penjemputan penumpang (Studi Kasus: Beruang Travel)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4549–4557, 2019.
- [5] B. M. Octavia, D. Saputra, I. G. Arya, S. Gita, and M. D. Rafiqi, "Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web Di Bandar Lampung," *Karya Ilm. Mhs.*, pp. 1–12, 2017.
- [6] U. Reginal, "273812-Sistem-Informasi-Pelayanan-Jasa-Tour-Dan-208Ddf34," vol. 6, no. 2, p. 12, 2018, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/273812-sistem-informasi-pelayanan-jasa-tour-dan-208ddf34.pdf>
- [7] W. Anggoro, H. Mulyono, M. Sistem Informasi, U. Dinamika Bangsa, and J. Ji Jend Sudirman Thehok-Jambi, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tour Dan Travel," vol. 9, no. 1, pp. 153–167, 2024.
- [8] E. Arribe, N. Wahyu, and A. E. Salsabilah, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Travel Berbasis Website Pada Pt. Rsimas Pekanbaru," *J. Ilm. Inform.*, vol. 12, no. 01, pp. 37–43, 2024, doi: 10.33884/jif.v12i01.8730.
- [9] A. Fikril, A. Muzakki, and U. E. Rahmawati, "PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI JASA TRAVEL DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS : RENTIFY)," vol. 8, no. 6, pp. 12553–12561, 2024.
- [10] M. F. Fayyad, I. Ramadhani, H. Syukron, M. Ikhwan, and M. R. Prayogge, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tiket Travel Berbasis Web di Kota Pekanbaru," *SENTIMAS Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–58, 2022, [Online]. Available: <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- [11] S. Sotar, "Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pada PT Sorek Wisata Transport," *J. Nas. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 5, pp. 653–663, 2023, doi: 10.32672/jnkti.v6i5.6906.
- [12] A. I. Abin Nizar, "Aplikasi Reservasi Travel Menggunakan Payment Gateway Di Ud Laju Jaya Tour and Travel Berbasis Web," *J. PILAR Teknol. J. Ilm. Ilmu Ilmu Tek.*, vol. 8, no. 2, pp. 11–18, 2023, doi: 10.33319/piltek.v8i2.152.
- [13] V. Melinda and A. Zein, "Perancangan Sistem Informasi Tour Dan Travel Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programming (Pxp) Pada Today Trip," *J. Ilmu Komput. JIK*, vol. VI, no. 01, pp. 25–32, 2023.
- [14] D. A. Putra and S. Supriyadi, "Aplikasi Travel Agent Berbasis Android Dengan Implementasi Rest Api Menggunakan Retrofit," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 1314–1326, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i4.4271.
- [15] M. Y. Romdoni *et al.*, "APLIKASI RENTAL MOBIL TRAVEL BERBASIS ONLINE PADA NUSA TRIP TRAVEL," vol. 8, no. 1, pp. 158–166, 2025.
- [16] J. Perintis, K. Km, M. Sobirin, and E. V. Haryanto, "PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (P3M) Universitas Dipa Makassar Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Pada PT. Raja Perdana Inti (Rapi) Berbasis Online," *Februari*, vol. 12, no. 1, pp. 468–478, 2023.
- [17] U. Dirgantara and M. Suryadarma, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Pt. Xyz (Department It Infrastructure)," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 10, no. 1, 2014, doi: 10.35968/jsi.v10i1.993.
- [18] S. Kautsar and T. F. Prasetyo, "Perancangan Aplikasi E-Travel Berbasis Web," *Semin. Teknol. Majalengka*, pp. 130–137, 2019.
- [19] A. M. Hadi Zakaria, "Pemesanan Bus Pariwisata Berbasis Web," *Pros. Semin. Nas. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 176–188, 2019.
- [20] S. A. Susanto and A. Lubis, "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Pada Awan Tour Travel," *Jupiter-jurnal penerapan ilmu-ilmu Komput.*, p. 41, 2016.
- [21] M. A. Taufan, D. S. Rusdianto, and M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 8, pp. 3733–3740, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [22] S. Ramdany, "Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *J. Ind. Eng. Syst.*, vol. 5, no. 1, 2024, doi: 10.31599/2e9afp31.
- [23] 2023 Eka *et al.*, "1 , 2 1,2," vol. 9, no. 6, pp. 610–617, 2023.