

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING* PADA CV. MERAKI *TOUR AND TRAVEL* BERBASIS ANDROID

Ahdika Sawiyya Putra¹⁾, Zarnelly²⁾, Anofrizen³⁾, Muhammad Luthfi Hamzah⁴⁾

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Email: ¹11850312309@students.uin-suska.ac.id, ²zarnelly@uin-suska.ac.id, ³anofrizen@uin-suska.ac.id, ⁴muhammad.luthfi@uin-suska.ac.id

Abstract

CV. Meraki Tour and Travel is a bureau that operates in the field of services and provides tourist travel needs, both domestic and overseas trips in Bandar Lampung. However, in the process CV. Meraki Tour and Travel still has problems promoting sales, booking tickets and accommodation, as well as manual travel booking services, so CV. Meraki Tour and Travel has several difficulties in introducing and promoting its tour packages to the public. In application development, the author uses the Agile software development method which consists of planning, implementation, testing, documentation, deployment and maintenance stages. Application implementation using the React Native framework, PHP programming language, and management system using the MySQL database. The aim of this research is to build an Android-based information system that can effectively disseminate travel and tourism information to the wider community. The research results show that the information system that has been built and developed will be able to help the public in obtaining information about tour packages effectively and efficiently via Android smartphones, and can expand the marketing target of tour packages on CV. Meraki Tour and Travel.

Keywords: *Android, Agile Software Development, Information Systems, MySQL*

Abstract

CV. Meraki Tour and Travel merupakan biro yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan dan menyediakan keperluan perjalanan wisata, baik perjalanan dalam negeri maupun perjalanan di luar negeri yang berada di Bandar Lampung. Namun, pada prosesnya CV. Meraki Tour and Travel masih terdapat masalah pada mempromosikan penjualan, pemesanan tiket dan penginapan, serta laparoan *booking travel* bersifat secara manual, sehingga CV. Meraki Tour and Travel memiliki beberapa kesulitan dalam memperkenalkan dan mempromosikan paket wisatanya kepada masyarakat. Dalam pengembangan aplikasi, penulis menggunakan metode *Agile software development* yang terdiri dari tahap *planning*, implementasi, *testing*, dokumentasi, *deployment* dan *maintenance*. Implementasi aplikasi menggunakan *framework react native*, bahasa pemrograman PHP, dan sistem manajemen menggunakan *Database MySQL*. Tujuan penelitian ini untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis android yang dapat secara efektif menyebarkan informasi perjalanan dan wisata kepada masyarakat secara luas. Hasil peneltian menunjukkan dengan adanya sistem informasi yang telah dibangun dan dikembangkan nantinya dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai paket perjalanan wisata secara efektif dan efisien melalui *smartphone* android, dan dapat memperluas target pemasaran paket wisata pada CV. Meraki Tour and Travel.

Kata Kunci: *Android, Agile Software Development, Sistem Informasi, MySQL*

1. PENDAHULUAN

Dalam sistem informasi, Teknologi komputer sangat diperlukan untuk melakukan pengolahan data secara cepat dan efisien (Erawati et al., 2023). Dengan sistem yang terkomputerisasi ini dapat memudahkan pengolahan data dan menghasilkan informasi dengan waktu yang cepat dan kerja yang

efektif (Syahdan et al., 2023). Keefektivitasan kerja tersebut mustahil akan tercapai secara maksimal jika belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai suatu strategi marketing pada perusahaan (Ferdiansyah et al., 2022). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat juga mendorong persaingan bisnis di

berbagai sektor usaha. Seiring dengan perkembangan internet, banyak dibangun sistem *website* dan sistem *mobile* yang bersifat *online*, sehingga seseorang dapat mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terkini (Wibowo et al., 2022). Salah satu bisnis jasa yang mengutamakan pelayanan tersebut adalah biro perjalanan yang merupakan salah satu bisnis yang memerlukan bantuan teknologi informasi yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas perusahaan. Biro Perjalanan adalah suatu pekerjaan yg bekerja menjadi mediator dibidang jasa pelayanan dan menyediakan keperluan buat perjalanan wisata (Liyushiana, 2019). Salah satu bisnis yang bergerak dibidang biro perjalanan ini adalah usaha travel. Travel sangat erat kaitannya dengan reservasi. Sisi lemah dari usaha ini adalah dengan sistemnya yang masih manual, yaitu pelanggan yang memesan melalui media telepon atau langsung datang ke agen secara langsung. Sehingga pelanggan harus menunggu lama untuk memastikan jadwal perjalanan, yang menyebabkan waktu pelanggan habis hanya sekedar mengurus *booking travel*. Dan laporan *booking travel* masih bersifat manual, contohnya transaksi pemesanan masih dicatat di buku.

CV. Meraki *Tour and Travel* adalah salah satu biro yang bergerak dibidang jasa pelayanan dan menyediakan keperluan perjalanan wisata baik perjalanan di dalam negeri maupun perjalanan di luar negeri yang berada di Bandar Lampung (tepatnya Jl. Kimaja, kota Bandar Lampung, di bawah *Fly Over Way* Halim).

Menurut Hidayatul Asra sebagai direktur CV. Meraki *Tour and Travel* menerangkan bahwa perusahaan memiliki dua jenis pegawai, yaitu pegawai tetap dan tidak tetap. Pegawai tetap terdiri atas *branch manager*, direktur, wakil direktur, dan keuangan. Sedangkan pegawai tidak tetap yaitu orang yang bertugas mempromosikan paket wisata, dimana konsumen yang didapatkan akan berpengaruh ke gaji. Untuk calon pelanggan CV. Meraki *Tour and Travel* dari perusahaan-perusahaan, kelompok orang, orang-orang yang telah dikumpulkan oleh para pegawai tidak tetap, dan juga instansi seperti rombongan guru sekolah, dll. Disegala perjalanan yang sudah dijadwalkan gagal dikarenakan datangnya masa pandemi di Indonesia, sehingga perusahaan CV. Meraki *Tour and Travel* sempat vakum selama 2 tahun. Dalam 3 tahun terakhir tidak banyak melakukan perjalanan wisata, karena terkendala pandemi covid pada tahun 2019. Setelah masa pandemi lewat, CV. Meraki *Tour and Travel* mulai melakukan promosi kepada pelanggan yang

pernah melakukan perjalanan dan juga kepada calon pelanggan terdekat seperti para mitra kerja dan instansi-instansi lainnya.

Untuk itu CV. Meraki *Tour and Travel* menginginkan adanya suatu sistem yang dapat mempromosikan paket wisata serta bisa melakukan pemesanan tiket dalam cakupan yang lebih luas. Bukan hanya berada di kota Bandar Lampung saja, namun juga di Provinsi Lampung, Nasional dan Internasional yaitu dengan menggunakan teknologi internet sebagai media informasi (Martoyo, 2020). Pemanfaat teknologi internet ini dengan membangun sebuah aplikasi *mobile android*, yang membantu penjualan tiket wisata, membantu pengelola dan pengunjung dalam penjualan dan pemesanan penginapan.

Dalam pengembangan aplikasi ini peneliti menggunakan metode yaitu *agile software development*. *Agile software development* merupakan sebuah metode pengembangan berbasis per-tim yang cepat beradaptasi terhadap perubahan arah tujuan proyek (Lestari et al., 2023). Metode *agile* yang menekankan kualitas, kolaborasi, dan fleksibilitas dalam pembuatan perangkat lunak yang berulang dan bertahap. Metode ini didasarkan pada pekerjaan yang terstruktur dan terorganisir dengan menggunakan aturan dan solusi (Gulo et al., 2023). Metode *agile software development* terdiri dari atas tahapan analisis sistem, tahapan perancangan, tahapan *development*, tahapan testing, tahapan *deploy*, tahapan revisi dan evaluasi serta tahapan *maintenance* aplikasi (Alda, 2023) (Munir et al., 2023).

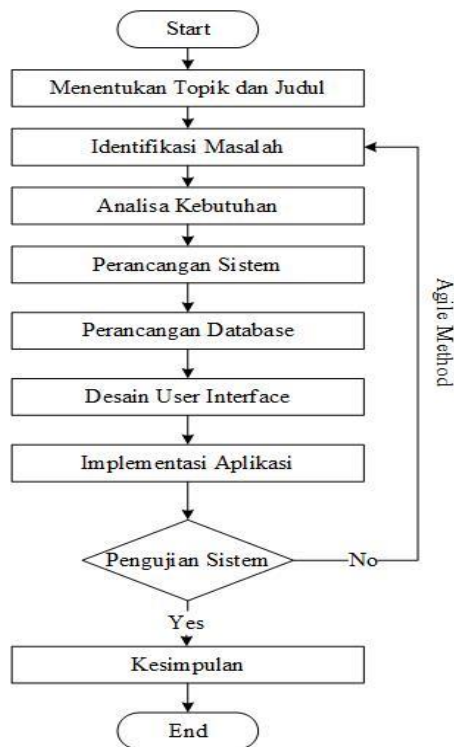
Berdasarkan penelitian terdahulu dilakukan oleh Ciksadan, Abdul Rakhman dan Indri Maharani Safira (Ciksadan1 et al., 2019), Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang memberikan informasi ketersediaan tiket perjalanan, mulai dari jadwal keberangkatan, itinerary, hingga biaya pembelian tiket secara online. Perancangan aplikasi ini menggunakan *XAMPP* dan *Android Studio* untuk pemrograman dengan beberapa bahasa pemrograman (*MySQL*, *HTML*, *PHP*, *JavaScript*, dan *CSS*) dengan menggunakan metode *waterfall*. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Agus Suwarno, Rifki Hamimi dan Edora (2023) (Suwarno et al., 2023), dengan temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa perancangan sistem menggunakan aplikasi berbasis *Android* sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Karena sistem pemesanannya sekarang berbasis internet, pembelian tiket menjadi lebih mudah. Pendaki menjadi lebih efisien karena mereka

dapat dengan mudah melihat informasi tentang pendakian. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arif Fajar Fadillah dan Hadi Zakaria (2023), Penulis melakukan penelitian untuk membuat aplikasi Sistem Informasi jadwal pemberangkatan bus berbasis Android. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan Android Studio, serta *database MySQL* untuk penyimpanan data, dan Model *Agile* untuk desain. Hasil penelitian menunjukkan setiap orang dapat mengetahui rute dan jadwal pemberangkatan bus antar kota dengan menggunakan sistem informasi transportasi bus antar kota.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi pengelola CV. Meraki *Tour and Travel* untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh pengunjung dan meningkatkan kualitas dan jumlah pengunjung wisata. Aplikasi Android *mobile* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan meningkatkan jumlah pengunjung wisata.

2. METODE PENELITIAN

Berikut Gambar 1 merupakan metode penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 1. Metode Penelitian

Berikut penjelasan dari metode penelitian:

2.1 MENENTUKAN TOPIK DAN JUDUL

Pada penelitian ini dapat ditentukan sebuah topik yaitu membuat suatu sistem dimana proses reservasi secara manual ini diganti menjadi reservasi secara digital maupun elektronik dengan membuat sebuah system *E-Ticket* berbasis *web* yang tentunya nanti dapat diharapkan mengubah segala kesulitan menjadi kemudahan selama dalam proses reservasi pada CV. Meraki *Tour and Travel* Lampung.

2.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Pada penelitian ini ditemukan sebuah permasalahan, bahwa selama proses dan alur bisnis yang berjalan pada tempat studi kasus tersebut belum menerapkan penggunaan teknologi dalam pengelolaannya. Maka setelah dilakukan wawancara dan observasi lebih lanjut penulis menemukan suatu kendala dalam proses reservasi/pemesanan paket wisata pada CV. Meraki *Tour and Travel* dimana masih bersifat manual yang dirasa kurang efektif dikarenakan banyak resiko-resiko yang tidak diinginkan yang pasti terjadi kedepannya.

2.3 ANALISA KEBUTUHAN

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menganalisis kebutuhan sistem yang dibangun dengan melihat masalah yang diuraikan dalam metode analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service*).

2.4 PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem adalah tahap di mana perancangan perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan alat UML (*Unified Modelling Language*). Tahap ini terdiri dari berbagai item seperti *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram*.

2.5 PERANCANGAN DATABASE

Perancangan database yang digunakan dalam sistem didasarkan pada data asli CV. Meraki *Tour and Travel*. Perancangan basis data ini menggunakan sistem manajemen basis data (DBMS). Setiap *field* dalam suatu tabel dirancang agar memiliki hubungan yang saling berhubungan

antar tabel dalam *database*, sehingga proses pengaksesan data menjadi lebih terorganisir.

2.6 DESAIN USER INTERFACE

Desain antarmuka pengguna merupakan tahap dimana pembuatan desain *mockup user interface* sistem informasi yang dibuat dengan menggunakan sebuah *software wireframe*.

2.7 IMPLEMENTASI APLIKASI

Tahapan implementasi aplikasi ini merupakan tahapan untuk membangun aplikasi mulai dari membuat *front-end*, *back-end*, hingga sampai *database*.

2.8 PENGUJIAN SISTEM

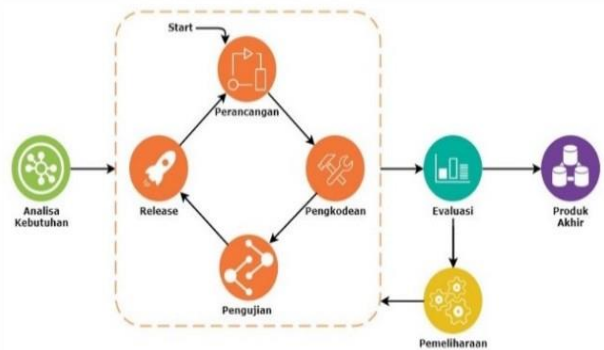
Tahap ini merupakan tahap pengujian sistem yang menentukan kesesuaian sistem melalui tahap perencanaan yang dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *black box*. Jika hasil sesuai dengan tahap perencanaan, maka diambil kesimpulan, jika hasil kesimpulan tidak sesuai dengan tahap perencanaan, kembali ke tahap ekstraksi masalah.

2.9 KESIMPULAN

Tahap kesimpulan ini merupakan penarikan suatu kesimpulan sebagai hasil penelitian setelah seluruh tahapan penelitian telah dilakukan.

2.10 METODE PERANCANGAN SISTEM

Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah pendekatan metodologi pengembangan perangkat lunak *agile software development*. Pendekatan *agile software development* memungkinkan pengembangan perangkat lunak dalam waktu singkat (1-3 bulan), dengan pengembangan fitur terjadi satu demi satu. Peneliti mencari solusi dari permasalahan yang ditelitinya dengan merancang sistem berdasarkan kebutuhan objek tulisan. Penerapan metodologi rekayasa mencakup seluruh aspek produksi perangkat lunak, dimulai dengan tahap analisis kebutuhan pengguna, melalui desain komponen sistem, pengkodean, pengujian sistem, rilis, revisi, dan evaluasi, dan diakhiri dengan tahap pemeliharaan sistem (lihat Gambar 2 (Nur'aini & Al-Faruq, 2022)).



Gambar 2. Metode Agile Software Development

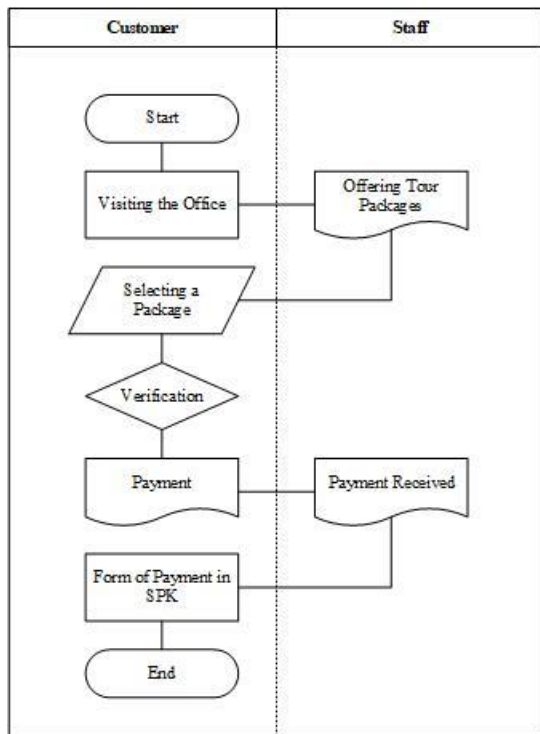
Adapun Kelebihan dari metode *Agile Software Development* sebagai metode pengembangan perangkat lunak, diantaranya adalah sebagai berikut (Raharjana, 2017): (1) Pelanggan dapat meninjau perangkat lunak yang dibuat lebih awal. (2) Nilai kerugian material dan non-material tidak terlalu besar jika terjadi kegagalan. (3) Rasio kepuasan pelanggan meningkat. (4) Resiko kegagalan non-teknis pada implementasi perangkat lunak dikurangi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 ANALISIS SISTEM BERJALAN

Berikut ini proses sistem berjalan saat ini di CV. Meraki Tour and Travel. Pada Flowchart di bawah, dijelaskan bahwa alur proses bisnis sistem yang berjalan saat ini yakni dengan cara manual, dimulai dari:

(1) Pelanggan mendatangi kantor Meraki *Tour and Travel*. (2) Kemudian staff menawarkan beberapa pilihan paket wisata yang telah disediakan. (3) Setelah memilih salah satu paket wisata, pelanggan langsung mengisi form pendaftaran. (4) Kemudian pelanggan diharapkan melakukan pembayaran, agar bukti bisa dicetak.



Gambar 3. Analisis Sistem Berjalan

3.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Terdapat 6 indikator dalam uji kelayakan Analisa PIECES yakni: *Performance*, *Information*, *Economy*, *Control*, *Efficiency*, dan *Service* yang akan menghasilkan saran dan solusi dalam perbaikan sistem.

Adapun uji kelayakan menggunakan analisis PIECES berdasarkan sistem berjalan saat ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Table 1. Analisa PIECES

Indikator Analisa	Sistem sedang berjalan	Solusi
<i>Performance</i>	Proses reservasi paket wisata yang sangat lama karena <i>customer</i> harus mendatangi pihak agen <i>tour and Travel</i> , dan penyimpanan data (dokumen) masih dalam bentuk <i>hardcopy</i> .	Data pelanggan dapat diinput melalui sistem dan proses reservasi dapat melalui sistem, begitu juga dengan laporan perjalanan dapat ditampilkan melalui sistem web. Penyimpanan telah terintegrasi dalam database dan kinerja sistem menjadi lebih cepat.
<i>Information</i>	Semua dokumen dan data pelanggan dibuat secara manual,	Data pelanggan dimasukkan ke dalam sistem sehingga lebih cepat dan

sehingga kesalahan manusia dapat menyebabkan kerugian bagi perusahaan dan informasi yang tidak valid.

didistribusikan dengan benar.

Economy

Terlalu banyak menggunakan social media, brosur, poster, transportasi untuk keperluan promosi yang dapat memperbanyak pengeluaran.

Dengan dibuatnya sistem, kegiatan promosi bisa dilakukan melalui sistem tanpa perlu banyak pengeluaran.

Control

Semua dokumen masih dalam bentuk kertas, sehingga mengakibatkan rentan terjadinya kerusakan dan hilangnya dokumen tersebut

Keamanan yang diberikan sistem ini lebih terjamin dengan adanya backup data, serta terdapatnya username dan password setiap pengguna sehingga semakin jelas hak aksesnya pada saat menggunakan sistem informasi.

Efficiency

Kurangnya efisiensi dalam hal promosi yang membutuhkan waktu lama dalam penyampaian informasi.

Dengan adanya sistem ini, maka pihak dari CV. Meraki *Tour and Travel* dapat mengarahkan *Customer* ke website yang berisi informasi yang dibutuhkan.

Service

Proses reservasi yang sulit karena pelanggan diharuskan mendatangi kantor

Dengan adanya sistem, proses reservasi dapat dilakukan dengan cepat, dimanapun dan kapanpun sehingga dapat meningkatkan pelayanan.

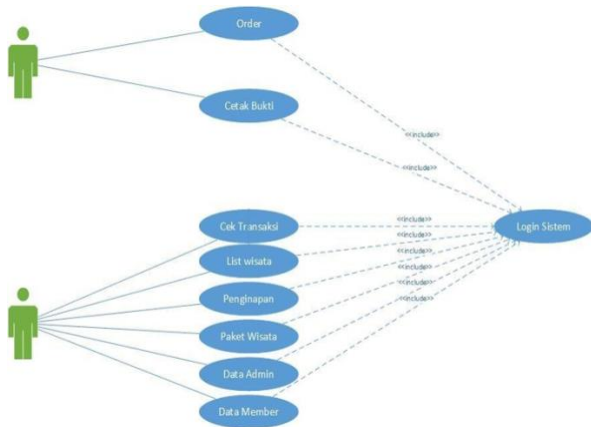
3.3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.3.1 USE CASE DIAGRAM

Diagram *use case* menggambarkan sistem yang dibuat dan menunjukkan bagaimana para pemangku kepentingan yaitu pelanggan dan administrator akan menggunakan aplikasi yang

dibuat. Di bawah ini adalah contoh diagram penggunaan aplikasi CV. Meraki *Tour and Trave.l*

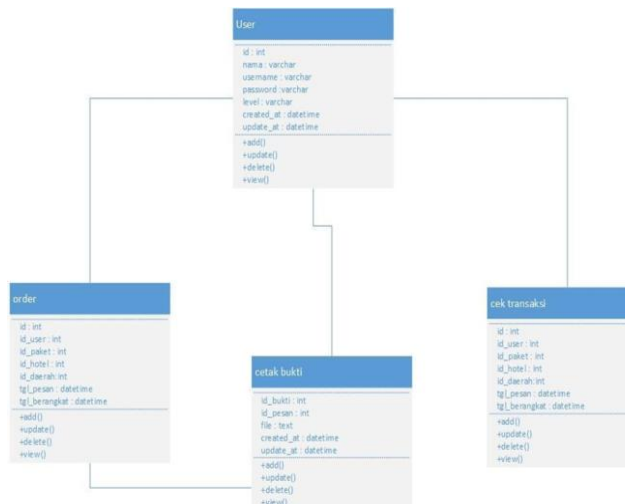
Gambar 3 menunjukkan ada dua pelaku menggunakan aplikasi CV. Meraki *Tour and Travel* adalah pelanggan dan administrator Aplikasi.



Gambar 4. Use Case Diagram

3.3.2 CLASS DIAGRAM

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan hubungan antar kelas dan menjelaskan objek-objek yang terdapat dalam suatu sistem. Setiap kelas yang dijelaskan memiliki atribut dan operasi, yang mewakili atribut dalam database dan operasi atau fungsi pada tahap pengkodean.

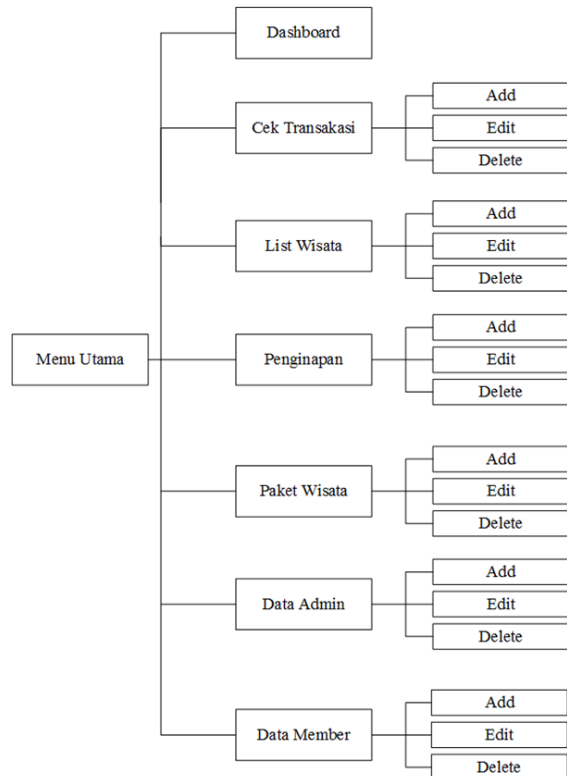


Gambar 5. Class Diagram

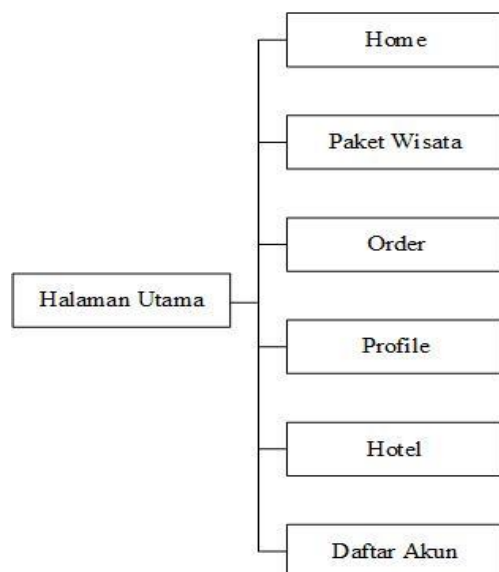
3.3.3 PERANCANGAN STRUKTUR

MENU UTAMA

Berikut ini merupakan gambar struktur menu pada dan struktur halaman pada sistem *E-Ticketing* berbasis mobile android pada CV. Meraki *Tour and Travel*.



Gambar 6. Struktur Menu Program



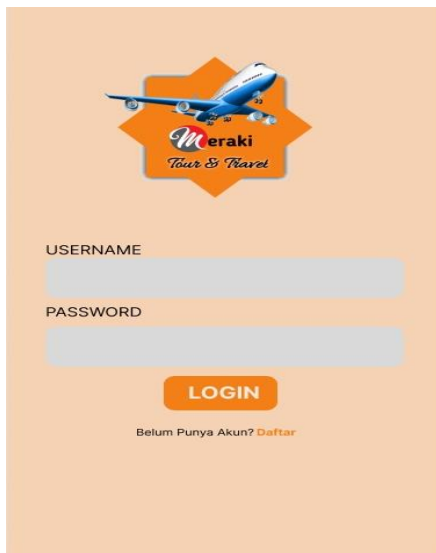
Gambar 7. Struktur Halaman Aplikasi

3.4 IMPLEMENTASI APLIKASI

Pada tahap ini, aplikasi harus diimplementasikan sesuai dengan yang sudah dirancang pada UML sesuai dengan kebutuhan *user*. Berikut aplikasi yang telah dibangun dapat dilihat di sini:

3.4.1 TAMPILAN HALAMAN LOGIN

Halaman login memungkinkan pengguna untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi mereka. Jika pengguna belum memiliki akun, maka dapat melakukan registrasi terlebih dahulu pada menu registrasi. Halaman login ditunjukkan pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 8. Tampilan Halaman Login

3.4.2 TAMPILAN HALAMAN DAFTAR

Halaman daftar merupakan halaman yang diperuntukkan untuk memasukkan data berupa nama, *username*, alamat *email*, *password* dan *re-password* ulang yang akan digunakan untuk registrasi. Halaman daftar ditunjukkan pada Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 9. Tampilan Halaman Daftar

3.4.3 TAMPILAN HALAMAN UTAMA

Halaman utama merupakan halaman tempat semua aktivitas dari aplikasi. Halaman utama berisi informasi seputar paket perjalanan wisata, menu informasi, menu pencarian, menu profil, menu cek pesanan, menu riwayat pemesanan, menu hubungi kami, dan menu keluar. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 9 dibawah ini.



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama

3.4.4 TAMPILAN HALAMAN PESANAN

Halaman pesan merupakan halaman yang dapat digunakan pengguna untuk melakukan pemesanan tiket perjalanan wisata yang telah dipilih. Halaman pesan berisi informasi berupa nama pengguna, asal, asal daerah keberangkatan, pilihan paket wisata, jumlah peserta, dan tanggal keberangkatan. Tampilan halaman pesan dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini.



Gambar 11. Tampilan Halaman Pesanan

3.4.5 TAMPILAN HALAMAN

PENGGUNA

Halaman pengguna merupakan halaman yang berisi data informasi pribadi pengguna. Pengguna dapat merubah data diri seperti ubah *password* dan email. Tampilan halaman pengguna dapat dilihat pada gambar 11 dibawah ini.



Gambar 12. Tampilan Halaman Pengguna

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi CV. Meraki *Tour and Travel* berbasis android yang telah dirancang Menggunakan metode pengembangan *software agile software development* yang digunakan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan tahapannya.

Sistem informasi android CV. Meraki *Tour and Travel* yang telah dibangun nantinya dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai paket perjalanan wisata secara efektif dan efisien melalui *smartphone* android, sistem informasi CV. Meraki *Tour and Travel* yang telah dibangun dapat memperluas target pemasaran paket wisata baik di dalam negeri maupun di luar negeri, sistem informasi CV. Meraki *Tour and Travel* yang dibangun dapat menggantikan proses penyampaian informasi baik mengenai perusahaan dan produk secara konvensional menjadi berbasis teknologi informasi melalui *smartphone* android.

Untuk selanjutnya penelitian ini dapat dikembangkan dan di uji menggunakan metode yang relevan sehingga menghasilkan aplikasi android yang *user friendly* dan teruji keamanannya bagi pengguna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2023). Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis

- Mobile Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 12(1), 43–51. <https://doi.org/10.34010/komputika.v12i1.8030>
- Ciksadan1, C., Rakhman, A., & Safira, I. M. (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 4(1), 151. <https://doi.org/10.30645/jurasik.v4i1.128>
- Erawati, W., Heristian, S., & Purnama, R. A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 3(2), 68–77. <https://doi.org/10.31294/coscience.v3i2.1918>
- Fadillah, F. A., & Zakaria, H. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Jadwal Pemberangkatan Bus Menggunakan Kotlin Dengan Model Perancangan Agile Berbasis Android. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(2), 310–333.
- Ferdiansyah, M., Andriasari, S., & Ningrum, S. P. (2022). Sistem Informasi Berbasis Android untuk Penjualan Teh Rosella Kelompok Wanita Tani. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 232–240.
- Gulo, V. B., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(1), 154–164.
- Lestari, I., Abdillah Arba, M., Cia, N. M., & Ananda, D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Proyektor Menggunakan Metode Agile Software Development Pada Universitas. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 214–222. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Liyushiana, L. (2019). Kajian Pola Perjalanan Wisata di Kabupaten Nias Barat, Sumatera Utara. *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 10(2), 113–121.
- Martoyo, A. (2020). Adopsi Media Sosial Sebagai Sarana Pemasaran Digital Bagi Usaha Mikro Makanan dan Minuman di Kota Jakarta Selatan. *BRICommerce (Jurnal Ilmu Manajemen, Bisnis, Dan Keuangan)*, 1(2), 1–14. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:229647406>
- Munir, A. Q., Utari, E. L., Puspaningtyas, D. E., & Wahyudi, B. I. (2023). Integrated Populated Services System Using Agile Approach. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(1), 49–55. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.1.657>
- Nur'aini, S., & Al-Faruq, M. N. M. (2022). Augmented Reality for Universitas Islam Negeri Walisongo'S Profile Using Agile Methodology. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(4), 949–953. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.4.519>
- Raharjana, I. K. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile*. Deepublish.
- Suwarno, A., Edora, E., & Hamimi, R. (2023). Pemodelan Aplikasi Pemesanan E-Tiket Pendakian Gunung Berbasis Android. *TeknoIS : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 13(1), 133–145. <https://doi.org/10.36350/jbs.v13i1.188>
- Syahdan, M. R., Sarwandianto, A., & Ariyani, L. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Administrasi Buku Perpustakaan di SMPN 56 Jakarta. *JIKA (Jurnal Informatika Universitas Muhammadiyah Tangerang)*, 7(3), 299–304.
- Wibowo, H. T., Tarigan, R. S., & Mukmin, A. A. (2022). Aplikasi Marketplace Pendamping Wisata Dengan Api Maps Berbasis Mobile Dan Web. *Retrieved from Osf. Io/3jpd*.