

RANCANG BANGUN APLIKASI E-TICKET DI KOLAM RENANG PUTRI BENGKULU BERBASIS ANDROID

¹Alvi Adn Nasir Chan, ²Agung Kharisma Hidayah, ³Gunawan, ⁴Khairullah
^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Kota Bengkulu

E-mail: ¹alvijabek420@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk dalam bidang pelayanan publik. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah penggunaan aplikasi mobile berbasis android untuk meningkatkan efisiensi layanan pemesanan tiket. Kolam Renang Putri Bengkulu sebagai tempat sarana olahraga dan rekreasi di Kota Bengkulu masih menggunakan sistem pemesanan tiket secara manual, yang menimbulkan berbagai permasalahan seperti antrean panjang, kesalahan pencatatan data, serta kurang efektifnya pengelola informasi pengunjung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan bangun aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu Berbasis Android sebagai solusi untuk mempermudah proses pemesanan tiket secara online. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Waterfal, yang mempunyai tahap analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Android Studio dengan basis data untuk menyimpan data pengguna, transaksi, serta informasi tiket. Fitur utama yang tersedia dalam aplikasi meliputi pendaftaran dan login pengguna, pemesanan tiket, konfirmasi pembayaran, serta pengelolaan data oleh admin. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi e-ticket yang dibangun dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara cepat dan praktis tanpa harus ke lokasi. Selain itu, aplikasi ini juga membantu pihak pengelola dalam mengelola data transaksi, memantau jumlah pengunjung, serta meningkatkan efisien pelayanan. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mendukung digitalisasi layanan pada Kolam Renang Putri Bengkulu.

Kata kunci : E-Ticket, Android, Kolam Renang, Waterfall, Pemesanan Tiket Online.

ABSTRACT

Technological developments have encouraged digital transformation in various sectors, including public services. One form of technological implementation is the use of Android-based mobile applications to improve the efficiency of ticket booking services. Kolam Renang Putri Bengkulu, as a sports and recreational facility in Bengkulu City, still uses a manual ticket booking system, which causes various problems such as long queues, data recording errors, and ineffective visitor information management. Therefore, this study aims to design and develop an Android-Based E-Ticket Application for Kolam Renang Putri Bengkulu as a solution to facilitate the online ticket booking process. The system development method used in this research is the Waterfall method, which consists of the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. This application was developed using Android Studio with a database to store user data, transaction records, and ticket information. The main features available in the application include user registration and login, ticket booking, payment confirmation, and data management by the administrator. The results of this study indicate that the developed e-ticket application can provide convenience for visitors in booking tickets quickly and practically without having to come directly to the location. In addition, this application also helps the management in handling transaction data, monitoring the number of visitors, and improving service efficiency. Therefore, this application is expected to be an effective solution in supporting the digitalization of services at Kolam Renang Putri Bengkulu.

Keyword : E-Ticket, Android, Swimming Pool, Waterfall, Online Ticket Booking.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pelayanan publik, bisnis, pendidikan, dan hiburan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan secara lebih cepat, efektif, dan efisien. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang paling banyak dimanfaatkan masyarakat adalah penggunaan aplikasi mobile berbasis Android. Sistem operasi Android menjadi platform yang populer karena sifatnya yang terbuka, mudah dikembangkan serta memiliki jumlah pengguna yang sangat besar di Indonesia, (Zulyanto & Saepudin, 2024) Kondisi ini menjadikan Android sebagai media yang sangat potensial dalam pengembangan aplikasi yang mampu memberikan kemudahan layanan kepada masyarakat.

Dalam bidang rekreasi dan olahraga, kolam renang merupakan salah satu fasilitas umum yang banyak diminati oleh masyarakat, (Nurwansyah et al., 2023) baik sebagai sarana olahraga, hiburan, maupun pembelajaran seperti kursus renang. Salah satu tempat rekreasi yang cukup dikenal di Kota Bengkulu adalah Kolam Renang Putri Bengkulu, yang menyediakan layanan renang umum dan kursus renang bagi berbagai kalangan usia

Namun, hingga saat ini proses pemesanan tiket dan pengelolaan layanan di Kolam Renang Putri Bengkulu masih dilakukan secara manual. Pengunjung diharuskan datang langsung ke lokasi untuk membeli tiket atau melakukan pemesanan melalui pesan singkat maupun telepon. Sistem tersebut sering menimbulkan berbagai kendala, seperti antrean panjang, kesalahan pencatatan data,

keterlambatan pelayanan, serta kurang efektifnya pengelolaan informasi pengunjung (Suparwo et al., 2023)

Selain itu, pengelola juga mengalami kesulitan dalam memantau jumlah pengunjung secara real-time, mengatur kapasitas pengunjung pada waktu tertentu, serta mengelola data transaksi secara terorganisir. Pada hari libur atau akhir pekan, jumlah pengunjung yang meningkat sering menyebabkan penumpukan antrean yang dapat menurunkan kenyamanan pengunjung. Tidak tersedianya sistem informasi yang terpusat juga membuat pengunjung kesulitan memperoleh informasi terkait harga tiket, jadwal operasional, maupun promo yang sedang berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan efisiensi pengelolaan pada Kolam Renang Putri Bengkulu.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembangunan aplikasi E-Ticket berbasis Android. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara online kapan saja dan di mana saja tanpa harus datang langsung ke lokasi. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat melakukan registrasi akun, memilih jadwal kunjungan, melakukan pemesanan tiket, melakukan konfirmasi pembayaran, serta memperoleh tiket digital sebagai bukti pemesanan. Di sisi lain, aplikasi ini juga dapat membantu pihak pengelola dalam mengelola data pengunjung, memantau transaksi, serta meningkatkan efektivitas pelayanan secara keseluruhan (Aziz et al., 2022)

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode Waterfall, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Metode ini dipilih karena

memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga sesuai untuk pengembangan aplikasi berbasis Android dalam penelitian akademik(Nurhidayah et al., 2023)

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Waterfall

Metode Waterfall merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan, mulai dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Metode ini dipilih karena memiliki proses yang sistematis, terdokumentasi dengan baik, dan cocok digunakan pada proyek yang kebutuhan sistemnya telah jelas sejak awal. Dalam penelitian pengembangan aplikasi berbasis Android, metode Waterfall banyak digunakan karena membantu pengembang menyusun tahapan kerja secara terstruktur dan meminimalkan kesalahan selama proses pengembangan(Rahayu et al., 2024)

2.2 E-Ticket

E-ticket atau tiket elektronik adalah sistem digital yang digunakan untuk menggantikan tiket fisik dalam proses pemesanan dan validasi layanan. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian tiket secara online, menerima bukti tiket dalam bentuk digital, serta mempercepat proses verifikasi saat memasuki lokasi tujuan. Penggunaan e-ticket dinilai mampu meningkatkan efisiensi pelayanan, mengurangi antrean, serta meminimalkan kesalahan pencatatan data. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa implementasi sistem e-ticket berbasis Android mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan reservasi dan meningkatkan kualitas pelayanan pengelola wisata(Pranata et al., 2024)

2.3 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet. Aplikasi mobile dikembangkan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam

mengakses layanan secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Dalam perkembangan teknologi saat ini, aplikasi mobile banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan pelayanan publik. Penggunaan aplikasi mobile memungkinkan proses pelayanan menjadi lebih cepat, efisien, serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam memperoleh informasi dan melakukan transaksi digital(Desiani et al., 2022)

2.4 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang disusun secara sistematis sehingga dapat diakses, dikelola, dan diperbarui dengan mudah. Dalam sistem aplikasi e-ticket, database berfungsi untuk menyimpan informasi pengguna, data pemesanan tiket, transaksi pembayaran, serta laporan administrasi. Penggunaan basis data sangat penting untuk menjaga keamanan, integritas, dan keteraturan data dalam sistem informasi, sehingga pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.(Kusyadi et al., 2022)

3. METODOLOGI

3.1 Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan tahap awal dalam penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem pemesanan tiket di Kolam Renang Putri Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi, sistem pemesanan tiket yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu pengunjung harus datang langsung ke lokasi untuk membeli tiket. Sistem manual tersebut sering menyebabkan antrean panjang, kesalahan pencatatan data, serta keterlambatan pelayanan kepada pengunjung. Selain itu, pengelola juga mengalami kesulitan dalam mengelola data transaksi dan memantau jumlah pengunjung secara *real-time*. Kurangnya sistem digital yang terintegrasi menyebabkan informasi mengenai tiket dan jadwal operasional

belum dapat diakses secara efektif oleh masyarakat. Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu berbasis Android.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi E-Ticket berbasis Android yang mampu mempermudah proses pemesanan tiket secara online, mengurangi antrean, serta membantu pengelola dalam mengelola data pengunjung dan transaksi secara lebih efektif dan efisien.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode utama, yaitu observasi dan wawancara:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pemesanan tiket di Kolam Renang Putri Bengkulu untuk mengetahui alur sistem yang sedang berjalan serta kendala yang terjadi pada proses pelayanan tiket.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola Kolam Renang Putri Bengkulu guna memperoleh informasi terkait kebutuhan sistem, kendala operasional, serta solusi yang diharapkan dari aplikasi e-ticket yang akan dibangun.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode Waterfall. Metode Waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan sistem.

Metode Waterfall efektif digunakan dalam pengembangan aplikasi pemesanan tiket online karena mampu menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mempermudah proses dokumentasi pada setiap tahapan pengembangan.

3.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap untuk menggambarkan bagaimana aplikasi akan dibangun secara teknis. Dalam penelitian ini, perancangan sistem dilakukan untuk mempermudah proses implementasi aplikasi E-

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi Sistem

Pada penelitian ini telah berhasil dibuat aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu berbasis Android yang bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan tiket bagi pengunjung. Aplikasi ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan, dimana proses pembelian tiket masih dilakukan secara langsung di lokasi sehingga sering menyebabkan antrean dan kurang efisien dalam pengelolaan data pengunjung.

Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Setelah seluruh tahapan selesai dilakukan, aplikasi dapat dijalankan sesuai dengan fungsi yang telah dirancang sebelumnya. Penerapan sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung karena proses pemesanan tiket dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat smartphone. Selain itu, data transaksi yang sebelumnya dicatat secara manual kini dapat tersimpan secara digital sehingga lebih mudah dikelola dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan. Setelah proses implementasi selesai dilakukan, seluruh fitur utama yang terdapat pada aplikasi dapat digunakan dengan baik. Pengguna dapat melakukan proses pemesanan tiket mulai dari registrasi akun hingga mendapatkan tiket digital. Dengan adanya aplikasi ini, proses pelayanan tiket menjadi lebih praktis dibandingkan sistem sebelumnya yang masih dilakukan secara manual.

4.1.1 Halaman Login

Halaman login merupakan halaman awal yang ditampilkan ketika pengguna membuka aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu. Halaman ini berfungsi sebagai media autentikasi pengguna sebelum dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi. Pada halaman login, pengguna diminta untuk memasukkan alamat email dan password yang telah terdaftar pada sistem. Setelah data dimasukkan dengan benar, pengguna dapat menekan tombol Login untuk masuk ke dalam aplikasi. Sistem akan melakukan proses verifikasi data pengguna sebelum

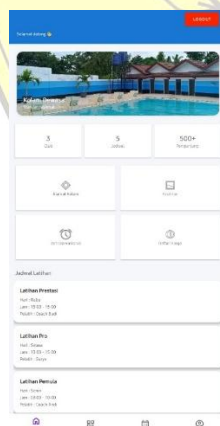
mengarahkan pengguna ke halaman utama aplikasi. Selain itu, pada halaman login juga tersedia tombol Daftar yang digunakan oleh pengguna yang belum memiliki akun. Tombol tersebut akan mengarahkan pengguna ke halaman registrasi untuk melakukan pembuatan akun baru sebelum menggunakan aplikasi.



Gambar 1 Halaman Login

4.1.2 Halaman Home

Halaman Home atau Beranda merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan login ke dalam aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu. Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi umum serta memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi.

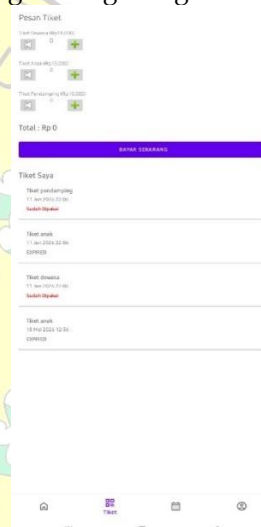


Gambar 2. Halaman Home

4.1.3 Halaman Pemesanan Tiket

Halaman pemesanan tiket merupakan salah satu fitur utama yang terdapat pada aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk melakukan pembelian tiket secara

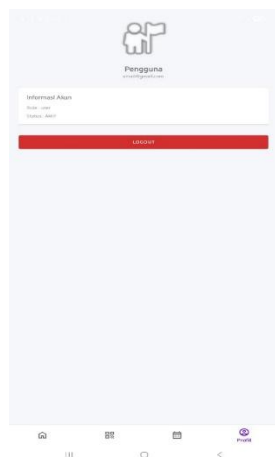
online tanpa harus datang langsung ke lokasi kolam renang. Dengan adanya fitur ini, proses pemesanan tiket menjadi lebih praktis, cepat dan efisien. Pada halaman pemesanan tiket, pengguna dapat memilih jenis tiket yang tersedia, yaitu tiket dewasa, tiket anak, dan tiket pendamping. Setiap jenis tiket memiliki harga yang berbeda sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Kolam Renang Putri Bengkulu. Pengguna dapat menambah atau mengurangi jumlah tiket yang akan dipesan menggunakan tombol tambah (+) dan tombol kurang (-) yang tersedia pada masing-masing kategori tiket.



Gambar 3. Halaman Pemesanan Tiket

4.1.4 Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi akun pengguna yang telah berhasil melakukan login ke dalam aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu. Halaman ini berfungsi sebagai identitas pengguna sekaligus sebagai media untuk melihat informasi akun yang tersimpan pada sistem.



Gambar 4. Halaman Profil

4.2 Hasil Peengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing. Metode ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap fungsi pada aplikasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan tanpa melihat kode program yang digunakan. Pengujian dilakukan dengan menguji setiap fitur utama pada aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu, mulai dari proses registrasi, login, pemesanan tiket, pembayaran hingga proses logout. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, seluruh fitur utama pada aplikasi berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Setiap menu dapat di akses dengan baik, data pengguna berhasil tersimpan ke dalam basis data, serta proses transaksi tiket dapat dilakukan hingga selesai. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi telah memenuhi kebutuhan fungsional sehingga dapat digunakan sebagai media pemesanan tiket secara digital.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu berbasis Android sebagai solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemukan pada sistem pemesanan tiket yang masih dilakukan secara konvensional. Sebelum aplikasi dikembangkan, proses pembelian tiket mengharuskan pengunjung datang langsung ke lokasi kolam renang untuk memperoleh informasi mengenai harga tiket, melakukan pembayaran, dan mendapatkan tiket masuk. Proses tersebut dinilai kurang efektif karena membutuhkan waktu yang lebih lama, terutama ketika jumlah pengunjung meningkat.

Selain itu, penyampaian informasi mengenai tiket juga masih terbatas sehingga pengguna belum dapat memperoleh informasi secara

cepat dan praktis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yang dirancang agar pengguna dapat melakukan pemesanan tiket melalui perangkat seluler. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android Studio sebagai lingkungan pengembangan utama, sedangkan MongoDB dimanfaatkan sebagai media penyimpanan dan pengelolaan data karena mampu mendukung proses pertukaran data secara lebih mudah selama tahap pengembangan aplikasi. Selain itu, sistem pembayaran pada aplikasi telah dirancang menggunakan metode Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sehingga proses transaksi dapat dilakukan secara digital dengan lebih praktis dibandingkan metode pembayaran secara langsung. Setelah seluruh proses pengembangan selesai dilakukan, aplikasi berhasil dikompilasi menjadi sebuah file Android Package Kit (APK) yang dapat dipasang pada perangkat Android. Dengan demikian, aplikasi sudah dapat dijalankan dan seluruh fitur yang telah dirancang dapat digunakan sebagaimana mestinya. Pada penelitian ini, file APK tersebut digunakan sebagai media untuk melakukan pengujian aplikasi kepada responden. Setiap responden diminta menginstal aplikasi pada perangkat Android masing-masing, kemudian mencoba seluruh fitur yang tersedia, mulai dari proses registrasi akun, masuk ke dalam sistem (login), melakukan pemesanan tiket, melihat informasi yang tersedia, hingga melakukan simulasi pembayaran menggunakan QRIS. Setelah seluruh tahapan tersebut selesai dilakukan, responden diminta memberikan penilaian melalui kuesioner mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Meskipun aplikasi telah berhasil dibangun dan dapat dijalankan pada perangkat Android, aplikasi ini masih berada pada tahap pengembangan dan pengujian sehingga belum diimplementasikan sebagai sistem operasional di Kolam Renang Putri Bengkulu. Oleh karena itu, penelitian ini lebih berfokus pada proses perancangan, pembangunan, serta evaluasi terhadap fungsi aplikasi dan tingkat penerimaan pengguna melalui pengujian yang dilakukan oleh responden. Pendekatan tersebut dipilih agar dapat diketahui apakah aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna sebelum nantinya diterapkan secara lebih luas dalam lingkungan operasional yang

sebenarnya. Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu telah berhasil dibangun sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan pada tahap analisis. Seluruh fitur utama dapat dijalankan dengan baik selama proses pengujian sehingga aplikasi layak digunakan sebagai media uji coba dalam penelitian ini. Hasil implementasi ini kemudian menjadi dasar untuk melakukan pengujian fungsional serta evaluasi terhadap tingkat kepuasan pengguna melalui penyebaran kuesioner kepada responden.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi E-Ticket Kolam Renang Putri Bengkulu berbasis Android berhasil dirancang dan dibangun sebagai alternatif sistem pemesanan tiket yang lebih praktis dibandingkan dengan sistem yang digunakan sebelumnya. Aplikasi dikembangkan menggunakan Android Studio dengan memanfaatkan MongoDB sebagai basis data serta mendukung metode pembayaran menggunakan QRIS. Hasil implementasi menunjukkan bahwa seluruh fitur utama, seperti registrasi akun, login, halaman utama, pemesanan tiket, pembayaran melalui QRIS, dan halaman profil telah berhasil diimplementasikan serta dapat dijalankan sesuai dengan kebutuhan sistem. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi memberikan peningkatan terhadap kemudahan penggunaan dibandingkan sistem sebelumnya. Sebelum menggunakan aplikasi, sebagian besar responden memberikan penilaian pada kategori netral hingga kurang setuju terhadap kemudahan pemesanan tiket, kecepatan proses pembelian, kemudahan memperoleh informasi, efektivitas sistem, serta tingkat kepuasan pengguna. Setelah menggunakan aplikasi, mayoritas responden memberikan penilaian pada kategori setuju dan sangat setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik, mempermudah proses pemesanan tiket, serta meningkatkan efektivitas pelayanan kepada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A., Safaat, N. H., & Affandes, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Agro Nadiin Berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(2), 107–120.
- Desiani, A., Amran, A., Gofar, N., Apriyani, C. N., & Chaniago, R. A. F. (2022). Application of the Waterfall Method in Software Design on Android-Based Programming Language Course Applications. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 6(1), 235–246. <https://doi.org/10.31289/jite.v6i1.6995>
- Kusyadi, I., Putra, A. S., Dio Oktafani, M., Rifky Adrian Ardani, M., & Syaugi, M. (2022). Penerapan Metode Waterfall dalam Perencanaan Sistem Informasi Penjualan Buku berbasis Aplikasi Website (Studi Kasus: Penjual Buku Toko 21 Jombang). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 5(4), 268–277. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i4.21378>
- Nurhidayah, L., Salsabillah, A., & Yanti, F. R. (2023). Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(2), 305–314. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i2.76>
- Nurwansyah, A., Faizah, N., & Ginting, W. (2023). Aplikasi Pemesanan E-Ticket di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android dengan Metode First Come First Serve Menggunakan Android Studio dan Firebase. *Computer Journal*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.58477/cj.v1i1.63>
- Pranata, I. P. A., Ketut, N., Ari, D., Luh, N., & Srinadi, P. (2024). *Sistem Informasi E-Ticket pada Objek Wisata di Kabupaten Badung berbasis Android*. 1(3), 12–17.
- Rahayu, Y. S., Saputra, Y., & Irawan, D. (2024). Implementasi Metode Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Mobile E-Disarpus. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 6(2), 523–534. <https://doi.org/10.31849/zn.v6i2.20538>
- Suparwo, A., Roisah, R., Fitriyani, F., & Rahmawati, D. (2023). Perancangan Sistem Booking Kolam Renang Di Wilayah Bandung Timur Berbasis Web. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 263–269. <https://doi.org/10.57218/jompaabdi.v1i4.557>
- Zulyanto, Y., & Saepudin, A. (2024). Sistem Pemesanan Tiket Online Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall Pada PT. Kerinci Wisata Ekspres. *Simpatik: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.31294/simpatik.v4i1.3203>