Jurnal Jumatiko
LPPM Universitas Graha Nusantara Volume 2 Nomor 1 Juli 2026
E-ISSN : XXXX-XXXX

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN TIKET MOBIL TRAVEL PADA PT. PMTS BERBASIS ANDROID

Marcell Tri Satrio[*1], Muhammad Noor Hasan [2], Rini Anggraini Pakpahan [3]

[*1]Mahasiswa Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan
[2]Dosen Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan
[3]Dosen Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan

Email : [*1] marcelltrisatriopurba@gmail.com
[2] mnoorhasan.siregar@gmail.com, [3]rinianggrainipakpahan@gmail.com

Abstract

This study aims to design and develop an Android-based information system for travel car ticket booking, payment, and package delivery services at PT. PMTS to support operational digitalization and improve service efficiency. The problem faced by PT. PMTS is the manual paper-based management of ticket bookings, payments, and package status recording, which frequently leads to long queues, recording errors, limited access to real-time seat availability, cash transaction inefficiencies, and a lack of transparency in package tracking information for customers. The software engineering approach used is the Rapid Application Development (RAD) method, comprising Requirement Planning, User Design, Construction, and Cutover phases. Data collection methods include observation, interviews, literature review, and documentation. System modeling tools utilize the Unified Modeling Language (UML), including Use Case Diagrams, Activity Diagrams, and Class Diagrams, designed using Android Studio, MySQL, Figma, and Draw.io. System testing was conducted using the Black Box Testing method to evaluate feature functionality. The results demonstrate that the developed Android-based system successfully provides real-time seat availability and booking history information, seamlessly integrates non-cash payment options via payment gateways, and provides automated real-time package delivery tracking via receipt numbers. This information system effectively enhances operational efficiency, minimizes transaction risks, accelerates service processes, and facilitates seamless information access for both customers and PT. PMTS staff.

Keywords: *Information System, Ticket Booking, Non-Cash Payment, Android, Rapid Application Development.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan dan pembayaran tiket mobil travel berbasis Android pada PT. PMTS guna mendigitalisasi proses bisnis, mempermudah akses ketersediaan kursi secara *real-time*, serta menyediakan fitur pelacakan pengiriman paket digital. Permasalahan yang dihadapi adalah masih digunakannya sistem manual berbasis kertas yang menyebabkan antrean panjang, ketidakpastian ketersediaan kursi, ketergantungan pada pembayaran tunai, serta keterlambatan informasi status pengiriman

paket. Metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) yang meliputi tahapan *Requirements Planning*, *User Design*, *Construction*, dan *Cutover*. Tahapan penelitian diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Pemodelan sistem dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) serta diimplementasikan menggunakan Android Studio, MySQL, Figma, dan Draw.io. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsionalitas aplikasi berjalan sesuai harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berbasis Android yang dibangun mampu menyajikan informasi ketersediaan kursi dan riwayat pemesanan secara *real-time*, memfasilitasi transaksi non-tunai melalui *payment gateway*, serta menyediakan fitur pelacakan *real-time* status logistik pengiriman paket berdasarkan nomor resi. Sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi operasional, meminimalisasi risiko kesalahan transaksi, serta mempermudah pelanggan dan petugas loket dalam memperoleh informasi transaksi secara akurat.

Kata Kunci: K-Means, Klastering, Penyakit Periodontal

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pola organisasi dan bisnis. Pemanfaatan internet dalam pengembangan aplikasi memberikan solusi terhadap permasalahan sistem manual, seperti antrean yang panjang, kesalahan pengolahan data, serta memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Salah satu bentuk nyata pemanfaatan ini adalah kemudahan pemesanan tiket secara *online*. Penerapan sistem informasi pemesanan tiket dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnis, khususnya dalam mempermudah pelanggan melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke lokasi (Aritonang et.al, 2025).

PT. PMTS merupakan perusahaan penyedia jasa transportasi umum di Kota Padangsidimpuan yang melayani rute Padangsidimpuan–Medan, penyewaan mobil, dan pengiriman paket sejak tahun 2008. Namun, proses operasional di PT. PMTS masih mengandalkan sistem manual berbasis kertas. Pelanggan harus datang langsung ke loket untuk mengetahui ketersediaan kursi, yang sering memicu kekecewaan akibat tiket habis dan pemborosan waktu.

Selain itu, transaksi pembayaran masih bergantung penuh pada uang tunai. Hal ini memperlambat alur pelayanan karena membutuhkan perhitungan dan pencatatan manual, serta meningkatkan risiko selisih kas. Pada layanan pengiriman paket, belum tersedianya sistem pelacakan digital mengakibatkan keterlambatan informasi status barang dan tingginya intensitas keluhan pelanggan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran Tiket Mobil Travel Berbasis Android menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Sistem ini diharapkan mampu mengintegrasikan ketersediaan kursi secara *real-time*, metode pembayaran non-tunai, serta transparansi pelacakan pengiriman paket digital.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

a. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terhubung untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam organisasi. Sistem informasi yang baik memungkinkan organisasi merespons kebutuhan pelanggan secara cepat dan efisien.

b. Rapid Application Development (RAD)

RAD merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada siklus pengembangan yang singkat dan iteratif berbasis pemuatan prototipe (*prototyping*). RAD sangat efektif digunakan pada proyek yang membutuhkan penyelesaian cepat serta memerlukan keterlibatan aktif pengguna melalui *feedback* langsung. Tahapan RAD terdiri dari:

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat).
2. *User Design* (Desain Pengguna/Prototipe).
3. *Construction* (Konstruksi dan Pengodean).
4. *Cutover* (Implementasi dan Pengujian).

c. Unified Modeling Language (UML)

UML adalah standar bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak. Alat bantu UML yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

d. Android dan Sistem Pembayaran Digital

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang bersifat terbuka (*open-source*) dan banyak digunakan pada perangkat seluler. Penggabungan aplikasi Android dengan sistem pembayaran non-tunai (seperti *E-Wallet*, Virtual Account, dan QRIS) dapat mempermudah transaksi serta menjamin efisiensi proses pembayaran secara transparan.

e. E-Tiket

E-tiket adalah bentuk tiket digital yang menggantikan tiket kertas konvensional. Format ini dapat disimpan langsung di perangkat *smartphone* sehingga mengurangi risiko kehilangan fisik dan memudahkan verifikasi oleh petugas.

2.2 Penelitian Terdahulu (State of the Art)

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi pembanding dalam pengembangan sistem ini antara lain:

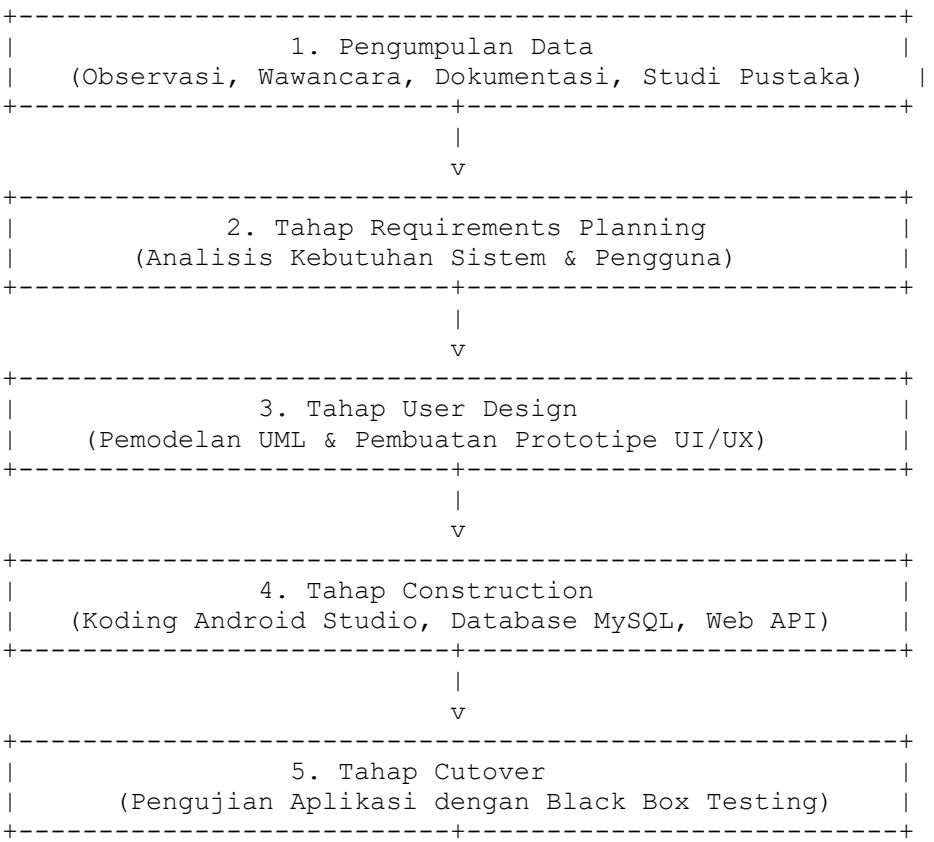
1. **Efendi et al. (2023):** Membahas pentingnya penerapan sistem informasi berbasis komputer untuk mempermudah alur operasional dan pengolahan data pada penyedia jasa.
2. **Minarni et al. (2024) & Pane (2024):** Menunjukkan bahwa penerapan sistem pemesanan secara daring (*online*) mampu mengalihkan proses bisnis manual ke digital serta mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
3. **Mulyati et al. (2024) & Siburian et al. (2024):** Mengonfirmasi bahwa metode *Rapid Application Development* (RAD) sangat efektif dalam pembangunan aplikasi berjangka waktu cepat dengan tingkat kepuasan antarmuka pengguna yang tinggi.
4. **Ratnawati & Maulana (2024) & Lubis et al. (2025):** Menjelaskan bahwa implementasi *E-tiket* dan integrasi sistem jasa berbasis Android memberikan dampak positif terhadap tingkat kepuasan serta kenyamanan konsumen.

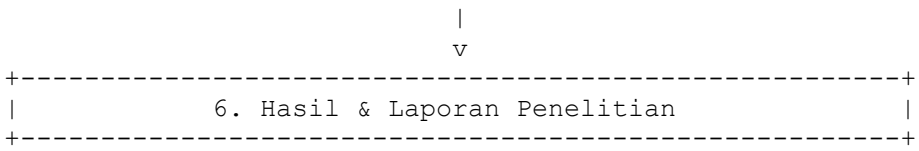
METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian memuat alur sistematis yang digunakan dalam memecahkan masalah, mengumpulkan data, serta mengembangkan dan menguji aplikasi.

3.1 Alur Penelitian

Kerangka kerja penelitian ini dirancang secara terstruktur sesuai dengan siklus pengembangan perangkat lunak berbasis RAD.





3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada PT. PMTS yang beralamat di Jl. Sudirman EX Merdeka No. 230, Timbangan, Padangsidimpuan, Sumatera Utara. Penelitian ini berlangsung dari bulan April 2025 sampai Mei 2025.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang akurat dan relevan, digunakan empat metode pengumpulan data utama:

1. **Observasi (Pengamatan Langsung):** Melakukan pengamatan terhadap alur pendaftaran penumpang di loket PT. PMTS, mekanisme pemilihan nomor duduk secara fisik pada manifes kertas, serta alur pengiriman paket dan pencatatan buku kas harian.
2. **Wawancara (Interview):** Melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan pihak manajemen PT. PMTS (pimpinan dan staf loket) untuk mendokumentasikan kendala operasional, serta kepada penumpang untuk menggali kebutuhan fitur aplikasi.
3. **Dokumentasi:** Mengumpulkan artefak transaksi fisik seperti lembar tiket fisik, resi pengiriman barang konvensional, serta laporan rekapitulasi manifes armada.
4. **Studi Pustaka:** Mengkaji literatur akademik, buku teks, jurnal ilmiah bereputasi, dan referensi rekayasa perangkat lunak terkait pemesanan e-tiket, metode RAD, serta sistem pembayaran berbasis Android.

3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak (RAD)

Model pengembangannya menggunakan *Rapid Application Development* (RAD) yang terbagi ke dalam empat fase utama:

1. Requirement Planning (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah dan spesifikasi kebutuhan fungsional serta non-fungsional aplikasi:

- **Kebutuhan Pengguna (User):** Registrasi/Login, verifikasi kode OTP email, memilih rute dan jadwal travel, memilih kursi kosong secara interaktif, melakukan pembayaran non-tunai (*payment gateway*), mendapatkan e-tiket, serta melacak status pengiriman barang dengan nomor resi.
- **Kebutuhan Administrator:** Mengelola data user/pelanggan, memvalidasi dan memperbarui status reservasi, memperbarui lokasi/posisi pengiriman barang, serta menghasilkan laporan transaksi harian/bulanan.

2. User Design (Perancangan Sistem)

Tahap ini melibatkan pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dan perancangan antarmuka visual (UI/UX):

- **Pemodelan UML:** Merancang *Use Case Diagram* untuk mendefinisikan interaksi aktor, *Activity Diagram* untuk menggambarkan alur kerja sistem, dan *Class Diagram* untuk menentukan relasi basis data.
- **Prototipe UI/UX:** Merancang desain sketsa dan prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma untuk mendapatkan masukan (*feedback*) langsung dari pengguna sebelum masuk tahap pengodean.

3. Construction (Konstruksi dan Pengodean)

Pada tahap ini, desain dan prototipe diterjemahkan ke dalam bentuk perangkat lunak yang berfungsi:

- **Front-End (Mobile App):** Dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java/Kotlin di lingkungan Android Studio.
- **Back-End & Database:** Menggunakan basis data MySQL yang dikelola melalui XAMPP server, serta dihubungkan menggunakan RESTful API berbasis PHP untuk pertukaran data antara aplikasi mobile dan server database.

4. Cutover (Pengujian dan Implementasi)

Tahap akhir di mana aplikasi disiapkan untuk lingkungan operasional sesungguhnya. Pengujian berfokus pada validasi fungsionalitas aplikasi dan identifikasi *bug* menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*.

3.5 Lingkungan Pengembangan (Tools)

Penelitian dan pembuatan perangkat lunak ini didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

- **Perangkat Keras (Hardware):** Laptop Asus TUF A15 (AMD Ryzen 5 4600H, RAM 16 GB, SSD 512 GB) dan *Smartphone* Android sebagai media pengujian aplikasi langsung (*device deployment*).
- **Perangkat Lunak (Software):** Sistem Operasi Windows 11, Android Studio IDE, XAMPP Server (MySQL Database), Figma (Design Tools), Draw.io (UML Modeling Tools), dan Web Browser (Google Chrome).

3.6 Metode Pengujian Sistem

Sistem diuji menggunakan metode **Black Box Testing**. Pengujian ini dilakukan dengan cara memberikan masukan (*input*) tertentu pada aplikasi dan mengamati luaran (*output*) yang dihasilkan tanpa harus memeriksa struktur internal kode pemrograman. Fokus pengujian mencakup:

1. Validasi proses login, registrasi, dan verifikasi OTP.
2. Konsistensi data ketersediaan kursi secara *real-time*.
3. Kebenaran proses kalkulasi biaya dan transisi status *payment gateway*.
4. Akurasi pelacakan status resi barang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem (UML)

a. Use Case Diagram

Aplikasi ini melibatkan 3 aktor utama:

- **Pengunjung:** Melakukan registrasi akun baru.
- **Pelanggan:** Memilih kursi dan melakukan pemesanan tiket, memilih pembayaran non-tunai, mengisi formulir pengiriman barang, mengecek status transaksi tiket, serta melacak posisi barang berdasarkan nomor resi.
- **Admin:** Mengelola data pelanggan, mengelola data reservasi tiket, mengolah data pengiriman barang, dan mencetak laporan rekapitulasi transaksi.

b. Activity Diagram & Class Diagram

Alur kerja dirancang untuk mencakup seluruh proses transaksi, mulai dari verifikasi OTP pada saat registrasi/lupa password, pemilihan rute dan nomor kursi secara visual, pemilihan saluran pembayaran digital (*payment gateway*), hingga pembaruan status logistik oleh admin. *Class Diagram* terdiri dari beberapa kelas utama seperti `Data User`, `Data Pemesanan Tiket`, `Data Pengiriman`, dan `Data Laporan`.

4.2 Perancangan Basis Data

Struktur basis data dirancang menggunakan MySQL yang meliputi beberapa tabel utama:

1. **Tabel User (`data_user`):** Menyimpan kredensial pengguna (`id`, `nama_lengkap`, `no_hp`, `email`, `password`, `role`, `saldo`).
2. **Tabel Pemesanan Tiket (`data_pemesanan`):** Menyimpan transaksi reservasi (`id`, `nama`, `asal`, `tujuan`, `tanggal`, `nomor_bangku`, `harga_total`, `status_pembayaran`, `qr_string`, `order_id`, `payment_type`).
3. **Tabel Pengiriman Barang (`data_pengiriman`):** Menyimpan data logistik (`id`, `order_id`, `nama_pengirim`, `alamat_penerima`, `berat_barang`, `jenis_barang`, `total_biaya`, `no_resi`, `lokasi_barang`, `status_pembayaran`).
4. **Tabel Laporan (`data_laporan`):** Menyimpan rekapitulasi transaksi operasional bulanan.

4.3 Implementasi Antarmuka Aplikasi

1. **Antarmuka Pengguna (User):**

- **Halaman Login & Register:** Dilengkapi dengan sistem verifikasi kode OTP berbasis email.
- **Menu Travel & Pilih Kursi:** Memungkinkan pengguna memilih kota asal, tujuan, tanggal, serta posisi nomor kursi secara visual dan *real-time*.
- **Payment Gateway:** Menampilkan instruksi pembayaran non-tunai (Virtual Account/E-wallet) lengkap dengan *countdown timer*.
- **Menu Lihat Pengiriman (Tracking):** Menampilkan posisi terkini barang dan nomor resi secara otomatis.

2. **Antarmuka Administrator:**
   - **Dashboard Admin:** Menyajikan akses cepat ke manajemen tiket, pengiriman, dan laporan.
   - **Menu Edit Pemesanan & Pengiriman:** Memfasilitasi admin untuk memperbarui posisi barang (*lokasi_barang*) dan mengonfirmasi status tiket.
   - **Menu Laporan Financial:** Rekapitulasi transaksi lengkap berdasarkan rentang waktu tertentu.

4.4 Hasil Pengujian Sistem (Black Box Testing)

No	Modul Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Form Login Admin	Mengosongkan username/password atau mengisi data salah	Sistem menolak login dan menampilkan pesan kesalahan	Sesuai Harapan	Valid
2	Form Login Admin	Mengisi kredensial admin yang benar	Sistem mengarahkan ke Dashboard Admin	Sesuai Harapan	Valid
3	Form Registrasi	Mendaftar dengan data tidak lengkap / validasi OTP	Sistem menolak pendaftaran hingga OTP terverifikasi	Sesuai Harapan	Valid
4	Pemesanan Tiket	Memilih rute dan posisi kursi kosong	Sistem memproses data dan	Sesuai Harapan	Valid

No	Modul Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
			meneruskan ke *Payment Gateway*		
5	Kirim Barang	Mengisi data pengirim, penerima, dan berat paket	Sistem menghitung biaya otomatis dan menerbitkan resi	Sesuai Harapan	Valid
6	Pelacakan Paket	Memasukkan nomor resi / melihat menu pengiriman	Sistem menampilkan lokasi *real-time* paket	Sesuai Harapan	Valid

KESIMPULAN

1. Aplikasi sistem informasi pemesanan dan pembayaran tiket travel PT. PMTS berbasis Android berhasil dibangun menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD).
2. Fitur pemilihan nomor kursi secara visual terbukti efektif mengatasi permasalahan pemesanan ganda (*double booking*) serta menyajikan ketersediaan kursi secara *real-time*.
3. Integrasi metode pembayaran non-tunai melalui *payment gateway* memudahkan pengguna dalam bertransaksi serta mempercepat proses pelayanan tanpa bergantung pada uang tunai.
4. Fitur pelacakan pengiriman barang berbasis nomor resi berhasil memberikan transparansi keberadaan barang bagi pelanggan dan mempermudah operasional staf loket.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini masih memiliki kelemahan yang kedepannya perlu dikembangkan lagi. Beberapa saran yang diajukan :

1. Untuk penelitian selanjutnya, dapat ditambahkan fitur integrasi pemetaan lokasi (*GPS tracking*) secara *real-time* langsung dari perangkat driver travel.
2. Perlu dikembangkan metode *push notification* otomatis melalui WhatsApp API untuk pengiriman pengingat jadwal keberangkatan atau pembaruan resi paket.

DAFTAR PUSTAKA

Angelina, A., Yandhika, C., Hartanto, C. L., Graciela, M., & Farisi, A. (2024). Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis tentang Metode Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, *5*(1), 181–192. https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.6619

Ari M, D. A. (2025). *PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI OCEAN BERBASIS ANDROID*. *19*.

Aritonang, B. I., Siregar, M. N. H., & Pakpahan, R. A. (2025). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis Web pada ATV Adventure Kota Padangsidimpuan. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 10(1), 262–269.

Dachi S. (2025). ANALISIS YURIDIS DALAM TINDAK PIDANA PENCUCIAN UANG DALAM LINGKUP APLIKASI PEMBAYARAN ONLINE. *Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*.

Efendi, E., Anugrah, I., Triady, B., & Hawarri, M. A. (2023). Konsep Sistem Informasi Manajemen Dakwah. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, *3*(2), 887–900. https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i2.3576

Ganang Prasetya, M., Heksaputra, D., Wicaksono, Y., Harahap, A. A., Informasi, S., Komputer Dan Teknik, F., Alma, U., & Yogyakarta, A. (2024). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Kafe Ra Kopiran Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall Designing a Website-Based Menu Ordering Application at Ra Kopiran Cafe Using the Waterfall Method. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi E-ISSN*, *5*(2), 173–187. https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.9125

Hendrawan, M., Anwar, N., Gunawan, H., Teddy Iswahyudi, R., & Hadi Arfian, M. (2024). Perancangan Model Sistem Pengajuan Cuti Pegawai Berbasis Laman Dengan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, *8*. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2

Lubis, R. A., Zakir, A., & Sembiring, B. O. (2025). Pemesanan E-Tiket Bus Menggunakan Metode Agile Pada Cv. Final Transport. *Explore*, *15*(1), 40–47. https://doi.org/10.35200/ex.v15i1.154

Minarni, M., Daud, M. I., Yulianti, E., Swara, G. Y., & Putra, E. K. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Website. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 1302–1315. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.13987

Mulyati, S., Herdiansah, A., Taufiq, R., Prianggodo, D. Y., & Bukhori, S. (2024). IMPLEMENTASI RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) STUDI KASUS PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH YAYASAN AL ABANIYAH. *JIKA (Jurnal Informatika)*, *8*(2), 156. https://doi.org/10.31000/jika.v8i2.10268

Pane, M. A. S. (2024). PERANCANGAN UI APLIKASI PEMESANAN TIKET BUS DI SUMATERA SECARA ONLINE BERBASIS ANDROID. *JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)*, *9*(1), 102–106.

Ramdany, S. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, *5*(1). https://doi.org/10.31599/2e9afp31

Ratnawati, S., & Rizqi Mustafa Maulana. (2024). ANALISIS KOMPREHENSIF APLIKASI TRANSPORTASI GOJEK PENDEKATAN SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW DARI PERSPEKTIF PENGGUNA. *JURNAL PERANGKAT LUNAK*, *6*(1), 33–42.

Siburian, C. C., Andriani, A., & Dewa, C. B. (2024). APLIKASI MYPRESENT UNTUK PENGELOLAAN DATA PRESENSI KARYAWAN DENGAN METODE RAD. *Journal of Information System Management (JOISM)*, *5*(2), 219–226. https://doi.org/10.24076/joism.2024v5i2.1435

Widiatma, C. A., & Abdillah, L. (2025). Rancangan Sistem Informasi Inventory Penjualan Berbasis Web Pada Toko Yuda Pasar Inpres Kecamatan Kelapa Gading. *KALBISIANA Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, *11*(1), 108–117. https://doi.org/10.53008/kalbisiana.v11i1.777