

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN TIKET BUS BERBASIS WEBSITE, STUDI KASUS PO ELDIVO TUNAS ARTA

Bus Ticket Booking Application Design Website Based, Case Study PO ELDIVO TUNAS ARTA

Yosua Darvys Raja Manurung¹, Aris Hartaman², Muhammad Iqbal³

^{1 2 3} Fakultas Ilmu Terapan, Telkom University

¹yosuaman5@gmail.com, ²arishartaman@telkomuniversity.ac.id, ³miqbal@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aplikasi pemesanan tiket bus berbasis website telah menjadi semakin populer di era digital saat ini. Dengan adanya teknologi ini, pelanggan dapat memesan tiket bus dengan mudah dan efisien tanpa harus mengantri di loket penjualan tiket. Perusahaan Otobus Eldivo merupakan sebuah perusahaan yang menjalankan bisnis di bidang transportasi yang berada di bawah naungan PT. Eldivo Tunas Arta. Pemesanan tiket di PO. Eldivo masih menggunakan cara manual, dimana pembeli harus datang ke loket untuk membeli tiket bus. Pembelian tiket bus yang masih menggunakan cara manual ini menyebabkan beberapa kesulitan, yaitu masyarakat harus mendatangi loket. Informasi tentang keberangkatan, rute dan kapasitas tempat duduk kurang lengkap sehingga informasi yang didapatkan kurang maksimal dan efisien. Pada proyek akhir ini membangun serta merancang aplikasi berbasis website yang berguna untuk pembelian tiket secara online. Dengan adanya aplikasi berbasis website ini memudahkan masyarakat untuk melakukan pembelian tiket dengan informasi yang ditampilkan secara lengkap dan detail. Proyek Akhir "Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Website, Studi Kasus PO. Eldivo Tunas Arta" dibangun dengan menggunakan HTML dan PHP untuk membuat tampilan website serta MySQL yang berguna sebagai basis data untuk menyimpan informasi tentang tiket dan menampilkannya pada halaman website. Aplikasi berbasis website ini disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat umum agar dalam penyampaian informasi dan penjualan tiket secara online dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan pembelian tiket.

Kata Kunci: Website, Tiket Online, Pemesanan Tiket.

Abstract

The web-based bus ticket booking application has become increasingly popular in the current digital era. With this technology, customers can easily and efficiently book bus

tickets without having to queue at ticket counters. Eldivo Bus Company is a business operating in the transportation sector under the umbrella of PT. Eldivo Tunas Arta. Ticket reservations at Eldivo Bus Company are currently done manually, requiring customers to visit the ticket counter to purchase bus tickets. This manual ticket purchasing process poses several challenges, such as the need for people to physically go to the counter. Furthermore, information about departures, routes, and seating capacities is incomplete, leading to suboptimal and inefficient information dissemination. In this Final Project, we aim to develop and design a web-based application that facilitates online ticket booking. This web-based application serves the purpose of enabling the public to purchase tickets with comprehensive and detailed information provided. The final project, titled "Design of a Web-Based Bus Ticket Reservation Application, Case Study: Eldivo Tunas Arta Bus Company," is constructed using HTML and PHP for creating the website interface, along with MySQL as the database to store ticket information and display it on the website pages. This web-based application is tailored to the needs of the general public, ensuring that the online information dissemination and ticket sales processes are streamlined, thereby easing the ticket purchasing process for the public.

Keywords: Website, Online Ticket, Ticket Booking

1. PENDAHULUAN

Tiket adalah salah satu dokumen perjalanan yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk menerapkan suatu kontrak tertulis satu pihak yang berisikan ketentuan yang harus dipenuhi oleh penumpang selama memakai jasa tiket dan data penumpang yang mempunyai masa periode waktu tertentu. Pentingnya tiket untuk pelanggan sebagai alat bukti pembayaran yang menyatakan adanya perjanjian antara penyedia dan pengguna jasa di dalam pengangkutan ke berbagai tujuan yang telah disepakati kedua belah

pihak antara penyedia dan pengguna tiket.[1]

Bus merupakan salah satu jenis angkutan umum transportasi darat yang digunakan di Indonesia untuk kegiatan perjalanan baik dalam provinsi maupun antar provinsi. Berdasarkan

Aplikasi pemesanan tiket bus berbasis *website* telah menjadi semakin populer di era digital saat ini. Dengan adanya teknologi ini, pelanggan dapat memesan tiket bus dengan mudah dan efisien tanpa harus mengantri di loket penjualan tiket. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga memberikan kenyamanan dan fleksibilitas dalam memilih jadwal dan kursi yang diinginkan. jauh.

Berdasarkan permasalahan tersebut PO ELDIVO sebagai perusahaan transportasi yang bergerak di bidang angkutan penumpang dengan bus, menyadari pentingnya keberadaan aplikasi pemesanan tiket bus berbasis *website* dalam memenuhi kebutuhan pelanggan dan meningkatkan kualitas layanan. Oleh karena itu, maka dibangun aplikasi pemesanan tiket bus berbasis *website* yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk memudahkan proses pemesanan tiket, tanpa harus datang ketempat pemesanan tiket. Dengan menggunakan aplikasi ini, pelanggan dapat memilih jadwal dan kursi yang diinginkan, melalui pembayaran secara *online*, serta mendapatkan informasi terkait status keberangkatan bus dan informasi lainnya. Selain itu, perusahaan dapat mengola informasi terkait jadwal keberangkatan, kapasitas bus, dan harga tiket dengan lebih efisien.

Adanya sistem informasi dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis *Website*, Studi Kasus PO. ELDIVO TUNAS ARTA” ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan perusahaan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dalam memanfaatkan jasa transportasi yang disediakan oleh PO ELDIVO.

2. KAJIAN TEORI

A. PO ELDIVO TUNAS ARTA

Perusahaan Otobus Eldivo merupakan sebuah perusahaan yang menjalankan bisnis di bidang transportasi yang berada di bawah naungan PT. Eldivo Tunas Arta. Bus-bus dari PO. Eldivo ini mengaspal di jalanan lintas Sumatera untuk melayani rute ke berbagai tujuan populer seperti Pematang Siantar, Medan, Pekanbaru, Jambi. [3]

B. Website

Hakim Lukmanul (2004) Pengertian website menurut Hakim Lukmanul adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun

lintas jalur yang dilalui, maka angkutan bus dapat dibedakan menjadi angkutan antar kota dalam provinsi (AKDP) dan angkutan antar kota antar provinsi (AKAP). [2]

server di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya. [4]

C. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang dideasin untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Saat ini PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor. PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source. PHP dirilis dalam liseni PHP License, sedikit berbeda dengan liseni GNU General Public License (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek Open Source. [5]

D. HTML (Hypertext Markup Language)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah script pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya. HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja dengan CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh browser Mosaic. Awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat maju. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya. [6]

E. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis yang mendukung berbagai sistem operasi dan merupakan kombinasi dari beberapa program. Fungsinya sebagai server mandiri (localhost) yang mencakup Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. XAMPP sendiri adalah singkatan dari X (mewakili berbagai sistem operasi), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Dengan XAMPP, pengguna dapat dengan mudah mengatur lingkungan server lokal untuk pengembangan dan pengujian aplikasi web. [7]

F. MySQL

Menurut Jubilee Enterprise (2017:3), MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan serta sudah banyak dipakai untuk berbagai kebutuhan dikembangkan oleh MySQL Swedia hampir sebagian website yang ada di internet dikembangkan menggunakan MySQL dan bahasa pemrograman lainnya seperti PHP. MySQL juga

adalah database yang cukup terkenal hampir sebagian besar aplikasi berbasis website seperti

G. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang terdiri dari kumpulan script yang dieksekusi di dalam dokumen HTML. Fungsinya adalah untuk meningkatkan tampilan dan sistem pada aplikasi berbasis web yang sedang dikembangkan. Beberapa karakteristik utama dari bahasa pemrograman JavaScript mencakup jenis bahasa pemrograman tingkat tinggi, berjalan di sisi klien (client-side), berorientasi pada objek, dan memiliki sifat tipe data yang tidak ketat (loosely typed).. [9]

H. CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur style elemen HTML. [10]

I. Laravel

Laravel adalah salah satu framework pengembangan website yang menerapkan konsep arsitektur MVC (Model-View-Controller). Konsep Model-View-Controller (MVC) adalah metode pengembangan aplikasi yang memisahkan komponen utama, yaitu data (Model), tampilan (View), dan pengelolaan pemrosesan data (Controller). Framework Laravel menonjol dengan keunggulannya dalam penggunaan sintaks

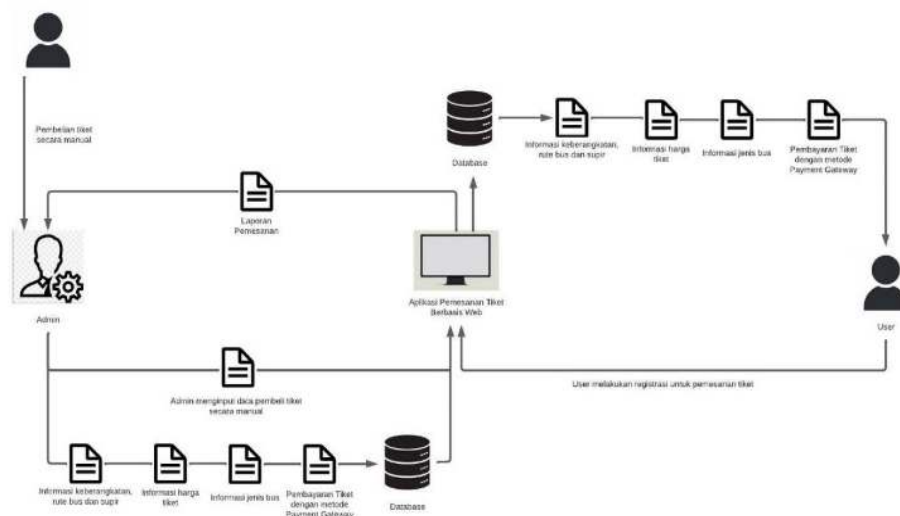
Wordpress dilengkapi dengan MySQL. [8]

pemrograman yang ekspresif, memudahkan pemahaman bagi para programmer. Hal ini membuat pengembangan aplikasi web menjadi lebih efisien dan efektif, serta memudahkan tim pengembang dalam bekerja dengan kode yang terstruktur. [11]

3. METODE

A. Blok Diagram Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai Pemesanan Tiket Bus ELDIVO berbasis Website. Ruang lingkup dokumen teknis Website Pembelian Tiket Bus ELDIVO ini meliputi gambaran dan kebutuhan dalam perancangan sistem yang dibangun, gambaran bisnis proses dari sistem yang sedang berjalan saat ini maupun bisnis proses dari website yang dibangun, lingkungan pengembangan website, batasan dalam pengembangan website yang akan dibangun, serta data yang digunakan untuk mengembangkan website. Pada Gambar 3.1 menampilkan rancangan sistem dimana admin akan memasukkan beberapa informasi ke database, lalu dari database akan menampilkan informasi pada aplikasi pemesanan tiket. Di lain sisi user melakukan registrasi untuk pemesanan tiket di aplikasi pemesanan tiket, database akan menampilkan informasi yang sudah diinput admin kepada user. Dalam penggunaan database menggunakan MySQL dan SQL Query untuk menampilkan konten yang tersimpan dalam database.



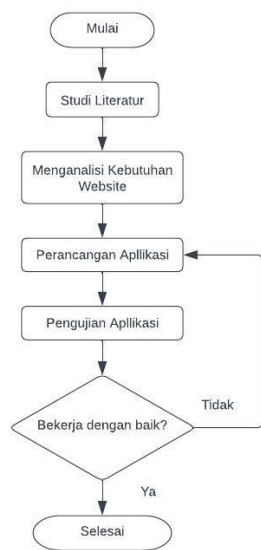
Gambar 3. 1 Model Sistem Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus

B. Proses Pengerjaan Proyek Akhir

Proses perancangan aplikasi ini dilakukan dengan metode SDLC dengan pendekatan Waterfall. Model air terjun (Waterfall) ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support). [12] Prosesnya bisa

2. Perancangan

Perancangan dilakukan untuk merealisasikan dari model simulasi ke dalam bentuk aslinya, dari tahapan utama di atas, ada beberapa tahapan pendukung. Jika dibuat flowchart adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Flowchart Perancangan Aplikasi

Langkah pertama yang dilakukan sebelum perancangan adalah mengumpulkan literatur-

dilihat pada Gambar 3.2, tahapan pembuatannya adalah sebagai berikut:

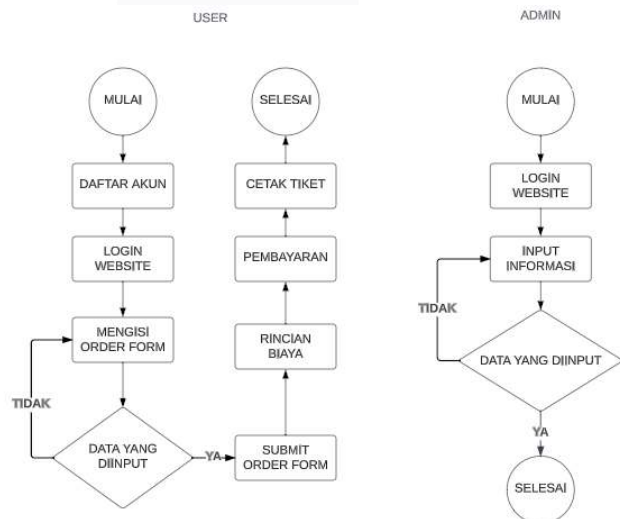
1. Penentuan spesifikasi

Langkah awal dalam merancang website adalah dengan mencari referensi studi literatur terkait perancangan ini, menganalisis kebutuhan website, dll.

literatur dan kajian-kajian yang berkaitan dengan permasalahan yang ada pada penelitian Proyek Akhir ini, baik berupa buku referensi, artikel, maupun e-journal yang berhubungan dengan perancangan aplikasi berbasis website. Lalu menganalisis apa saja kebutuhan website seperti fitur-fitur apa saja yang perlu diterapkan. Jika kebutuhan-kebutuhan website sudah terkumpul, maka dilakukanlah perancangan atau pembuatan website. Pengujian website dilakukan setelah perancangan website sudah selesai, semua fitur-fitur pada website akan diuji. Jika website sudah berjalan dengan baik maka website sudah dapat digunakan. Tetapi jika website belum berjalan dengan baik atau masih ada kekurangan di dalam website, maka perancangan website harus kembali dilakukan.

C. Flowchart Sistem Website

Tujuan dari rancangan pembuatan website pembelian tiket adalah untuk menghasilkan sebuah sistem yang memudahkan masyarakat untuk melakukan proses pembelian tiket. Adapun deskripsi proses dan kegiatan yang dilakukan dalam percobaan ini sesuai dengan rancangan pada Gambar 3.3 adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Flowchart Sistem Website

User

- Tahapan awal Mulai, pada tahapan ini persiapan seperti jaringan internet untuk mengakses website pembelian tiket.
- Tahapan selanjutnya adalah Daftar Akun, yang dimana user harus mendaftarkan akun terlebih dahulu untuk bisa mengakses website.
- Tahapan ketiga adalah login website, yang dimana user memasukkan akun yang sudah didaftarkan.
- Tahapan keempat user mengisi order form yang sesuai petunjuk dari sistem.
- Tahapan terakhir jika user sudah selesai melakukan pembayaran, maka sistem akan menampilkan tiket bus.

Admin

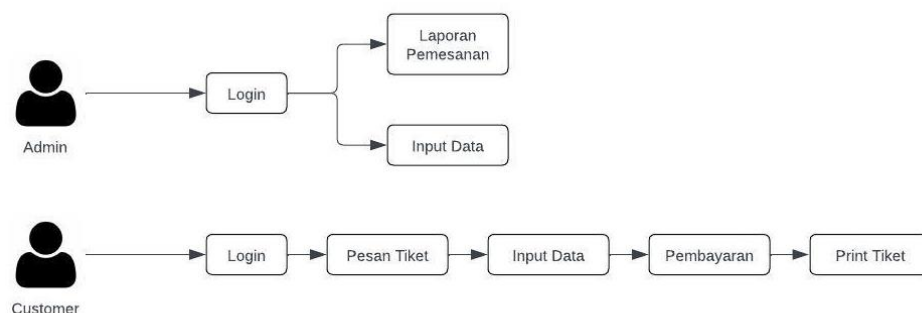
- Tahapan awal Mulai, pada tahapan ini persiapan seperti jaringan internet untuk mengakses website pembelian tiket.
- Tahapan kedua adalah admin login agar bisa mengakses website.
- Selanjutnya admin akan memasukkan informasi mengenai rute, jam keberangkatan, dan kategori bus ke website. Jika informasi yang dimasukkan sudah benar, maka admin sudah bisa keluar atau tetap di website untuk memantau. Apabila informasi yang dimasukkan kurang benar, maka admin kembali ke tahap memasukkan informasi

terdapat pada tab cari tiket. Jika data yang dimasukkan sudah benar maka user dapat melanjutkan ke langkah selanjutnya, tetapi jika data yang dimasukkan belum benar maka user kembali pada tahapan mengisi order form.

- Setelah user sudah selesai mengisi order form, maka sistem akan menampilkan rincian biaya yang akan dibayarkan. Lalu user dapat melakukan pembayaran

D. Use Case

Perancangan Use Case Diagram ini bertujuan untuk menentukan siapa saja pemakai (user) yang nantinya akan menggunakan atau berinteraksi dengan sistem, dan proses-proses apa saja atau langkah-langkah bagaimana user akan berinteraksi dengan sistem, maka diperoleh user yang nantinya akan berperan langsung dalam sistem ini. Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih user dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use Case digunakan untuk mengetahui apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 3. 4 Use Case

E. Perancangan

Pada Proyek Akhir ini akan dirancang aplikasi berbasis website untuk pemesanan tiket bus menggunakan Framework Laravel dengan bahasa pemrograman HTML/PHP. Adapun

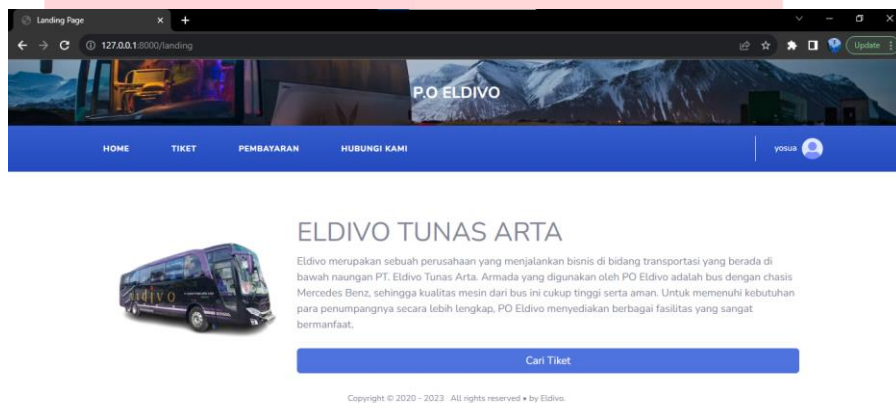
beberapa menu atau fitur dalam aplikasi berbasis web ini, yaitu:

- Dashboard : Pada dashboard ini masing-masing user/role memiliki tampilan tergantung role nya.
- Data Master: Terdapat pada role admin dimana

di dalam tab ini terdapat rute, transportasi, kategori, user (data pengguna website), dan complain (komentar user untuk website ataupun perusahaan).

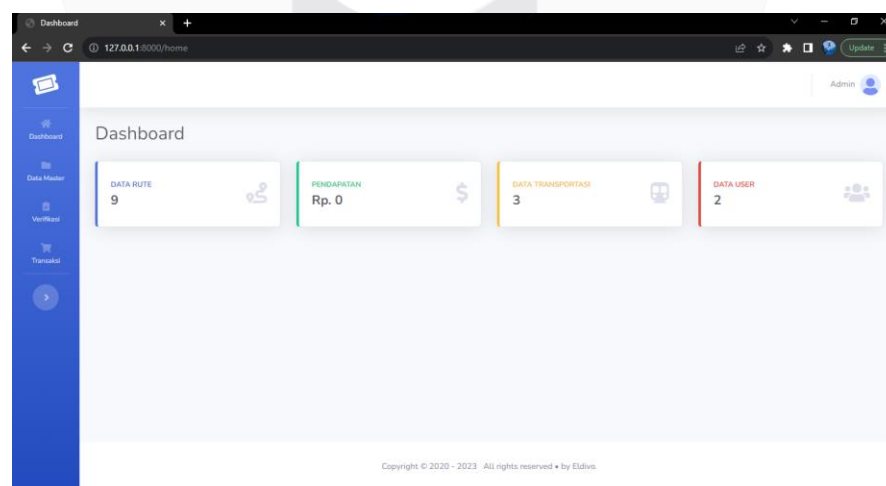
- Verifikasi : Terdapat pada role admin dimana ini berfungsi untuk memverifikasi pembayaran.
- Transaksi: Terdapat pada role admin dimana di tab ini menampilkan data transaksi yang sudah dilakukan oleh user atau pembeli.
- Tiket : Terdapat pada role user dimana di tab ini menampilkan pilihan-pilihan yang harus diisi oleh user untuk memesan tiket.
- Pembayaran : Terdapat pada role user dimana pada tab ini menampilkan informasi tentang harga tiket sesuai pilihan yang sudah user pilih di tab tiket.

1. Role User



Gambar 4. 1 Tampilan *User*

2. Role Admin



Gambar 4. 2 Tampilan *Admin*

- Hubungi Kami : Terdapat pada role user dimana pada tab ini user dapat memberikan komentar untuk website ataupun perusahaan.

4. HASIL DAN PENGUJIAN

A. Hasil

Pada bab ini akan dipaparkan hasil dari proyek yang sudah dirancang dan juga hasil dari pengujian fungsionalitas. Disini dilakukan pengujian dengan cara mencoba tugas dari setiap user dan semua berjalan dengan baik dan lancar. Berikut hasil website yang sudah diselesaikan sesuai dengan perancangan sebelumnya.

B. Pengujian Fungsionalitas Website

Pengujian ini dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui apakah semua fitur yang ada di website dapat berjalan

dengan baik sesuai dengan fungsinya atau tidak. Pada tahap pengujian fungsionalitas website ini dibagi menjadi 2 sesuai dengan pekerjaan dari masing-masing role.

1. Role Admin

Tabel 4. 1 Fungsionalitas *Role Admin*

No.	Skema Pengujian	Tujuan Pengujian	Hasil	Status Pengujian
1	Halaman <i>Register</i>	1. Mengetahui apakah <i>UI</i> pada <i>website user friendly</i> 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan 3. Mengetahui apakah sistem menerima data yang ditambahkan dan menyimpan ke database	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
2	Halaman <i>Login</i>	1. Mengetahui apakah <i>UI</i> pada <i>website user friendly</i> 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 3. Mengetahui apakah data yang sudah disimpan berhasil digunakan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
3	Halaman <i>Dashboard</i>	1. Mengetahui apakah tampilan sesuai dengan apa yang sudah dirancang 2. Mengetahui apakah data-data yang sudah disimpan berhasil ditampilkan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
4	Halaman <i>Data Master</i>	1. Mengetahui apakah sistem menerima data yang dimasukkan dan menyimpan ke database 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 3. Mengetahui apakah sistem menampilkan data yang sudah dimasukkan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil

5	Halaman Verifikasi	1. Mengetahui apakah sistem menampilkan data yang dicari 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
6	Halaman Transaksi	1. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan 2. Mengetahui apakah sistem menerima data yang ditambahkan dan menyimpan ke database	Sesuai yang diharapkan	Berhasil

2. Role User

Tabel 4. 2 Fungsionalitas *Role User*

No.	Skema Pengujian	Tujuan Pengujian	Hasil	Status Pengujian
1	Halaman <i>Register</i>	1. Mengetahui apakah <i>UI</i> pada <i>website user friendly</i> 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan 3. Mengetahui apakah sistem menerima data yang ditambahkan dan menyimpan ke database	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
2	Halaman <i>Login</i>	1. Mengetahui apakah <i>UI</i> pada <i>website user friendly</i> 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 3. Mengetahui apakah data yang sudah disimpan berhasil digunakan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil

3	Halaman <i>Home</i>	1. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan 2. Mengetahui apakah tampilan sudah sesuai dengan perancangan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
4	Halaman Tiket	1. Mengetahui apakah sistem menerima data yang dimasukkan dan menyimpan ke database 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 3. Mengetahui apakah sistem menampilkan data yang sudah dimasukkan	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
5	Halaman Pembayaran	1. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 2. Mengetahui apakah tampilan sudah sesuai dengan perancangan 3. Mengetahui apakah data yang sudah dimasukkan tersimpan di database	Sesuai yang diharapkan	Berhasil
6	Halaman Hubungi Kami	1. Mengetahui apakah sistem menerima data yang dimasukkan dan menyimpan ke database 2. Mengetahui apakah fungsi dari setiap fitur berjalan dengan baik 3. Mengetahui apakah user dapat mengirimkan komentar	Sesuai yang diharapkan	Berhasil

C. Hasil Subjektivitas

Adapun analisa survei dalam pengerjaan proyek akhir ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan survei yang telah dilakukan maka

didapatkan rata-rata sebanyak 75% responden menilai tampilan dari website menarik. Rata-rata sebanyak 100% responden menilai website mudah diakses. Rata-rata sebanyak 62.5% responden menilai fitur-fitur yang ada pada website memenuhi kebutuhan responden.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pengujian dan analisa yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas terhadap fitur-fitur pada sistem aplikasi web yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa semua fungsi 100% berjalan dengan baik sebagaimana semestinya.
- Dari hasil implementasi dan pengujian, aplikasi ini dapat terintegrasi antara user, admin dan database.
- Berdasarkan penggunaan dari hasil pengolahan website berarti aplikasi ini dibutuhkan dan bermanfaat, mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan berjalan sesuai dengan fungsinya.

GMIM Bukit Moria Malalayang,” *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, no. 4, pp. 2-3, 2015.

- [8] Agustiani U. J., Hendrayudi dan Rusidi, “Sistem Informasi Pendaftaran di RSIA Prima Qonita Menggunakan PHP MySQL Berbasis Web,” *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, no. 12, p. 148, 2019.
- [9] Mariko S., “Aplikasi Website Berbasis HTML dan Javascript Untuk Menyelesaikan Fungsi Integral Pada Mata Kuliah Kalkulus,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, no. 6, p. 84, 2019.
- [10] Sari A. P. dan Suhendi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web,” *Jurnal Informatika Terpadu*, no. 6, p. 31, 2020.
- [11] Perdana A. S. dan Mailoa E., “Perancangan Website Penjualan Cupang Menggunakan Laravel (Studi Kasus Salatiga Betta Genetic),” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, no. 9, p. 1334, 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. A. Rahmat dan A. Octaviano, “Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web (Studi Kasus Pada PO. Harapan Jaya),” *JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG*, no. 1, p. 1, 2016.
- [2] Sugiyanto dan S. E. Lestari, “Pelayanan Bus Patas dan Ekonomi Pada Trayek Antar Kota,” *Jurnal Penelitian Transportasi Darat*, no. 24, p. 52, 2022.
- [3] S. Sipalang, “TicBus.com,” TICBUS, Rabu Juli 2023. [Online]. Available: <https://ticbus.com/bus-eldivo/>. [Diakses 24 Agustus 2023].
- [4] Canra M. A. A. dan W. I. A., “Sistem Infotmasi Berprestasi Berbasis Web Pada SMP Negeri 7 Kota Metro,” *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (IMIK)*, no. 1, p. 180, 2021.
- [5] Noviana R., “Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP dan MySQL,” *Jurnal Teknik dan Science*, no. 1, p. 114, 2022.
- [6] Sama H. dan Hartanto E., “Studi Deskriptif Evolusi Website Dari HTML1 Sampai HTML5 dan Pengaruhnya Terhadap Perancangan dan Pengembangan Website,” *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, no. 1, p. 589, 2021.
- [7] Palit R. V., Yaulie D. Y. dan Lumenta S. A. S.M., “Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web di Jemaat
- [12] Susilo M., Kurniati R. dan Kasmawi, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, no. 2, p. 100, 2018.