

Perancangan Design Thinking Tiket Dan Volunteer Eventvox Berbasis Website

Mitha Umairah^{a,*}, Anggia Dasa Putri^b

^aMahasiswa Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Putera Batam

^bDosen Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Komputer, Universitas Putera Batam

*pb200210023@upbatam.ac.id, anggias.dasa@puterabatam.ac.id

Abstract

Ticket sales that are still done manually are a big challenge for event managers, as well as the Kalpataru Saka Organization Batam is a scouting organization that stands under the auspices of the Environmental Agency. This organization often holds events such as seminars, scouting competitions, workshops, and social services. With so many activities taking place, the committee finds it difficult to register participants and sell event tickets and recruit volunteers because it is still done manually so that there are many errors in registration and recruitment as well as in ticket sales which are not well organized so that sales are not stable. Therefore, the researcher will design a website that aims as a forum for selling event tickets and disseminating volunteer recruitment information in the Saka Kalpataru Batam organization by using design thinking as data processing, UML as system work modeling, and SDLC as system design processing. Studies show that the system can improve efficiency and user experience when managing events. All required features, such as event sales management, volunteer recruitment, and event and volunteer registration, can be accessed successfully through this website protocol. By determining data processing and system development properly, it will facilitate the system design process as in this study which uses design thinking as data processing so that it greatly facilitates the data collection process so that the website-based Eventvox platform is expected to later become a model for the development of other event management systems, and make a positive contribution to the event management industry.

Keywords : Design thinking; Event tickets; Volunteer; UML; SDLC.

Abstrak

Penjualan tiket yang masih dilakukan secara manual menjadi tantangan besar bagi pengelola event, begitupun pada Organisasi Saka Kalpataru Batam merupakan organisasi kepramukaan yang berdiri dibawah naungan Dinas Lingkungan Hidup. Organisasi ini sering sekali menganakan *event* seperti seminar, kompetisi kepramukaan, workshop, dan bakti sosial. Dengan banyaknya kegiatan yang berlangsung membuat panitia merasa kesulitan dalam pendataan pendaftaran peserta dan penjualan tiket *event* serta perekrutan *volunteer* karena masih dilakukan secara manual sehingga banyak terjadi kesalahan dalam pendaftaran dan perekrutan begitupun pada penjualan tiket yang tidak terorganisir dengan baik sehingga penjualan tidak stabil. Oleh karena itu peneliti akan merancang sebuah *website* yang bertujuan sebagai wadah penjualan tiket *event* dan penyebaran informasi perekrutan *volunteer* dalam organisasi Saka Kalpataru Batam dengan menggunakan *design thinking* sebagai pengolahan data, UML sebagai pemodelan kerja sistem, dan SDLC sebagai pengolahan perancangan sistem. Studi menunjukkan bahwa sistem dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna saat mengelola acara. Semua fitur yang dibutuhkan, seperti pengelolaan penjualan *event*, perekrutan *volunteer*, dan pendaftaran *event* serta *volunteer*, dapat diakses dengan sukses melalui protokol situs web ini. Dengan menentukan pengolahan data serta pengembangan sistem dengan baik akan mempermudah dalam proses perancangan sistem seperti pada penelitian ini yang menggunakan *design thinking* sebagai pengolahan data sehingga sangat mempermudah proses pengumpulan data sehingga platform Eventvox berbasis *website* ini diharapkan nantinya dapat menjadi model bagi pengembangan sistem pengelolaan acara lainnya, serta memberikan kontribusi positif terhadap industri *event management*.

Kata Kunci : Design thinking; Tiket acara; Sukarelawan; UML; SDLC.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai aspek kehidupan modern, mulai dari bisnis penjualan, kesehatan, pendidikan, hingga hiburan. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi

yang semakin meningkat maka akan mempermudah pengolahan pusat informasi dari berbagai bidang terutama pada penjualan tiket *event* dan penyebaran informasi perekrutan *volunteer* (Makruf et al., 2023).

Event merupakan kegiatan yang sangat ramai peminat, selain menjadi kegiatan tambahan untuk menambah ilmu seperti seminar, konferensi, dan kompetisi, *event* juga bisa berperan sebagai sarana hiburan disela-sela kesibukan seperti *event* pameran, festival, dan konser, hal ini menjadikan *event* sangat penting dikalangan masyarakat (Hermanto, 2021).

Dengan banyaknya organisasi yang menyelenggarakan *event* tentu saja penyelenggara membutuhkan *volunteer* yang berperan penting dalam keberlanjutan sebuah *event* tersebut (Arohmi, 2019).

Organisasi Saka Kalpataru Batam merupakan organisasi kepramukaan yang berdiri dibawah naungan Dinas Lingkungan Hidup. Organisasi ini sering sekali menganakan *event* seperti seminar, kompetisi kepramukaan, workshop, dan bakti sosial. Dengan banyaknya kegiatan yang berlangsung membuat panitia merasa kesulitan dalam pendataan pendaftaran peserta dan penjualan tiket *event* karena masih dilakukan secara manual sehingga banyak terjadi kesalahan dalam pendaftaran begitupun pada penjualan tiket yang tidak terorganisir dengan baik sehingga penjualan tidak stabil.

Disisi lain Organisasi Saka Kalpataru Batam sering merasa kesulitan mencari *volunteer* karena kurangnya media informasi untuk penyebaran kepada masyarakat khususnya mahasiswa yang mencari kesibukan disela sela libur kuliah.

Dengan adanya paparan masalah diatas maka peneliti berniat untuk membatu permasalahan yang sedang dialami oleh Organisasi Saka Kalpataru Batam dengan melakukan "Perancangan *Design Thinking* Tiket Dan *Volunteer* Eventvox Berbasis *Website*"

Dengan adanya beberapa masalah yang sedang dialami oleh organisasi Saka Kalpataru Batam maka ditetapkan sebuah batasan masalah dengan perancangan menggunakan pendekatan *design thinking* berbasis *website* dan penerapan *e-ticketing* serta *e-volunteer* dalam penjualan tiket *event* dan perekrutan *volunteer*, variabel penelitian yaitu tiket dan *volunteer* serta indikator tiket *event* dan *volunteer event*, menggunakan metode penelitian menggunakan *design thinking* dan *software development life cycle* (SDLC) untuk

merancang *website*, sehingga nantinya akan menghasilkan ouput penelitian menghasilkan *website* bernama Eventvox.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi penjualan tiket dan perekrutan dengan pendekatan *design thinking* dan juga menghadirkan *website* pertama sebagai wadah penjualan tiket *event* dan penyebaran informasi perekrutan *volunteer* dalam organisasi Saka Kalpataru Batam

2. Kajian Literatur

2.1 Software Development

Menurut (Puspa & Wulandari, 2021) *Software Development* adalah proses sistematis untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan memelihara *software*, yang mencakup semua aktivitas dari perencanaan awal hingga implementasi dan pemeliharaan *software*, *Software Development* adalah disiplin yang kompleks dan terus berkembang di bidang teknologi informasi.

Dalam sebuah pembelian tiket secara digital, *software development* mempunyai peran yang penting dalam membangun platform yang memfasilitasi penjualan dan pembelian tiket secara digital, yang memiliki kelebihan tingkat keamanan, efisiensi dan kenyamanan yang optimal. Pengembangan sistem penjualan dan pembelian tiket dilengkapi fitur-fitur yang *user friendly* sehingga proses pembelian tiket lebih mudah dan praktis (Mohsa et al., 2023).

2.2 E-Ticketing dan Volunteer

1. E-Ticketing

Penjualan tiket menggunakan media digital saat ini sudah banyak digunakan selain karena mempermudah *user* dalam pembelian juga sangat efisien.

2. Volunteer

Volunteer menjadi tulang utama dalam keberlanjutan sebuah *event*, dengan adanya *volunteer* yang berperan penting dalam sebuah *event* akan mengoptimalkan jalannya *event* seperti penyambutan dan registrasi, pengaturan dan dekorasi, dukungan program acara dan masih banyak lagi.

2.3 Design Thinking

Design thinking adalah metode pendekatan yang digunakan dalam mengumpulkan data sebelum dilakukan

perancangan sistem, ada 5 tahapan yang digunakan pada metode *design thinking* yaitu:

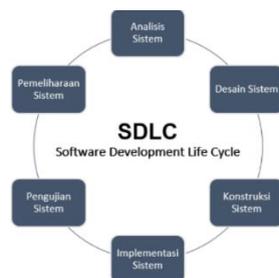


Gambar 2. 2. Tahapan *Design Thinking* (Mohammad et al., 2024)

1. *Empathize*
Empathize bertujuan untuk memahami kebutuhan serta keinginan dari *user*.
2. *Define*
Define berfungsi sebagai pendefinisian masalah, dari pendekatan yang telah dilakukan pada tahapan *emathize* maka akan didefinisikan lagi agar menghasilkan pokok permasalahan yang lebih mendalam.
3. *Ideate*
Setelah menemukan pokok masalah maka akan dilanjutkan ke tahapan *ideate* yang berfungsi sebagai pemecahan masalah untuk mendapatkan solusi.
4. *Prototype*
Prototype merupakan tahapan perancangan awal tampilan setelah itu akan dilakukan uji coba kepada *user* agar mendapatkan *feedback* sebagai evaluasi.
5. *Test*
Pengujian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari *user*.

2.4 *Software Development Live Cycle* (SDLC)

Software development live cycle (SDLC) adalah metodologi atau alur untuk melakukan pengembangan sistem pada *software* yang digunakan sebagai acuan dalam setiap langkah atau tahapan yang dilakukan sebagai pengembangan *software* tersebut (Pratama & Paramita, 2020), sebagaimana ada 6 tahapan yang digunakan dalam metode SDLC sebagai berikut:



Gambar 2. 2. Tahapan SDLC (Nazaruddin et al., 2022)

1. Analisis sistem
Dalam tahapan ini kita akan melakukan analisis terhadap sistem yang akan dibangun mulai dari analisis kebutuhan sistem seperti kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional (Sudrajat, 2020)
2. Desain sistem
Dalam tahapan desain sistem lebih berfokus pada perancangan desain mulai dari desain *database*, desain antar muka, desain arsitektur perangkat lunak, dan prosedur pengkodean (Hasanah, 2020).
3. Konstruksi sistem
Dalam tahapan ini akan dilakukan perancangan atau pengembangan dengan cara pengkodean sistem, sistem akan dirancang sesuai dengan desain yang telah ditetapkan (Abdul Wahid, 2020).
4. Implementasi sistem
Implementasi sistem dilakukan bertujuan untuk melakukan pengecekan terhadap sistem yang telah dibangun seperti melakukan pengecekan terhadap fitur apakah berfungsi dengan baik, dan mencoba melakukan pengisian *database* apakah tersimpan dengan baik (Abdul Wahid, 2020).
5. Pengujian sistem
Pengujian sistem dilakukan untuk menguji coba secara langsung kepada penggunaan untuk menghasilkan kelayakan sistem (Sudrajat, 2020)
6. Pemeliharaan sistem
Pemeliharaan sistem akan dilakukan setelah sistem selesai dibangun, tujuan dilakukannya pemeliharaan agar sistem tetap dalam keadaan *up normal* dan dapat dilakukan perbaikan apabila terjadi kesalahan serta perbaharuan fitur yang bertujuan meningkatkan kinerja sistem (Sudrajat, 2020).

2.5 *Database*

Database merupakan tempat penyimpanan data yang telah terorganisir dengan baik sehingga bisa diakses dengan baik oleh admin maupun *user* pada sebuah sistem, dalam sebuah penyimpanan *database* memiliki *primary key* sebagai kunci utama dalam sebuah tabel agar menjadi *database* rasional.

2.6 *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah standar bahasa yang basak digunakan dalam dunia industri, UML menjadi bahasa pemodelan dalam perancangan sistem, dalam perancangan sistem ini menggunakan 4 diagram yaitu:

1. *Class diagram*
 Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Hasanah, 2020).
2. *Use case digram*
 Diagram use case merupakan gambaran kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat (Hasanah, 2020).
3. *Activity diagram*
 Diagram aktifitas merupakan gambaran aliran aktifitas sebuah sistem (Hasanah, 2020).
4. *Sequence diagram*
 Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan cara mendiskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek (Hasanah, 2020).

2.7 Penelitian terdahulu

1. Menurut (Pratama & Paramita, 2020), dengan Vol 7, No1, Tahun 2020, Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Sinta 2 dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Afiliasi Penjualan Tiket”** memaparkan hasil penelitian dengan cara melakukan perancangan sistem informasi penjualan tiket dengan permasalahan penjualan yang masih dilakukan secara manual sehingga mempersulit penyelenggara dalam proses pendatan penjualan, dalam proses perancangan menggunakan metode pemodelan (*Unified Modelling Language*) UML, dan MySQL dan framework laravel sebagai database.
2. Dalam penelitian (Makruf et al., 2023) membahas hal yang serupa mengenai sistem informasi dengan judul penelitian **“Information System For Registration Of Prospective Volunteers For Nusantarasea Guardians (RAPALA) Using The Waterfall”**, dengan Vol 12, No 1, Desember 2023, Jurnal SimanteC, Sinta 4. Dengan adanya misi oleh BAKAMLA yaitu berkolaborasi dengan 12 lembaga yang berwenang dilaut Indonesia dengan bantuan RAPALA, sehingga membutuhkan sistem sebagai

tempat perekrutan *volunteer* yang berfungsi sebagai sistem informasi pendaftaran *volunteer*, sistem ini akan dibangun dengan menggunakan metode *waterfall* sebagai pengembangan sistem.

3. Menurut (Fahrudin & Ilyasa, 2021) dengan Vol 8, No 1, 15 Desember 2021, jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Sinta 5 dengan judul **“Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development”** menyoroti pentingnya menggunakan *design thinking* dalam pendekatan kepada *user* untuk melakukan pengolahan data seperti melakukan pendekatan terhadap siswa untuk mendapatkan data yang akan dikelola sehingga memperkuat pernyataan untuk mendukung perancangan aplikasi yang dibangun, perancangan ini menggunakan metode *agile development* sebagai metode perancangan sistem.
4. (Susianto, 2019) melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil”** dengan Vol. 2 Nomor 2, Juni 2019, Jurnal Onlie Mahasiswa Sistem Informasi dan Akuntansi (ONESISMIK), Sinta 5, membahas perancangan sistem pemesanan tiket berbasis mobile dengan metode pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*, dengan adanya permasalahan yang sedang dialami oleh pengelola wisata lampung yaitu belum adanya sistem atau media penyebaran informasi yang tersebar dikalangan masyarakat yang menyebabkan kurangnya parawisata mengunjungi wisata yang ada dilampung, oleh karena itu peneliti merancang sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai wadah penyebaran informasi seputar wisata di Lampung dan menjadi sistem penjualan yang efektif.
5. (Erawati et al., 2023) melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Dengan Metode SDLC”** dengan Vol 3, No 2, Juli 2023, Jurnal Computer Science (CO-SCIENCE), Sinta 4. Dalam penelitian ini menggunakan metode (*Software Development Life Cycle*) SDLC dalam proses perancangan sistem, perancangan sistem ini bertujuan untuk

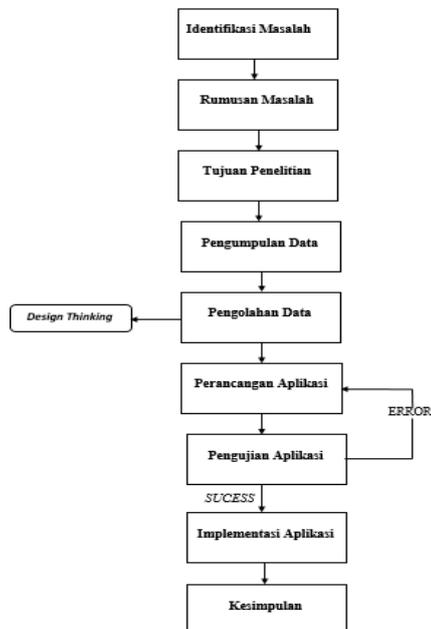
membantu pengolahan data pada sekolah karena proses pengolahan data sebelumnya masih dilakukan secara manual sehingga sangat mempersulit pegawai, siswa hingga wali murid dalam mengakses data sekolah.

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Alur dari penelitian ini mengikuti desain yang telah dipaparkan seperti pada gambar 3.1 yang mana alur pertama itu melakukan identifikasi masalah yang ada lalu merumuskan masalah agar memudahkan dalam mencari solusi setelah itu kita juga menuliskan tujuan dari penelitian ini lalu masuk kedalam pengumpulan data yang dilakukan dalam dua tahapan yaitu wawancara dan juga kajian pustaka, ketika data telah terkumpul maka kita akan melakukan pengolahan data dengan menggunakan metode *design thinking*, setelah pendataan selesai maka tahapan perancangan aplikasi akan dimulai sesuai dengan permintaan atau solusi dari permasalahan user, ketika perancangan telah selesai maka akan dilakukan pengujian aplikasi untuk melihat apakah fitur dan sistem yang telah dibuat berfungsi dengan baik, setelah hasilnya memuaskan maka akan dilakukan implementasi secara langsung kepada user yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari user, ketika user merasa puas atas sistem maka baru kita bisa menarik kesimpulan dari penelitian ini.

3.2 Metode Pengumpulan Data



Gambar 3.1 Desain Penelitian

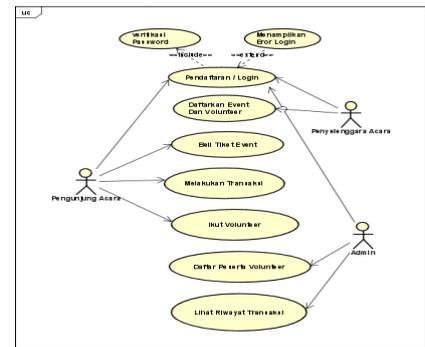
Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan metode *design thinking* dengan dua tahapan yaitu:

1. Wawancara yang menghasilkan data terkait informasi penjualan tiket event dan perekrutan volunteer serta hasil diskusi fitur yang akan digunakan dalam perancangan sistem.
2. Studi pustaka diambil dari beberapa jurnal nasional dan juga buku yang menghasilkan beberapa gagasan pendukung untuk mendukung ketegasan dalam penelitian ini.

3.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dalam proses perancangan sistem menggunakan *unified modeling language* (UML) sebagai berikut:

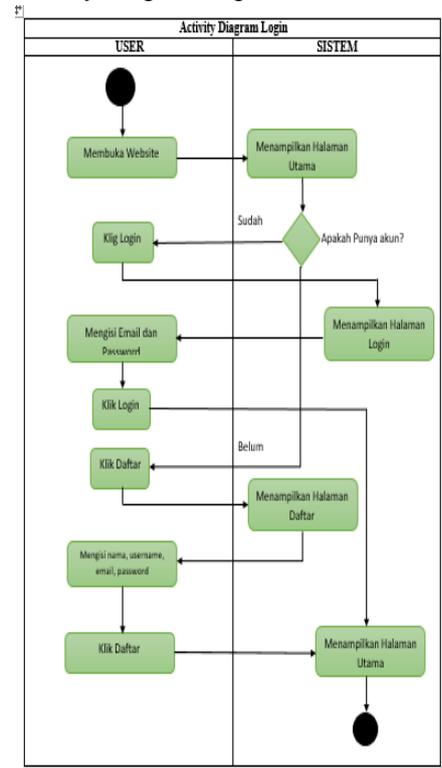
1. Use case diagram



Gambar 3.2. Use Case Diagram

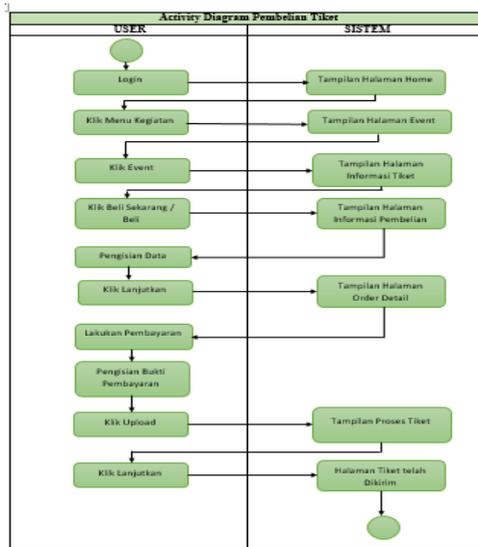
2. Activity diagram

a. Activity diagram login



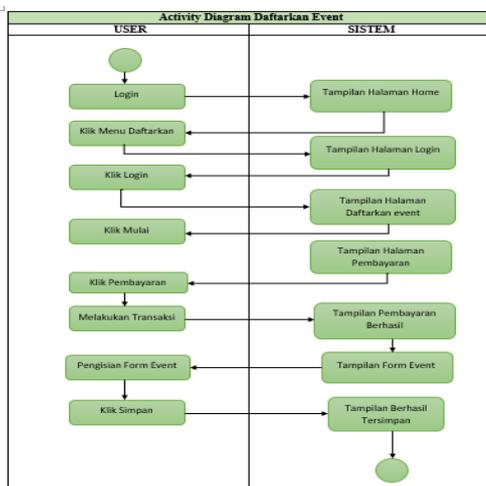
Gambar 3.3. Activity diagram login

b. *Activity diagram pendaftaran event*



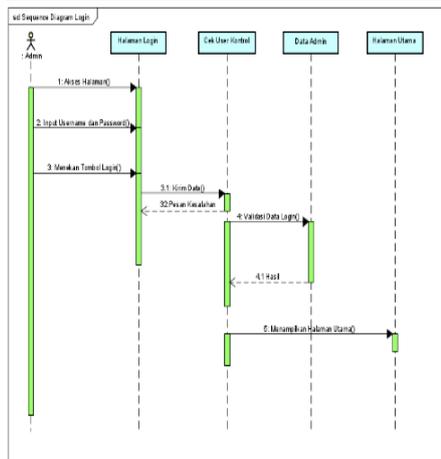
Gambar 3.4. *Activity diagram* pendaftaran event

c. *Activity diagram pembelian tiket*



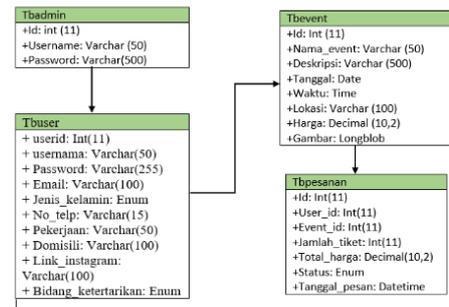
Gambar 3.5. *Activity diagram* pembelian tiket

3. *Sequence diagram*



Gambar 3.6. *Sequence diagram* login

4. *Class diagram*



Gambar 3.7. *Class diagram*

3.4 Implementasi sistem

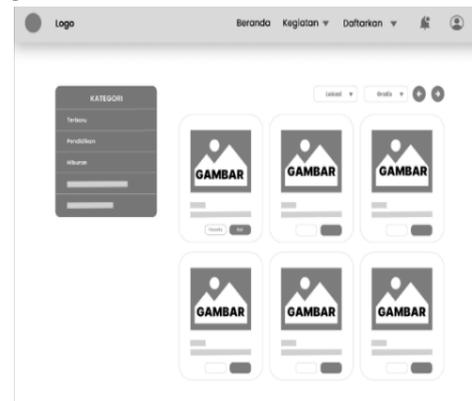
Implementasi sistem dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal sebagai pedoman untuk merancang tampilan sistem yang akan dibangun sebagaimana implementasi sistem berikut:

1. Halaman login



Gambar 3.8. Halaman Login

2. Page event dan volunteer



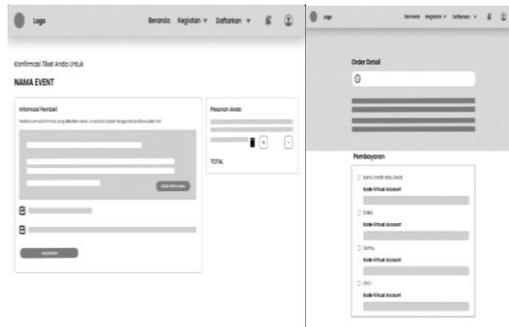
Gambar 3.9. Page event dan volunteer

3. Page detail event dan volunteer



Gambar 3.10. Page detail event dan volunteer

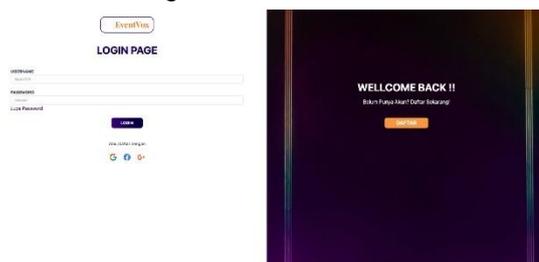
4. Page beli tiket



Gambar 3.11. Page beli tiket

4. Hasil dan Pembahasan

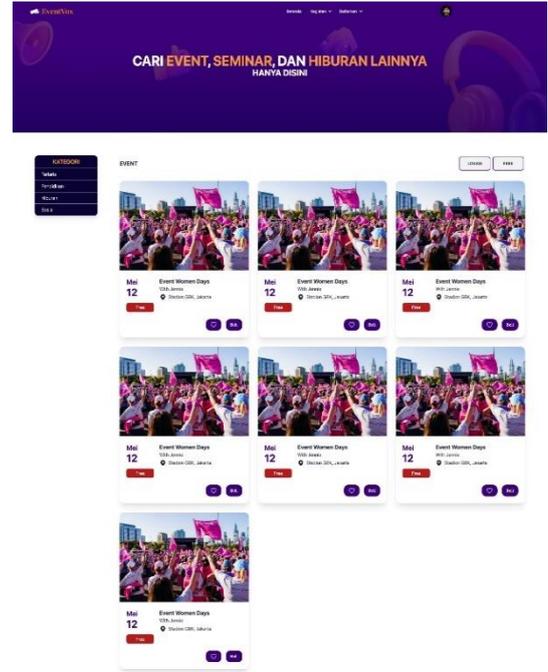
1. Halaman Login



Gambar 4.1. Halaman Login

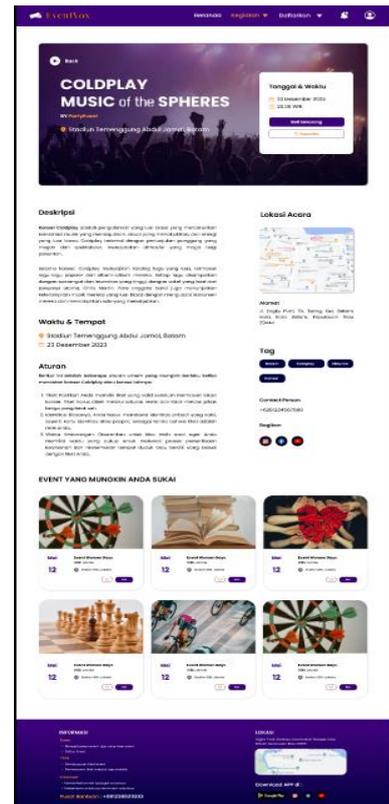
Pada halaman ini pengunjung, admin atau penyelenggara acara akan diminta untuk input user name password agar bisa masuk pada tampilan website selanjutnya.

2. Page event dan volunteer



Gambar 4.2. Page event dan volunteer
Pada tampilan ini akan berisi informasi gambar event beserta informasi singkat tentang event, dan juga bisa mengetahui tentang informasi singkat tentang volunteer.

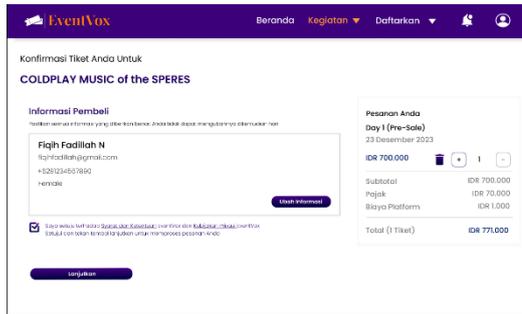
3. Page detail event dan volunteer



Gambar 4.3. Page detail event dan volunteer

Halaman ini cukup penting dalam sistem ini sebagai bagian informasi mengenai sebuah *event* dan *Volunteer* yang akan dilaksanakan.

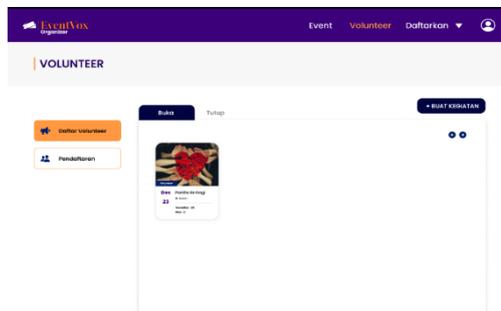
4. Page beli tiket *event*



Gambar 4.3. Page beli tiket *event*

Pengunjung *event* yang ingin membeli tiket *event* akan diarahkan ke halaman ini untuk menyelesaikan informasi yang dibutuhkan saat pembelian tiket.

5. Page daftar *volunteer*



Gambar 4.3. Page daftar *volunteer*

Pendaftaran *volunteer* dan daftar *volunteer* yang dibuka akan tertera pada halaman ini.

5. Kesimpulan dan Saran

Studi ini menciptakan dan menerapkan platform berbasis web yang menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk mengelola tiket dan relawan di Eventvox. Telah terbukti bahwa proses perancangan yang terdiri dari lima tahap utama empati, definisi, ide, prototipe, dan pengujian bekerja dengan baik untuk menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil uji coba menunjukkan bahwa platform ini meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna saat mengelola acara. Pengguna juga sangat puas dengan kemudahan penggunaan dan fiturnya. Oleh karena itu, pendekatan *Design Thinking* dapat dianggap sebagai teknik yang berguna untuk membuat sistem TI yang berorientasi pada pengguna.

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan sistem yang akan datang yaitu:

1. Untuk membangun sistem yang akan datang pentingnya untuk menambahkn fitur-fitur seperti media sosial, sistem penilaian *volunteer* dan analisis data kunjungan yang bisa menjadi wawasan lebih mendalam bagi penyelenggara.
2. Diperlukan adanya pelatihan admin penyelenggara dengan pengolahan sistem agar tercipta sebuah pemahaman yang lebih mendalam terhadap sistem.

Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dan mendukung dalam penulisan jurnal ini terutama kepada kedua orang tua dan dosen pembimbing, serta teman teman saya yang telah banyak memberikan dukungan dan masukan yang sangat membantu.

Daftar Pustaka

Abdul Wahid, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.

Arohmi, Y. S. F. (2019). Peran Modal Intelektual Sumber Daya Manusia dalam Pengelolaan Festival yang Berkelanjutan (Studi Kasus Festival Ngayogjazz). *Jurnal Tata Kelola Seni*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.24821/jtks.v5i1.3142>

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>

Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>

Hasanah, F. N. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>

Hermanto, R. I. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Event Di Kota Jakarta Berbasis Website. *Hermanto, Raul Irawan*, 5(9), 43–53.

Makruf, M., Alim, S., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Madura, U. I., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Surabaya, U. B. (2023). RELAWAN PENJAGA LAUT NUSANTARA (RAPALA) MENGGUNAKAN METODE WATERFALL INFORMATION SYSTEM FOR REGISTRATION OF PROSPECTIVE VOLUNTEERS FOR NUSANTARASEA GUARDIANS (RAPALA) USING THE WATERFALL. 12(1), 15–28.

- Mohammad, Ihsan Maftuh, Apriia, Hananto Lia, Tukino, & Baenil, H. (2024). *THINKING UI / UX DESIGN ONLINE DISCOVERY*. 7(2).
- Nazaruddin, A., Erly, K., Erly, Gerit John Rupilele, Anita, M., Nur, S., Kraugusteeliana, Bagus, Dwi Cahyono, Yesi, S., Titus, K., Irwanto, & Guntoro. (2022). *Analisa dan perancangan sistem informasi berorientasi objek*.
- Pratama, D. K., & Paramita, A. S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Afiliasi Penjualan Tiket Seminar Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel. *Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 109–124. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071466>
- Puspa, M. D., & Wulandari, L. (2021). Analisis dan Pembuatan Aplikasi E-commerce Terintegrasi Pada Sistem B2B Dengan Pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) Untuk Penjualan Produk Transformator. *JUTIS (Jurnal Teknik Informatika Unis)*, 9(1), 41–54.
- Sudrajat, B. (2020). Rancang bangun Sistem Informasi Manajemen Asset berbasis WEB. *Jurnal Inovasi Informatika*, 5(2), 100–109. <https://doi.org/10.51170/jii.v5i2.92>
- Susianto, D. (2019). *Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil*. 2, 60–71.