

Perancangan Sistem Informasi E-Tiket Wisata Air Terjun Tri Sakti Menggunakan Metode Agile

Rita Wati ¹⁾; Sri Handayani ²⁾; Surya Ade Saputera ³⁾

^{1,2)}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhamadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ rithwth@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [15 Juni 2026]

Revised [20 Juli 2026]

Accepted [26 Juli 2026]

KEYWORDS

Information System, E-Ticket, Tri Sakti Waterfall Tourism, Agile, Scrum.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti masih menggunakan sistem penjualan tiket dan pencatatan data pengunjung secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti antrian pembelian tiket, kesalahan pencatatan data, dan lambatnya proses pembuatan laporan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Sistem Informasi E-Tiket yang dapat mendukung pengelolaan tiket, data pengunjung, validasi tiket, dan laporan secara lebih efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Agile Software Development dengan pendekatan Scrum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Perancangan sistem meliputi pembuatan Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), perancangan basis data, dan antarmuka pengguna. Hasil penelitian berupa rancangan Sistem Informasi E-Tiket berbasis web yang melibatkan admin, petugas loket, dan pengunjung. Sistem ini menyediakan fitur registrasi, login, pemesanan tiket secara online, pembayaran, validasi tiket, pengelolaan data, serta penyajian laporan. Dengan adanya sistem yang dirancang, diharapkan proses pelayanan tiket menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur sehingga dapat mengurangi antrian, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta mendukung digitalisasi pengelolaan Wisata Air Terjun Tri Sakti.

ABSTRACT

Tri Sakti Waterfall Tourism Object still uses a manual system for ticket sales and visitor data recording, which causes several problems such as ticket purchase queues, data recording errors, and delays in report preparation. This study aims to design an E-Ticket Information System to support ticket management, visitor data management, ticket validation, and report generation more effectively. The method used in this study is Agile Software Development with the Scrum approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature review. The system design process includes the development of Context Diagrams, Data Flow Diagrams (DFD), Entity Relationship Diagrams (ERD), database design, and user interface design. The result of this study is a web-based E-Ticket Information System design involving administrators, ticket officers, and visitors. The system provides features such as registration, login, online ticket booking, payment processing, ticket validation, data management, and report generation. The proposed system is expected to improve ticket service efficiency by making processes faster, more accurate, and well-organized, while reducing queues, minimizing data recording errors, and supporting the digitalization of tourism management at Tri Sakti Waterfall Tourism Object.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi informasi memungkinkan penyediaan informasi wisata yang lebih cepat, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada wisatawan (Apandi, 2023). Salah satu bentuk inovasi yang banyak diterapkan yaitu e-tiket, sebuah sistem pemesanan tiket berbasis online yang memungkinkan wisatawan melakukan transaksi secara cepat tanpa harus menunggu di loket. Dalam dunia pariwisata sendiri, e-tiket terbukti memberikan kemudahan bagi pengunjung sekaligus mengurangi antrian panjang

Secara umum, penerapan teknologi informasi diharapkan dapat mendukung pelayanan wisata yang lebih efektif, efisien, dan transparan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat objek wisata yang belum memanfaatkan sistem tiket berbasis teknologi sehingga proses pelayanan kepada pengunjung masih dilakukan secara manual dan belum berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan awal di Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti, proses penjualan tiket masih dilakukan secara manual dengan pencatatan menggunakan buku. Pada hari libur dan akhir pekan, jumlah pengunjung mengalami peningkatan yang cukup ramai dari sebelumnya sehingga sering menimbulkan antrian di loket masuk. Sistem penjualan tiket secara manual menyebabkan wisatawan harus datang langsung ke lokasi sehingga proses pelayanan menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu, proses pencatatan data secara manual berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan dalam penyusunan laporan (Suryadi et al., 2025).

Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti merupakan destinasi alam yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) sejak awal tahun 2021 setelah lahan dihibahkan, dengan dukungan pengembangan fasilitas oleh Pemerintah Kabupaten Rejang Lebong. Wisata ini berlokasi di Desa Belitar Seberang berada di Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, salah satu tempat wisata yang cukup ramai dikunjungi, khususnya pada masa liburan, namun sistem tiket yang masih bersifat manual menimbulkan berbagai hambatan seperti terjadinya penumpukan pengunjung di loket, ketidakakuratan data kunjungan, dan lamanya proses penyusunan laporan harian. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sistem informasi e-tiket berbasis web yang dapat membantu proses pemesanan tiket secara digital. Penerapan sistem e-ticketing dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan tiket, mempercepat proses transaksi, serta memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melakukan pembelian tiket tanpa harus datang langsung ke lokasi wisata (Muhardono et al., 2026). Selain itu, sistem berbasis website memungkinkan pengunjung memperoleh informasi wisata, melakukan pemesanan tiket, dan melakukan pembayaran secara online dengan lebih mudah (Marini Styawati et al., 2023).

Penelitian mengenai sistem informasi e-tiket dan penerapan metode Agile telah banyak dilakukan, khususnya pada sektor pariwisata. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada sistem berbasis web atau diterapkan pada objek wisata berskala besar. Penelitian yang secara khusus membahas perancangan sistem e-tiket berbasis mobile pada objek wisata alam skala lokal yang masih menggunakan sistem tiket manual masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada perancangan sistem informasi e-tiket yang diterapkan secara khusus pada Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti dengan menggunakan metode Agile. Sistem yang dirancang disesuaikan dengan kondisi pengelolaan wisata lokal sehingga lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengelola maupun pengunjung. Meningkatnya jumlah pengunjung, terutama pada hari libur menyebabkan sistem tiket manual tidak lagi efektif digunakan. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi e-tiket menjadi kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pelayanan, efisiensi pengelolaan data, serta transparansi dalam proses pengawasan dan pelaporan di Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti.

Berdasarkan masalah yang ada maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang sistem e-tiket yang mampu mempermudah proses pemesanan tiket pada Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti dan bagaimana metode Agile diimplementasikan dalam pembangunan sistem pemesanan tiket pada Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti. Rumusan ini menjadi dasar dalam menentukan arah dan langkah-langkah perancangan sistem yang akan dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah merancang sistem informasi e-tiket yang dapat mempermudah proses pemesanan tiket di Objek Wisata Air Terjun Tri Sakti serta menerapkan metode Agile agar pembangunan sistem lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat membantu pengelolaan wisata mempercepat proses pembelian tiket, dan penyusunan laporan secara lebih cepat dan akurat. Bagi pengunjung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelian tiket, karena dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung melalui akses transaksi yang dapat dilakukan secara daring. Selain itu, Metode Agile dipilih karena memiliki kemampuan untuk menyesuaikan perubahan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan sistem. Agile merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat fleksibel, iteratif, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna (Bintang Cahaya Purnama & Thya Safitri, 2025). Melalui pendekatan sprint, setiap fitur dapat dikembangkan dan dievaluasi secara bertahap sehingga kebutuhan pengguna dapat diakomodasi dengan lebih baik (Anam et al., 2025).

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna bagi pengguna dalam mendukung proses pengambilan keputusan maupun kegiatan operasional. Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan, seperti perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), basis data (database), jaringan, serta pengguna (user) yang berperan dalam menjalankan sistem tersebut. Melalui integrasi komponen-komponen tersebut, sistem informasi mampu membantu proses pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi secara lebih efektif dan efisien.

Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi berbasis web merupakan sistem informasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi internet dan dapat diakses melalui web browser. Sistem ini memungkinkan pengguna memperoleh informasi dan menggunakan layanan sistem secara online tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu selama terhubung dengan jaringan internet.

Reservasi Lapangan Futsal

Reservasi lapangan futsal merupakan proses pemesanan lapangan yang dilakukan oleh pelanggan untuk digunakan pada waktu tertentu sesuai jadwal yang tersedia. Dalam proses reservasi tersebut biasanya terdapat beberapa kegiatan, seperti pencatatan data pelanggan, pengaturan jadwal penggunaan lapangan, serta proses pembayaran penyewaan lapangan.

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan dalam proses analisis dan perancangan perangkat lunak. UML digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, serta mendokumentasikan sistem agar proses pengembangan sistem dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami.

User Interface dan User Experience

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Sedangkan User Experience (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan suatu sistem atau aplikasi. Menurut Vallendito (2020), antarmuka yang intuitif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan sistem serta meminimalisir kesalahan penggunaan aplikasi. Dalam pengembangan sistem berbasis web, aspek UI dan UX menjadi faktor penting karena tampilan yang baik dapat membantu pengguna dalam memahami fungsi sistem dengan lebih mudah. Oleh karena itu, desain antarmuka sistem harus dibuat sederhana, mudah dipahami, dan responsif agar dapat digunakan pada berbagai perangkat.

Metode Prototyping

Metode Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang dilakukan dengan cara membuat rancangan atau model awal sistem sebagai gambaran dari sistem yang akan dikembangkan. Prototype yang telah dibuat kemudian dievaluasi oleh pengguna untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau masih memerlukan perbaikan.

METODE PENELITIAN

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Agile Software Development dengan pendekatan Scrum. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Perancangan sistem meliputi pembuatan Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), perancangan basis data, dan antarmuka pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian berupa rancangan Sistem Informasi E-Tiket berbasis web yang melibatkan admin, petugas loket, dan pengunjung. Sistem ini menyediakan fitur registrasi, login, pemesanan tiket secara online, pembayaran, validasi tiket, pengelolaan data, serta penyajian laporan. Dengan adanya sistem yang dirancang, diharapkan proses pelayanan tiket menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur sehingga dapat mengurangi antrean, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta mendukung digitalisasi pengelolaan Wisata Air Terjun Tri Sakti.

Analisis Product Backlog

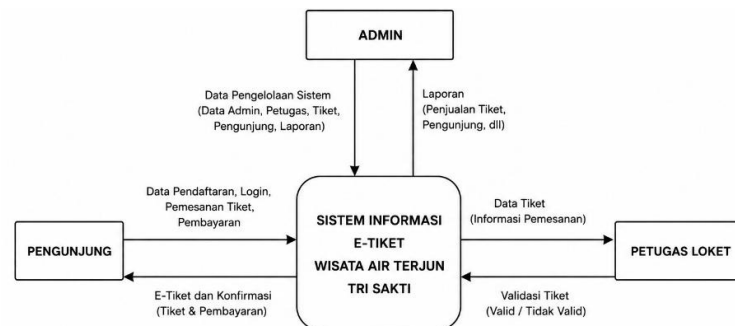
Diagram Aliran Data atau Data Flow Diagram (DFD) merupakan metode perancangan sistem yang digunakan untuk menggambarkan alur perpindahan data dalam Sistem Informasi E-Tiket Wisata Air Terjun Tri Sakti. DFD memperlihatkan proses masuknya data, pengolahan data, penyimpanan data, hingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna sistem.

Pada sistem e-tiket wisata Air Terjun Tri Sakti, DFD digunakan untuk menjelaskan interaksi antara admin, petugas loket, dan pengunjung dengan sistem. Selain itu, DFD juga digunakan untuk menggambarkan proses pemesanan tiket, pembayaran, validasi tiket, pengelolaan data wisata, dan penyusunan laporan transaksi.

Penerapan DFD dalam sistem ini bertujuan untuk membantu proses analisis dan perancangan sistem agar lebih terstruktur, mudah dipahami, serta memberikan gambaran yang jelas mengenai alur kerja sistem dari proses umum sampai proses yang lebih detail.

1. Diagram Konteks

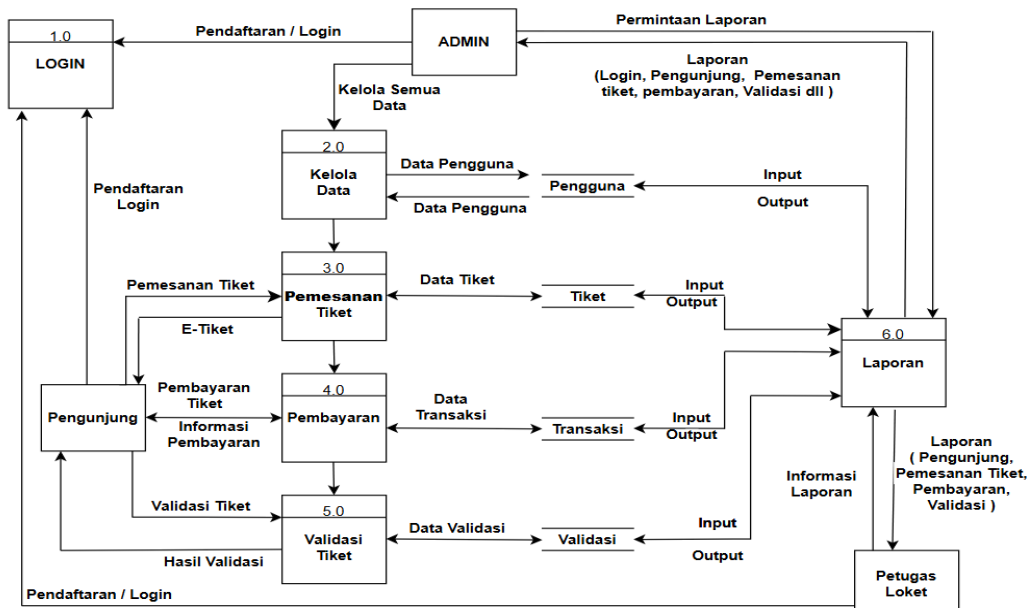
Diagram konteks menggambarkan hubungan antara Sistem Informasi E-Tiket Wisata Air Terjun Tri Sakti dengan Admin, Pengunjung, dan Petugas Locket. Pengunjung melakukan pendaftaran, pemesanan tiket, dan pembayaran melalui sistem. Admin mengelola data sistem serta menerima laporan, petugas Locket memeriksa dan memvalidasi tiket pengunjung. Sistem berfungsi sebagai pusat pengelolaan data yang mendukung proses pemesanan tiket, validasi tiket, dan pembuatan laporan secara terintegrasi.



Gambar 1 Diagram Konteks

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

DFD Level 0 Sistem Informasi E-Tiket Wisata Air Terjun Tri Sakti menggambarkan aliran data antara Admin, Pengunjung, dan Petugas Locket dengan sistem. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran, pemesanan tiket, pembayaran, dan validasi tiket. Admin bertugas mengelola data serta mengakses laporan sistem. Seluruh data yang dihasilkan dari proses pemesanan, pembayaran, dan validasi diolah menjadi laporan yang dapat digunakan oleh Admin dan Petugas Locket untuk memantau aktivitas wisata secara keseluruhan.

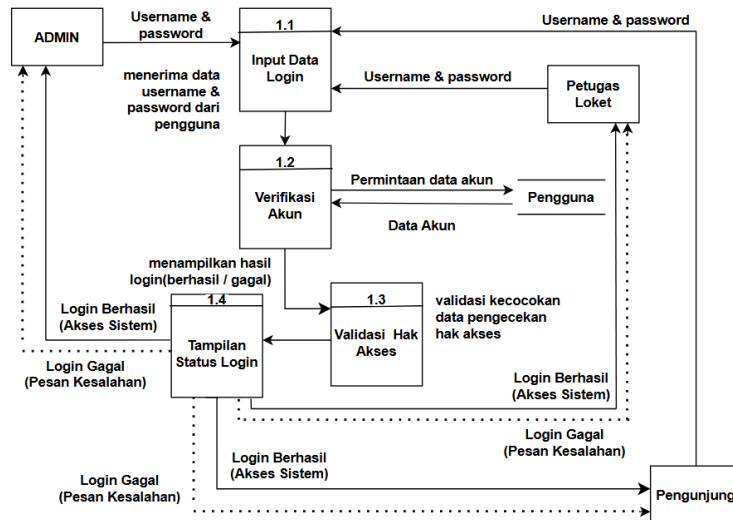


Gambar 2 DFD Level 0

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

1. DFD Level 1 Proses 1.0

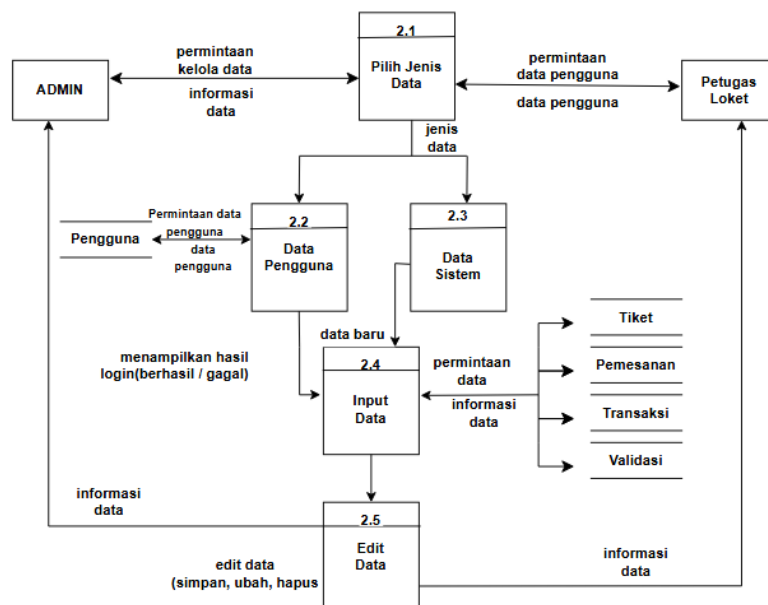
DFD Level 1 Proses 1.0 (Login) menjelaskan alur login pengguna ke dalam sistem. Admin, Petugas Locket, dan Pengunjung memasukkan username serta password yang kemudian diverifikasi dengan data akun yang tersimpan. Sistem selanjutnya memvalidasi hak akses sesuai peran pengguna. Jika data login valid, pengguna dapat mengakses sistem, sedangkan jika tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan.



Gambar 3 DFD Level 1 Proses 1.0

2. DFD Level 1 Proses 2.0

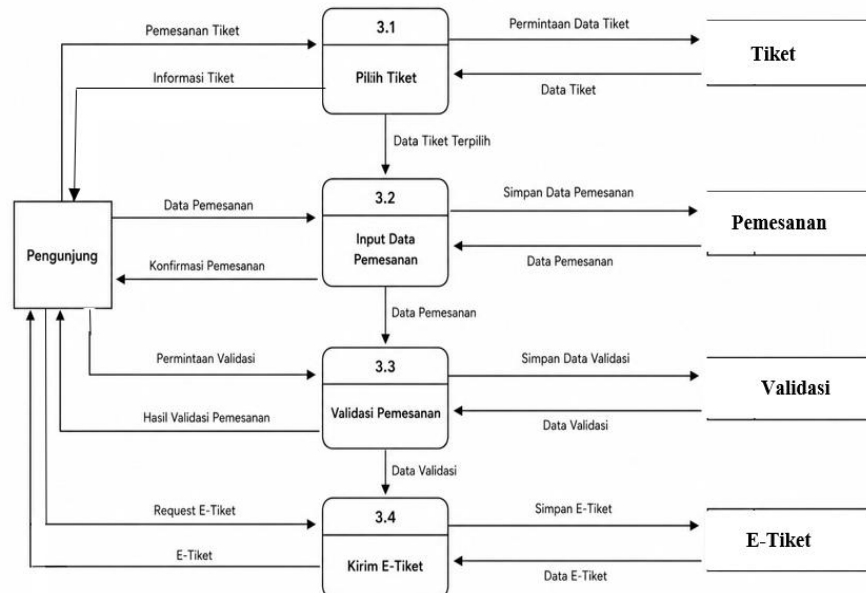
DFD Level 1 Proses 2.0 (Kelola Data) menjelaskan alur pengelolaan data yang dilakukan oleh Admin dan Petugas Locket. Proses dimulai dengan menentukan jenis data yang akan diolah, baik data pengguna maupun data sistem. Selanjutnya, sistem menampilkan data yang diperlukan untuk ditambahkan, diperbarui, atau dihapus. Setiap perubahan yang dilakukan akan disimpan ke dalam basis data sehingga informasi yang tersedia selalu terbaru dan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan operasional sistem e-tiket wisata.



Gambar 4 DFD Level 1 Proses 2.0

3. DFD Level 1 Proses 3.0

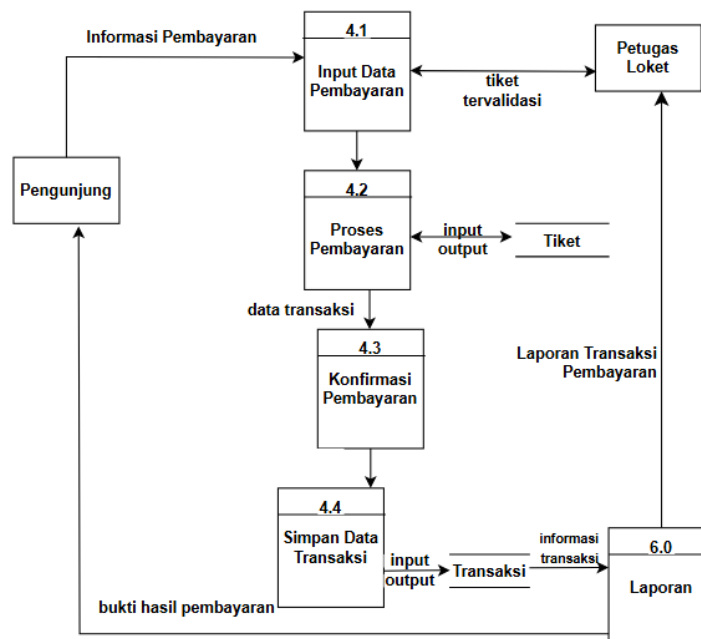
DFD Level 1 Proses 3.0 (Pemesanan Tiket) menjelaskan proses pemesanan tiket oleh pengunjung melalui sistem. Pengunjung terlebih dahulu memilih tiket yang diinginkan, kemudian mengisi data pemesanan. Data tersebut disimpan dan diperiksa melalui proses validasi untuk memastikan kebenarannya. Setelah pemesanan dinyatakan valid, sistem menerbitkan e-tiket dan mengirimkannya kepada pengunjung sebagai bukti resmi pemesanan tiket wisata.



Gambar 5 DFD Level 1 Proses 3.0

4. DFD Level 1 Proses 4.0

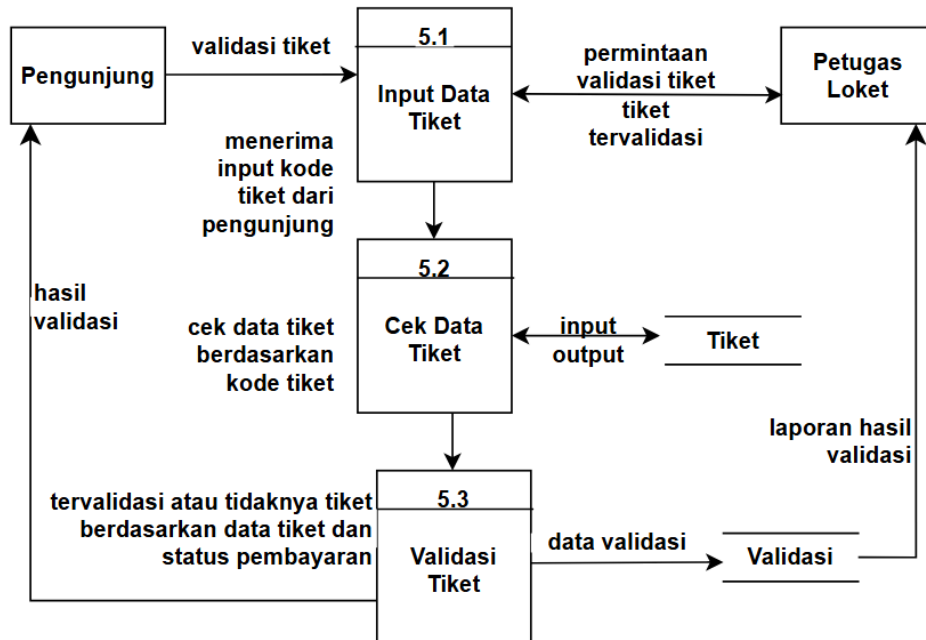
DFD Level 1 Proses 4.0 (Pembayaran) menjelaskan alur pengolahan pembayaran tiket oleh pengunjung. Proses diawali dengan memasukkan informasi pembayaran yang kemudian diproses oleh sistem berdasarkan data tiket yang telah dipesan. Setelah pembayaran berhasil diverifikasi, sistem memberikan konfirmasi pembayaran dan menyimpan data transaksi ke dalam basis data. Bukti pembayaran selanjutnya dikirim kepada pengunjung, sementara data transaksi yang tersimpan digunakan sebagai bahan penyusunan laporan bagi petugas loket.



Gambar 6 DFD Level 1 Proses 4.0

5. DFD Level 1 Proses 5.0

DFD Level 1 Proses 5.0 (Validasi Tiket) menjelaskan proses pemeriksaan tiket yang dilakukan oleh sistem untuk memastikan validitas tiket milik pengunjung. Proses dimulai dengan penerimaan kode atau data tiket yang kemudian diperiksa berdasarkan data tiket yang tersimpan dalam sistem. Setelah itu, sistem melakukan validasi dengan mencocokkan informasi tiket dan status pembayaran. Hasil validasi akan disampaikan kepada pengunjung, sementara data validasi yang dihasilkan disimpan sebagai bahan laporan dan pengawasan oleh petugas loket.



Gambar 7 DFD Level 1 Proses 5.0

6. DFD Level 1 Proses 6.0

DFD Level 1 Proses 6.0 (Laporan) menggambarkan proses pengelolaan laporan yang dimulai dari permintaan laporan oleh Admin. Sistem kemudian mengumpulkan data yang dibutuhkan dari berbagai sumber data, seperti data pengguna, tiket, pemesanan, transaksi, dan validasi. Data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi informasi laporan sesuai permintaan. Setelah selesai, laporan dikirimkan kepada Admin dan disimpan sebagai arsip untuk keperluan dokumentasi serta referensi di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa berhasil mengidentifikasi kebutuhan untuk merancang sistem e-tiket wisata air terjun tri sakti. Telah berhasil dirancang sistem e-tiket menggunakan metode agile yang mampu memberikan solusi terhadap permasalahan proses penjualan tiket yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Sistem e-tiket ini dirancang untuk mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara online sehingga proses pembelian menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien. Selain itu, sistem juga membantu pihak pengelola dalam mengelola data pengunjung, transaksi, serta penyusunan laporan secara lebih terstruktur dan akurat.

Penerapan metode Agile pada proses pengembangan sistem dinilai efektif karena pembangunan sistem dilakukan secara bertahap melalui beberapa sprint sehingga kebutuhan pengguna dapat disesuaikan selama proses pengembangan berlangsung. Sistem yang dirancang memiliki beberapa fitur utama seperti pemesanan tiket online, pengelolaan data pengunjung, validasi tiket, pengelolaan transaksi, dan pembuatan laporan yang dapat mendukung peningkatan kualitas pelayanan pada objek wisata Air Terjun Tri Sakti.

Dengan adanya sistem informasi e-tiket ini, diharapkan proses pelayanan kepada pengunjung menjadi lebih baik, antrian pada loket dapat dikurangi, kesalahan pencatatan data dapat diminimalkan, serta pengelolaan wisata dapat berjalan lebih modern, efektif, dan berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. K., Astuti, Y. P., & Mubarak, A. H. (2025). Pengembangan Sistem Pelaporan Insiden Keselamatan Pasien dengan Metode Agile Development. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(5), 2540–9719. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Apandi, A. (2023). Pembuatan Website Sistem Informasi Objek Wisata Menggunakan Pendekatan Object Oriented Analysis and Design (Ooad). *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(2), 23–33. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i2.633>
- Ardiansyah, L. H., Fatah, Z., & Munazilin, A. (2025). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web Untuk Optimalisasi Layanan Banyuwangi Trans Wisata. *IDEALIS : InDonEsiA Journal Information System*, 8(2), 192–201. <https://doi.org/10.36080/idealis.v8i2.3537>
- Bintang Cahaya Purnama, & Thya Safitri, S. (2025). Design and Development of a Web-Based Information System Using Agile Methodology for PKBM Satria. *Journal of Software Engineering and Multimedia (JASMED)*, 3(2), 60–74. <https://doi.org/10.20895/jasmed.v3i2.10109>
- Marini Styawati, Riyan Abdul Aziz, & Hadis Turmudi. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Website. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 246–257. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.768>
- Muhammad Yoga Wahyu Nugraha, Muhammad Ihsan, & Meilyana Winda Perdana. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kereta Api (PERSERO) Palembang Menggunakan Java Netbeans. *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(2), 26–34. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i2.49>
- Muhardono, A., Sunarjo, W. A., Adriyana, R., Sari, T. W., Pekalongan, U., & Pekalongan, U. (2026). Analisis Pemanfaatan Aplikasi E-Ticketing dengan Metode Technology Organization Environment (TOE) Framework. 15.
- Mukhlis, I. R. M., & Alya Rizky Natasya. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Kota Surabaya Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller. *Informatech : Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.69533/bfb9x126>
- Mulyana, W., Rahman, I. A., Aulia, M., Fadly, M., Putra, N. A., Hadisty, S., Komputer, F. I., & Riau, U. M. (2025). *Jurnal Software Engineering and Information System (SEIS) PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET TRAVEL*. 5(2), 108–113.
- Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.Com*, 21(1), 139–148. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5659>
- Nurkholis, L. Moh., Maspaeni, M., & Adawiyah, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Tiket Dan Paket Wisata Dengan Menerapkan Metode Electronic Customer Relationship Management (E-Crm). *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6(2), 350–358. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v6i2.4203>
- Putra Nizar Aditya, & Bagus Mulyawan. (2025). Perancangan Website Travel Menggunakan Metode Agile. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 13(1), 1–6. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v13i1.32890>
- Putri Permata Sari. (2022). Sistem Informasi Penjualan Tiket Pesawat Pada PT. Pesona Liburan Sumatera Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.54209/jatilima.v2i1.129>
- Sida, S., Putri, A. K., Khoddijah, P., & Rahmayani, M. T. I. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Wisata Berbasis Web. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 445–455. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v4i2.3942>
- Suryadi, A., Asqueli, M. N., Adhi, R. P., & Saputra, D. R. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Wisata Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Riset Ilmu KOMPUTER (JRIKOM)*, 1(1), 33–47.
- Sylvanus, L., & Leo, A. (2024). Analisis Dan Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Wilayah Jabodetabek Berbasis Web. *Bit-Tech*, 7(2), 290–298. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1755>
- Ulfah, H. M., & Mulyono, H. (2023). Sistem Pemesanan Paket Wisata Berbasis WEB. *Jurnal Magister Sistem Informasi*, 8(4), 737–750.
- Yoga Abimanyu, G., & Eka Rosyadi, H. (2025). Perancangan Ui/Ux Sistem Tiket Bus Berbasis Web Dengan Fitur Loyalty Program Menggunakan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8804–8811. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.15221>