

Aplikasi Persewaan Bus Pariwisata Pada PT. Empat Putra Jaya Trans Berbasis Website

Muhammad Nur Fikri Alfarisi¹, Kemal Farouq Mauladi², Muhammad Hasan Wahyudi³

^{1,2,3} Universitas Islam Lamongan

Lamongan.fariz@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan dampak besar dalam berbagai aspek PT. Empat Putra Jaya Trans adalah penyedia jasa sewa bus pariwisata dimana dalam proses penyewaan masih menggunakan sistem konvensional, seperti kunjungan langsung atau pesan WhatsApp. Sistem ini dinilai kurang efektif karena memperlambat akses informasi dan proses administrasi. Penelitian ini merancang aplikasi persewaan bus berbasis web dengan metode SDLC model *waterfall*, mencakup analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Teknologi yang digunakan meliputi PHP Laravel dan MySQL. Aplikasi menyediakan fitur registrasi, pemilihan bus dan destinasi, input titik penjemputan, perhitungan biaya, pembayaran, dan cetak nota. Admin dapat mengelola data bus, pengguna, destinasi, penyewaan, dan laporan transaksi. Hasilnya, aplikasi mampu meningkatkan efisiensi, kualitas layanan, dan jangkauan pasar, sekaligus menjadi solusi digitalisasi manajemen persewaan transportasi wisata.

Kata Kunci : Persewaan, Situs Web, Bus, Sistem Informasi

ABSTRACT

The rapid development of information technology has had a significant impact on various aspects. PT. Empat Putra Jaya Trans was a provider of tourist bus rental services, where the rental process still uses a conventional system, such as direct visits or WhatsApp messages. This system was considered less effective as it slows down access to information and administrative processes. This research designs a web-based bus rental application using the SDLC waterfall model, which includes analysis, design, implementation, testing, and maintenance stages. The technologies used include PHP Laravel and MySQL. The application provides features such as account registration, bus and destination selection, input of pickup points, cost calculation, payment, and receipt printing. The admin can manage bus data, users, destinations, rentals, and transaction reports. As a result, the application can improve efficiency, service quality, and market reach, while serving as a digitalization solution for managing tourist transportation rentals.

Keywords: Rental, Website, Bus, Information System



Submit 18 Juni 2025 | Diterima 31 Oktober 2025 | Publish Online 29 September 2026

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

Published by Citra Air Nusantara



PENDAHULUAN

Berlibur adalah hal yang sangat digemari oleh seluruh kalangan dan elemen masyarakat dengan mengisi waktu luang untuk bersenang-senang, bersantai, studi, kegiatan agama, bahkan olahraga. Tak dapat dipungkiri, setiap tempat wisata baik alam, religi maupun yang lain sering terjadi kepadatan oleh wisatawan karena merupakan salah satu kebutuhan manusia sebagai sarana *refreshing* untuk melepas kejenuhan. Selain itu semua kegiatan tersebut dapat memberi keuntungan untuk para pelaku usaha dan tak lepas dari moda transportasi yang digunakan untuk menunjang sarana dan prasarana dalam melakukan kegiatan berlibur (Isdarmanto, 2017).

Kemajuan teknologi yang pesat menjadikan setiap orang selalu berinovasi dalam mengembangkan hal-hal yang ada disekitarnya dan memainkan peran kunci dalam menciptakan peluang baru, meningkatkan efisiensi, dan mengubah cara kita hidup dan berinteraksi (Ramadhani, 2023). Terlebih orang yang berkecimpung di bidang IT akan memiliki wawasan yang lebih luas dan *update* dengan hal-hal baru pada teknologi.

Bus pariwisata adalah salah satu moda transportasi yang cukup digemari oleh banyak orang terutama pada kelompok besar seperti instansi baik sekolah, pemerintahan, maupun masyarakat desa secara rombongan karena dengan menyewa sebuah bus ukuran besar satu lantai dapat menampung hingga maksimal 62 penumpang sehingga dapat menekan biaya transportasi yang digunakan. Bus pariwisata bukan hanya untuk berwisata, juga untuk carter maupun kepentingan lain sesuai keinginan penyewanya.

PT. Empat Putra Jaya Trans, Perusahaan yang bergerak di bidang layanan jasa transportasi bus pariwisata ini beralamat di Jl. Sunan Drajat No.310, Kali kapas, Kelurahan Sidoharjo, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan ini memiliki beberapa unit bus besar untuk disewakan kepada pelanggan. Sistem persewaan masih menggunakan sistem datang langsung ke kantor dan cek unit secara langsung di garasi. Pelanggan dapat memesan melalui whatsapp namun akan kurang adanya informasi lengkap mengenai unit, harga sewa, maupun fasilitas yang dimiliki oleh perusahaan sebelum adanya balasan dari Admin.

Proses pengelolaan persewaan yang dilakukan oleh admin dilakukan dengan inputan manual di *Microsoft Office Excel* untuk mengatur jadwal jalan bus. Penentuan biaya sewa juga harus dilakukan dengan pencarian data harga sewa berdasarkan bus dan wisata terlebih dahulu serta tambahan biaya berdasarkan titik penjemputan penumpang, hal ini membutuhkan proses baik tenaga dan waktu yang sedikit lama. Luaran atau berkas bukti sewa juga masih dituliskan secara manual pada nota kertas dimana cukup mudah hilang ataupun rusak, pelaporan penyewaan untuk perusahaan juga akan cukup sulit dilakukan karena hal hal manual dengan mengandalkan sinkronisasi nota fisik, data excel, dan lainnya.

Menentukan bus pariwisata adalah hal yang wajib dilakukan oleh penyewa sebelum melakukan sebuah perjalanan wisata dengan sarana bus. Namun saat ini kegiatan sewa bus pariwisata masih banyak dilakukan secara *offline* atau dilakukan langsung dengan mendatangi kantor atau garasi untuk mencari informasi terkait informasi sewa, unit bus, fasilitas yang tersedia, hingga harga sewa.

Penelitian menurut (Aldani & Sutardjo, 2023) Tentang *Design Of Tourism Bus Rental System At PT Bagindo Transwisata* berbasis web yang menghasilkan rancangan permodelan yang kompleks untuk membantu administrasi dan manajemen dalam pembuatan laporan penyewaan yang akurat untuk mendorong kinerja yang efektif dan efisien

Penelitian menurut (Bahri et al., 2023) tentang “Sistem Informasi Pemesanan Bus Pariwisata Berbasis Web pada Dikma Transport” menghasilkan aplikasi website pemesanan bus dengan

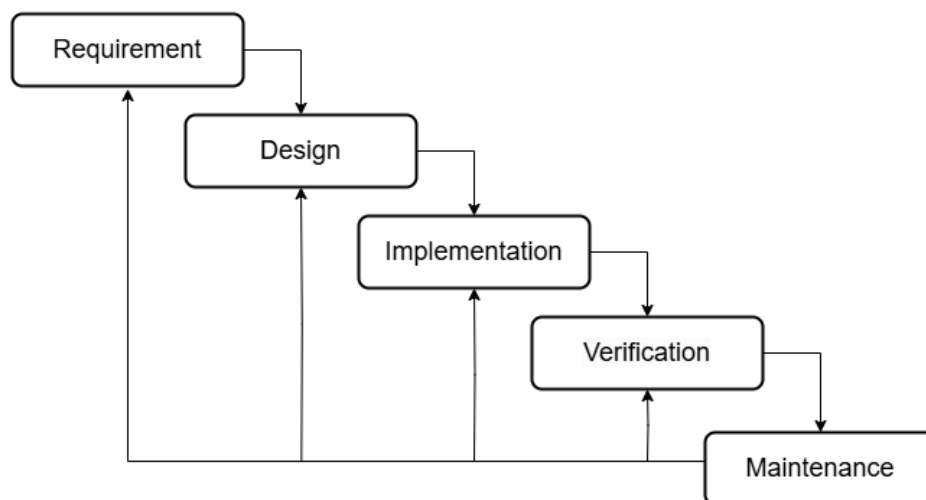
objek bus pariwisata dikma transport menggunakan bantuan *framework CodeIgniter* dan berjalan dengan baik. Sistem ini dapat mencetak laporan dan membantu perusahaan dalam pengelolaan data juga administrasi.

Dari beberapa permasalahan diatas perlu dibuat sebuah sistem untuk memudahkan perusahaan otobus dalam memberikan informasi bus, fasilitas dan sewa dan juga pada penyewa agar mudah mencari dan menerima informasi terkait bus, fasilitas, sewa, dan informasi harga yang tak lain untuk memajukan kegiatan perusahaan dengan pemanfaatan teknologi yang baik.

METODE/EKSPERIMEN

Proses pengembangan perangkat lunak atau *Software* adalah penerapan struktur pada pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk mensistematis serta menstrukturkan tahap-tahap pengembangan sehingga meminimalisir kesulitan maupun kesalahan hingga tahap akhir implementasi.

Penelitian kali ini menggunakan metode SDLC atau *Software Development Life Cycle* jenis *Waterfall* dimana metode ini sudah umum digunakan pada pengembang perangkat lunak karena menawarkan menawarkan suatu pendekatan sistematis dan sekuensial dalam suatu pembangunan perangkat lunak. Model ini dimulai dengan *Requirement*, *Design*, *Implementation*, *Verification*, dan diakhiri dengan tahap *maintenance* yang berkelanjutan pada saat software selesai dibuat (Pressman, 2010).



Gambar 1. Waterfall

Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam pengembangan perangkat lunak persewaan bus pariwisata berbasis web adalah sebagai berikut:

1. *Requirement*

Mengidentifikasi segala kebutuhan baik fungsional maupun non-fungsional perangkat lunak. Pengumpulan kebutuhan ini dapat diperoleh melalui wawancara maupun diskusi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan melalui analisis sesuai kebutuhan sistem.

2. *Design*

Segala hal yang akan dibentuk akan digambarkan terlebih dahulu, baik dalam perancangan desain sistem, basis data, maupun tampilan antar muka. Untuk membantu mendefinisikan arsitektur secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Atau implementasi adalah tahap keberlangsungan pembuatan perangkat lunak berdasarkan desain yang telah ditentukan dengan menggunakan kebutuhan yang telah disiapkan.

4. *Verification*

Untuk memastikan bahwa semua kegiatan didalam perangkat lunak dapat digunakan dan berfungsi dengan baik maka dilakukanlah *verification* atau uji sistem untuk mengecek kegagalan maupun kesalahan.

5. *Maintenance*

Tahap akhir dalam metode ini adalah tahap *maintenance* atau pemeliharaan, tahap ini dilakukan terus menerus setelah perangkat lunak telah berfungsi guna mengatasi hal-hal diluar kendali yang dapat menyebabkan terhambatnya jalan perangkat lunak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Aktor atau pengguna yang dapat mengakses atau menggunakan aplikasi persewaan bus pariwisata pada PT. Empat Putra Jaya Trans berbasis website ini akan ada beberapa hak akses yang terlibat diantaranya :

1. Admin, atau pengelola memiliki akses dalam pengelolaan data kebutuhan sistem serta laporan. Adapun kebutuhan sistem pada admin sebagai berikut
 - A1 : Admin dapat melakukan login
 - A1.1 : Admin dapat input username dan password
 - A2 : Admin dapat memasuki dashboard admin
 - A2.1 : Admin dapat mengelola data bus
 - A3.1 : Admin dapat mengelola data tujuan
 - A4.1 : Admin dapat mengelola data penjemputan
 - A5.1 : Admin dapat mengelola data sewa
 - A6 : Admin dapat melihat statistik sewa
 - A7 : Admin dapat melakukan logout
2. User atau pengguna adalah orang umum atau pelanggan yang akan melakukan penyewaan, dimana dapat mendapatkan informasi tentang bus dan melakukan kegiatan penyewaan. Adapun kebutuhan sistem pada pengguna sebagai berikut :
 - P1 : Pengguna dapat melakukan registrasi
 - P1.1 : Pengguna dapat input data diri
 - P2 : Pengguna dapat melakukan login
 - P2.1 : Pengguna dapat input username dan password
 - P3 : Pengguna dapat mengakses halaman bus
 - P4 : Pengguna dapat mengakses halaman wisata
 - P5 : Pengguna dapat mengakses halaman sewa
 - P5.1 : Pengguna dapat input data sewa
 - P5.2 : Pengguna dapat melakukan pembayaran
 - P6 : Pengguna dapat mengakses halaman riwayat
 - P6.1 : Pengguna dapat mencetak nota
 - P6.2 : Pengguna dapat mengubah tanggal sewa
 - P6.3 : Pengguna dapat membatalkan sewa
 - P7 : Pengguna dapat mengakses halaman profil
 - P8 : Pengguna dapat melakukan logout

Desain

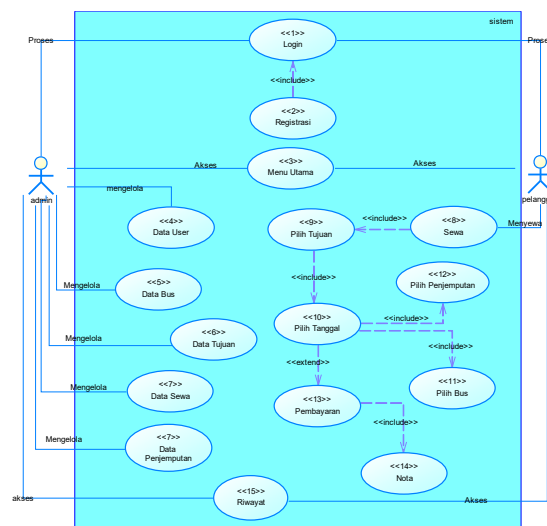
Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang perangkat lunak yang dibangun dibutuhkan perancangan sistem, basis data, dan tampilan untuk mempermudah dalam penerapan dan integrasi pada sistem yang dibuat.

UML (*Unified Modeling Language*), adalah pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan memodelkan sistem perangkat lunak. UML memiliki beberapa model didalamnya, yakni *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Activity Diagram* yang masing masing memiliki fungsinya masing-masing.

Menurut Grady Booch, salah satu ahli yang terlibat dalam pengembangan Unified Modeling Language, UML adalah “bahasa pemodelan visual yang dapat digunakan untuk merepresentasikan sistem perangkat lunak yang berbeda, mulai dari sistem yang sederhana hingga sistem yang kompleks” (Faulina, 2023).

1. Use Case Diagram

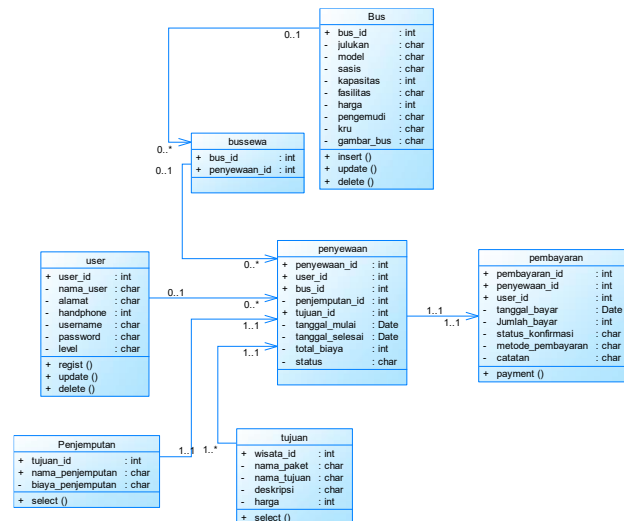
Use Case Diagram merupakan representasi interaksi antara sistem dan aktor yang menggambarkan alur tindakan yang nantinya akan diterapkan dalam sistem yang dikembangkan. Interaksi ini menjadi dasar bagi sistem dalam merespons tindakan yang dilakukan oleh aktor (Faulina, 2023). Use Case Diagram yang merupakan pemodelan untuk fungsi-fungsi apa saja yang bisa dilakukan dan siapa saja yang akan menggunakan sistem atau perangkat lunak yang dibuat (Mujilawati & Windasari, 2024).



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi Persewaan Bus Pariwisata

2. Class Diagram

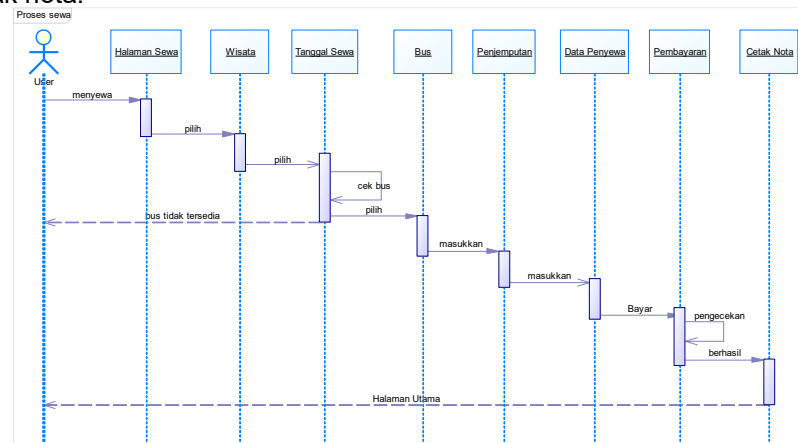
Menurut (Wira et al., 2019) *class diagram* ialah menjelaskan secara garis besar mengenai kelas-kelas dalam perancangan sebuah sistem dari sudut pandang struktur data yang dapat memperjelas fungsi-fungsinya. (Faulina, 2023) Atribut dan operasi merupakan bagian dari *Class Diagram* yang dapat memberi gambaran hubungan antara perancangan dan perangkat lunaknya sehingga sesuai dengan pembuatan programnya. Diagram ini membantu dalam merencanakan desain sistem, identifikasi atribut dan metode yang ada dalam setiap kelas, serta hubungan antara kelas-kelas tersebut (Putri & Rohman, 2023).



Gambar 3. Class Diagram

3. Sequence Diagram

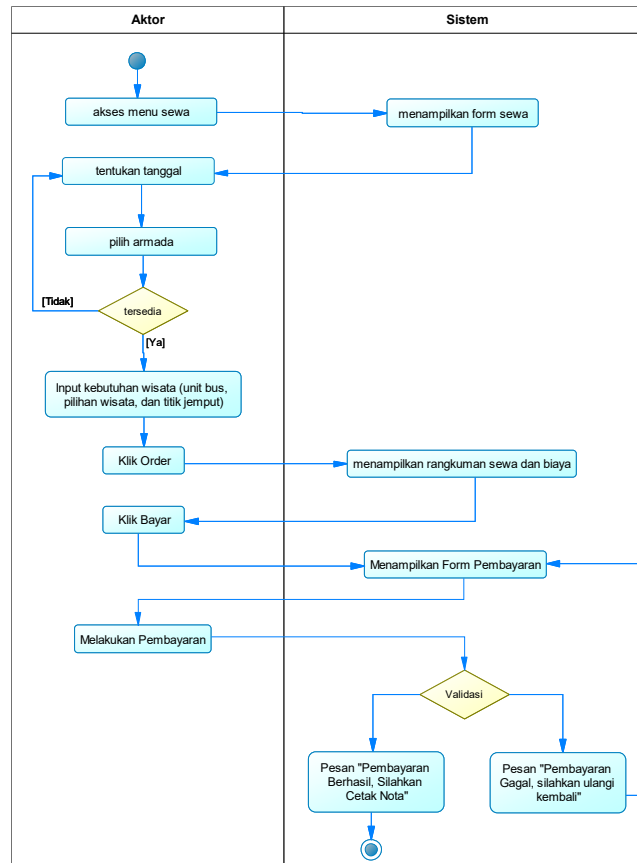
Diagram ini menunjukkan urutan pesan yang dikirimkan antar objek seiring berjalannya waktu, di mana sumbu vertikal mewakili dimensi waktu dan sumbu horizontal merepresentasikan objek-objek yang terlibat dalam interaksi (Wira et al., 2019). Kegiatan user dalam melakukan kegiatan di dalam sistem terutama pada kegiatan sewa hingga transaksi melalui rancangan *Sequence Diagram* dari kegiatan mengakses sistem hingga output cetak nota.



Gambar 4. Sequence Diagram Penyewaan

4. Activity Diagram

Activity Diagram Penyewaan menjelaskan alur proses penyewaan bus hingga pembayaran yang dilakukan oleh pengguna melalui aplikasi. Proses dimulai ketika pengguna mengakses menu sewa dan sistem menampilkan form inputan sewa untuk diisi.



Gambar 5. Activity Diagram Penyewaan

Tampilan Antar muka

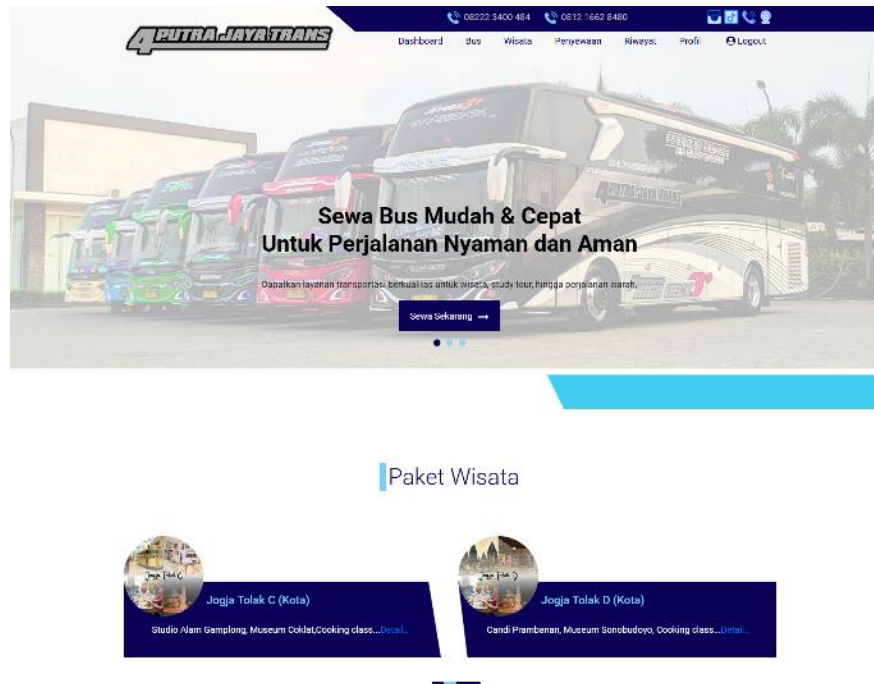
1. Halaman Login

Halaman login adalah halaman pembatas akses antara pengguna umum dengan pengguna terdaftar maupun admin. Diberikan halaman login untuk memberikan keamanan dalam pengaksesan sistem baik batasan kegiatan maupun privasi data pengguna.

Gambar 6. Halaman Login

2. Halaman *Dashboard* Pengguna

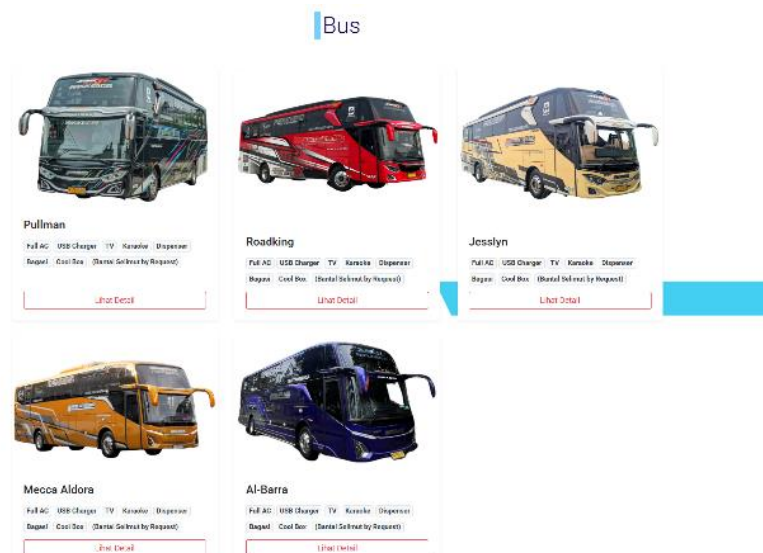
Halaman dashboard pengguna atau pelanggan menampilkan informasi umum terkait perusahaan, terdapat menu navigasi untuk mengakses halaman yang dapat diakses oleh pengguna.



Gambar 7. Halaman *Dashboard* Pengguna

3. Halaman Bus

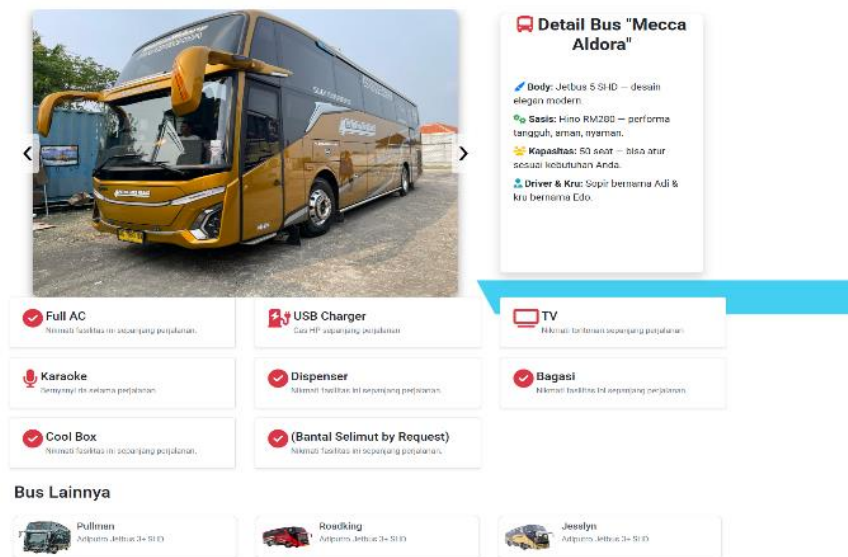
Halaman bus adalah halaman yang menampilkan data-data bus, terdapat informasi umum di halaman utama terkait gambar bus dan beberapa fasilitas umum. Pengguna dapat melihat spesifikasi detail bus dengan klik tombol “lihat detail” untuk memunculkan halaman tentang detail bus terkait.



Gambar 8. Halaman Bus

4. Halaman Detail Bus

Halaman Detail Bus menampilkan informasi bus secara lebih terperinci dengan memperlihatkan galeri bus, detail bus, informasi fasilitas yang ada, dan menampilkan informasi bus lainnya jika ingin melihat detail bus yang lain.

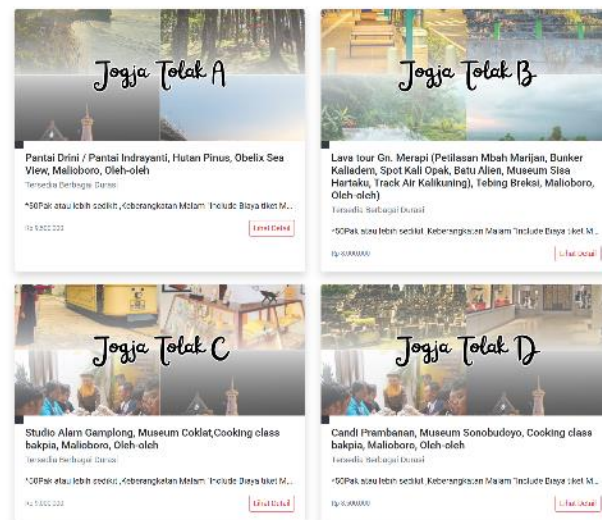


Gambar 9. Halaman Detail Bus

5. Halaman Wisata

Halaman wisata menampilkan informasi tentang paket-paket wisata yang dapat dipilih penyewa sebagai tujuan destinasi wisata. Paket wisata diadakan untuk memberikan pilihan lebih kepada calon penyewa jika belum memiliki tujuan wisata.

Paket Wisata



Gambar 10. Halaman Wisata

6. Halaman Sewa

Halaman sewa adalah halaman yang sangat penting pada sistem ini dimana pengguna dapat mengisi dan menentukan informasi tentang data diri dan tujuan destinasi wisata hingga akumulasi total pembayaran dan tombol pembayaran untuk berlanjut ke tahap pembayaran.

Sewa

Paket Wisata: Solo Jogja Tolak

Tanggal Sewa

Tanggal Mulai: 19/07/2025

Tanggal Selesai: 19/07/2025

Bus

Pilih Bus

- ☐ Pullman (Adiputro Jetbus 3+ SHD) Harga Tambahan: Rp 0
- ☐ Roadking (Adiputro Jetbus 3+ SHD) Harga Tambahan: Rp 0
- ☒ Jesslyn (Adiputro Jetbus 3+ SHD) Harga Tambahan: Rp 500,000
- ☐ Mecca Aldora (Jetbus 5 SHD) Harga Tambahan: Rp 500,000
- ☒ Al-Barra (Jetbus 5 SHD) Harga Tambahan: Rp 500,000

Kapasitas: 50 seat (2-2)

Kabupaten/Kota: Lamongan

Kecamatan: Lamongan

Titik Jemput: Titik Lokasi

No Handphone: 085746913168

Total Biaya: 16.000.000

Metode Pembayaran: Dp 50%

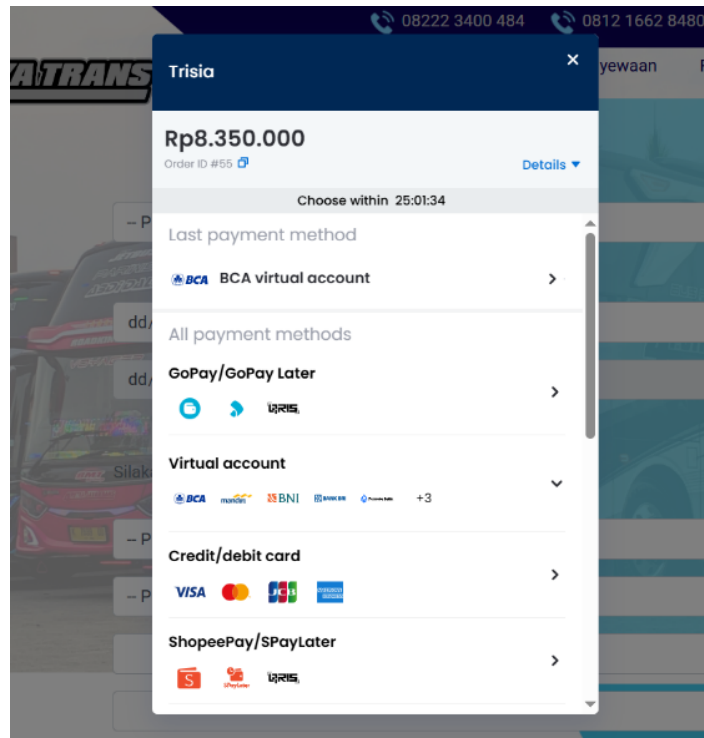
Total Bayar Sekarang: Rp 8.000.000,00

Bayar

Gambar 11. Halaman Sewa

7. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran adalah kelanjutan setelah pengguna memasukkan data penyewaan dan melanjutkan ke tahap selanjutnya. Halaman ini dipanggil menggunakan API yang dihubungkan dengan midtrans, dengan ini pengguna dapat mudah memilih metode pembayaran apa yang dilakukan.



Gambar 12. Halaman Pembayaran

8. Halaman Riwayat Penyewaan

Halaman riwayat penyewaan adalah halaman riwayat sewa yang sedang maupun telah dilakukan oleh pengguna. Informasi yang ditampilkan adalah hal umum tentang data sewanya hingga aksi jika ingin mengubah data sewa.

No	Jumlah Bus	Tujuan	Tanggal Berangkat	Titik Penjemputan	Total Biaya	Jumlah yang Bayar	Status Pembayaran	Metode Pembayaran	Aksi
1	1	Jogja Wilayah Dalam Kota sesuai Request	2025-06-05	Lihat Peta	8500000	8500000	Lunas	Lunas	⚙️
2	1	Jogja Gunungkidul sesuai Request	2025-06-03	Lihat Peta	9000000	9000000	Lunas	Lunas	⚙️
3	1	Jogja Gunungkidul sesuai Request	2025-06-02	Lihat Peta	9500000	9500000	Lunas	Lunas	⚙️

Tampilkan 10 data Cari:

Menampilkan 1 sampai 3 dari 3 data

Sebelumnya 1 Berikutnya

Gambar 13. Halaman Riwayat Pembayaran

9. Halaman Tentang Kami

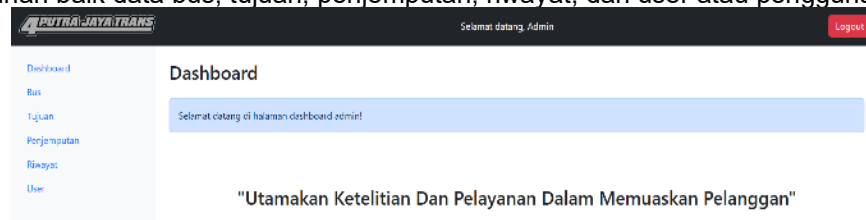
Halaman tentang kami adalah halaman terkait informasi singkat perusahaan dan titik lokasi kantor sekaligus garasi bus PO. Empat Putra Jaya Trans.



Gambar 14. Halaman Tentang Kami

10. Halaman Dashboard Admin

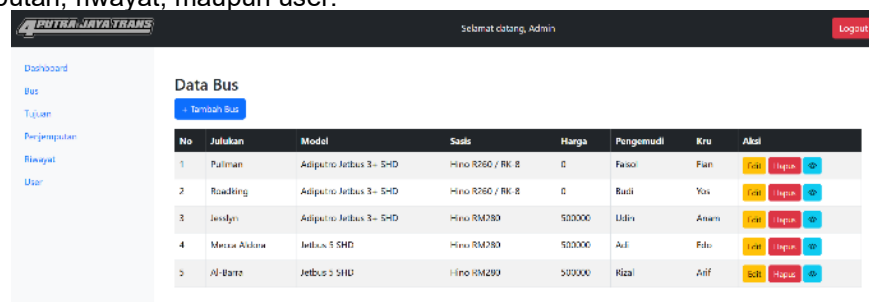
Halaman dashboard adalah halaman awal yang ditampilkan ketika admin melakukan sesi login. terdapat menu navigasi pada halaman samping untuk mengelola data secara keseluruhan baik data bus, tujuan, penjemputan, riwayat, dan user atau pengguna.



Gambar 15. Halaman *Dashboard* Admin

11. Halaman Kelola Data

Halaman kelola data ialah halaman yang dapat diakses oleh admin, admin dapat mengelola baik menambah, mengubah, maupun menghapus data secara keseluruhan, baik bus, tujuan, penjemputan, riwayat, maupun user.



Gambar 16. Halaman Kelola Data

Pengkodean

Komponen perangkat lunak adalah serangkaian unsur-unsur yang terdiri dari beberapa perangkat lunak program komputer yang digunakan untuk membantu proses kerja manusia. Bahasa yang digunakan adalah PHP 8.1.10 dengan kode editor *Visual Studio Code*. *Framework* yang digunakan menggunakan Laravel versi 10 dengan tambahan beberapa *library* seperti *Laravel UI* untuk kebutuhan

otentikasi login dan registrasi. Servel lokal yang menjalankan pemrograman ini menggunakan *software* Laragon versi 6.0

Pengujian

Untuk tahap pengujian atau testing, penulis menggunakan pengujian dengan metode *blackbox* dan *whitebox*, dimana pengujiannya dilakukan pada tampilan dan fungsi fitur pada program apakah program dapat berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan. Hasil dari pengujian menunjukkan keseluruhan sistem dapat berjalan dengan baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan serta mengacu pada perumusan masalah di depan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Aplikasi persewaan bus pariwisata berbasis web pada PT. Empat Putra Jaya Trans yang mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses penyewaan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur penting yang mempermudah pengguna, seperti registrasi akun, pemilihan bus dan destinasi wisata, pengisian titik penjemputan, perhitungan biaya sewa, serta proses pembayaran yang terintegrasi secara online. Selain itu, aplikasi ini juga mampu menghasilkan nota digital yang dapat dicetak oleh pelanggan sebagai bukti transaksi, sekaligus menjadi arsip otomatis bagi pihak perusahaan. Dengan adanya sistem ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat dan sesuai dapat mempermudah segala kegiatan yang sebelumnya rumit akan menjadi lebih mudah dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen program studi teknik informatika Universitas Islam Lamongan yang telah membimbing dalam proses review artikel.

DECLARATIONS

Statement on the Use of Artificial Intelligence. Penulis menyatakan bahwa Artificial Intelligence (AI) digunakan secara terbatas dalam proses penyusunan artikel ini, yaitu untuk membantu penyuntingan bahasa, perbaikan tata bahasa, dan penyusunan kalimat agar lebih sistematis.

Author contribution statement. Semua penulis berkontribusi dalam penyelesaian artikel ini khususnya dalam pengolahan data.

Funding statement. Penelitian ini tidak didanai oleh pihak ketiga.

Conflict of interest. Tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldani, D., & Sutardjo, A. (2023). DESIGN OF TOURISM BUS RENTAL SYSTEM AT PT. BAGINDO WEB-BASED TRANSWISATA. *JURNAL MANAJEMEN TEKNOLOGI INFORMATIKA*, 2(2), 301–308.
- Bahri, E. Q., Amadi, D. N., & Junaedi, N. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Bus Pariwisata Berbasis Web pada “Dikma Transport.” *Pilar Teknologi : Jurnal Ilmiah Ilmu : Ilmu Teknologi*, 8(1), 46–56.
- Faulina, A. R. (2023). *apa itu uml*. [Www.Sekawanmedia.Co.Id. https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-uml/](https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-uml/).
- Isdarmanto, S. M. M. (2017). *Dasar-dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Gerbang Media Aksara dan STiPrAm Yogyakarta.
- Mujilawati, S., & Windasari, L. D. (2024). Implementasi Metode k-Nearest Neighbor (k-NN) untuk Memprediksi Penjualan Buah di Indonesia berbasis Website. *Seminar Nasional Teknologi & Sains*, 3(1), 7–14. <https://doi.org/10.29407/stains.v3i1.4077>
- Pressman, R. S. (2010). *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi.
- Putri, J. O. A., & Rohman, M. G. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Influenza Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Generation Journal*, 7(3), 84–92. <https://doi.org/10.29407/gj.v7i3.21056>
- Ramadhani, R. (2023). *Inovasi Teknologi Dibidang Pemasaran, Dorong Peluang dan Pertumbuhan*

Ekonomi. <https://www.iainpare.ac.id/blog/opini-5/inovasi-teknologi-dibidang-pemasaran-dorong-peluang-dan-pertumbuhan-ekonomi-2165>.

Wira, D., Putra, T., & Andriani, L. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD* (Vol. 7, Issue 1).