

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-TICKET PADA DAMRI BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*  
(STUDI KASUS: BUS DAMRI UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian Studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

**Gusti Aji Pamungkas**  
**NIM. 09031281722033**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2022**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *E-TICKET* PADA DAMRI BERBASIS  
*ANDROID* MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*  
(STUDI KASUS: BUS DAMRI UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

**SKRIPSI**

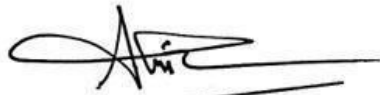
Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian Studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

**Gusti Aji Pamungkas**  
**NIM. 09031281722033**

Disetujui,

Dosen Pembimbing I



**Fathoni. S.T. MMSI.**  
**NIP. 197210182008121001**


Palembang, Juli 2022  
Dosen Pembimbing II,



**Dedy Kurniawan. M.Sc.**  
**NIP. 199009022019031006**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



  
**Endang Lestari Ruskan. M.T.**  
**NIP. 197811172006042001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 29 Juli 2022

Tim Penguji :

1. Pembimbing I : Fathoni, MMSI.
2. Pembimbing II : Dedy Kurniawan, M.Sc.
3. Ketua Penguji : Ken Ditha T, M.Kom
4. Anggota I : Dr. Ali Ibrahim, S.Kom, M.T
5. Anggota II : Nabila R.O, M.T



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi

**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP. 197811172006042001

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang Bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Gusti Aji Pamungkas  
NIM : 09031281722033  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi *E-Ticket* Pada Damri Berbasis  
*Android* Menggunakan Metode *User Centered Design*  
(Studi Kasus: Bus Damri Universitas Sriwijaya)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari siapapun.

Palembang, Juli 2022



Gusti Aji Pamungkas  
NIM. 09031281722033

## HALAMAN PERSEMBAHAN

“Hidup itu bukan ajang untuk balapan. Setiap orang punya waktunya masing-masing. Jangan pernah membandingkan hidupmu dengan yang lain. Tidak pernah ada perbandingan antara Matahari dan Bulan. Mereka akan bersinar pada waktunya masing-masing, jadi tunggulah waktumu dan terus berjuang disertai doa untuk meraih mimpimu (Endah Wijayanti)”.

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Allah SWT
- Kedua orang tuaku
- Semua keluargaku
- Dosen pembimbing dan penguji
- Sahabat dan teman-temanku
- Teman seperjuangan skripsi terutama angkatan 2017 dan 2018

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamini, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa nikmat iman, islam dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“PENGEMBANGAN APLIKASI E-TICKET PADA DAMRI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BUS DAMRI UNIVERSITAS SRIWIJAYA)”**.

Selama pembuatan tugas akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikannya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua dan kakak ku, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya kepada penulis agar selalu ingat untuk menyelesaikan tugas akhir ini sampai tuntas serta keluarga besar yang selalu memberi dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi
4. Bapak Fathoni, MMSI, dan Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga tugas akhir ini dapat di selesaikan.
5. Ibu Ken Ditha T., Bapak Dr. Ali Ibrahim, S.Kom., M.T., dan Ibu Nabila Rizky Oktadini, M.T, selaku Dosen Penguji yang memberikan kritik dan saran untuk membuat tugas akhir ini menjadi lebih baik.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu terhadap penulis.
7. Sahabat saya Azmin Albarokah yang selalu memberikan semangat, support dan masukannya selama ini.

8. Teman-teman keluargaku yang selalu memberikan motivasi, semangat dan berjuang sama-sama dalam menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik teknis penulisan, bahasa maupun cara pemaparannya. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada umumnya serta dapat memberikan masukan sebagai sumbangan pikiran dalam rangka peningkatan mutu dalam pembelajaran.

Palembang, Juli 2022  
Penulis,

Gusti Aji Pamungkas  
NIM. 09031281722033

**PENGEMBANGAN APLIKASI *E-TICKET* PADA DAMRI BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*  
(STUDI KASUS: BUS DAMRI UNIVERSITAS SRIWIJAYA)**

Oleh

**Gusti Aji Pamungkas  
NIM. 09031281722033**

**ABSTRAK**

Salah satu transportasi yang disukai mahasiswa adalah Damri. Saat ini Damri masih menggunakan metode manual dalam penjualan tiket, masalah antri untuk mendapatkan tiket yang lama dan belum pasti ada tidaknya transportasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *E-ticket* berbasis *android* untuk memudahkan dalam pemesanan tiket pada transportasi Bus DAMRI dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuisioner dengan menerapkan indikator penilaian dari *System Usability Scale* (SUS) yang nantinya disebarkan kepada mahasiswa Unsri. Dalam menjawab pernyataan SUS digunakan skala likert yaitu dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berdasarkan skor akhir pengujian *System Usability Scale* (SUS) yang didapat yaitu 70,42 artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak (*Acceptable*).

Kata Kunci : *User Centered Design*, *System Usability Scale* (SUS), *E-Ticket*, DAMRI, Mahasiswa.

Dosen Pembimbing I




Fathoni, S.T., MMSI  
NIP. 197210182008121001

Palembang, Juli 2022  
Dosen Pembimbing II,



Dedy Kurniawan, M.Sc.  
NIP. 199009022019031006

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001



**E-TICKET APPLICATION DEVELOPMENT ON ANDROID-BASED  
DAMRI USING USER CENTERED DESIGN METHOD (CASE STUDY:  
DAMRI BUS, SRIWIJAYA UNIVERSITY)**

By


**Gusti Aji Pamungkas  
NIM. 09031281722033**

**ABSTRACT**

One of the transportation preferred by students is Damri. Currently, Damri is still using the manual method in ticket sales, there are problems queuing to get long tickets and it is not certain whether there is transportation. This study aims to develop an Android-based E-ticket application to make it easier to order tickets on the DAMRI Bus transportation using the User Centered Design method. This research data collection uses a questionnaire by applying the assessment indicators from the System Usability Scale (SUS) which will later be distributed to Unsri students. In answering the SUS statement, a Likert scale was used, namely from strongly agree, agree, undecided, disagree, and strongly disagree. Based on the final score of the System Usability Scale (SUS) test obtained, which is 70.42, it means that in terms of usability based on the data, the assessment is acceptable or feasible (Acceptable).

Keywords: User Centered Design, System Usability Scale (SUS), E-ticket, DAMRI, Student.

Dosen Pembimbing I



Fathoni, S.T., MMSI  
NIP. 197210182008121001

Palembang, Juli 2022  
Dosen Pembimbing II,



Dedy Kurniawan, M.Sc.  
NIP. 199009022019031006

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Cestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Batasan Masalah .....	5
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1. Penelitian Terdahulu .....	6
2.2. Sejarah Singkat Perusahaan Umum (PERUM).....	7
2.3. Nilai dan Makna Logo .....	9
2.4. <i>User Centered Design</i> (UCD).....	10
2.5. Perancangan Sistem .....	15

2.6. <i>E-Ticket</i> .....	19
2.7. <i>Database MySQL</i> .....	20
2.8. <i>Android</i> .....	20
2.9. <i>Java</i> .....	20
2.10. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	21
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1. Objek Penelitian.....	22
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	22
3.3. Metode <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	23
3.4. Metode Pengembangan Sistem.....	25
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Analisis Sistem.....	31
4.2 Analisis Hasil Kuisisioner .....	35
4.3 Desain Sistem.....	40
4.4 <i>Interface</i> Sistem .....	46
4.5 Pengujian <i>Black-Box</i> .....	56
4.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	60
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>72</b>
5.1. Kesimpulan .....	72
5.2. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo DAMRI .....	9
Gambar 3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	24
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i> .....	26
Gambar 4.1 Diagram Dekomposisi .....	40
Gambar 4.2 Diagram Konteks.....	41
Gambar 4.3 DFD Level 1 (Keseluruhan Proses) .....	42
Gambar 4.4 DFD Level 2 Subproses Pembayaran Tiket .....	44
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	45
Gambar 4.6 Antarmuka Halaman <i>Login Admin</i> .....	47
Gambar 4.7 Antarmuka Halaman Utama Admin .....	48
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Verifikasi Pembayaran .....	49
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Tambah Jadwal Keberangkatan.....	50
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Pembayaran .....	50
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Riwayat Transaksi.....	51
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman <i>Registrasi</i> .....	52
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman <i>Login Customer</i> .....	53
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Utama <i>Customer</i> .....	54
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Pemesanan Tiket .....	55
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Pembayaran Tiket.....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Data Flow Diagram</i> .....	17
Tabel 2.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	19
Tabel 4.1 <i>Cause and Effect Analysis</i> .....	34
Tabel 4.2 <i>System Improvement Object</i> .....	35
Tabel 4.3 Pembuktian Hasil Kuisisioner UCD.....	37
Tabel 4.4 Pengujian Sistem.....	57
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Admin dan <i>Customer</i> .....	58
Tabel 4.6 Karakteristik Responden .....	61
Tabel 4.7 Skor Asli Kuisisioner Pengujian SUS .....	62
Tabel 4.8 Hasil Hitung Data Kuisisioner Pengujian SUS .....	65
Tabel 4.9 Penjumlahan Kuisisioner SUS.....	68

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, dan dengan meningkatnya ilmu pengetahuan di bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer. Sangat jelas hal tersebut mempengaruhi kebutuhan masyarakat luas dan mendorong manusia untuk melakukan aktifitas dengan cara- cara yang lebih mudah, efektif, dan efisien (Mardison 2017). Di masa sekarang, perkembangan teknologi sangat cepat, perkembangan teknologi informasi kinitelah mengubah aspek aspek kehidupan tradisional masyarakat kearah digital, sehingga dapat mempermudah masyarakat dalam berbagai hal. Teknologimerupakan alat bantu bagi manusia dalam melakukan pekerjaannya (Wahyudi 2020). Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* yang mempunyai sistem operasi *android* yang sudah berkembang sangat cepat. Dengan adanya fitur yang ada, *handphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai alat untuk memperoleh informasi. Fitur *videocall*, *e-mail*, *navigation*, *e-money* dan *android market* merupakan beberapa contoh fitur yang memberikan kemudahan bagi pengguna *smartphone* berbasis *android* untuk memperoleh informasi dengan cepat dan tepat.

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan berbagai macam kegiatan telah mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Terutama pada teknologi komputer dan telekomunikasi seperti internet dan *mobile device* yang mana keduanya sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Keduanya telah mengubah pola pikir dan cara hidup masyarakat kebanyakan. Hal ini selaras dengan banyaknya pemanfaatan teknologi

ini untuk berbagai bidang misalnya dalam bidang *e-commerce*. *E-commerce* sendiri sebenarnya memiliki banyak jenis dalam penerapannya. Salah satu penerapan dari *e-commerce* adalah *e-ticketing*. *E-ticketing* merupakan suatu proses dimana pelanggan dapat melakukan pembelian tiket melalui internet (Ciksadan, 2019). Konsep ini dapat diterapkan untuk segala jenis tiket, salah satunya yaitu pada tiket bus DAMRI.

Saat ini Damri masih menggunakan metode manual dalam penjualan tiket yang dapat menghabiskan banyak waktu dan membuat laporan keuangan masih menggunakan metode pembukuan yang tidak sangat efisien, berkas-berkas laporan yang kurang teratur terkadang sering tercecer dan kerap terjadi kehilangan data, karena pendataan tidak ada *backup* nya. Pencatatan manual masih sering terjadi kesalahan, kurang ketelitian dan kurang pengawasan dalam pengecekan data, dokumen penting sering banyak yang hilang, pencarian data memakan waktu yang lama. Arsip data damri dibiarkan bertumpuk dan tidak tersusun rapi yang membuat data penting sering hilang.

Selanjutnya masalah antri untuk mendapatkan tiket yang lama dan belum pasti ada tidaknya transportasi tersebut. Sehingga akan membutuhkan banyak waktu dan mahasiswa telat dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan. Dengan menggunakan rancangan pemesanan tiket mandiri berbasis *android*, diharapkan dapat memberi kemudahan kepada mahasiswa yang ingin berpergian dari kampus bukit ke indralaya atau sebaliknya tanpa harus takut kehabisan tiket, dan dapat memberikan kemudahan pada pihak damri dalam melakukan peninjauan terhadap pelanggan apakah semakin banyak atau tidak. Dalam melakukan penginputan, membuat laporan dan menyimpan data. Data yang telah disimpan dalam *database*

bisa dilakukan *backup* data dan jika terjadi kehilangan data dapat diambil kembali. Selain itu menghemat terjadinya pengeluaran, data-data menjadi teratur dan tidak banyak memakan tempat, ketika menginginkan sebuah laporan dapat dilakukan secara cepat dan mempersingkat waktu pencarian data yang di inginkan.

Berdasarkan pendataan yang dilakukan oleh pangkalan data pendidikan tinggi (PDDikti) jumlah mahasiswa UNSRI kurang lebih 6000-8000 mahasiswa hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan kendaraan transportasi umum untuk berpergian, apalagi UNSRI memiliki 2 kampus yang berbeda yaitu kampus bukit dan kampus indralaya yang memiliki jarak 32 km (PDDikti n.d.)

Untuk mempermudah mahasiswa dalam menggunakan aplikasi e-tiket yang akan dibangun, dan membuat pengguna merasa nyaman untuk menggunakan aplikasinya, maka aplikasi ini menggunakan metode *User Centered Design*. Dengan menerapkan pendekatan UCD pada aplikasi ini membuat aplikasi e-tiket terlihat lebih *user-friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi. UCD merupakan salah satu metode pendekatan dengan konsep pengguna yang dioptimalkan untuk *end-user*, dan dirancang sesuai *behavior end-user* agar pengguna tidak memaksa untuk mengubah perilakunya saat menggunakan aplikasi yang dibangun. Dari tujuan pembangunan hingga penentuan desain aplikasi tergantung dari *experience* pengguna. UCD juga merupakan suatu proses interaktif dimana langkah perancangan dan evaluasi dibuat dalam permulaan proyek hingga proses *implementasi* (Devi, et.al., 2012). Selain menguji tingkat *usability* dari aplikasi yang akan dikembangkan, akan dilakukan juga pengujian *compatibility* yang penting untuk menguji apakah aplikasi dapat berjalan baik di berbagai *device* (Pusuluri, 2006).



Dilatar belakangi oleh adanya permasalahan di atas, maka diperlukan suatu aplikasi untuk memberikan sebuah solusi yang dapat membantu banyak masyarakat khususnya para mahasiswa baru yang belum mengetahui informasi rute, jumlah dan jadwal transportasi yang ada di Universitas Sriwijaya. Maka dengan ini penulis mengangkat judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi *E- Ticket* Pada Damri Berbasis *Android* Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus: Bus Damri Universitas Sriwijaya)”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, berikut rumusan masalah:

1. Bagaimana mengembangkan Fitur *E-ticket* berbasis *android* di Damri dengan menerapkan metode *user centered design* agar pengembangan aplikasi sesuai dengan yang diharapkan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *E-ticket* berbasis *android* untuk memudahkan dalam pemesanan tiket pada transportasi Bus DAMRI dengan menggunakan metode *user centered design*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi objek yang diteliti, dapat menjadi pedoman dalam mendukung Proses bisnis perusahaan
2. Bagi perusahaan Damri sebagai bahan kajian ilmu dan menambah referensi dalam ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pengembangan Aplikasi *E-ticket* berbasis *mobile*

3. Bagi Pengguna, dapat memberikan masukan dan saran sehingga nantinya sistem dapat dikembangkan lebih baik lagi
4. Memudahkan mahasiswa dalam pemesanan tiket
5. Memperluas jangkauan mahasiswa melalui pemanfaatan (IT) teknologi informasi dari aplikasi berbasis *mobile*.

#### **I.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Objek Penelitian adalah Bus DAMRI Universitas Sriwijaya
2. Membahas tentang Pengembangan Aplikasi *E-ticket* pada DAMRI
3. Menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)

## DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti Chandra Dewi, A., & Semuel, H. (2015). Pengaruh Customer Relationship Management (CRM) Terhadap Customer Satisfaction Dan Customer Loyalty Pada Pelanggan Sushi Tei Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*, 3(1), 1–9. [www.surabaya.go.id](http://www.surabaya.go.id)
- Ali, E. (2016). Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan Manajerial di Perguruan Tinggi. *Sains Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–6. <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id/index.php/satin/article/view/177/pdf>
- Budiardjo, E. K., & Irwiensyah, F. (2008). Analisis Fitur Crm Untuk Meningkatkan Kepuasan Pasien - Berbasis Pada Framework of Dynamic Crm Studi Kasus : Departemen Obstetri Dan Ginekologi Fkui - Rscm Jakarta. *Perspective*, 2008(semnasIF), 349–357. <http://eprints.undip.ac.id/37539/>
- Ciksadan<sub>1</sub>, Abdul Rakhman<sub>2</sub>, Indri Maharani Safira (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)* Volume (4) Juli 2019, pp151-159 ISSN: 2527-5771/EISSN: 2549-7839 <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik>
- Darudianto, S., Puji, Y. D., Angelina, D., & Margaretha, D. (2006). Analisis dan Perancangan Sistem Aplikasi Customer Relationship Management Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Fajar Buana International). *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006 (SNATI 2006)*, 2006(Snati), E61–E66.
- Hariati Simare Mare, R. (2018). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada PT Bareleng Glassindo Batam)*. 7(2), 44–68.
- Januaris Kundre, A., Wisnubadhra, I., & Suselo, T. (2013). Penerapan Customer Relationship Management Dengan Dukungan Teknologi Informasi Pada Po. Chelsy. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 28, 7–11.
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android ( Studi Kasus : SMAN 3 Sidoarjo ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 6495–6501.
- Kusuma, S. (2017). Analysis and Design Integrated e-Ticketing Applications for business to business(B2B) system with System Development Life Cycle (SDLC) Approach (Case Study: PT Haryono Tour). *Departemen Manajemen Teknologi Bidang Keahlian Manajemen Teknologi Informasi Fakultas Bisnis Dan Manajemen Teknologi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*.

- Listiani, D., SUF, S., & Gunawan, W. (2019). Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Ticket Pada Museum Nasional Indonesia Berbasis Android. *Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.22441/format.2019.v8.i1/004>
- Lubis, Y. P. L. (2020). Penerapan Metode User Centered Design Dalam Sistem Penjualan Online (E-Commerce). *Program Studi Strata-I Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi (UNPAB)*, 1–109.
- Mahendra. (2015). Analisa Penerimaan Pengguna Sistem Inforasi Koperasi Pada Koperasi Karyawan Budi Setia Jakarta Dengan Teknologi Acceptance Model. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(1), 70–80.
- Mardison. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pembelian E- Tiket Dengan Menggunakan Aplikasi Metode Data Grafik Pada Cv. Tranex Mandiri Kota Pariaman Yang Di Dukung Oleh Bahasa Perograman Php Dan Database Mysql. *Jurnal Teknologi*, 7(1), 150–161.
- Prasetyo, A. (2006). *Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Bus Sumba Putra Menggunakan Metode User Centered Design berbasis Mobile*.
- Rahayu, D. (2015). Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket di Tempat Wisata De'Ranch Lembang. *Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 124–133.
- Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Repositor*, 2(4), 503. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i4.433>
- Setiawan, D., & Rafianto, N. (2020). Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi*, 10(1), 23–31. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i1.2010>
- Suhartono, J. (n.d.). *ANALISIS DAN PERANCANGAN ELECTRONIK CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT PADA KLINIK XYZ PENDAHULUAN Latar belakang Ruang Lingkup Tujuan dan Manfaat CRM ( Customer Relationship Management )*. 9, 223–231.
- Sulistiyono, M., & Nurwandari, A. (2019). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI LAYANAN PERJALANAN WISATA MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN DAN WEBUSE Abstraksi  
Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian. *INFOSJournal-Information System Journal*, 2(1), 20–24.
- Susianto, D. (2019). *Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil*. 2, 60–71.

- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONEmenggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Yuliani, O., & Prasajo, J. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi ObyekWisata Berbasis Web Menggunakan Metode USER CENTERED DESIGN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI OBYEK WISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) 1 2 Oni Y uliani, Joko Prasajo. *Angkasa*, 149–164