
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RESERVASI PEMESANAN BUS PARIWISATA BERBASIS WEB PADA CV. ABIYU TRANS

Hadi Zakaria¹, Alfian Muhammad²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang,
Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang – Tangerang Selatan
Email : ¹dosen00274@unpam.ac.id

ABSTRAK

Kebutuhan alat transportasi bagi masyarakat khususnya di Kota Tangerang Selatan, yang digunakan untuk pergi liburan, studi wisata, atau bekerja ke luar kota, merupakan peluang usaha yang menjanjikan bagi perusahaan transportasi. Karena kebutuhan alat transportasi tersebut penting untuk kelancaran kegiatannya. Perusahaan CV. Abiyyu Trans yang terlibat dalam layanan pengangkutan orang, termasuk salah satu perusahaan yang bergerak di bidang ini. Dalam operasionalnya CV. Abiyyu Trans masih menggunakan sistem manual dalam reservasi pemesanan busnya. Banyak kendala yang terjadi dalam pemesanan bus ini, seperti pencatatan jadwal pemesanan bus yang tidak terpusat, data pemesanan bus yang sering hilang dan rusak karena dicatat dalam buku besar, data transaksi yang tidak akurat, dan penyimpanan datanya yang tidak efisien dan tidak aman. Permasalahan selanjutnya mengenai pembayaran kelebihan sewa, yang masih dilakukan dengan sistem “tawar menawar” yang sangat alot dan membutuhkan waktu yang lama, karena sistem kelebihan sewanya tidak dibuat dalam sistem yang pasti dan konsisten. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah sistem aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan penyimpanan data dengan MySQL. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, pelanggan yang akan memesan bus bisa mengakses sistemnya secara online dengan tepat dan akurat, dan juga bisa meningkatkan kinerja para karyawan CV. Abiyyu Trans menjadi lebih baik.

Kata kunci: Transportasi, Bus Travel, PHP, MySQL, Sistem Informasi

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis system (George M. Scott).

Informasi Sering kita soroti dalam lingkup Teknologi, seperti istilah teknologi informasi yang umum kita ketahui. Namun informasi memiliki pengertian yang sangat luas bukan hanya ada dalam teknologi. Meskipun kenyataannya tidak bisa kita

pungkiri bahwa informasi ini memiliki kaitan erat dengan teknologi, karena dengan perkembangan teknologi itu sendiri informasi juga berkembang dengan pesat, karena itu tepat lah bahwa perkembangan teknologi dan informasi ini membentuk sebuah era yaitu “Era Informasi”. Abdul Kadir (2002: 31); McFadden dkk (1999) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

Pada dasarnya reservasi merupakan hal pokok yang harus dilakukan penumpang atau pelanggan yang akan menggunakan produk pelayanan jasa transportasi udara untuk mendapatkan tempat duduk (seat). Reservasi adalah penyediaan atau pembukuan tempat dari fasilitas lain yang diminta oleh pemakai jasa penerbangan atau dengan kata lain adalah pemesanan tempat duduk (seat) di dalam pesawat udara (Oka A.Yoeti;1978:58).

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya (Edwin dan Chris 1999:1).

Bus pada dasarnya adalah sarana untuk memindahkan orang dan atau barang dari satu tempat ke tempat lain. Tujuannya membantu orang atau kelompok orang menjangkau berbagai tempat yang dikehendaki atau mengirimkan barang dari tempat asalnya ke tempat tujuannya. Prosesnya dapat dilakukan dengan menggunakan sarana angkutan berupa kendaraan. Sementara Bus Umum Penumpang adalah Bus penumpang yang menggunakan kendaraan umum yang dilakukan dengan sistem sewa atau bayar.(Warpani, 1990)

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Menurut (Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom,) Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.

Ketika teknologi itu diselaraskan dengan aktivitas bisnis yang ada diperusahaan, sehingga mampu meningkatkan kinerja perusahaan, maka peluang untuk meraih kesuksesan akan mudah terwujud, dengan adanya faktor tersebut pula dapat membantu dalam persaingan antar perusahaan sehingga penggunaan sistem informasi sangat diperlukan oleh perusahaan, termasuk pada perusahaan CV. Abiyyu Trans. CV. Abiyyu Trans adalah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang Tour and Travel dan penyewaan armada transportasi bus pariwisata yang dapat menjangkau para penyewa dari dalam kota maupun luar kota termasuk di Kota Tangerang Selatan dan sekitarnya. Kebutuhan akan transportasi masyarakat terutama yang digunakan untuk berlibur, melayani tamu, studi banding ataupun aktivitas kerja yang dilakukan di luar daerah.

Terdapat permasalahan terkait pencatatan para penyewa yang menyewa bus masih dicatat di buku, serta penulisan daftar bus yang tersedia diperusahaan masih dicatat di buku besar dan papan *whiteboard*. Dan transaksi yang dilakukan masih dengan cara manual, sehingga dalam hal pencatatan rawan terjadinya kesalahan penulisan. Permasalahan selanjutnya mengenai pembayaran kelebihan sewa, yang masih dilakukan dengan tawar menawar yang sangat alot dan membutuhkan waktu yang lama.

Untuk pelaporan data penyewa, masih dilakukan secara manual, hal ini menimbulkan resiko kehilangan data para penyewa. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada serta meningkatkan popularitas perusahaan, dengan dibantu oleh aplikasi berbasis web yang memiliki fitur-fitur interaktif, yaitu pemesanan untuk penyewaan bus, perpanjangan penyewaan bus, transaksi pembayaran uang muka dan pendataan manifest penumpang dilakukan secara *online* serta *offline* yang bisa dilakukan di CV. Abiyyu Trans.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis memiliki solusi yaitu dengan membangun suatu sistem yang masih merujuk kepada prosedur yang telah ada pada perusahaan, sehingga penyewaan bus pariwisata, dapat terus memperkuat eksistensi bisnis di Kota Tangerang Selatan. Hal ini terkait perkembangan Kota Tangerang Selatan sebagai kota yang berbatasan langsung dengan Kota Jakarta sebagai Ibu Kota Negara Indonesia, dengan pembangunan kota dan pertambahan jumlah penduduknya yang sangat signifikan. Dan sebagai momentum perusahaan untuk berbenah diri serta meningkatkan pelayanan terhadap para penyewa menjadi semakin baik, sehingga menjadi panutan bagi perusahaan lainnya.

Tujuan dari penelitian ini membantu kinerja karyawan terutama pada bagian marketing dan keuangan. Penggunaan aplikasi berbasis web ini dikarenakan memiliki performa yang baik dalam akses sistemnya. Dengan adanya sistem aplikasi pemesanan bus *pariwisata* ini, dapat memberi manfaat bagi masyarakat atau calon penyewa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Terdapat permasalahan terkait pencatatan para penyewa yang menyewa bus masih dicatat di buku, serta penulisan daftar bus yang tersedia diperusahaan masih dicatat di buku besar dan papan *whiteboard* dan transaksi yang dilakukan masih dengan cara manual, sehingga dalam hal pencatatan rawan terjadinya kesalahan penulisan.
- b. Permasalahan selanjutnya mengenai transaksi penyewaan, yang masih dilakukan dengan cara penawaran yang membutuhkan waktu yang lama.
- c. Untuk pelaporan data penyewa, masih dilakukan secara manual, hal ini menimbulkan resiko kehilangan data para penyewa.
- d. Belum optimalnya promosi, yang masih mengandalkan video *company profile*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan acuan atau arah penelitian yang akan dilakukan. Adapun perumusan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pembuatan aplikasi penyewaan bus berbasis online yang dapat memudahkan *costumer* untuk proses *booking* bus?
- b. Bagaimana membuat *user interface* yang simple, menarik dan mudah dipahami oleh *costumer* ?

- c. Seberapa baikkah sistem informasi pendaftaran bus *pariwisata* berbasis *web* ini bisa memberikan informasi yang akurat cepat bagi pelanggan ?

1.4 Batasan Masalah

Dalam analisa dan perancangan sistem informasi penyewaan bus berbasis *web*, maka penulis melakukan pembatasan yaitu:

- a. Sistem hanya membahas informasi penyewaan bus.
- b. Sistem hanya menyediakan proses *booking*.
- c. Proses transaksi pembayaran pada system ini dilakukan melalui ATM dengan cara bukti transfer yang dikirimkan *costumer* ke admin melalui nomer kontak yang berbentuk gambar/foto resi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Agar aplikasi penyewaan bus berbasis online ini bisa memastikan informasi akurat kepada pelanggan.
- b. Menciptakan aplikasi penyewaan bus yang mudah di akses oleh pelanggan.
- c. Mempermudah dan mempercepat proses penyewaan yang dilakukan *costumer*.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terkait

Handro Tumpal (2012) meneliti tentang Pengaruh Citra Perusahaan Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen PO Nusantara. Peneliti sendiri berasal dari Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diduga citra perusahaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan konsumen PO Nusanantara. Jika citra perusahaan yang dimiliki sudah baik, maka kepuasan konsumen akan meningkat. Kualitas pelayanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan konsumen PO Nusanantara. Jika Kualitas pelayanan yang diterapkan sudah baik, maka kepuasan konsumen akan meningkat. Citra perusahaan dan kualitas pelayanan berpengaruh terhadap kepuasan konsumen, namun demikian citra perusahaan memiliki pengaruh dominan dari kualitas pelayanan.

2.2 Teori Umum

Pada dasar teori ini akan dibahas mengenai teori-teori yang akan membantu untuk memecahkan permasalahan yang ada. Teori-teori tersebut meliputi beberapa konsep dasar dan definisi-definisi yang berkaitan dengan sistem yang digunakan serta faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaan perancangannya

2.3 Model Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan

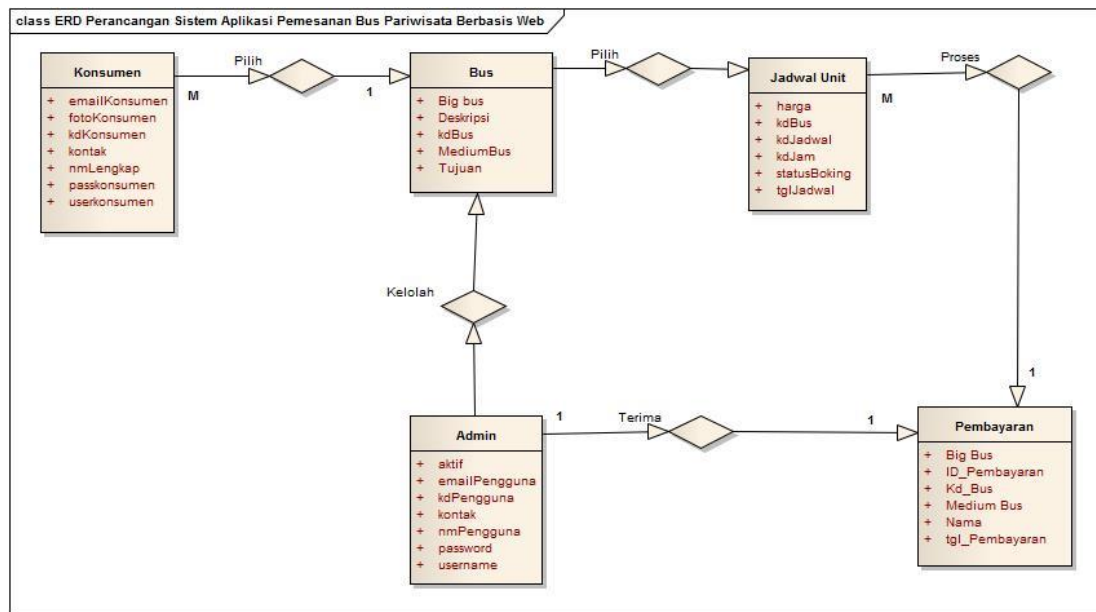
berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

2.4 Teori Perancangan Basis Data

Proses perancangan database merupakan bagian dari micro lifecycle. Sedangkan kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalam proses tersebut diantaranya : pengumpulan data dan analisis, perancangan database secara konseptual, pemilihan DBMS, perancangan database secara logika (data model mapping), perancangan database secara fisik, dan implementasi sistem database. Sekarwati (2001) dalam Abdillah (2003:18). Sedangkan kegiatan utama dalam perancangan suatu database adalah: 1) perancangan basisdata secara konseptual (conceptual scheme design), 2) perancangan basis data secara logika (logical design), dan 3) perancangan basisdata secara fisik (phisical design). Tujuan perancangan basis data : 1) untuk memenuhi informasi yang berisikan kebutuhan-kebutuhan user secara khusus dan aplikasi-aplikasinya, 2) memudahkan pengertian struktur informasi, dan 3) mendukung kebutuhan-kebutuhan pemrosesan dan beberapa obyek penampilan (response time, processing time, dan storage space). (Abdillah, 2003:20).

2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi.



Gambar 2.1 ERD (Entity Relationship Diagram)

2.5 Definisi Unified Modelling Language (UML)

UML digunakan untuk menggambarkan perancangan awal dari sistem yang akan dibangun. UML memiliki banyak jenis permodelan, tetapi hanya beberapa yang digunakan saja yang akan dibahas.

Menurut Booch (2005), UML merupakan suatu bahasa. Suatu bahasa terdiri dari kata-kata, dan memiliki aturan untuk menggabungkan kata-kata tersebut, sehingga tercipta komunikasi. Sebuah permodelan bahasa adalah suatu bahasa dimana kata-kata dan aturannya berfokus pada penggambaran sistem secara konseptual dan fisik. Sebuah permodelan bahasa seperti UML telah menjadi bahasa standar untuk merencanakan suatu aplikasi.

Hasil dari permodelan tadi adalah pengertian dari suatu sistem. Satu model saja tidak cukup untuk menggambarkan sistem secara keseluruhan, maka dibutuhkan banyak model yang berhubungan satu dengan yang lainnya untuk memberikan pengertian pada dasar dari sistem. Keuntungan UML :

- a. Sebagai bahasa pemodelan yang *general-purpose*, difokuskan pada pokok himpunan konsep yang dapat dipakai bersama dan menggunakan pengetahuan bersama dengan mekanisme perluasan.
- b. Sebagai bahasa pemodelan yang mudah diaplikasikan, dapat diaplikasikan untuk bermacam tipe sistem (*software* dan *non-software*), domain dan metode atau proses.
- c. Sebagai bahasa pemodelan standar industri, bukan merupakan bahasa yang tertutup atau satu-satunya, tapi bersifat terbuka dan sepenuhnya dapat diperluas.

2.5.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah sebuah gambaran dan fungsi sistem yang dipandang dari sudut pandang pemakai. *Use case diagram* menunjukkan bagaimana sistem yang sedang dibangun digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Syarat penamaan pada *use case diagram* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut *actor* dan *use case*.

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Sedangkan *use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.

2.5.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Kemudian, yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. *Activity diagram* dapat digunakan untuk alur kerja model, *use case* individual, atau logika keputusan yang terkandung dalam metode individual

2.5.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Diagram kelas mendefinisikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka (Sugiarti, 2013).

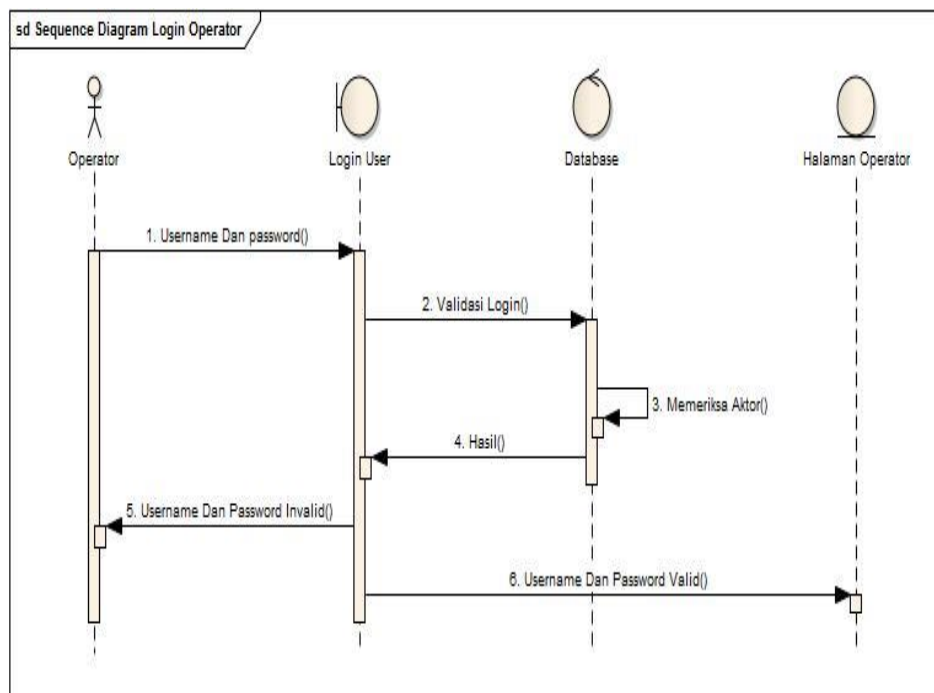
2.5.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukkan urutan pertukaran pesan - pesan yang dilakukan oleh sekumpulan objek atau aktor yang mengerjakan pekerjaan. *Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar *sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu.

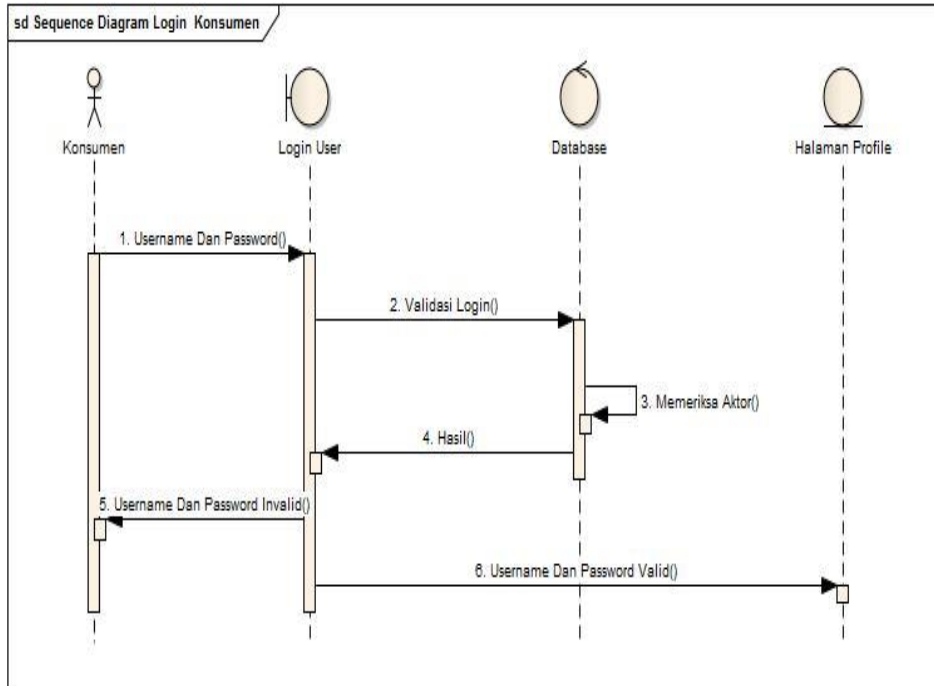
Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Obyek-obyek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, actor yang menginisiasi interaksi biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram.

3 PEMBAHASAN

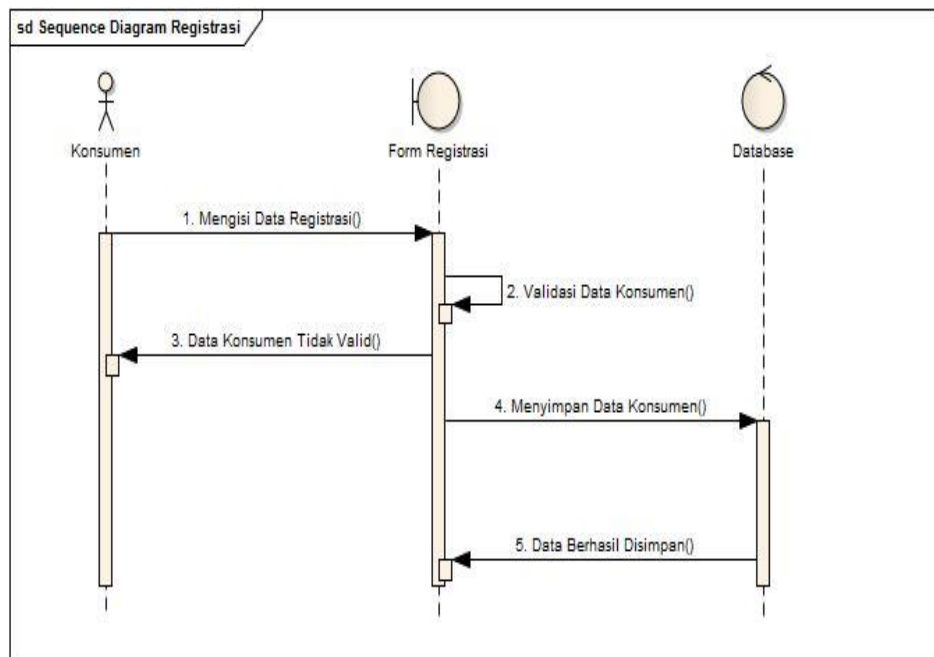
Adapun *Sequence Diagram* yang di usulkan pada Sistem Informasi Pemesanan Bus Pariwisata di CV. Abiyyu Trans adalah sebagai berikut :



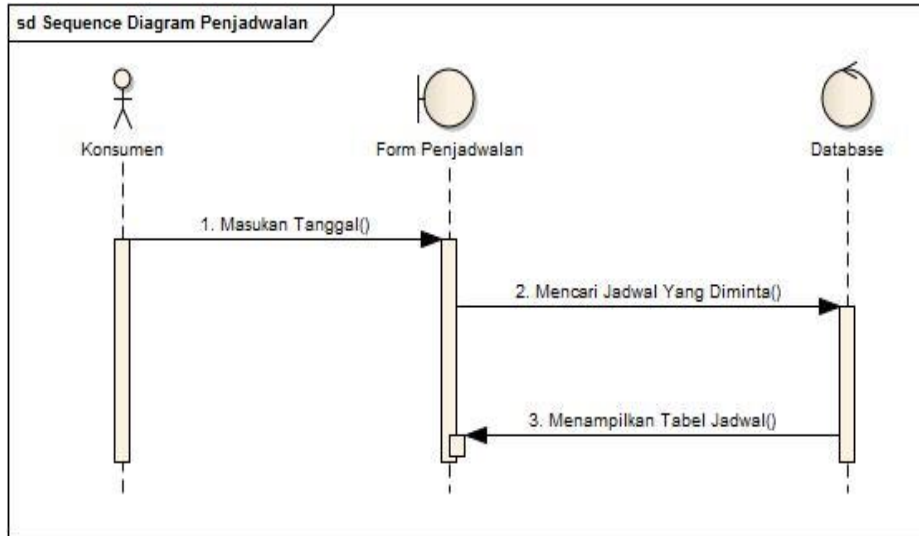
Gambar 3.13 Sequence Diagram Login Operator



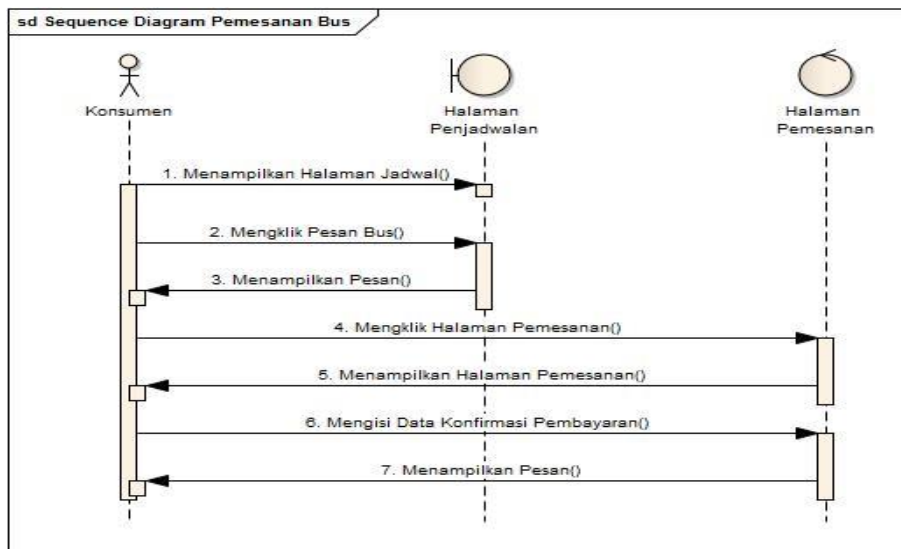
Gambar 3.14 Sequence Diagram Login Konsumen



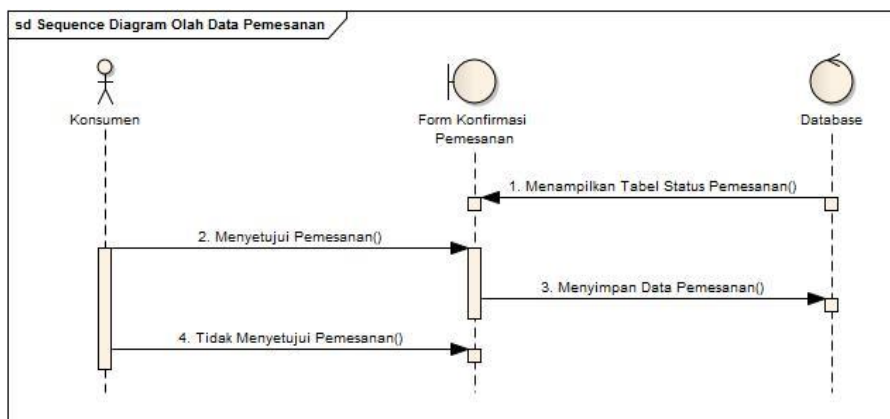
Gambar 3.15 Sequence Diagram Registrasi



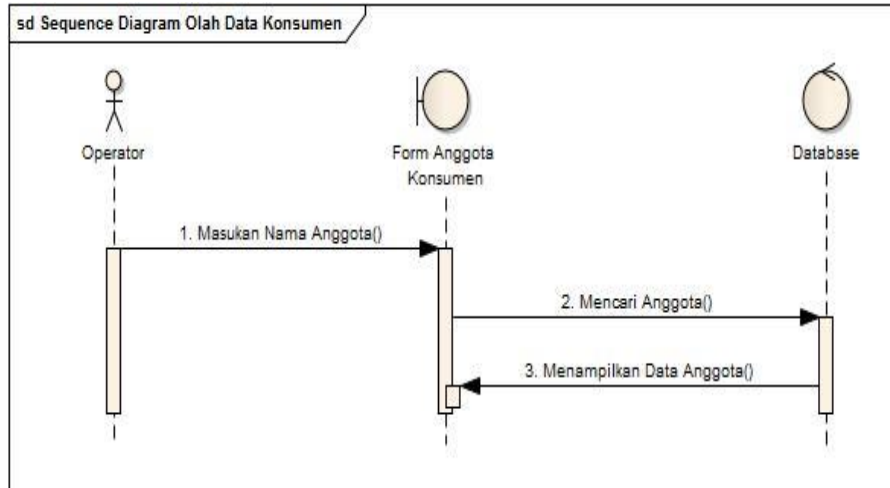
Gambar 3.16 Sequence Diagram Penjadwalan



Gambar 3.17 Sequence Diagram Pemesanan Bus



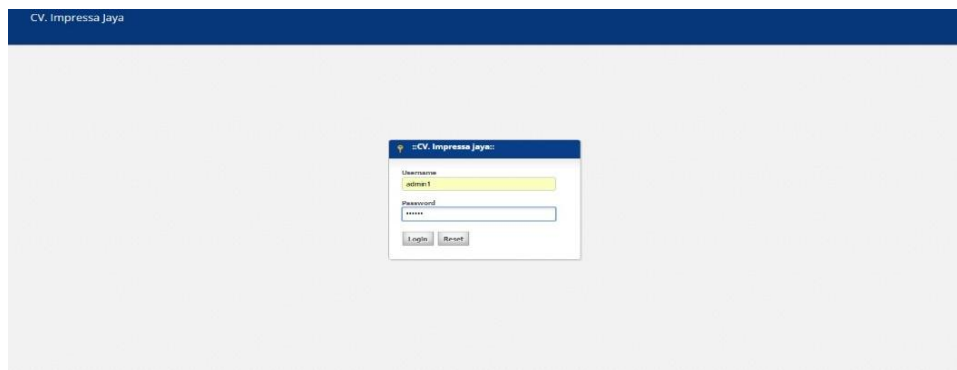
Gambar 3.18 Sequence Diagram Olah Data Pemesanan



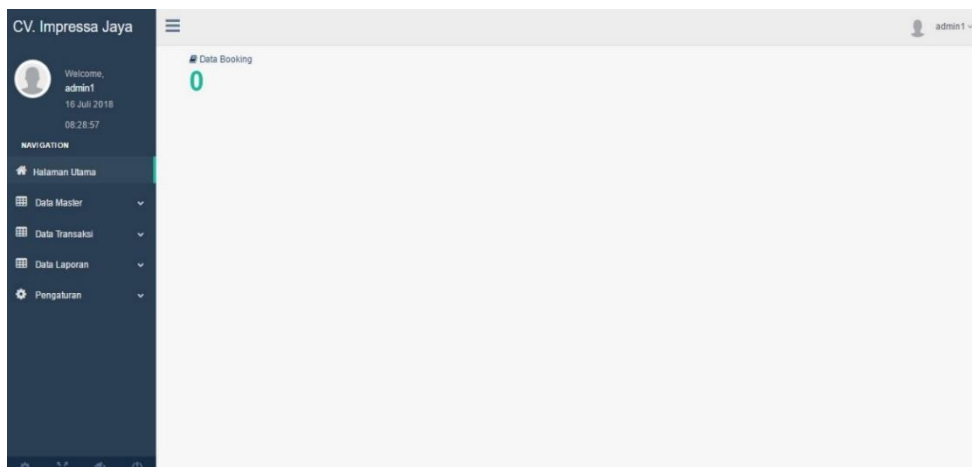
Gambar 3.19 Sequence Diagram Olah Data Konsumen

4 IMPLEMENTASI

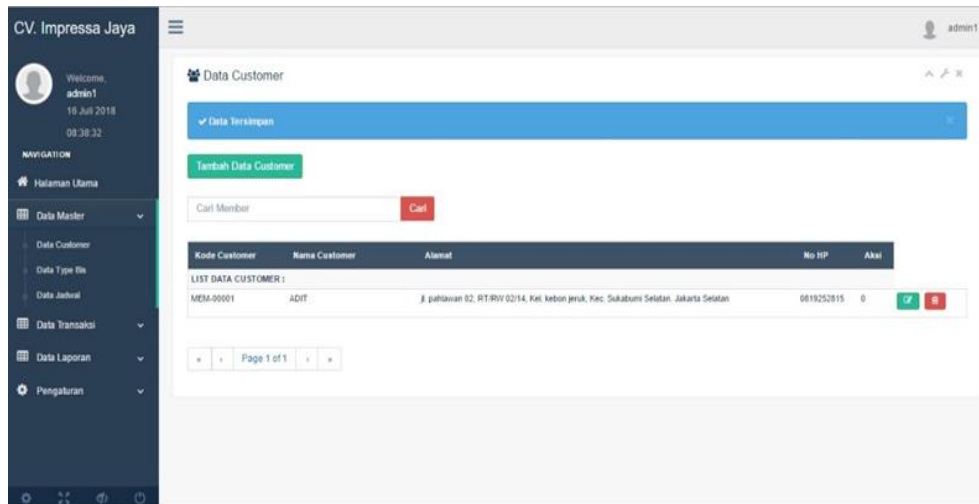
Implementasi antarmuka untuk perancangan aplikasi tampilan utama dan menu file map yang dibangun adalah sebagai berikut :



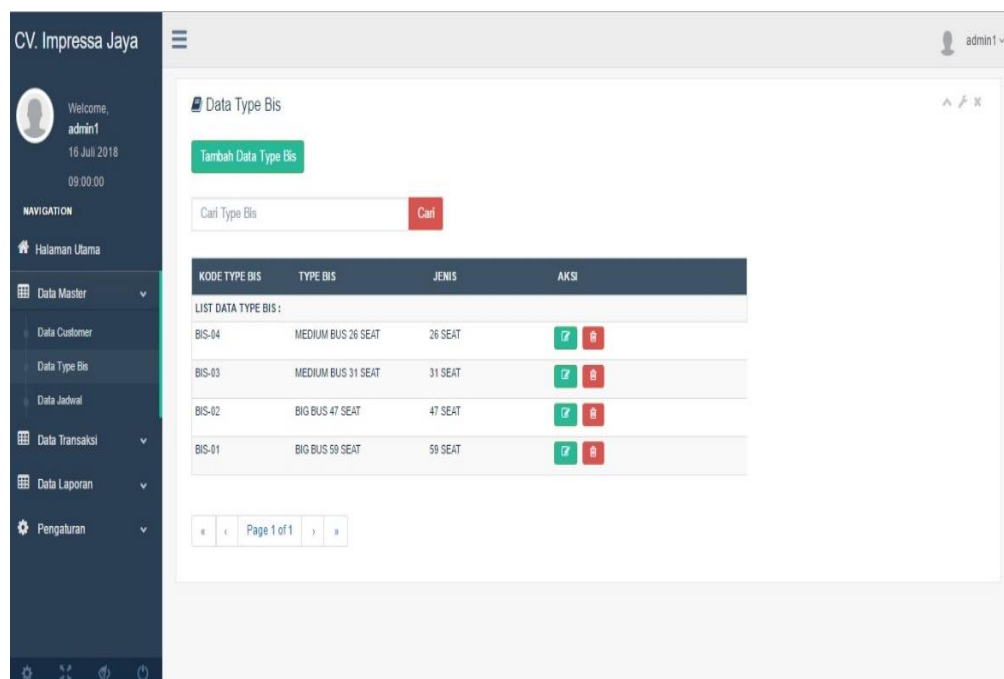
Gambar 4.1 Halaman Login Admin



Gambar 4.2 Halaman Utama



Gambar 4.3 Halaman Data Master Customer



Gambar 4.4 Halaman Data Master Type Bus

5 KESIMPULAN

Perancangan sistem informasi pemesanan bus pariwisata ini merupakan salah satu cara untuk memudahkan pihak CV. Abiyyu Trans untuk menyebarkan informasi ke masyarakat luas. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan sebelumnya, yaitu sebagai berikut.

- Dari hasil penelitian yang dilakukan, aplikasi ini bisa membantu customer dalam mendapatkan informasi tentang spesifikasi bus, harga sewa, dan jadwal secara lebih cepat dan akurat.
- Perancangan sistem informasi penyewaan bus pariwisata pada CV. Abiyyu Trans sudah terkomputerisasi dan menggunakan database untuk penyimpanan

datanya, sehingga dapat mempersingkat waktu dalam penyimpanan dan pengolahan datanya.

- c. Setelah pengujian terhadap sistem informasi penyewaan bus pariwisata pada CV. Abiyyu Trans menggunakan metode pengujian Black Box, secara fungsional perangkat lunak mengeluarkan fungsi yang sesuai dengan yang diharapkan.

6 SARAN

Aplikasi berbasis web pada CV. Abiyyu Trans ini masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga untuk itu penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi berbasis web selanjutnya agar :

- a. Diharapkan sistem aplikasi yang dibuat ini dapat dikembangkan sehingga sistem aplikasi ini tidak hanya menangani pengolahan data konsumen, data penjadwalan, data armada, data tujuan dan data penyewaan saja tetapi juga dapat mengolah semua data yang ada pada CV. Abiyyu Trans.
- b. Untuk ke depannya, sistem informasi penyewaan bus travel ini dapat dikembangkan berbasis web, sehingga konsumen bisa memesan bus pariwisata secara online.
- c. Untuk pengembangan dimasa yang akan datang, disarankan agar CV. Abiyyu Trans menciptakan sistem yang lebih kompleks, sehingga semakin banyak fasilitas yang dapat diberikan kepada pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2003). Sistem Basis Data Lanjut, Palembang.
- Al-Bahra bin Ladjamudin. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Andry Syah Putra. (2003). Apache Web Server. Andi. Yogyakarta.
- Booch, G. James, R. Ivar, J. (2005). *The Unified Modeling Language User Guide Second Edition. United State: Addison Wesley Professional.*
- Boone Jr, Harry N, and Deborah A. Boone. 2012. Analyzing Likert Data. Journal of Extension 50 (2).
- Carrafio J, and J Rocco. 2007. Ten common misunderstandings, misconceptions, persistent myths and urban legends about likert scales and likert response formats and their antidotes. Journal of Social Sciences 3 (3) pp: 106-116.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar *Web service*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ima, Dewira, (2013). *Definisi dan Sejarah Internet, (online)* (<http://kuliah.imadewira.com/definisi-internet-dan-sejarah-internet>).
- Imam, setiawan, rahmat, (2014), Pengembangan sistem informasi berbasis web reservasi penyewaan bis pariwisata pada pt. Blue star dengan metode user vebtered, Tangerang.
- Jogiyanto, HM. (2002). Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kholili, Rachman, (2017), Sistem Informasi Penyewaan Bus Pariwisata Berbasis Web Di DMH Trans, Tangerang.
- Kurniawan, Yahya, (2002), Aplikasi Web Database Dengan PHP Dan MySQL, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Nugroho, Wahyu. (2009), Analisis Persepsi Kualitas Pelayanan Jasa Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Bus Malam Cepat PO Sedyo Mulya, Surakarta.

- Nugroho, Bunafit. (2013). Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media.
- Nugroho. (2013). Mengenal XAMPP Awal. Yogyakarta: MediaKom.
- Pressman, R.S. (2015). Model Waterfall: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta.
- Rosa A.S. & M.Shalahuddin (2011). Modul pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: PT. Modula.
- Scout, George M (2004). Prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suartana (1987). “Manajemen Reservasi Perhotelan”, Yogyakarta.
- Sugiarti, Yuni,S.T. M.Kom, (2013). Analisis dan Perancangan UML (*Unified Modeling Language*), Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Tumpal, Hendro. (2012), Pengaruh Citra Perusahaan Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen PO Nusantara, Semarang.
- Yoeti, Oka A (1985). Pemasaran Pariwisata. Angkasa : Perpusda Probolinggo