

Aplikasi Informasi Dan Pemesanan *E-Tiket* Acara Kampus Berbasis *Android* Di Universitas Islam Syekh Yusuf

Siti Mardiah Holilah¹, Djamaludin², Syahriani Syam³

¹⁾²⁾³⁾Program Studi Teknik Informatika, Universitas Isyem Syekh Yusuf Tangerang
Jl. Maulana Yusuf Tangerang 15118, telp.(021)55270611-5527063fax. 021-5581068
Email : sm_holilah@myself.com¹, djamaludin@unis.ac.id², ssyam@unis.ac.id³

Abstrak

Latar Belakang : Suatu kegiatan yang dijalankan dan dilaksanakan oleh seseorang, organisasi maupun sebuah instansi. Universitas atau Perguruan Tinggi atau yang biasa dikenal dengan sebutan kampus merupakan wadah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, minat dan bakat mahasiswa. Oleh sebab itu terbentuklah yang dinamakan organisasi kemahasiswaan. Didalam organisasi kemahasiswaan ini banyak acara atau agenda yang dilaksanakan demi mengembangkan bakat dan minat mahasiswa, namun sangat disayangkan masih banyak acara atau agenda tersebut yang informasi pelaksanaannya tidak tersalurkan dengan baik karena hanya mengandalkan majalah dinding (MADING) yang jarang dilihat oleh mahasiswa serta pengelolaan yang kurang baik seperti masalah pemesanan tiket yang mengharuskan mahasiswa memesan tiket secara langsung. **Tujuan** : Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan aplikasi yang mampu memberikan informasi agenda atau acara kampus dimanapun dan kapanpun serta dapat mengelola pemesanan tiket agenda atau acara kampus dimanapun sehingga dapat membuat efektifitas waktu bagi pengguna. **Metode** : untuk menghasilkan aplikasi informasi dan pengelolaan acara kampus berbasis android yang dapat diakses secara online dengan menggunakan Firebase Realtime sebagai Database. **Kesimpulan** : Dengan adanya aplikasi ini diharapkan informasi acara kampus bisa tersampaikan dan tepat sasaran serta pengelolaannya berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Android, Firebase Realtime Database, Acara, Agenda, Kampus

Abstract

Background: An activity that is carried out and carried out by a person, organization or agency. Universities or colleges or commonly known as campuses are places to develop students' knowledge, interests and talents. Therefore formed what is called a student organization. In this student organization there are many events or agendas that are carried out to develop students' talents and interests, but unfortunately there are still many events or agendas whose implementation information is not channeled properly because they only rely on wall magazines (MADING) which are rarely seen by students and lacking management. either like the problem of booking tickets that require students to book tickets directly. **Purpose**: To overcome this problem, an application is needed that is able to provide an information agenda or campus events anywhere and anywhere and can order campus agendas or events anywhere so that it can make time effectiveness for users. **Method**: to produce an android-based event management and information application that can be accessed online using the Firebase Realtime Database. **Conclusion**: With the application, it is expected that campus event information can be conveyed and right on target and its management will run well.

Keywords: Android, Firebase Realtime Database, Events, Agenda, Campus

1. Pendahuluan

Kehadiran teknologi yang berkembang cepat mampu membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan lebih mudah dikerjakan, seperti mengerjakan urusan rumah, pekerjaan kantor, peningkatan pelayanan publik hingga kegiatan bertukar informasi. Salah satu hasil dari perkembangan

teknologi adalah alat komunikasi cerdas atau biasa disebut dengan istilah Smartphone, dengan kehadiran Smartphone aktifitas manusia dan segala bentuk informasi menjadi semakin mudah diperoleh secara cepat tanpa mengenal ruang dan waktu.

Universitas Islam Syekh-Yusuf (UNIS) adalah sebuah yayasan Perguruan Tinggi di daerah Tangerang, yang mempunyai tanggung jawab dalam memajukan

dan menyebarluaskan pendidikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mengembangkan bakat serta minat mahasiswa/i. Salah satu cara yang tepat dalam meningkatkan pengetahuan, minat dan bakat mahasiswa/i adalah dengan mengadakan acara di kampus seperti seminar, workshop, perlombaan dan sebagainya.

Di Universitas Islam Syekh Yusuf sering diadakan acara kampus, baik acara dari pihak kampus maupun dari organisasi mahasiswa dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minat mahasiswa/i. Namun di Universitas Islam Syekh Yusuf masih menggunakan cara manual dalam menyebarkan informasi acara tersebut salah satu contohnya adalah dengan menempel brosur atau pamflet acara di MADING (Majalah Dinding). Cara tersebut di nilai kurang efektif karena banyak mahasiswa/i yang jarang melihat MADING sehingga banyak mahasiswa/i yang belum mengetahui informasi mengenai acara atau agenda apa saja yang akan terselenggara di kampus mereka yang mengakibatkan mahasiswa/i tidak mengikuti acara atau agenda di kampus mereka.

Selain penyebaran informasi yang kurang efektif metode pendaftaran peserta acara juga masih kurang efektif dimana peserta acara yang mendaftar hanya di tulis dengan buku catatan yang bisa jadi catatan tersebut hilang atau rusak, serta peserta yang sudah melunasi biaya administrasi acara hanya diberikan kwitansi sebagai bukti pembayaran dan bukti tanda peserta, dimana kwitansi tersebut juga bisa hilang atau rusak.

Penulis mencoba membuat aplikasi mobile dengan tersedianya fitur tentang informasi acara atau agenda yang akan datang, fitur pendaftaran peserta acara atau agenda dan fitur E-Tiket (Elektronik Tiket) yang dapat di pergunakan sebagai bukti pembayaran dan bukti tanda peserta acara atau agenda. Dengan harapan mahasiswa/i dapat mengetahui informasi acara atau agenda kampus dengan cepat karena menggunakan teknologi yang berkembang saat ini yaitu smartphone dan juga dapat mempermudah pendaftaran peserta acara.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan maka penulis berusaha melakukan pembuatan “Aplikasi Informasi dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android Pada Universitas Islam Syekh-Yusuf”

2. Landasan Teori

a. Aplikasi

Aplikasi adalah berasal dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah, yang berbentuk perangkat lunak yang sudah dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan penggunanya dan menghasilkan informasi yang terpadu.

b. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat berguna

bagi penerimanya dan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. selain itu juga dapat membantu dalam pengambilan keputusan di kehidupan nyata.

c. E-Tiket

E-Tiket adalah sebuah bentuk pelayanan jasa yang disediakan perusahaan atau lembaga dengan memanfaatkan media elektronik dan koneksi internet yang dapat mengeluarkan tiket dalam bentuk digital maupun fisik sehingga mempermudah konsumen atau pelanggan dalam melakukan pemesanan.

d. Android

Android adalah sistem operasi *mobile* yang didasarkan pada versi modifikasi dari *Linux* berdasarkan pada *platform open source* yang menggunakan database untuk menyimpan informasi penting yang diperlukan agar tetap tersimpan meskipun *device* dimatikan.

e. Firebase

Firebase menyediakan *database realtime* dan *backend* sebagai layanan (*Backend as a Service*). Layanan ini menyediakan pengembang aplikasi *API* yang memungkinkan aplikasi data yang akan disinkronisasi di klien dan disimpan di *cloud Firebase* ini. *Firebase* menyediakan *library* untuk berbagai *client platform* yang memungkinkan *integrasi* dengan *Android*, *iOS*, *JavaScript*, *Java*, *Objective-C* dan *Node aplikasi Js* dan dapat juga disebut sebagai layanan *DbaaS (Database as a Service)* dengan konsep *realtime*. *Firebase* digunakan untuk mempermudah dalam penambahan fitur- fitur yang akan dibangun oleh *developer*.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *scrum*. “Metode *scrum* menggunakan prinsip-prinsip pendekatan *AGILE*, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan langsung di Universitas Islam Syekh Yusuf

Tangerang guna mendapatkan data mengenai pengguna android dan prosedur acara kampus di Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang.

2. Tinjauan Studi

Pengumpulan data yang diperoleh dari buku, jurnal, sehingga data-data yang terkumpul dapat digunakan penulis dalam membantu menyelesaikan permasalahan didalam penelitian.

b. Alat Penelitian

Alat yang digunakan pada penelitian ini berupa *Hardware* (perangkat keras) dan *Software* (perangkat lunak) yang akan digunakan untuk mengembangkan aplikasi android, yaitu:

Perangkat keras laptop

1. Processor Intel core i3-6006U
2. RAM DDR4 berkapasitas 4 GB
3. Hardisk 1 TB
4. GPU NVIDIA GEFORCE

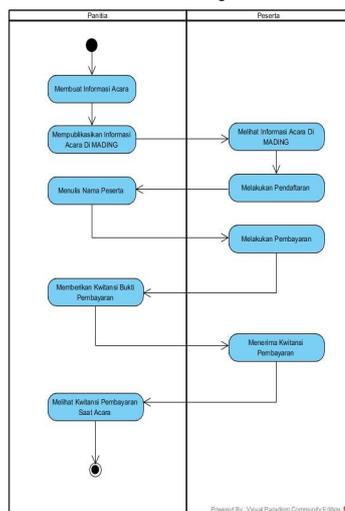
Perangkat keras *smartphone* android

5. Perangkat android dengan sistem operasi 5.1.1
6. RAM 2 GB
7. ROM 4 GB

Perangkat lunak

8. Sistem operasi Windows 10
9. *Java Development Kit* (JDK)
10. Android Studio 3.3.1
11. *Android Software Development Kit* (SDK)

c. Analisa Sistem Berjalan



Gambar 3.1 Activity Diagram Sistem Berjalan

Bersumber dari Activity Diagram diatas

dapat disimpulkan seperti berikut :

1. Satu *start point* untuk mengawali proses.
2. Empat aksi dari Peserta yaitu:
 - a. Melihat informasi acara di MADING.
 - b. Melakukan pendaftaran.
 - c. Melakukan pembayaran.
 - d. Menerima bukti pembayaran.
3. Lima aksi dari Panitia, yaitu:
 - a. Membuat informasi acara.
 - b. Mempublikasi informasi di MADING.
 - c. Menulis nama peserta.
 - d. Memberikan bukti pembayaran.
4. Satu *end point* untuk mengakhiri proses.

d. Konfigurasi Sistem Yang Diusulkan

Untuk menjalankan aplikasi dengan baik dan lancar diperlukan spesifikasi *hardware* (*smartphone*), *software* dan *brainware* sebagai berikut:

1. Spesifikasi *Hardware* (*Smartphone*)
 - a. Processor : Quad Core
 - b. RAM : 2 GB
 - c. Internal Memory : 1 GB free disk space
 - d. Layar Smartphone : 4 inch (MIN)
2. Spesifikasi *Software*
Sistem Operasi *minimal* yang diperlukan untuk mengoperasikan aplikasi adalah

Sistem Operasi Android versi *Ice Cream Sandwich* (level API 15).

3. Hak Akses (*Brainware*)
 - a. Peserta dan Panitia (User)
 - b. BEM Universitas (Admin)

e. Analisa Kebutuhan Sistem

1. Splash Screen

Halaman awal ketika membuka aplikasi sebelum diarahkan menuju *Menu Login*. Halaman ini berisi logo aplikasi.

2. Sign Up

Halam untuk pendaftaran Pengguna

3. Login

Halaman untuk masuk bagi pengguna yang sudah mempunyai akses

4. Menu Profile

Halaman yang berisi tentang data diri pengguna yang harus dilengkapi setelah pengguna melakukan registrasi

5. Menu Add Event

Halam ini diperuntukan untuk panitia acara, dimana pengguna yang

mempunyai acara bisa menambahkan acaranya pada menu ini.

6. Menu Admin

Halaman ini diperuntukan untuk admin, dimana admin dapat memverifikasi acara pada menu ini sebelum acara ini masuk pada menu event.

7. Menu Event

Setelah admin memverifikasi acara mereka, maka acara tersebut akan muncul di Menu Event, dimana pada menu ini pengguna yang sebagai peserta acara dapat melihat informasi acara tersebut dan membeli tiket.

8. Menu Event Come

Halaman ini berisi acara apa saja yang akan dihadiri oleh pengguna, sebelum acara muncul dimenu ini, pengguna sudah mendaftar dan melakukan pembayaran yang telah dikonfirmasi oleh panitia. Di halaman ini peserta bisa melihat E-Tiket untuk acara yang diikuti.

9. Menu Payment

Setelah melakukan pembelian tiket maka pengguna harus melakukan pembayaran di ATM yang kemudian bukti transaksi di ATM tersebut di foto dan kemudian di upload.

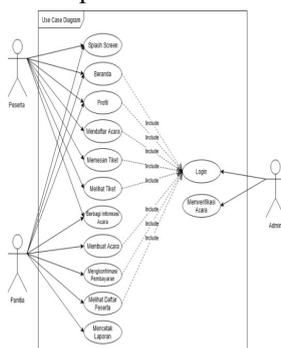
10. Menu Event Organizer

ini berisi tentang acara apa saja yang telah dibuat oleh pengguna sebagai panitia

sehingga pengguna mengetahui acara apa saja yang telah dia buat serta dapat mengetahui peserta yang sudah melakukan pembayaran, daftar peserta dapat di download dalam bentuk PDF

f. Metode Pengujian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*, *Black Box Testing* adalah sebuah metode pengujian perangkat lunak (*Software*) tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam percobaan ini, pengujian mengetahui apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan



tentang bagaimana membuatnya.

4. Hasil Dan Pembahasan

1. Rancangan Sistem Yang Dibutuhkan

a. Use Case Diagram

Use case diagram sangat tepat untuk menggambarkan aktor yang terlibat dan fungsi-fungsi yang bisa dilakukan dalam sebuah aplikasi. *Use case diagram* dari sistem yang diusulkan seperti berikut:

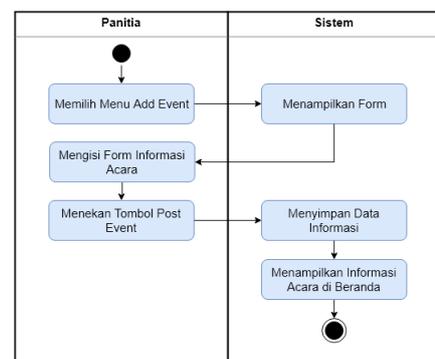
Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Usulan

Bersumber *Use Case Diagram* diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Terdiri dari 3 aktor yaitu : Panitia, Peserta dan Admin
- b. Terdapat *Splash Screen* sebagai aktivitas pembuka aplikasi.
- c. Halaman *Login* sebagai aktivitas yang harus dilakukan untuk memberikan hak akses kepada panitia dan peserta untuk melakukan aktivitas lainnya .
- d. Peserta dapat menggunakan tujuh *use case* : *Splash Screen*, *Login*, *Beranda*, *Profile*, *Melihat Acara*, *Berbagi Informasi Acara*, *Mendaftar Acara*, *Memesan Tiket*, *Melihat Tiket*.
- e. Panitia dapat menggunakan tujuh *use case* : *Splash Screen*, *Login*, *Beranda*, *Profile*, *Membuat Acara*, *Berbagi Informasi Acara*, *Mengkonfirmasi Pembayaran*, *Melihat Daftar Peserta*, *Mencetak Daftar Peserta*.
- f. Admin dapat Memverifikasi Acara.

a. Activity Diagram

1. Activity Diagram Add Event



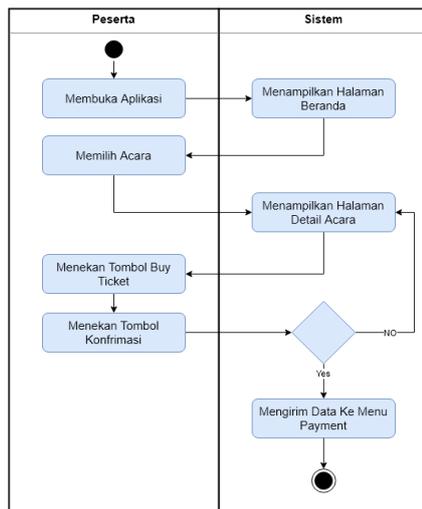
Gambar 4.2 Activity Diagram Add Event

Berdasarkan *Activity Diagram Add Event*

diatas, dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Satu *Start point* untuk memulai aktivitas.
2. Tiga *action* dari *user* sebagai panitia, yaitu Memilih Menu Add Event, Mengisi *form* informasi

2. Activity Diagram Booking Event

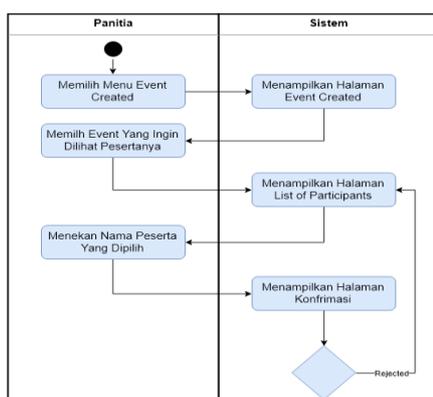


Gambar 4.3 Activity Diagram Booking Event

Berdasarkan *Activity Diagram Booking Event* diatas, dapat jelaskan sebagai berikut:

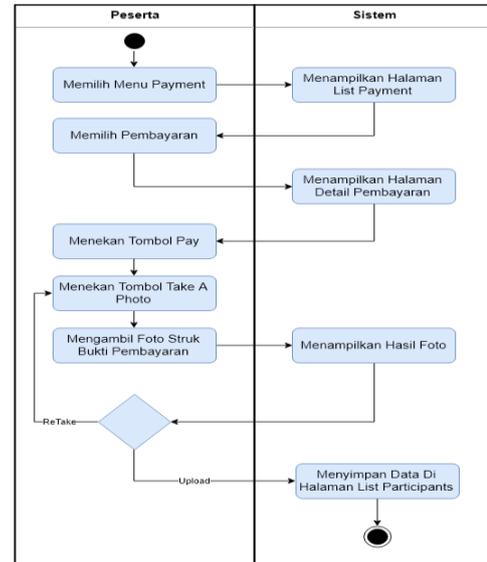
1. Satu *Start point* untuk memulai aktivitas.
2. Empat *action* dari *user* sebagai peserta, yaitu Membuka aplikasi, Memilih acara, Menekan tombol *Buy Ticket* untuk *booking event*, Menekan tombol konfirmasi.
3. Satu *Condition* yang jika bernilai *true* maka akan mengirim data ke halaman payment dan jika bernilai *false* maka akan mengulang ke halaman detail acara.
4. Tiga *action* dari sistem, yaitu Menampilkan halaman Beranda, Menampilkan Halaman Detail Acara, Mengirim data ke halaman payment.
5. Satu *end point* untuk mengakhiri aktivitas.

3. Activity Diagram Payment



acara, Menekan tombol *post event* untuk menggugah acara.

3. Tiga *action* dari sistem, yaitu Menampilkan *form*, Menyimpan data informasi, Menampilkan informasi



Gambar 4.4 Activity Diagram Payment

Berdasarkan *Activity Diagram Payment* diatas, dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Satu *Start point* untuk memulai aktivitas.
2. Lima *action* dari *user* sebagai peserta, yaitu Memilih menu *payment*, Memilih pembayaran, Menekan tombol *Pay*, Menekan tombol *Take a Picture*, Mengambil foto struk bukti pembayaran yang sudah dilakukan melalui transfer ATM.
3. Satu *Condition* yang jika bernilai *true* maka akan mengunggah foto ke halaman *list of participant* dan jika bernilai *false* maka akan mengulang ke halaman *Take a Photo*.
4. Empat *action* dari sistem, yaitu Menampilkan halaman *List of Payment*, Menampilkan halaman detail pembayaran, Menampilkan hasil foto, Menyimpan data di halaman *List of Participants*.
5. Satu *end point* untuk mengakhiri aktivitas.

4. Activity Diagram

Berdasarkan *Activity Diagram Event*

Come diatas, dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Satu *Start point* untuk memulai aktivitas.
2. Dua *action* dari *user* sebagai peserta, yaitu Memilih menu *event come* Memilih event yang ingin dilihat Tiketnya.
3. Dua *action* dari sistem, yaitu Menampilkan halaman *Event Come*, Menampilkan halaman *E-Ticket*.
4. Satu *end point* untuk mengakhiri aktivitas.

Gambar 4.5 *Activity Diagram Event Created*

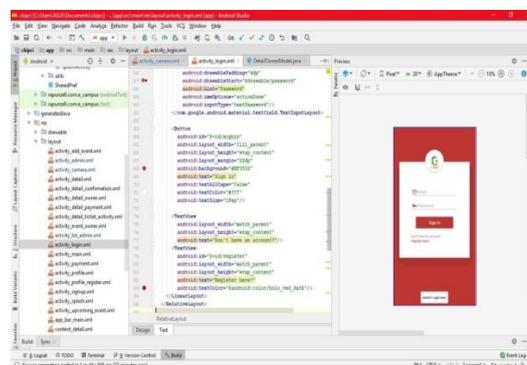
Berdasarkan *Activity Diagram Event Created* diatas, dapat jelaskan sebagai berikut:

1. Satu *Start point* untuk memulai aktivitas.
2. Tiga *action* dari *user* sebagai panitia, yaitu Memilih menu *event created*, Memilih event yang ingin dilihat peserta, Menekan nama peserta yang dipilih.
3. Satu *Condition* yang jika bernilai *true* maka akan menyimpan data di halaman *event come* dan jika bernilai *false* maka akan mengulang ke halaman *List of Participants*.
4. Empat *action* dari sistem, yaitu Menampilkan halaman *Event Created*, Menampilkan halaman *List of Participants*, Menampilkan halaman konfirmasi, Menyimpan data di halaman *Event Come*.
5. Satu *end point* untuk mengakhiri aktivitas.

2. Implementasi

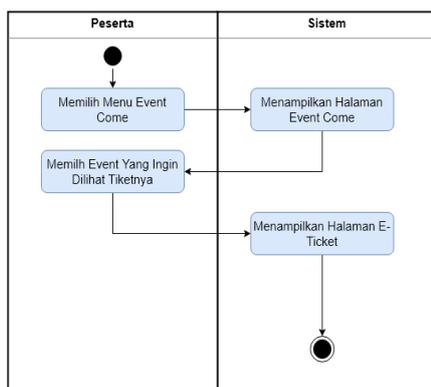
a. Implementasi Sistem

implementasi pembuatan sistem aplikasi pada penelitian ini adalah menggunakan tool dari *software Android Studio IDE* dan juga *Firebase Realtime Database* sebagai *database* untuk menampung data-data yang diperlukan. Sistem Aplikasi ini hanya dapat di implementasikan pada *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*.



Gambar 4.7 *Tampilan Android Studio*

5. *Activity Diagram Event Come*



Gambar 4.6 *Activity Diagram Event Come*

b. Implementasi Tampilan Antarmuka

Setelah dilakukan implementasi dengan *Android Studio*, aplikasi penelitian ini memiliki tampilan seperti berikut :

a. Menu Registrasi

Gambar 4.8 Interface Menu Registrasi

b. Menu Detail Registrasi

Gambar 4.9 Interface Menu Detail Registrasi

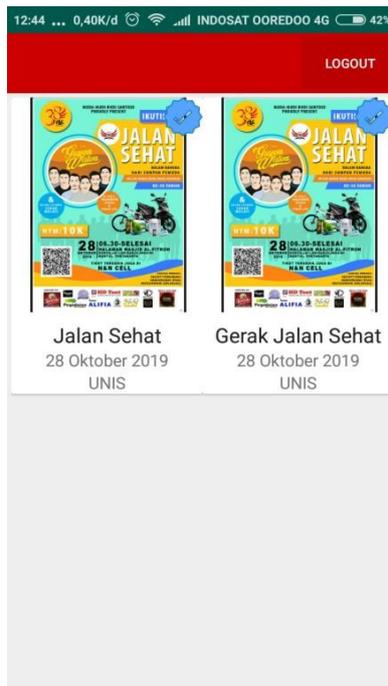
c. Menu Login

Gambar 4.10 Interface Menu Login

d. Menu Login Admin

Gambar 4.11 Interface Menu Login Admin

e. Menu Admin



Gambar 4.12 Interface Menu Admin

g. Menu Add Event



Gambar 4.14 Interface Menu Add Event

f. Menu Home

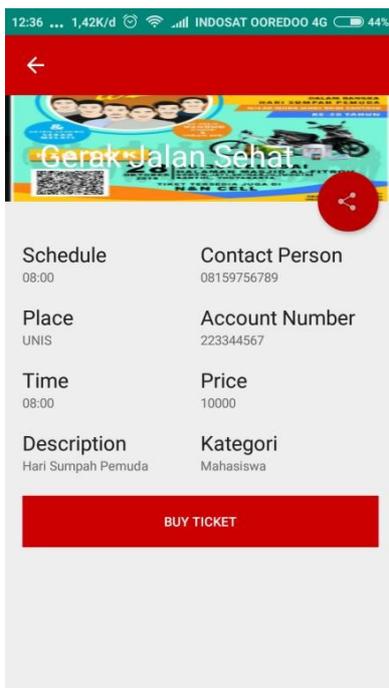


Gambar 4.13 Interface Menu Home



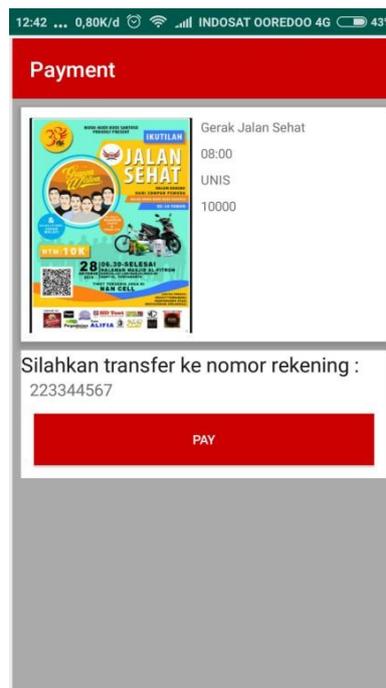
Gambar 4.15 Interface Menu Add Event

h. Menu Buy Ticket



Gambar 4.16 Interface Menu Buy Ticket

j. Menu Detail Payment



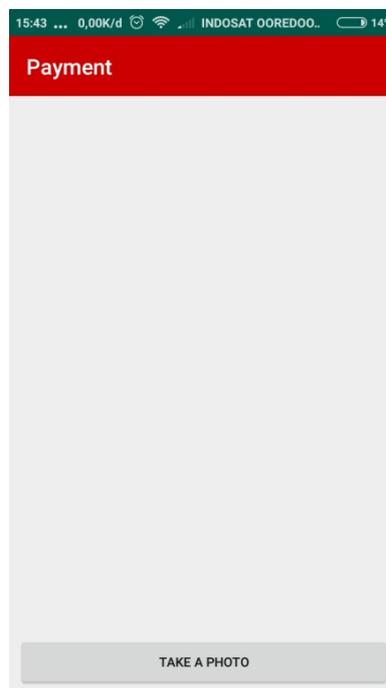
Gambar 4.18 Interface Menu Payment

i. Menu Payment



Gambar 4.17 Interface Menu Payment

k. Menu Kamera



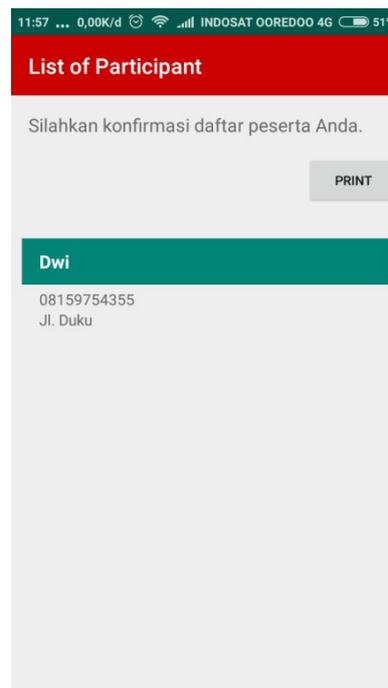
Gambar 4.19 Interface Menu Kamera

l. Menu Upload Payment



Gambar 4.20 Interface Menu Upload Payment

n. Menu List of Participants



Gambar 4.22 Interface Menu List of Participants

m. Menu Event Created



Gambar 4.21 Interface Menu Event Created

o. Menu Confirmation



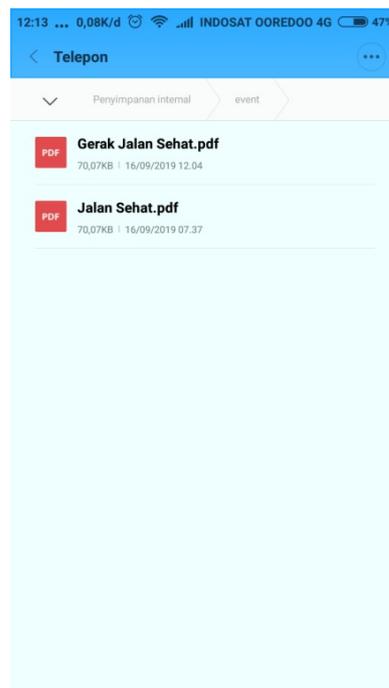
Gambar 4.23 Interface Menu Confirmation

p. Menu Event Come



Gambar 4.24 Interface Menu Event Come

r. File Laporan Peserta



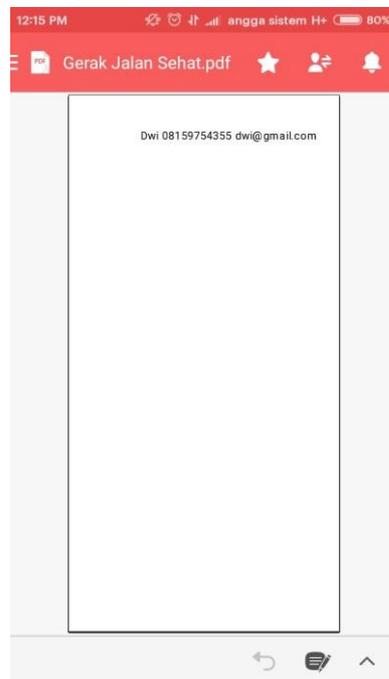
Gambar 4.26 Interface File Laporan Peserta

q. Menu E-Tiket



Gambar 4.25 Interface Menu E-Tiket

s. Tampilan Laporan Daftar Peserta



Gambar 4.27 Interface Laporan Daftar Peserta

5. Kesimpulan Dan Saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Universitas Islam Syekh Yusuf, penulis dapat menyimpulkan bahwa **Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android**. Aplikasi ini digunakan untuk smartphone dengan *Operational System (OS) Android* dan *Firestore Realtime Database* sebagai basis data. Dan terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh pengguna.

Pada Aplikasi ini terdapat fitur *Add Event* yang dapat digunakan untuk mengunggah informasi acara, sehingga lebih efektif dan efisiensi karena dapat menghemat waktu dan biaya untuk mempublikasikan informasi acara.

Pada Aplikasi ini terdapat fitur *Buy Ticket* yang berguna untuk para peserta melakukan *Booking Ticket* atau melakukan pendaftaran acara tanpa perlu mengantri.

Pada Aplikasi ini juga terdapat fitur E-Tiket yang berguna sebagai hak akses peserta untuk masuk ke dalam acara tersebut. Tiket berbentuk elektronik ini sangat baik, karena dapat mengurangi biaya dalam mencetak tiket, dan mengurangi pemakaian kertas serta tidak mudah hilang.

b. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan untuk membuat *Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android*. Diperoleh beberapa saran yang penulis harapkan diantaranya menjadi aplikasi yang lebih baik dan dikembangkan oleh para pengembang sehingga aplikasi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat sesuai dengan tujuan aplikasi. Adapun secara khusus saran tersebut sebagai berikut :

1. Dalam fitur registrasi masih belum dapat mendeteksi keaslian email, atau melakukan konfirmasi email. Diharapkan untuk pengembang selanjutnya dapat membuat aplikasi dapat mendeteksi email asli.
2. Dalam fitur ini, peserta yang sudah melakukan *Buy Ticket* masih akan dapat melakukan *Buy Ticket* kembali. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tombol *Buy Ticket* dalam satu *event* hanya untuk satu kali *Buy Ticket*.
3. Dalam aplikasi ini tersedia menu *confirmation*, pada menu ini terdapat fitur konfirmasi bukti pembayaran peserta yang dimana jika panitia menekan tombol *approved* maka aplikasi akan melanjutkan ke menu *Event Come* akan tetapi jika panitia

menekan tombol *Reject* maka sistem aplikasi ini hanya akan kembali ke menu *List of Participants* tanpa menampilkan pemberitahuan kepada peserta bahwa bukti foto bukti pembayarannya ditolak. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat menampilkan pemberitahuan untuk foto bukti transfer yang ditolak sehingga peserta tahu dan dapat mengirim kembali foto bukti pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, "Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Event Berbasis Mobile Push Notification," *Int. J. Cybern. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 3, pp. 62–70, 2011.

Lauren et al., "jurnal Android," vol. 12, 2013.

P. U. Taufiq Iqbal Fadillah, Guntur Prabawa Kusuma, "Aplikasi Periklanan Dan Pemesanan Tiket Event Organizer," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, p. 3, 2013.

Mulyadi, "Sistem Informasi Pengelolaan Event Organizer," *Progr. Stud. Tek. Inform. Politek. BATAM*, 2016.

K. Schwaber and T. Scrum, "Panduan Scrum," no. November, 2013.

Pengertian Aplikasi," *Politek. Negeri Sriwij.*, pp. 7–23, 2014.

R. Audina, B. R. Aditya, A. R. Iskandar, and S. Kom, "Aplikasi Informasi Kegiatan Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Terapan Uniiversitas Telkom Berbasis Android Dan SMS Broadcast," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 1823–1833, 2015.

"Konsep Dasar Dan Pengertian Dari Informasi." [Online]. Available: https://widuri.raharja.info/index.php/SI1511489690#Konsep_Dasar_Informasi. [Accessed: 31-Mar-2019 Jam 20.23 WIB].

"Konsep Dasar Java." [Online]. Available: http://eprints.polsri.ac.id/2216/3/BAB_II.pdf. [Accessed: 04-Apr-2019 Jam 07.03 WIB].

"Konsep Dasar Dan Pengertian Dari Android Studio." [Online]. Available: http://eprints.polsri.ac.id/4492/3/BAB_II.pdf. [Accessed: 05-Apr-2019 Jam 00.03 WIB].

“Konsep Dasar Dan Pengertian Dari UML.” [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1726/9.-BAB-II-LANDASAN-TEORI.pdf>. [Accessed: 04-Apr-2019 Jam 7.30 WIB].

“Pengertian Android.” [Online]. Available: <http://eprints.polsri.ac.id/3585/3/BAB-II.pdf> . [Accessed: 01-Apr-2019 Jam 14.06 WIB].

“Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli,” 2019. [Online]. Available: <https://pengajar.co.id/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli-pengertian-jenis-dan-fungsinya/> . [Accessed: 29-Mar-2019 Jam 21.25 WIB]

“Konsep Dasar Dan Pengertian Dari Aplikasi.” [Online]. Available: <https://www.jurnalponsel.com/pengertian-aplikasi/#!> [Accessed: 29-Mar- 2019 Jam 21.40 WIB].

“Pengertian Informasi Menurut Para Ahli.” [Online]. Available: <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-informasi-menurut-para-ahli.html> . [Accessed: 29-Mar-2019 Jam 23.25 WIB].

“Konsep Dasar Dan Pengertian Dari Informasi.” [Online]. Available: <http://eprints.polsri.ac.id/2235/3/BAB-2.pdf> . [Accessed: 30-Mar-2019 Jam 00.55 WIB].

“Konsep Dasar Dan Pengertian Informasi.” [Online]. Available: <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab2/2012-2-00081-MNSI-Bab2001.pdf> . [Accessed: 29-Mar-2019 Jam 23.27 WIB].

“Konsep Dasar Dan Siklus sebuah Informasi.” [Online]. Available: <http://go2dfather.blogspot.com/2016/03/gambar-1.html> . [Accessed: 29- Mar-2019 Jam 23.35 WIB].