

Party Equipment Rental Application Using Website-Based Notification

Aplikasi Penyewaan Alat-Alat Pesta Menggunakan Notifikasi Berbasis Website

M. Ari Adriansyah¹⁾; Diana²⁾; Anisyah Sonita³⁾; Muntahanah⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email: ¹⁾ ariadriansyah277@gmail.com; ²⁾ diana@umb.ac.id; ³⁾ anisyahsonita@umb.ac.id;

⁴⁾ muntahanah@umb.ac.id

How to Cite :

Adriansyah, M. A.; Diana; Sonita, A.; Muntahanah. (2023). Aplikasi Penyewaan Alat-Alat Pesta Menggunakan Notifikasi Berbasis Website, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2>

ARTICLE HISTORY

Received [27 Mei 2023]

Revised [15 Oktober 2023]

Accepted [12 Desember 2023]

Keywords :

Applications, Rentals,
Parties,
Notifications, Websites.

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



ABSTRAK

Penelitian ini berjudul aplikasi penyewaan alat-alat pesta menggunakan notifikasi berbasis website. Karya Mandiri adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa, Karya Mandiri menawarkan jasa penyewaan berbagai macam produk-produk untuk keperluan acara pernikahan dan acara lainnya. Permasalahan yang ada saat ini adalah pencatatan masih menggunakan sistem manual, belum memanfaatkan kecanggih teknologi, bagaimana cara konsumen menyewa tanpa harus datang ke lokasi, pencatatan ketersediaan barang yang belum terorganisir dengan baik. Adapun metodologi pengerjaan yang diterapkan yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall* model. pengembangan *waterfall* sendiri memiliki beberapa tahapan dalam pengembangannya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, tahap pengujian, dan implementasi di lingkungan nyata. diharapkan mampu memberikan informasi tentang alat-alat persewaan kepada calon penyewa. Aplikasi yang terorganisir dan jelas sangatlah penting dalam dunia bisnis terutama dalam bisnis dibidang persewaan

ABSTRACT

This title of this research is Application of party Equipment Using Website-Based Notification. Karya Mandiri is one of the businesses engaged in services. It offers rental services for various kinds of products for weddings and other events. The problems that exist today are that the recording still uses a manual system, it has not taken advantage of technological sophistication by making consumers rent without having to come to the location. Besides recording the equipment availability is still not well organized. The research method applied was the System Development Life Cycle (SDLC) with the waterfall model method. Waterfall development itself has several stages in its development, including needs analysis, design, development, testing phase, and implementation in the real environment being expected to provide information about equipment rental to prospective tenants. Organized and clear applications are very important in the business world, especially in the rental business.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era jaman sekarang membawa banyak dampak di berbagai aspek, seperti contoh pada aspek politik, perekonomian, pemerintahan dan pembangunan. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah kemudahan dalam segala hal. Dengan adanya

kemudahan ini membuat perilaku masyarakat ekonomi lebih cenderung memilih sistem online dari pada offline atau secara manual dalam memenuhi segala aspek kehidupan. Tidak hanya itu, para pelaku bisnis melakukan hal ini karena dapat meminimalisir biaya perusahaan. Dengan menggunakan sistem online, perusahaan mampu memperluas pemasaran dan meningkatkan profit sehingga perusahaan tersebut dapat berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, para pelaku bisnis semakin berlomba-lomba menentukan strategi terbaik dengan memilih sistem penjualan online untuk keunggulan kompetitif perusahaannya.

Penyewaan merupakan suatu jenis pelayanan jasa dengan proses kegiatan penyewaan mulai dari pemberian informasi penyewaan menggunakan media promosi seperti pamflet, brosur, *website*, iklan dan lainnya sebagai cara untuk mendapatkan konsumen. Pada jaman sekarang ini, perusahaan dituntut untuk dapat menyediakan pelayanan yang lebih optimal dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa *system* informasi penyewaan agar perusahaan bisa lebih produktif.

Karya Mandiri adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa penyewaan yang terletak di Ds. Suka maju RT/RW. 01/02 Kec. Penarik Kab. Mukomuko. Karya Mandiri menawarkan jasa penyewaan berbagai macam produk-produk seperti tenda, kursi, dekorasi dan meja. Karya Mandiri menyewakan 4 peralatan pesta tersebut untuk keperluan acara pernikahan dan acara lainnya.

Permasalahan yang ada saat ini adalah pencatatan masih menggunakan sistem manual, belum memanfaatkan kecanggihan teknologi, bagaimana cara konsumen menyewa tanpa harus datang ke lokasi, pencatatan ketersediaan barang yang belum terorganisir dengan baik. Ketika barang sudah disewa otomatis stok barang yang disewa sudah tidak ada di gudang, kesalahan dalam pengantaran atau pengambilan barang.

Adapun metodologi pengerjaan yang diterapkan yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall* model. pengembangan *waterfall* sendiri memiliki beberapa tahapan dalam pengembangannya meliputi analisis kebutuhan , perancangan, pengembangan , tahap pengujian , dan implementasi di lingkungan nyata.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terkait

Penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Penyewaan Alat-Alat Pesta UD. Adi Surya Mandiri". Peneliti ini menjelaskan Adi Surya Mandiri adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa yaitu sewa alat - alat yang berkaitan dengan pesta baik itu pesta ulang tahun ataupun pernikahan. Dengan masih menggunakan sistem manual tersebut, kinerja petugas pada rental tidak optimal dan data-data pelanggan dan alat-alat pesta juga tidak terstruktur. Penulis membuat suatu Sistem Informasi untuk mengatasi Suardana & Suhartana, dengan merancang Aplikasi Penyewaan Alat-Alat Pesta UD. Adi Surya Mandiri, Penulis juga akan berusaha secara maksimal untuk mengembangkan sistem informasi tersebut menjadi lebih baik dan efektif dengan sistem komputerisasi dan dapat bermanfaat bagi CV. Adi Surya Mandiri. Pada laporan ini tidak semua komponen yang dikerjakan oleh penulis akan dibahas melainkan dua komponen yaitu adalah komponen *form* sewa, penghitungan biaya sewa alat-alat dan pembuatan bukti transaksi sewa (nota). Dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman *java* Pengerjaan *form* sewa, *form* sewa digunakan untuk menginputkan data penyewa dan barang yang disewa.

Penelitian selanjutnya dengan judul "Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Pernikahan Pada Qinoy Salon Berbasis *Web*". Peneliti ini menjelaskan sistem yang ada pada Qinoy salon ini masih dilakukan secara manual mulai dari pencatatan *client* yang menyewa *wedding organizer*, sampai penyimpanan data-data lainnya yang berhubungan dengan proses transaksi penyewaan hingga sampai pembuatan laporan, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan. membutuhkan sekali adanya suatu sistem informasi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para *customer*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba membuat aplikasi penyewaan perlengkapan pernikahan

pada Qinoy salon dapat memudahkan seorang konsumen untuk melihat informasi, dengan aplikasi tersebut dapat membantu calon pengantin menentukan kebutuhan dan mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang dibutuhkan dalam melaksanakan acara resepsi pernikahan.

Penelitian selanjutnya dengan judul "Aplikasi Pemesanan Tenda Pesta Pak Itam". Peneliti ini menjelaskan Tenda Pesta Pak Itam dalam melayani pelanggan dan melakukan transaksi pemesanan masih menggunakan cara manual, cara ini kurang efisien karena memerlukan waktu yang cukup lama dan mengharuskan customer mendatangi langsung ke tempat pemilik usaha tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, menganalisa, dan membuat aplikasi pemesanan tenda pesta berbasis web agar dapat mempermudah, mempercepat, lebih efektif dan efisien, perancangan sistem ini menggunakan permodelan DFD sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database nya MYSQL. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pemesanan tenda berbasis web pada usaha tenda pesta pak Itam sehingga membantu dalam pengolahan data pelanggan, data pemesanan, data tenda, dan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses transaksi tenda pesta pak Itam.

Dari penelitian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa artikel di atas dapat menjadi landasan pembuatan aplikasi penyewaan alat-alat pesta menggunakan notifikasi. Perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dibuat yaitu penelitian ini menggunakan notifikasi, sedangkan penelitian yang sudah ada hanya menampilkan sistem informasi. Dengan adanya notifikasi ini karyawan dapat menjemput barang dengan tepat waktu dan tidak salah tempat ketika ada acara di hari yang sama.

Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (departemen pendidikan dan kebudayaan *republic* Indonesia. 2001:833) adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang tidak boleh paka dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa, atau menyewakan.

Penyewaan adalah sebuah persetujuan di mana sebuah pembayaran dilakukan atas penggunaan suatu barang atau properti secara sementara oleh orang lain. Barang yang dapat disewa bermacam-macam, tarif dan lama sewa juga bermacam-macam. Rumah umumnya disewa dalam satuan tahun, mobil dalam satuan hari, permainan komputer seperti *PlayStation* disewa dalam satuan jam. Untuk sewa mobil, biasanya perusahaan jasa penyewaan mobil menerapkan tarif per 12 jam atau per 24 jam .

Perjanjian sewa-menyewa bertujuan untuk memberikan hak pemakaian saja Kepada pihak penyewa. Sedangkan benda yang disewakan tersebut bisa merupakan benda yang berstatus hak milik, hak guna usaha, hak menggunakan hasil pakai, hak sewa (sewa kedua) dan hak guna bangunan.

Notifikasi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), notifikasi adalah pemberitahuan atau kabar tentang penawaran barang dan sebagainya. Notifikasi yang berkaitan dengan sebuah sistem dapat diartikan sebuah pemberitahuan yang dapat diberikan suatu sistem kepada pengguna baik melalui email, ponsel, maupun internet. Notifikasi dapat berupa pemberitahuan yang berisi teks kata, gambar, video, maupun suara [10].

Notifikasi atau *push notification* adalah sebuah layanan yang digunakan sebagai pemberitahuan melalui pesan pendek yang ada di *smartphone*. Pada penggunaannya *push notification* digunakan sebagai pemberitahuan secara singkat sebagai contoh dalam dalam keperluan sehari-hari yaitu layanan pemberitahuan jika ada pesan masuk, pemberitahuan berita-berita terbaru, dan lain-lain]. Notifikasi memberikan layanan penting yaitu membantu *user* mengelola *task* dan perubahan informasi dalam aplikasi yang digunakannya, serta dengan adanya notifikasi pada perangkat *mobile* dapat membantu mengingatkan *user* akan tugas yang harus

dijalankan.

Website

Website adalah suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya. Baik itu berupa statis maupun dinamis, yang dimana membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink* [13]. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [5].

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan *web* menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film [14]. *Website* dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, animasi dan lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) ini merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya. Dalam pembuatan pada Sistem Informasi, DFD sering digunakan. DFD dibuat oleh para analis untuk membuat sebuah sistem yang baik. Dimana DFD ini nantinya diberikan kepada para programmer untuk melakukan proses *coding*. Dimana para programmer melakukan sebuah *coding* sesuai dengan DFD yang dibuat oleh para analis sebelumnya. *Tools* yang digunakan pada pembuatan DFD (*Data Flow Diagram*) yaitu *Power Designer* 16. Salah satu cara lain untuk mendesain sistem yaitu menggunakan *Microsoft Office Visio* 2010 [16].

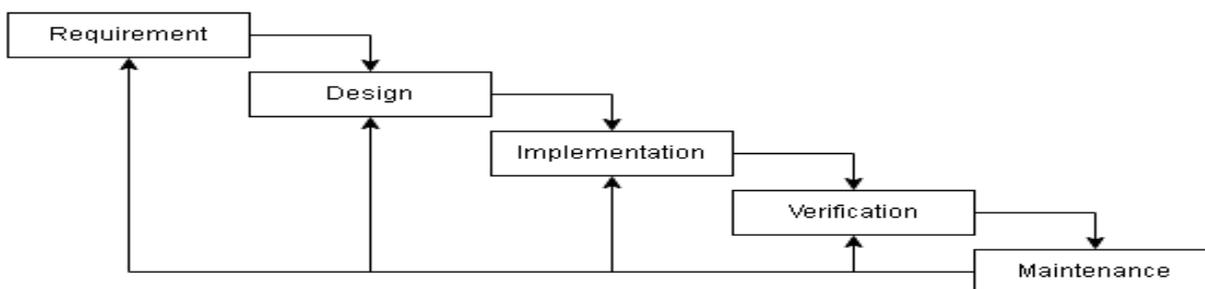
METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan Sistem (Metode *Waterfall*)

Penerapan metode pengembangan perangkat lunak sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan sebuah perangkat lunak. Untuk menunjang keberhasilan tersebut maka dibuatlah perancangan, Perancangan pembangunan perangkat lunak pada langkah pertama dalam pengembangan rekayasa sebuah produk ialah fase pertama dari tahapan proses penerapan berbagai Teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan aplikasi.

Pengembangan metode perangkat lunak yang penulis terapkan guna membangun Aplikasi penyewaan alat-alat pesta menggunakan notifikasi berbasis *website*. Metode penelitian ini menggunakan metode *software development life cycle* (SDLC) *Waterfall*. Dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 1 Model Waterfall



HASIL DAN PEMBAHASAN

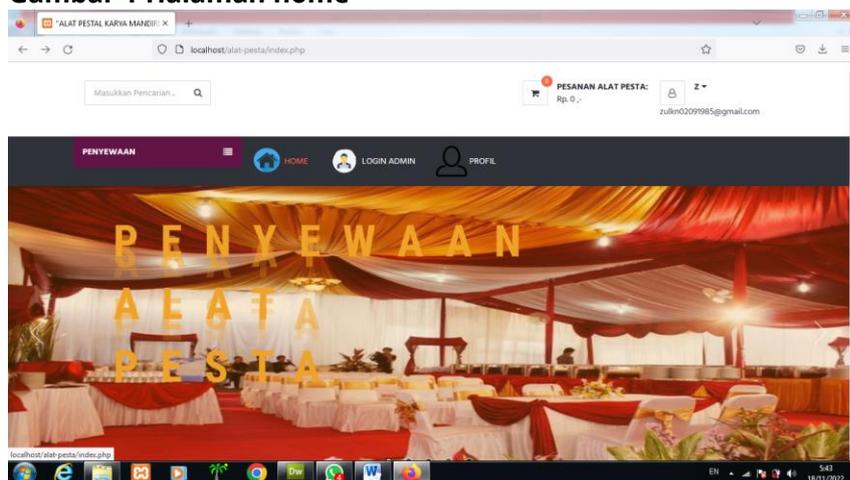
Hasil

Berikut ini dijelaskan *step by step* mengenai implementasi *website* yang dilakukan menggunakan *server local host*.

1. Halaman *Home*

Halaman *Home* konsumen merupakan halaman muka pada *Website* ini yang terdapat *Home* khusus pelanggan konsumen yang akan melakukan pemesanan *Online* penyewaan alat pesta.

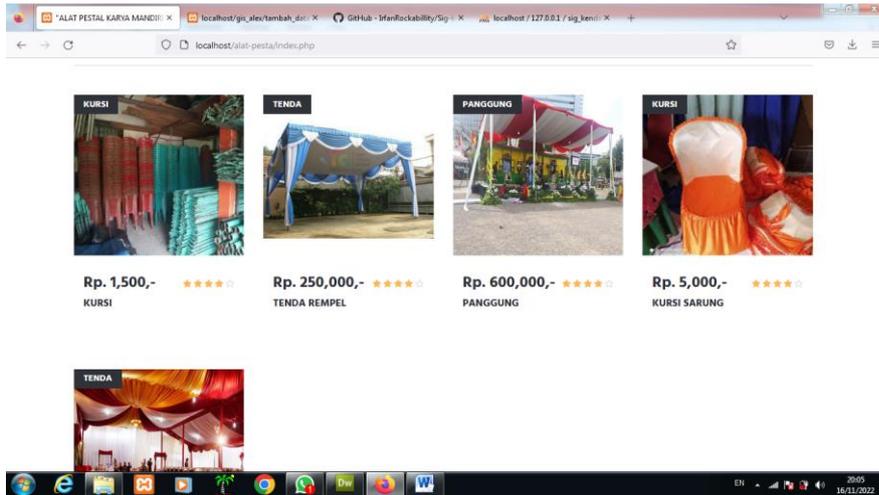
Gambar 1 Halaman home



2. Halaman Pemesanan keranjang

Halaman ini merupakan halaman untuk mengisi keranjang pemesanan penyewaan alat pada sistem di usaha karya mandiri.

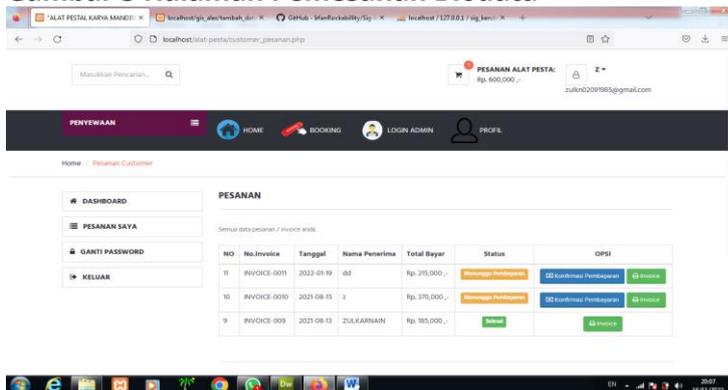
Gambar 2 halaman pemesanan keranjang



3. Halaman Pemesanan

Halaman ini berupa *inputan* untuk mengisi biodata diri pelanggan penyewaan alat pesta pada usaha karya mandiri untuk dapat melakukan transaksi untuk penyewaan alat – alat pesta.

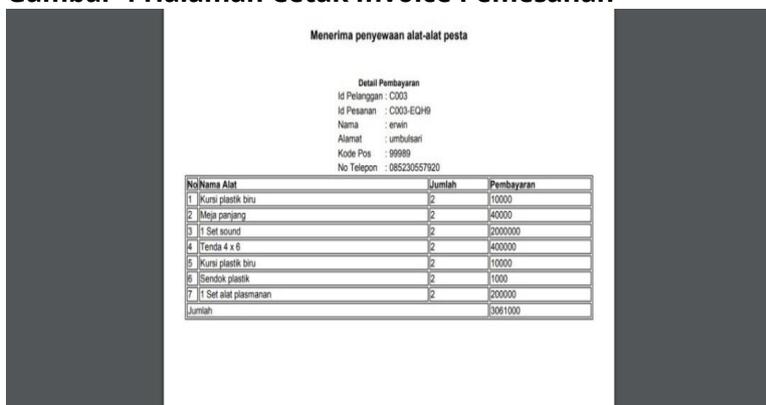
Gambar 3 Halaman Pemesanan Biodata



4. Halaman Cetak Invoice Pemesanan

Setelah selesai melakukan pengisian biodata dan memesan alat pesta maka akan mengarahkan untuk mencetak Invoice untuk tahapan selanjutnya.

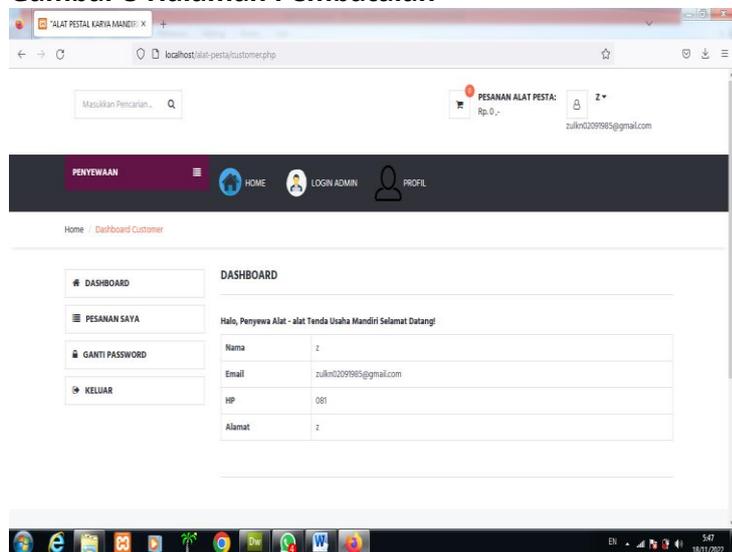
Gambar 4 Halaman Cetak Invoice Pemesanan



5. Halaman Biodata Konsumen

Halaman ini merupakan halaman berisi data konsumen yang sudah inputkan melalui form pendaftaran agar konsumen dapat melakukan transaksi penyewaan alat- alat penyewaan pesta di usaha mandiri akan dipilih sesuai pesanan konsumen tersebut.

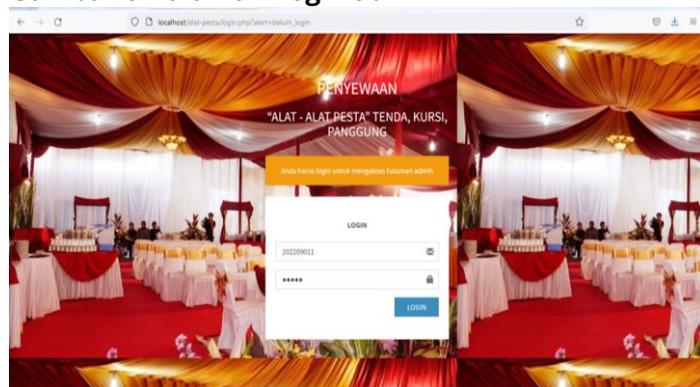
Gambar 5 Halaman Pembatalan



6. Halaman Login admin

Pada halaman *login* admin terdapat hak akses sebagai admin untuk mengolah data, dan pengecekan atau konfirmasi dari pesan konsumen pemesanan alat - alat tenda. Dan admin dapat melakukan cetak untuk invoice konsumen sebagai laporan.

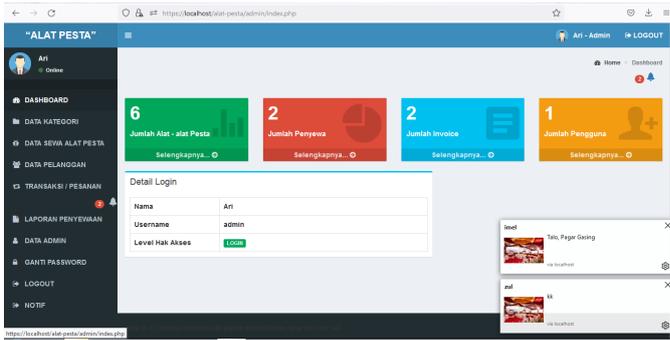
Gambar 6 Halaman Login admin



7. Halaman Dashboard

Halaman ini merupakan tampilan halaman utama pada *dashbord* admin untuk mengolah data alat - alat pesta seperti tenda, kursi dan lain - lain. Di dashboard ini juga terdapat jumlah alat - alat sewa, jumlah penyewa.

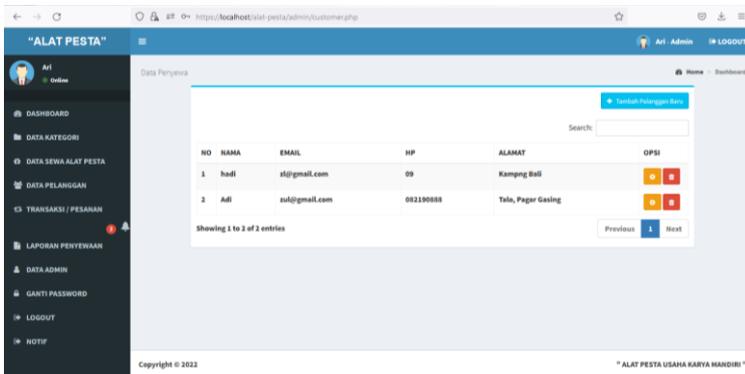
Gambar 7 Halaman Dashboard



8. Halaman Konsumen

Pada halaman konsumen dapat melihat secara detail data pelanggan konsumen beserta data penyewaan serta menambah data baru, mengubah, menghapus, mencetak data konsumen dan data pemesanan penyewaan alat pesta.

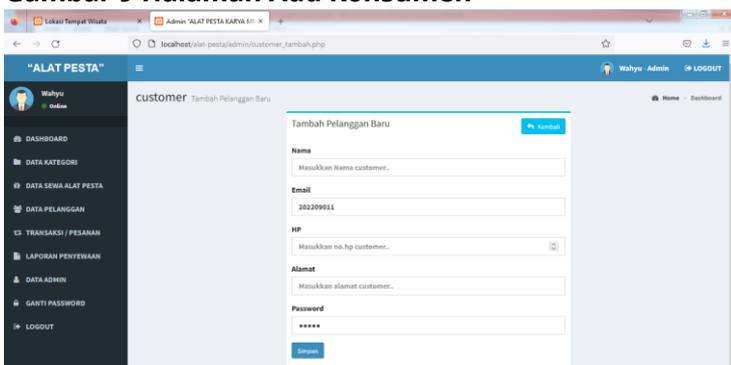
Gambar 8 Halaman Konsumen



9. Halaman add konsumen

Halaman ini berisi *inputan* biodata pelanggan yang akan memesan penyewaan melalui admin atau langsung datang ke perusahaan.

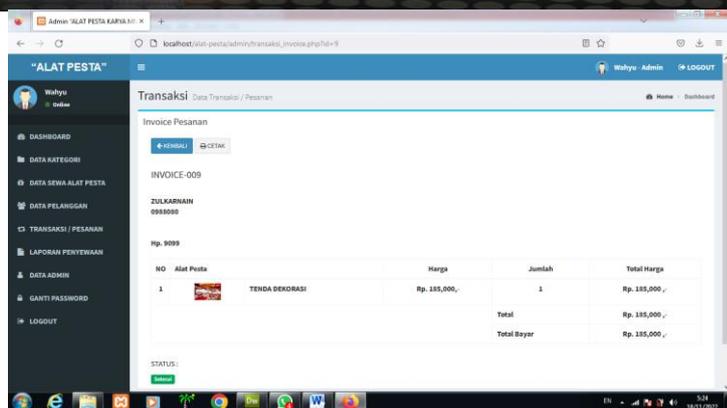
Gambar 9 Halaman Add Konsumen



10. Halaman Keranjang Konsumen

Halaman ini berisi keranjang pemesanan penyewaan melalui *admin* admin atau diisi sendiri sesuai dengan kebutuhan pemesan.

Gambar 10 Halaman Keranjang Konsumen



11. Halaman Invoice Kosumen Detail

Halaman ini berisi data invoice detail pelanggan dan data penyewaan alat pesta yang bisa dilihat oleh konsumen. Data penyewaan alat pesta dan bisa diverifikasi jika sudah melunaskan pembayaran penyewaan.

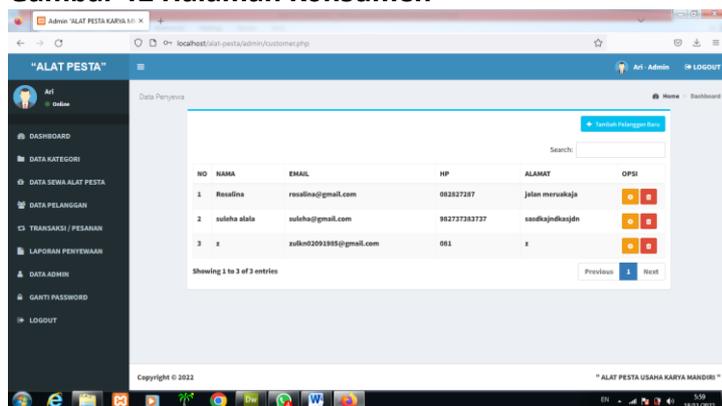
Gambar 11 Halaman Konsumen Detail



12. Halaman Konsumen

Pada halaman konsumen, admin dapat melihat data yang sudah melakukan pembayaran lunas, mencetak, dan melakukan pengiriman notifikasi .

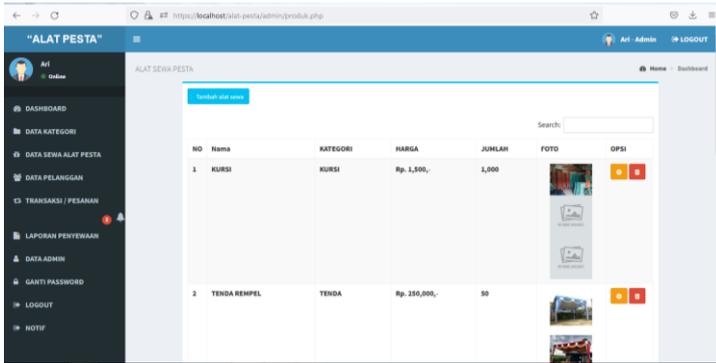
Gambar 12 Halaman Konsumen



13. Halaman alat sewa

Halaman alat sewa ini, admin bisa mengubah dan menambahkan daftar barang beserta harganya sesuai prosedur pemilik usaha.

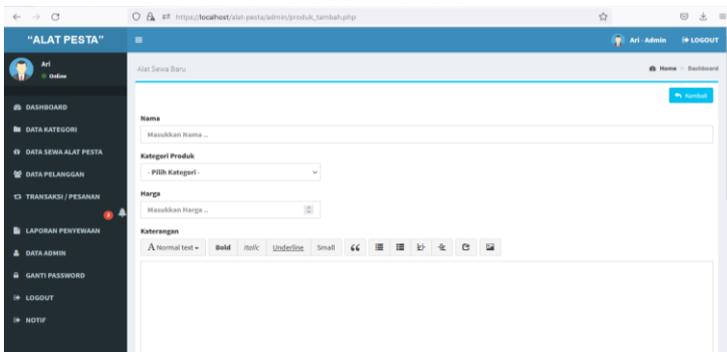
Gambar 13 Halaman alat sewa



14. Halaman alat sewa **Add**

Halaman ini berupa menambah data baru berupa nama alat pesta, kategori, *list* harga, keterangan, jumlah, dan gambar alat- alat pesta.

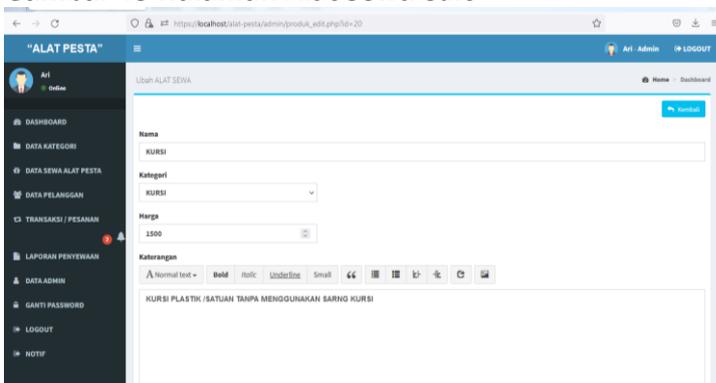
Gambar 14 Halaman alat sewaAdd



15. Halaman alat sewa **Edit**

Halaman ini berisi tampilan data admin yang melakukan untuk data sewa alat pesta yang telah diinputkan. Pengeditan hanya bisa melalui admin dan atau melalui pemilik usaha sendiri.

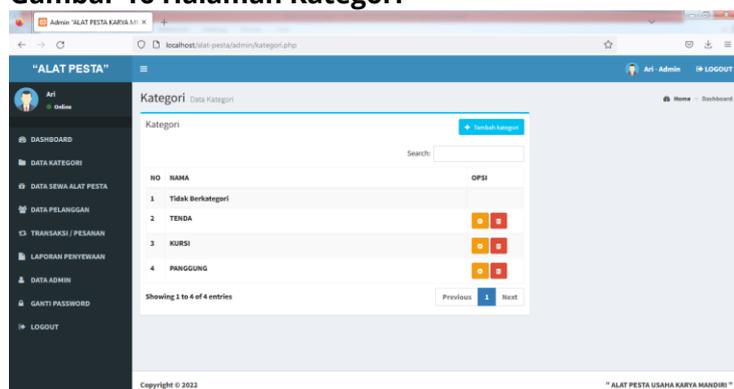
Gambar 15 Halaman Alat sewa edit



16. Halaman **Kategori**

Halaman ini berisi data alat pesta yang akan dikategorikan, seperti kategori tenda, kursi, panggung dan lain - lain sesuai dengan ketersediaan yang ada di usaha penyewaan alat - alat pesta.

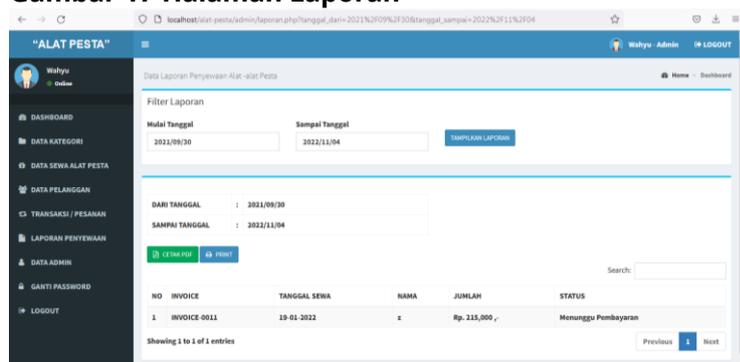
Gambar 16 Halaman Kategori



17. Halaman Laporan

Halaman ini berisi data yang bisa dicetak sesuai tanggal awal sampai tanggal akhir yang ditentukan oleh admin sesuai dengan pesanan oleh konsumen.

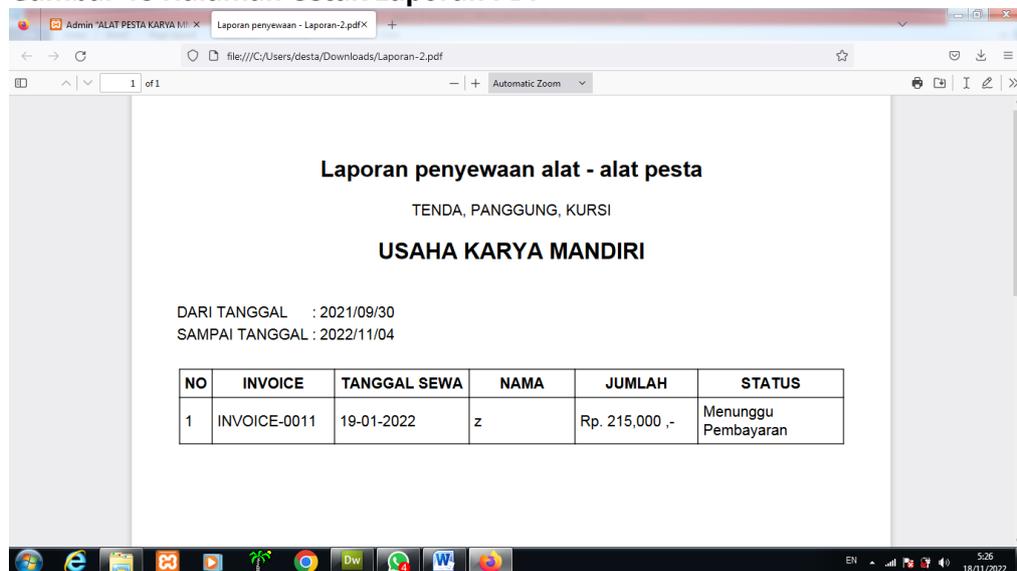
Gambar 17 Halaman Laporan



18. Halaman Cetak Laporan PDF

Halaman ini berisi hasil data penyewaan alat - alat pesta mulai data awal sampai tanggal terakhir yang dimasukan oleh admin sesuai pesanan oleh konsumen .

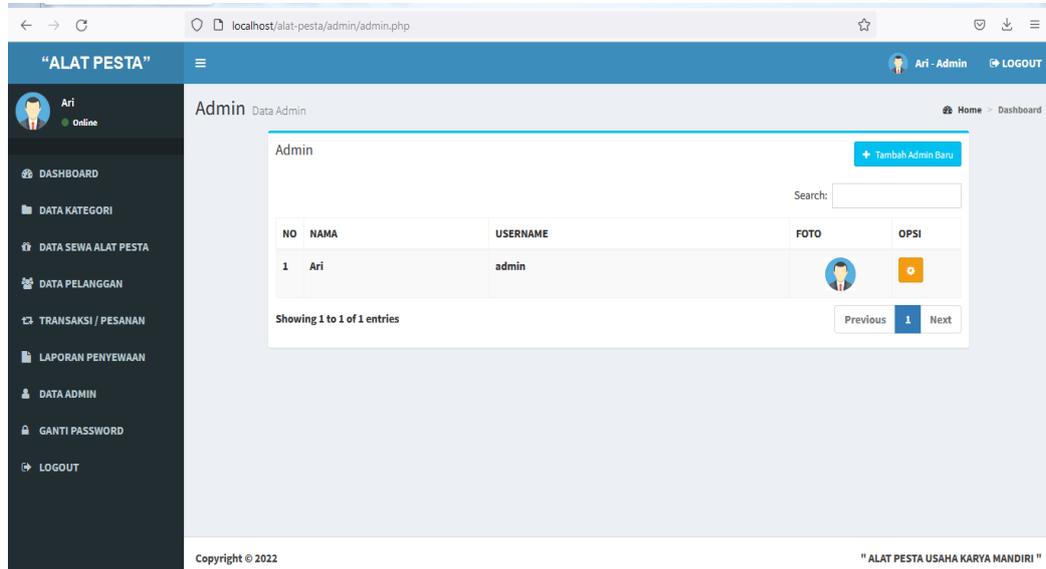
Gambar 18 Halaman Cetak Laporan PDF



19 .Halaman Biodata Admin

Halaman ini merupakan halaman admin untuk admin dapat input data, edit, dan hapus alat pestas serta mencetak laporan yang dipesan oleh pelanggan konsumen sesuai nama pelanggan dan kode penyewaan.

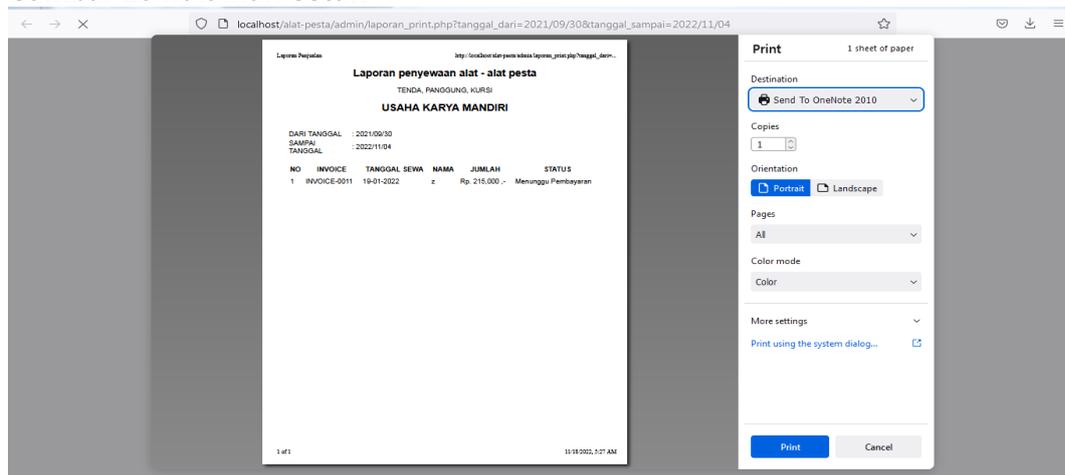
Gambar 19 Halaman Biodata Admin



20. Halaman Cetak

Halaman ini adalah data yang berisi data pelanggan yang menyewa alat pesta pada usaha karya mandiri.

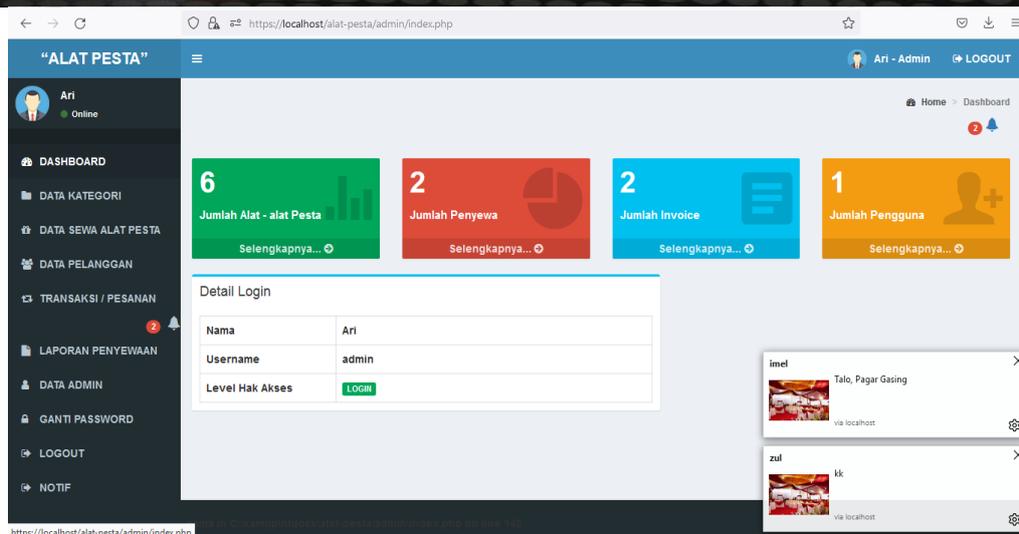
Gambar 20 Halaman Cetak



21. Halaman Notifikasi

Halaman ini berupa pemberitahuan pesan singkat terhadap admin dan jika data penyewaan sudah dinyatakan tetap dan tidak ada perubahan.

Gambar 21 Halaman Notifikasi



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Sistem informasi penyewaan pada usaha karya mandiri dapat berjalan dengan baik sehingga dapat berubah *System* manual penyewaan menjadi lebih efisien dalam melakukan pencatatan pemesanan penyewaan alat pesta.
2. Sistem informasi penyewaan berbasis *web* mempermudah konsumen untuk mengetahui fasilitas, harga, dan produk peralatan penyewaan yang ditawarkan untuk konsumen.

Saran

1. Sistem ini tidak adanya perhitungan uang masuk dan uang kembali pada admin, diharapkan kedepannya dapat menambahkan fitur perhitungan
2. Mengganti perangkat dengan lebih baik cepat agar bisa mengirim *notif* dengan lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. P. Silvy Milda Puspita, Usmanur Dian Iswanti, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Paket Web-Based Wedding Organizer Package Reservation," no. November, pp. 125–136, 2021.
- P. A. Pitono, "Aplikasi Penyewaan Alat Pesta Pernikahan Wedding Organizer Dewimengges Magelang," 2020.
- L. A. N. Wibisono and D. A. P. Putri, "Pembuatan Aplikasi Persewaan Kamera Pada Toko Sewa Kamera Solo Berbasis Web," *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 1, p. 9, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i1.4176.
- K. Y. A. Suardana and I. K. G. Suhartana, "Perancangan Aplikasi Penyewaan Alat-Alat Pesta," *J. Elektron. Ilmu Komput. Udayana*, vol. 7, no. 3, pp. 211–215, 2019.
- A. Azkiya, A. Saputra, and S. Sar, "Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Pernikahan Pada Qinoy Salon Berbasis Web," vol. 9, no. 1, pp. 29–34, 2018.
- Y. E. Sari, S. R. Mustafa, R. Amri, and P. Afdhol, "Aplikasi Pemesanan Tenda Pesta Pak Itam," vol. 1, no. 1, pp. 25–30, 2022.
- Y. Juniardi, N. Iskandar, and T. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Pada Gedung Balai Komando Kopassus Berbasis Web," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 14, no. 2, p. 57, 2018, doi: 10.52958/iftk.v14i2.407.

- E. Dwi Saputro and L. Ali Muharrom, "Sistem Informasi Penyewaan Alat pesta Menggunakan Sms Gateway Pada Cv. Leles Audio Pro Jember (Studi Kasus: Program Studi Manajemen Informatika)," *J. Apl. Sist. Inf. Dan Elektron.*, vol. 1, no. 2, pp. 135–156, 2019.
- M. Yonatan, H. Nindito Prasetyo, and T. Gunawan, "Aplikasi Penyewaan Bus Pariwisata Damri Dan Informasi Layanan Fasilitas Damri Bandung Berbasis Web," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 5, no. 3, pp. 2226–2236, 2019.
- M. F. Irham. M, Haditio Fajar, "Notifikasi Sistem Informasi Akademik Melalui Bot Telegram," vol. XVI, no. 02, pp. 82–89, 2021.
- A. Rofii, S. Gunawan, and A. Mustaqim, "RANCANG BANGUN SISTEM PENGAMAN PINTU GUDANG BERBASIS Internet of Things (IoT) DAN SENSOR Fingerprint," *J. Kaji. Tek. Elektro*, vol. 2, pp. 70–76, 2022.
- M. Z. Faried, A. Mulwinda, and Y. Primadiyono, "Pengembangan Aplikasi Android Bimbingan Skripsi dengan Fitur Notifikasi," *J. Tek. Elektro*, vol. 9, no. 2, pp. 1–6, 2017, [Online]. Available: <https://console.firebase.google.com/>,
- R. Darmawan, H. T. Sigit, and A. S. Sugiyarta, "Aplikasi Monitoring Traffic and Notification Peradilan Pada Pengadilan Agama Serang Menggunakan Teknologi Web Service," *ProTekInfo(Pengembangan Ris. dan Obs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.30656/protekinf.v6i1.1068.
- Maryanti and Y. Syafitri, "Perancangan sistem penyewaan alat-alat pesta pada cv.widodo group berbasis website," *J. Onlie Mhs. Sist. Inf. dan Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 49–59, 2019.
- A. D. Putra and A. D. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.145.
- H. Agusvianto, "Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : PT.Alaisys Sidoarjo," *J. Inf. Eng. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 40, 2017, doi: 10.26740/jieet.v1n1.p40-46.
- D. Lestari, "Ketapang 2019," 2019, [Online]. Available: <http://www.informatika.politap.ac.id/file/sidul/p1/laporan/2018/3042017179.pdf>
- D. Pratama and N. Sariana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kendaraan Berbasis Web," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2019, doi: 10.31326/sistek.v1i1.321.
- A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- N. Sulaiman, S. S. S. Ahmad, and S. Ahmad, "Logical approach: Consistency rules between activity diagram and class diagram," *Int. J. Adv. Sci. Eng. Inf. Technol.*, vol. 9, no. 2, pp. 552–559, 2019, doi: 10.18517/ijaseit.9.1.7581.
- M. Aman and Suroso, "Pengembangan Sistem Informasi Wedding Organizer Menggunakan Pendekatan Sistem Berorientasi Objek Pada CV Pesta Wedding Organizer Information System using Object Oriented System Approach in CV Pesta," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–60, 2021, doi: 10.25008/janitra.v1i1.119.