Vol 3 No. 4 Oktober 2026 P-ISSN : 3047-9029 E-ISSN : 3047-9010, Hal 81 – 89

JURNAL RISET SISTEM INFORMASI
Halaman Jurnal: https://journal.smartpublisher.id/index.php/jissi
Halaman UTAMA Jurnal : https://journal.smartpublisher.id

DOI: https://doi.org/10.69714/wte7cz18

RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN TIKET ONLINE BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI LAYANAN (STUDI KASUS : KERATON KASEPUHAN CIREBON)

Louisa Anastasya Hermawan [a*], M Ferdi Robyanto [b], Ridho Taufiq Subagio [c]
[a] Fakultas Teknologi Informasi / Teknik Informatika; muhammadferdi5599@gmail.com, Universitas Catur Insan Cendekia; Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp: (0231) 220350
[b] Fakultas Teknologi Informasi / Teknik Informatika; louisaans56@gmail.com, Universitas Catur Insan Cendekia; Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp: (0231) 220350
[c] Fakultas Teknologi Informasi / Teknik Informatika; ridho.taufiq@cic.ac.id, Universitas Catur Insan Cendekia; Jl. Kesambi 202, Kota Cirebon, Jawa Barat. Telp: (0231) 220350
[*] Penulis Korespondensi: Louisa Anastasya Hermawan

ABSTRACT

Keraton Kasepuhan Cirebon is one of the primary cultural and historical tourism destinations in Cirebon City. However, the manual ticketing and management system often causes long queues at the ticket counter, limited access to information, as well as potential errors in transaction recording and report generation. This study aims to design and develop an integrated web-based online ticketing system to improve operational efficiency and service quality for visitors. The system was developed using the System Development Life Cycle (SDLC) methodology with the Waterfall model. Built upon the Laravel framework, the application utilizes PHP programming language and MySQL database, modeled using Unified Modeling Language (UML). Core features include user registration and login, online ticket reservation, payment via static QRIS with payment proof upload, order history, e-ticket issuance embedded with QR Codes, payment verification, and an on-site QR Code scanning feature for administrators. System testing results using the Black Box Testing method demonstrate that all application functions and features operate as expected. The implementation of this system enables more structured, transparent, and efficient ticketing transaction management while providing convenient and comfortable information access for tourists.

Keywords: *Ticket Ordering System; Web; Laravel; Keraton Kasepuhan; Waterfall.*

Abstrak

Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu destinasi wisata budaya dan sejarah utama di Kota Cirebon. Namun, sistem pengelolaan dan pemesanan tiket yang masih berjalan secara manual kerap menimbulkan antrean panjang di loket, keterbatasan akses informasi, serta potensi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan penyusunan laporan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan tiket online berbasis *web* yang terintegrasi guna meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan bagi pengunjung. Pengembangan sistem menggunakan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Aplikasi ini dibangun mengimplementasikan *framework* Laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, serta dimodelkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Fitur utama yang dikembangkan meliputi registrasi dan *login* pengguna, pemesanan tiket secara daring, pembayaran melalui QRIS statis dengan unggah bukti pembayaran, riwayat pemesanan, penerbitan *e-ticket* dengan *QR Code,* verifikasi pembayaran, serta fitur pemindaian (*scan*) *QR Code* oleh

Naskah Masuk 6 Agustus 2026; Revisi 21 Agustus 2026; Diterima 14 Oktober 2026; Terbit 21 Oktober 2026

admin. Hasil pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi dan fitur aplikasi telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Dengan diimplementasikannya sistem ini, pengelolaan transaksi tiket menjadi lebih terstruktur, transparan, dan efisien, serta memberikan kemudahan serta kenyamanan akses informasi bagi wisatawan.

Kata Kunci: Sistem Pemesanan Tiket; *Web; Laravel*; Keraton Kasepuhan; *Waterfall*.

1. PENDAHULUAN

Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu destinasi wisata budaya dan sejarah yang memiliki nilai historis bagi Kota Cirebon. Sebagai objek wisata yang dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun luar daerah, kualitas pelayanan menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam mendukung kenyamanan pengunjung. Salah satu proses pelayanan yang berkaitan langsung dengan pengunjung adalah pemesanan tiket. Proses pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual dapat menimbulkan antrean di loket, keterbatasan akses informasi mengenai tiket, serta potensi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan penyusunan laporan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan sistem digital yang dapat membantu proses pemesanan dan pengelolaan tiket secara lebih terstruktur [1], [2].

Pemanfaatan sistem pemesanan tiket berbasis web dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ke loket. Bagi pengelola, sistem berbasis web dapat membantu pengelolaan data pemesanan dan transaksi secara terpusat. Beberapa penelitian telah mengembangkan sistem pemesanan tiket berbasis web pada berbagai objek, seperti pemesanan tiket pesawat, tiket wisata, dan e-ticketing. Penelitian Fhonna [3] mengembangkan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis *web*, sedangkan Christi dkk. [6] mengembangkan sistem informasi dan pelayanan *e-ticket* pada wisata pendakian menggunakan *framework Laravel*. Penelitian Styawati dkk. [14] juga mengembangkan sistem informasi pemesanan tiket tempat wisata berbasis *website*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sistem pemesanan tiket secara digital dapat mendukung proses pelayanan dan pengelolaan transaksi.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki perbedaan pada fitur, objek penelitian, serta mekanisme pengelolaan transaksi. Sistem yang dikembangkan pada penelitian ini diarahkan pada kebutuhan Keraton Kasepuhan Cirebon sebagai destinasi wisata budaya, dengan mengintegrasikan proses registrasi pengguna, pemesanan tiket, pembayaran menggunakan QRIS statis dengan unggah bukti pembayaran, verifikasi pembayaran oleh admin, penerbitan e-ticket berbasis *QR Code*, dan pemindaian *QR Code* saat kunjungan. Penelitian yang secara khusus mengembangkan sistem pemesanan tiket dengan rangkaian proses tersebut pada Keraton Kasepuhan Cirebon belum ditemukan dalam referensi yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian Pramudya dkk. [7] pada Keraton Kasepuhan lebih berfokus pada sosialisasi penerapan sistem informasi dan pendataan pengunjung, sehingga terdapat peluang untuk mengembangkan sistem yang secara khusus menangani proses pemesanan dan pelayanan tiket secara daring.

Pemilihan *framework Laravel* didasarkan pada dukungannya terhadap konsep *Model-View-Controller* (MVC), *routing, authentication, middleware*, dan *migration* yang membantu pengembangan aplikasi secara terstruktur [8]–[11], [15]. Penerapan konsep tersebut memungkinkan pemisahan antara pengelolaan data, tampilan, dan proses aplikasi sehingga sistem lebih mudah dikembangkan dan dipelihara. Penggunaan Laravel juga sesuai dengan kebutuhan sistem yang memiliki beberapa hak akses, yaitu pengguna dan admin, serta membutuhkan pengelolaan data transaksi dan autentikasi pengguna.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana merancang sistem pemesanan tiket online berbasis web pada Keraton Kasepuhan Cirebon?
b. agaimana mengimplementasikan sistem pemesanan tiket menggunakan framework Laravel dengan fitur pemesanan, pembayaran QRIS statis, unggah bukti pembayaran, dan verifikasi pembayaran?
c. Bagaimana menerapkan QR Code pada e-ticket untuk mendukung proses verifikasi tiket saat pengunjung melakukan kunjungan?
d. Bagaimana hasil pengujian fungsional sistem menggunakan metode Black Box Testing?

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem pemesanan tiket online berbasis *web* menggunakan *framework Laravel* pada Keraton Kasepuhan Cirebon, mengimplementasikan fitur pemesanan dan pengelolaan pembayaran, menerapkan *QR Code* pada *e-ticket* untuk mendukung proses verifikasi tiket,

serta menguji fungsionalitas sistem menggunakan metode *Black Box Testing.*

Kontribusi penelitian ini secara praktis adalah menghasilkan sistem yang dapat digunakan sebagai alternatif digital dalam proses pemesanan tiket dan pengelolaan transaksi pada Keraton Kasepuhan Cirebon. Secara pengembangan sistem informasi, penelitian ini memberikan penerapan integrasi pemesanan tiket, verifikasi pembayaran, *e-ticket*, dan *QR Code* dalam satu sistem berbasis *web* yang disesuaikan dengan kebutuhan objek wisata budaya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1. Sistem Pemesanan Tiket Online

Sistem pemesanan tiket online merupakan sistem informasi yang memungkinkan pengguna melakukan pemesanan tiket secara elektronik melalui media berbasis web. Sistem ini memberikan kemudahan kepada pengguna untuk memperoleh informasi mengenai tiket, melakukan reservasi, menyelesaikan proses pembayaran, serta menerima tiket elektronik tanpa harus datang langsung ke lokasi. Penerapan sistem pemesanan tiket online juga mampu meningkatkan efisiensi pelayanan, mengurangi antrean, mempercepat proses transaksi, serta meminimalkan kesalahan pencatatan data dibandingkan dengan sistem manual [1], [2], [14].

2.1.2. Framework Laravel

Laravel merupakan *framework* berbasis PHP yang menerapkan konsep *Model-View-Controller* (MVC) dalam pengembangan aplikasi *web. Framework* ini menyediakan berbagai fitur seperti *routing*, *authentication*, *middleware*, dan *migration* yang memudahkan proses pembangunan aplikasi, meningkatkan keamanan sistem, serta mempermudah pengelolaan basis data. Penggunaan *Laravel* menjadikan struktur aplikasi lebih terorganisasi sehingga proses pengembangan maupun pemeliharaan sistem dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien [8]–[11], [15]. Konsep MVC memisahkan pengelolaan data pada Model, tampilan pada View, dan proses aplikasi pada Controller. Pemisahan tersebut mendukung pengembangan sistem yang memiliki beberapa proses dan hak akses. Pada penelitian ini, *Laravel* digunakan untuk mengembangkan sistem pemesanan tiket, pengelolaan data tiket, transaksi, autentikasi pengguna, verifikasi pembayaran, serta pengelolaan *e-ticket.*

2.1.3. QR Code

QR Code merupakan bentuk kode dua dimensi yang dapat menyimpan informasi dan dibaca menggunakan perangkat pemindai. Dalam sistem pemesanan tiket*, QR Code* dapat digunakan sebagai identitas elektronik yang melekat pada tiket sehingga proses pemeriksaan tiket dapat dilakukan dengan pemindaian kode. Pada penelitian ini, *QR Code* diterapkan pada e-ticket setelah proses pembayaran diverifikasi oleh admin. *QR Code* kemudian digunakan oleh admin untuk melakukan verifikasi tiket ketika pengunjung datang ke Keraton Kasepuhan Cirebon.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar untuk mengetahui penerapan sistem pemesanan tiket berbasis web serta mengidentifikasi perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Fhonna [3] mengembangkan sistem informasi pemesanan tiket pesawat berbasis web. Mohsa dkk. [4] mengembangkan aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis website, sedangkan Christi dkk. [6] mengembangkan sistem informasi dan pelayanan e-ticket pada wisata pendakian menggunakan website dengan framework Laravel. Styawati dkk. [14] mengembangkan sistem informasi pemesanan tiket tempat wisata berbasis website. Penelitian Pramudya dkk. [7] memiliki keterkaitan langsung dengan objek penelitian karena membahas penerapan sistem informasi dan pendataan pengunjung pada Keraton Kasepuhan Cirebon. Namun, penelitian tersebut berfokus pada kegiatan sosialisasi dan pendataan pengunjung, bukan pada pengembangan sistem pemesanan tiket online yang terintegrasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan sistem pemesanan tiket online untuk objek wisata budaya Keraton Kasepuhan Cirebon dengan integrasi fitur pemesanan, pembayaran QRIS statis dengan unggah bukti, verifikasi pembayaran, e-ticket berbasis QR Code, dan pemindaian QR Code. Integrasi fitur tersebut disesuaikan dengan kebutuhan proses pelayanan tiket pada objek penelitian.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall.* Model *Waterfall* dipilih karena proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan berurutan mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian sistem [12]. Tahapan penelitian terdiri atas *requirements*, *software design,*

implementation, testing, operation, dan *maintenance*.

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola Keraton Kasepuhan Cirebon untuk memperoleh informasi mengenai proses pelayanan tiket, kebutuhan pengguna, pengelolaan transaksi, dan proses verifikasi tiket. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pemesanan dan pelayanan tiket yang berjalan. Studi kepustakaan dilakukan dengan mempelajari jurnal, buku, dan sumber ilmiah yang berkaitan dengan sistem informasi, pemesanan tiket *online, framework Laravel, QR Code*, dan metode pengembangan *Waterfall*.

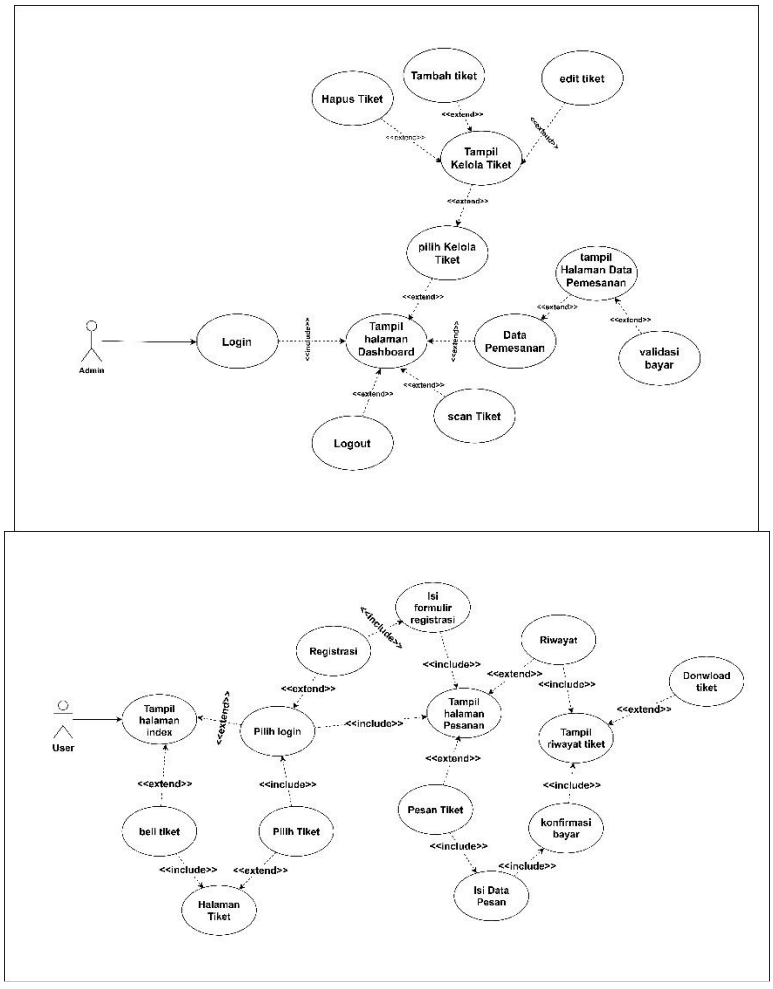
3.2. Tahapan Pengembangan Sistem

3.2.1. Requirements

Tahap requirements dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Sistem memiliki dua aktor utama, yaitu *User* sebagai pengunjung dan Admin sebagai pengelola tiket. Kebutuhan *User* meliputi registrasi akun, login, melihat informasi tiket, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran melalui QRIS statis, mengunggah bukti pembayaran, melihat riwayat pemesanan, dan mengunduh *e-ticket.* Kebutuhan Admin meliputi login, mengelola data tiket, mengelola transaksi, memverifikasi pembayaran, menerbitkan e-ticket dengan *QR Code*, melakukan pemindaian *QR Code*, dan mencetak laporan transaksi.

3.2.2. Software Design

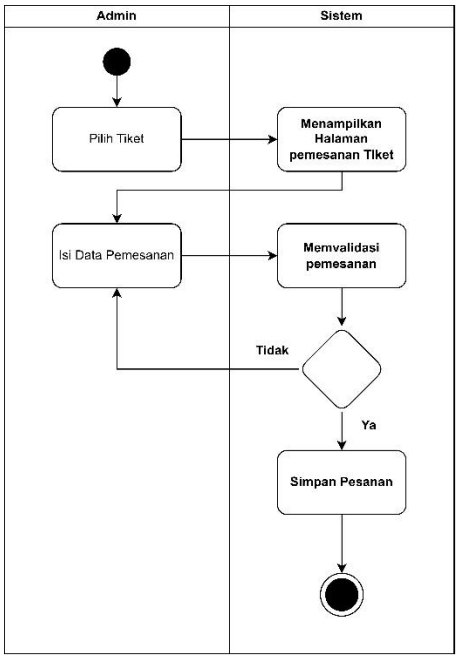
Tahap *software design* dilakukan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Perancangan meliputi *use case diagram, activity diagram*, *sequence diagram,* dan *class diagram*. Selain itu dilakukan perancangan basis data dan antarmuka sistem.



Gambar 1. Use Case Diagram Sistem

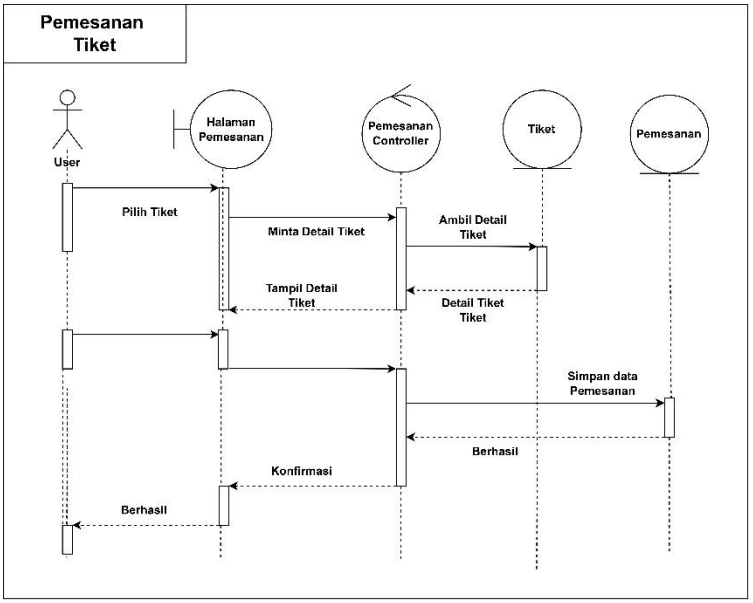
Use case diagram menggambarkan hubungan antara aktor dengan fungsi-fungsi yang tersedia dalam sistem.

Sistem memiliki dua aktor utama, yaitu User dan Admin. User dapat melakukan registrasi, login, melihat informasi tiket, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, melihat riwayat pemesanan, dan memperoleh e-ticket. Admin dapat mengelola data tiket, memverifikasi pembayaran, mengelola transaksi, menerbitkan e-ticket, melakukan pemindaian QR Code, dan mencetak laporan transaksi.



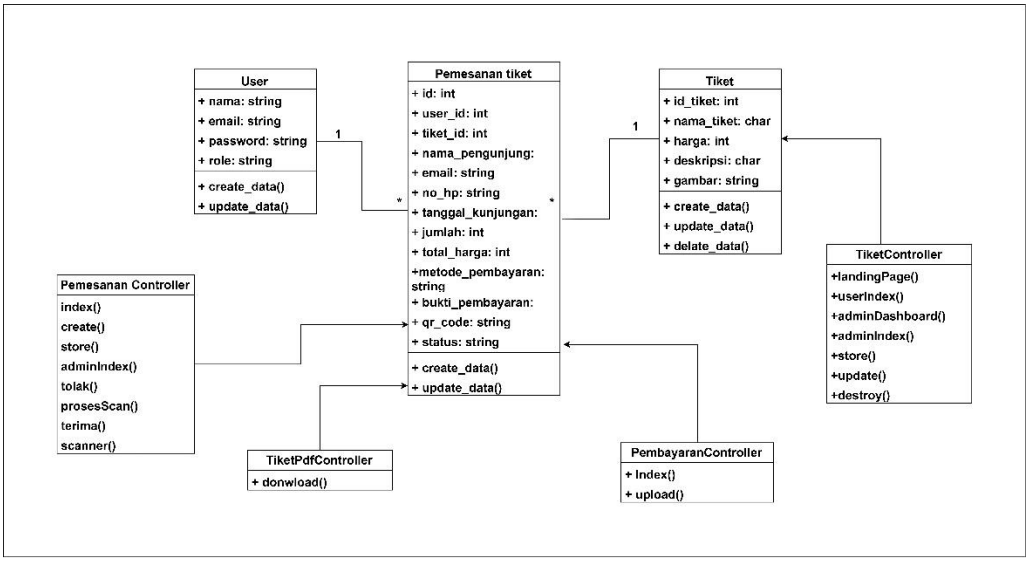
Gambar 2. Activity Diagram Pemesanan Tiket

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas proses pemesanan tiket yang dilakukan oleh *User* mulai dari *login*, pemilihan tiket, pengisian data pemesanan, pembayaran melalui QRIS statis, hingga pengunggahan bukti pembayaran. Setelah bukti pembayaran dikirim, Admin melakukan proses verifikasi sebelum *e-ticket* diterbitkan.



Gambar 3. Sequence Diagram Pemesanan dan Pembayaran

Sequence diagram menggambarkan urutan interaksi antara User, sistem, dan Admin dalam proses pemesanan dan pembayaran tiket. Interaksi dimulai ketika User melakukan pemesanan, kemudian sistem menyimpan data pemesanan dan menampilkan informasi pembayaran. User selanjutnya melakukan pembayaran dan mengunggah bukti pembayaran untuk diproses oleh Admin melalui tahap verifikasi.



Gambar 4. Class Diagram Sistem

Class diagram menggambarkan struktur kelas yang digunakan dalam sistem beserta hubungan antar kelas. Perancangan ini digunakan sebagai dasar dalam implementasi sistem, khususnya dalam pengelolaan data pengguna, tiket, pemesanan, pembayaran, *e-ticket*, dan transaksi.

3.2.3. Implementation

Tahap implementation dilakukan dengan membangun sistem menggunakan *framework Laravel*, bahasa pemrograman PHP, dan basis data MySQL. Implementasi dilakukan berdasarkan rancangan sistem dan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan.

3.2.4. Testing

Tahap testing dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian difokuskan pada fungsi utama sistem dengan memeriksa masukan, proses, dan keluaran yang dihasilkan. Fitur yang diuji meliputi registrasi, login, pemesanan tiket, unggah bukti pembayaran, verifikasi pembayaran, penerbitan *e-ticket*, pemindaian *QR Code*, pengelolaan data tiket, dan pengelolaan transaksi.

3.2.5. Operation

Tahap operation merupakan proses penerapan sistem pada lingkungan pengguna. Tahap ini dilakukan setelah fungsi sistem dinyatakan berjalan sesuai kebutuhan berdasarkan hasil pengujian.

3.2.6. Maintenance

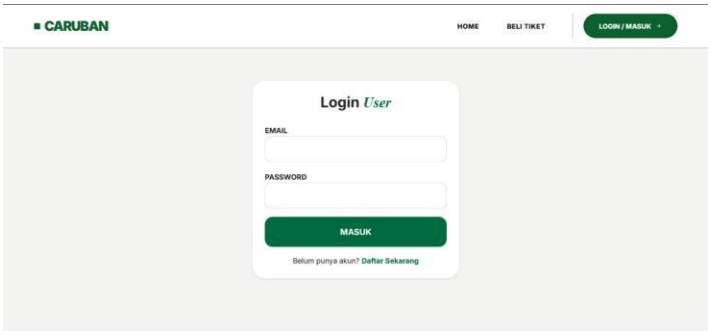
Tahap maintenance dilakukan untuk menangani kesalahan yang ditemukan setelah sistem diterapkan serta memungkinkan adanya perbaikan dan pengembangan fitur sesuai kebutuhan pada masa mendatang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

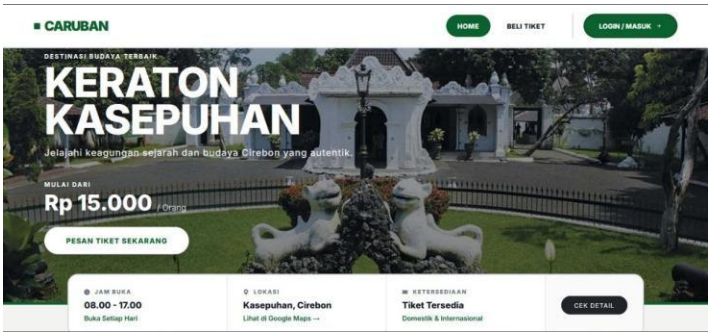
Penelitian ini menghasilkan sistem pemesanan tiket online berbasis *web* yang dikembangkan menggunakan *framework Laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Sistem dirancang untuk mempermudah proses pemesanan tiket di Keraton Kasepuhan Cirebon sehingga proses pelayanan menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem memiliki dua aktor utama, yaitu *User* sebagai pengunjung dan Admin sebagai petugas pengelola tiket. Seluruh fitur yang dirancang telah diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang diperoleh pada tahap analisis.

4.1 Implementasi Sistem

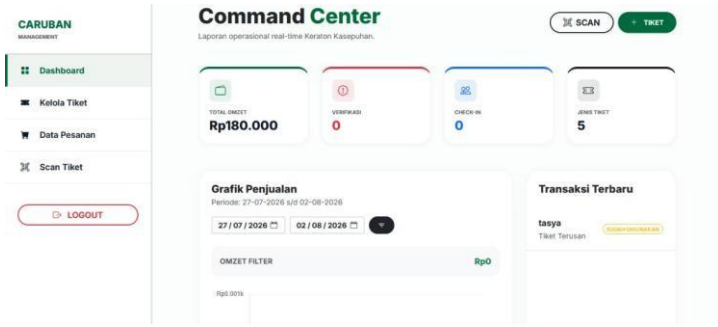
Implementasi sistem dilakukan berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat menggunakan UML. Sistem menyediakan beberapa fitur utama bagi pengguna, yaitu registrasi akun, *login*, melihat informasi tiket, melakukan pemesanan tiket, mengunggah bukti pembayaran, melihat riwayat pemesanan, serta mengunduh *e-ticket* yang dilengkapi *QR Code*. Sementara itu, admin memiliki hak akses untuk mengelola data tiket, memverifikasi pembayaran, mengelola data transaksi, menghasilkan *QR Code* tiket, melakukan pemindaian *QR Code* saat pengunjung datang, serta mencetak laporan transaksi.



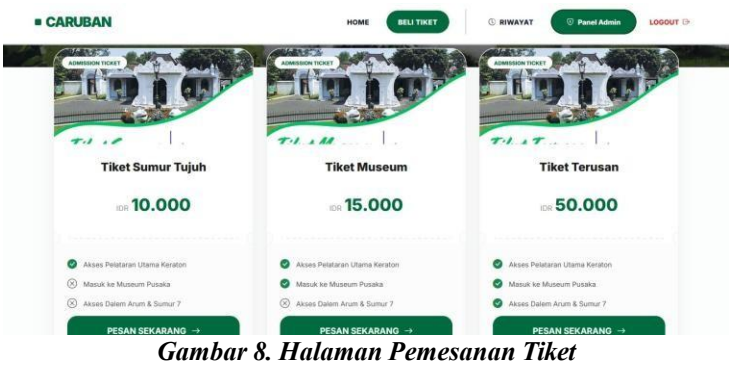
Gambar 5. Halaman Login User



Gambar 6. Halaman Dashboard User



Gambar 7. Halaman Dashboard Admin



Gambar 8. Halaman Pemesanan Tiket

4.2 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk mengetahui apakah setiap fungsi aplikasi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap seluruh fitur utama, meliputi registrasi, login, pemesanan tiket, pembayaran, verifikasi pembayaran, pengelolaan data tiket, pencetakan tiket elektronik, pemindaian *QR Code*, serta pengelolaan laporan transaksi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berhasil dijalankan sesuai dengan skenario pengujian dan

menghasilkan keluaran yang sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box Testing

No.	Fitur yang diuji	Hasil
1.	Registrasi User	Valid
2.	Login User	Valid
3.	Pemesanan Tiket	Valid
4.	Upload Bukti Pembayaran	Valid
5.	Verifikasi Pembayaran	Valid
6.	Cetak E-Ticket	Valid
7.	Scan QR Code Tiket	Valid
8.	Kelola Data Tiket	Valid
9.	Kelola Transaksi	Valid

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur pada sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pengguna dapat melakukan proses pemesanan tiket secara daring mulai dari registrasi hingga memperoleh *e-ticket*, sedangkan admin dapat mengelola data tiket, memverifikasi pembayaran, melakukan pemindaian *QR Code*, serta menghasilkan laporan transaksi dengan baik. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi proses pelayanan tiket di Keraton Kasepuhan Cirebon, mengurangi kesalahan pencatatan transaksi, serta mempermudah pengelolaan data secara terintegrasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem pemesanan tiket *online* berbasis *web* menggunakan *framework Laravel* pada Keraton Kasepuhan Cirebon. Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur registrasi pengguna, pemesanan tiket secara daring, pembayaran melalui QRIS statis dengan unggah bukti pembayaran, verifikasi pembayaran oleh admin, penerbitan *e-ticket* berbasis *QR Code*, serta pemindaian *QR Code* saat pengunjung memasuki area wisata. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fitur sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan. Implementasi sistem ini mampu meningkatkan efisiensi proses pemesanan tiket, mempermudah pengelolaan transaksi dan penyusunan laporan, serta memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam memperoleh layanan pemesanan tiket secara *online*.

Pengembangan sistem selanjutnya disarankan menambahkan fitur pembayaran yang terintegrasi dengan *payment gateway*, notifikasi otomatis melalui *email* atau *WhatsApp*, serta *dashboard* analitik untuk membantu pengelola dalam memantau jumlah pengunjung dan transaksi secara real-time. Selain itu, sistem juga dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi *mobile* agar layanan pemesanan tiket menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses oleh pengguna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Catur Insan Cendekia atas dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Keraton Kasepuhan Cirebon yang telah memberikan izin, data, dan informasi yang diperlukan dalam proses penelitian, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Susanti, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket,” Jurnal Sains Informatika Terapan, vol. 3, no. 1, pp. 6–10, 2024, doi: 10.62357/jsit.v3i1.221.
[2] Rika and M. S. Usman, “Aplikasi Pemesanan Tiket Online Berbasis Web,” Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu, vol. 2, no. 2, pp. 1483–1506, 2023.
[3] R. P. Fhonna, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat via Online Berbasis Web pada Bandara Malikussaleh,” JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama), vol. 5, no. 2, pp. 201–209, 2021.
[4] A. A. Mohsa, A. Voutama, and B. Nugraha, “Perancangan Aplikasi Safly sebagai Wadah Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Website,” Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, vol. 11, no. 3, pp. 254–260, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3054.
[5] T. Kimia et al., “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Menggunakan Framework Laravel,” 2024.

[6] M. Christi, W. H. N. Putra, and B. T. Hanggara, “Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket (Booking Online) pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung Menggunakan Website dengan Framework Laravel,” Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 7, no. 1,
pp. 83–91, 2023.
[7] F. Pramudya, S. Sokibi, K. Kusnadi, dan R. T. Subagio, “Sosialisasi Penerapan Sistem Informasi dan Pendataan Pengunjung Pada Keraton Kasepuhan Kota Cirebon,” Jurnal Pengabdian UCIC, 2022.
[8] N. F. Wibawanto, Y. P. Astuti, N. A. S. Winarsih, G. W. Saraswati, and M. S. Rohman, “Sistem Permohonan Izin Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel dengan Metodologi Scrum,” Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi, vol. 6, no. 1, pp. 100–113, 2023, doi: 10.36595/misi.v6i1.753.
[9] D. Aipina and H. Witriyono, “Pemanfaatan Framework Laravel dan Framework Bootstrap pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web,” Jurnal Media Infotama, vol. 18, no. 1, 2022.
[10] I. A. Alfarisi, A. T. Priandika, and A. S. Puspaningrum, “Penerapan Framework Laravel pada Sistem Pelayanan Kesehatan (Studi Kasus: Klinik Berkah Medical Center),” Jurnal Ilmiah Computer Science, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.58602/jics.v2i1.11.
[11] A. Nurhidayah and S. Kosasi, “Perancangan Perangkat Lunak Penjualan Berbasis Website dengan Framework Laravel pada Emiracase,” e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi), vol. 11, no. 1, pp. 24–35, 2022, doi: 10.36774/jusiti.v11i1.908.
[12] D. Y. Pratama and A. Setiawan, “Sistem Pemesanan Tiket Online Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall,” Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi), vol. 6, no. 2, pp. 312–319, 2022.
[13] A. R. Hidayat and L. Marlina, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web,” Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, vol. 4, no. 1, pp. 45–52, 2023.
[14] Styawati, A. Surahman, and D. Alita, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Website,” Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika, vol. 3, no. 2, pp. 101–110, 2024.
[15] E. W. Permana and B. Raharjo, “Implementasi Framework Laravel Menggunakan Konsep MVC pada Pengembangan Sistem Informasi,” Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (JIKI), vol. 8, no. 2, pp. 95–102, 2022.