

RESEARCH ARTICLE

Open Access

Aplikasi Pemesanan *E-Ticket* di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android dengan Metode *First Come First Serve* Menggunakan Android Studio dan Firebase

Andi Nurwansyah ^{1*}, NM Faizah ², Winton Ginting ³

^{1*,2,3} Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

*Correspondence email:
mun.fikri@gmail.com

Received: 15 October 2022
Accepted: 12 December 2022
Published: 1 February 2023

Full list of author information is available at the end of the article.

Abstract

Primkopal Lanmar Jakarta Swimming Pool is one of the swimming pools under the auspices of the Jakarta Marine Base Marine Cooperative Primary which is engaged in business, in the form of Pool Rentals. Until now, Pool Ticket Ordering is still done manually. The method used by the Primkopal Swimming Pool management is currently inefficient. Therefore, this study has the objectives, (1) Designing a swimming pool ticket booking application that can be easily and quickly accessed by customers via gadgets, (2) Designing a swimming pool ticket ordering application that can be used by employees to update availability status information swimming pool, and (3) Designing a swimming pool ticket booking application that can provide an overview of the facilities offered by Primkopal Swimming Pool. From this goal, the authors built and designed an Android-based application for ordering e-tickets at the Lanmar Jakarta Navy Cooperative Primary Pool (Primkopal) with the First Come First Serve method using Android Studio and Firebase. The final result of this research is to improve the quality and service for prospective purchasers of Primkopal Lanmar Jakarta Swimming Pool Tickets.

Keywords: Ticket Reservations; First Come First Serve; Android Studio; Firebase.

Abstrak

Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta adalah salah satu kolam renang yang berada dibawah naungan Primer Koperasi Angkatan Laut Marinir Pangkalan Laut Jakarta yang bergerak dibidang usaha, yang berbentuk Penyewaan Kolam Renang. Hingga saat ini, Pemesanan Tiket Kolam masih secara manual. Cara yang dilakukan oleh pihak pengelola Kolam Renang Primkopal saat ini tidak efisien. Oleh karena itu, Penelitian ini memiliki tujuan, (1) Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat dengan mudah dan cepat diakses oleh para pelanggan melalui gadget, (2) Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat digunakan oleh karyawan untuk mengupdate informasi status ketersediaan kolam renang, dan (3) Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat memberikan gambaran terkait fasilitas yang ditawarkan oleh Kolam Renang Primkopal. Dari tujuan tersebut penulis membangun dan merancang sebuah Aplikasi Pemesanan E-Ticket Di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android dengan Metode First Come First Serve Menggunakan Android Studio dan Firebase. Adapun hasil akhir dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan bagi Calon Pemesan Tiket Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta.

Kata Kunci: Pemesanan Tiket; First Come First Serve; Android Studio; Firebase.



1. Pendahuluan

Perkembangan zaman menyebabkan perkembangan teknologi melaju luar biasa pesat. Bila dahulu hanya ada teknik informasi sebagai wahana mempelajari komputer sekarang ada banyak sekali. Selanjutnya adalah sistem informasi dalam melakukan pemesanan secara *online*. Pemesanan yang dapat dilakukan melalui *online* ini beragam bisa berupa tiket transportasi, tiket konser, dan hotel (Leoni & Shinta, 2020; Wali dkk, 2023). Selain hal-hal ini masih banyak lagi hal lainnya yang dapat dipesan melalui *online* bisa berupa *website* atau aplikasi. Cara kerjanya-pun sangat mudah, seseorang hanya perlu memilih hal apa yang ingin dipesan secara *online*. Nantinya seseorang tersebut akan mendapatkan bukti berupa pemesanan yang berhasil dilakukan. Setelah bukti tersebut didapatkan, orang tersebut bisa langsung menukar tiket yang ada. Tren ini yang kemudian mendorong banyak *platform* aplikasi penjualan tiket *online* mulai bermunculan seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap pembelian tiket secara *online* (Febriani & Dewi 2019). Tren tersebut mendorong banyak platform aplikasi penjualan tiket online mulai bermunculan seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan pembelian tiket secara *online*.

Olahraga adalah suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur yang melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Nurhafifa, 2021; Aristoteles, 2018). Salah satu tempat Olahraga adalah Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta. Masalah Pemesanan Tiket Kolam merupakan masalah yang cukup dilematis bagi semua pelanggan kolam renang. Masalah yang sering muncul adalah pada saat pemesanan tiket kolam renang. Hal tersebut dikarenakan pengelolaan kolam renang masih menggunakan cara manual. Pada kasus pemesanan tiket kolam renang yang secara manual tersebut, pelanggan sering mengeluhkan pelayanan pengelola kolam renang yang kurang efektif. Pihak pengelola sering memberikan informasi yang tidak akurat kepada pelanggan. Maka dibuatlah suatu Aplikasi Pemesanan Tiket Kolam Renang yang berbasis Android, sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tiket kolam renang dan pencarian informasi mengenai kolam renang tersebut hingga jadwal kolam renang tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah yaitu; Bagaimana agar para pelanggan Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta dapat dengan mudah dan cepat dalam melakukan pemesanan tiket kolam renang tanpa perlu mendatangi lokasi ?, Bagaimana agar karyawan Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta dapat menyajikan informasi yang lebih akurat tentang ketersediaan tiket kolam renang ?, dan Bagaimana agar pelanggan Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta dapat dengan mudah melihat fasilitas yang ada dalam Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta tanpa perlu mendatangi lokasi ?. Tujuan penelitian yaitu; Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat dengan mudah dan cepat diakses oleh para pelanggan melalui gadget, Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat digunakan oleh karyawan untuk mengupdate informasi status ketersediaan tiket kolam renang, dan Merancang aplikasi pemesanan tiket kolam renang yang dapat memberikan gambaran terkait fasilitas yang ditawarkan oleh Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta.

Akbar & Amalga (2018) menjelaskan bahwa aplikasi pemesanan tiket berbasis mobile dan aplikasi pengelolaan data tiket berbasis web harus dibangun sesuai identifikasi kebutuhan dan melakukan pemeriksaan terhadap kebutuhan tersebut kepada narasumber yang dilakukan wawancara. Penelitian yang dilakukan oleh Faqih & Widya (2022) menggunakan android untuk dapat menjalankan aplikasi e-ticket menggunakan bluetooth printer agar lebih efisien tempat dan waktu untuk pengelolaan data yang nantinya aplikasi ini dibuat dengan aplikasi *mobile hybrid* dengan framework7 untuk terhubung ke *database* menggunakan API dan MySQL. Putri (2019) juga menghasilkan penelitian sistem *informasi e-ticketing* bagi para pengunjung, dan dapat membantu kalangan bisnis demi mempercepat suatu informasi dan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang menjadi polemik dalam setiap organisasi, perusahaan, atau instansi perusahaan khususnya para pecinta wisata. Penelitian ini lebih terkait dengan yang diteliti oleh Holilah, Djamaludin, & Syam (2021) yang menerapkan pemesanan E-Tiket dengan penggunaan Firebase. Penggunaan firebase yang merupakan *platform* pengembangan aplikasi seluler Google yang membantu membangun, meningkatkan, dan mengembangkan aplikasi dan memiliki banyak layanan yang digunakan untuk mengelola data dari Android, iOS, atau aplikasi web apa pun seperti otentikasi, basis data waktu nyata, hosting, dan sebagainya (Maulana, 2020; Ulumudin, Faizah, & Nurcahyo, 2023).

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta, yang beralamat di Jl. Raya Cilandak KKO, RT.3/RW.5, Cilandak, Kec. Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret-Mei 2022. Didalam penelitian ini, penulis langsung mendatangi Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta dengan melakukan pengamatan langsung atas aktivitas yang dilakukan oleh karyawan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk diolah sehingga menjadi solusi untuk permasalahan yang ada. Setelah melakukan pengamatan langsung, penulis melakukan pengumpulan data melalui proses wawancara langsung kepada Serma Bambang SS sebagai Kepala Unit Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta. Tujuan dari wawancara ini untuk memperoleh, mengumpulkan informasi serta bukan mengubah ataupun mempengaruhi pendapat responden dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

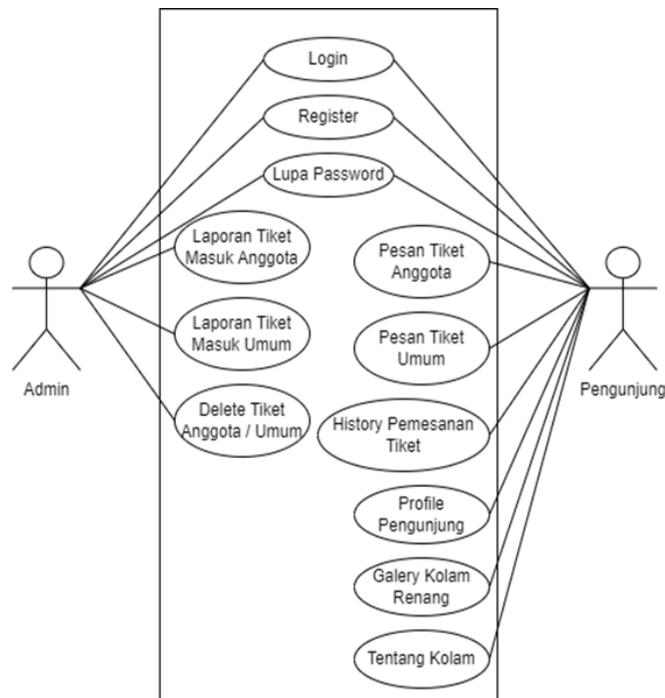
Dalam pembuatan sebuah Aplikasi pemesanan tiket berbasis Android, yaitu Aplikasi Pemesanan E-Ticket Di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android Dengan Metode *First Come First Serve* Menggunakan Android Studio dan Firebase. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Metode *First Come First Serve* (FCFS), yaitu Metode Penjadwalan Produksi dengan menyelesaikan tugas yang datang lebih dahulu, dalam hal ini digunakan untuk pengaturan tiket kolam renang, yaitu User yang terlebih dahulu memesan tiket kolam renang, maka dia yang duluan dilayani (Bangun, Faizah, & Koryanto, 2023; Ihtiar, WP, & Faizah, 2022; Mammetyradov, Faizah, & Koryanto, 2022).

UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek (Atmaja, Faizah, & Kambry, 2023). Hal ini disebabkan karena UML menyediakan Bahasa permodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain (Ginting, Faizah, & Nurcahyo, 2023). UML merupakan kesatuan dari Bahasa permodelan yang dikembangkan oleh Booch. *Object Modelling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode ini menjadikan proses analisis dan desain ke dalam empat tahapan iterative (Vramasatya, Faizah, & Nurcahyo, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

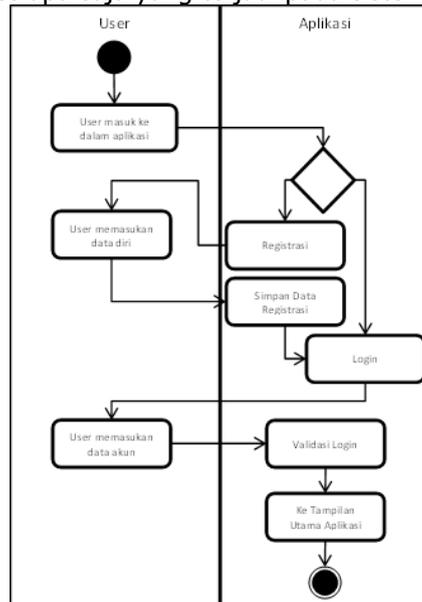
3.1 Hasil

Use Case Diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan actor, *Use Case Diagram* juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.



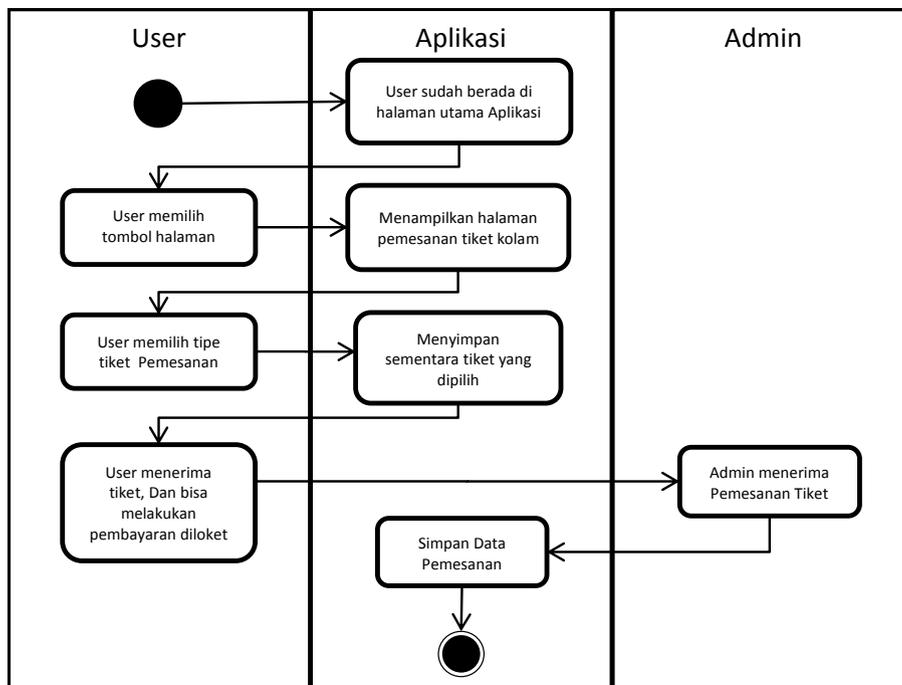
Gambar 1. *Use Case Diagram* pada Aplikasi

Pada Gambar 1 di atas dapat di lihat berikut *Use Case Diagram* aplikasi pemesanan tiket pada Kolam Renang Lanmar Jakarta dapat di jelaskan Costumer dapat melakukan banyak fitur di aplikasi, sedangkan admin hanya bisa menggunakan fitur laporan tiket semua pengunjung tipe anggota atau umum dan fitur delete tiket pengunjung pada aplikasi. Activity Diagram atau Diagram Aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.



Gambar 2. Activity Diagram Aplikasi

Pada Gambar 2. dapat dilihat Activity Diagram sesuai dengan alur (flow) Login dan Registrasi dalam *Use Case Diagram*. Dalam gambar diatas dapat dijelaskan ketika User pertama kali masuk ke dalam Aplikasi, jika User memiliki akun, User dapat langsung Login dengan cara memasukkan data akun yang telah dibuat sebelumnya, setelah itu Aplikasi akan memvalidasi kebenaran akun User tersebut, jika data yang dimasukan benar, maka User akan langsung masuk kedalam Tampilan Utama Aplikasi. Jika User tidak memiliki akun, User dapat langsung membuat akun untuk masuk kedalam Aplikasi, setelah User berhasil melakukan Registrasi, User dapat langsung menggunakan akun tersebut untuk Login / Masuk ke dalam Aplikasi.



Gambar 3. Activity Diagram

Pada Gambar 3. dapat dilihat Proses Pemesanan Tiket Kolam Renang, Proses ini dimulai saat User telah berada di Halaman Utama Aplikasi, langkah selanjutnya User dapat memilih tombol Tipe Tiket Pemesanan Kolam Renang, dengan cara menekan tombol berbentuk kotak dan tertulis tipenya, setelah itu User akan di arahkan menuju Halaman Pemesanan Tiket Kolam Renang, dihalaman tersebut User dapat mengisi data yang diperlukan seperti berapa jumlah tiket yang akan dibeli dan memilih jadwal yang akan dipesan, setelah User mengisi data tersebut dan mememesannya, Aplikasi akan menyimpan data tiket sementara, lalu User dapat melihat tiket tersebut di aplikasi dan bisa langsung menuju loket kolam renang untuk melakukan pembayaran, setelah Admin menerima Pembayaran Tiket yang sudah User pesan, User langsung dapat menggunakan kolam renang. *Sequence Diagram* yaitu salah satu jenis Diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *Sequence Diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti *Use Case Diagram*. *Class Diagram* yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat emberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut

3.2 Pembahasan



Gambar 4. Tampilan Halaman Login saat aplikasi dibuka

Pada Gambar 4 diatas dapat dilihat tampilan awal pertama kali saat Aplikasi dibuka, di halaman tersebut tersedia form untuk Pengguna Masuk ke dalam Aplikasi jika sudah mempunyai akunnya, atau jika belum mempunyai akun, Pengguna dapat melakukan Registrasi dengan menekan tombol Buat Akun yang ada digambar.



Gambar 5. Tampilan Halaman Registrasi

Pada Gambar 5 diatas, Pengguna dapat melakukan Buat Akun, dengan cara mengisi Nama, Email, dan Password Pengguna, setelah itu menekan tombol "DAFTAR", setelah menekan tombol tersebut, Data Pengguna akan disimpan didalam Database, lalu Pengguna akan dialihkan menuju ke Halaman Awal.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

Pada saat ini Pengguna telah berhasil masuk ke dalam Aplikasi, dibawah tulisan "Selamat Datang!" adalah Nama Pengguna, sesuai data yang telah dimasukkan pada saat Registrasi. Pada tampilan ini terdapat 6 tombol, yaitu tombol logout yang dibawah nama user, lalu ada tombol tipe tiket anggota yang mengarah ke pemesanan tiket, lalu ada tombol tipe tiket umum anggota yang mengarah ke pemesanan tiket, lalu ada yang berbentuk rumah untuk menuju Main Menu yaitu halaman saat ini, lalu tombol Riwayat yang berbentuk seperti jam tombol ini akan mengarah ke tampilan Riwayat tiket yang dipesan pengguna, lalu terakhir ada tombol Profile yang berada disamping kanan tombol Riwayat.



Gambar 7. Tampilan Halaman Pemesanan Tiket Anggota

Pada Gambar 7 diatas, adalah Halaman Pemesanan Tiket Anggota, Pengguna dapat mengisi data yang diperlukan untuk memesan tiket. Terdapat tombol jumlah tiket anak – anak juga tiket dewasa yang akan dipesan, tombol untuk memilih tanggal, dan tombol pesan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pemesanan Tiket Umum

Pada Gambar 8 diatas, adalah Halaman Pemesanan Tiket Umum, Pengguna dapat mengisi data yang diperlukan untuk memesan tiket. Terdapat tombol jumlah tiket anak – anak juga tiket dewasa yang akan dipesan, tombol untuk memilih tanggal, dan tombol untuk pesan tiket.



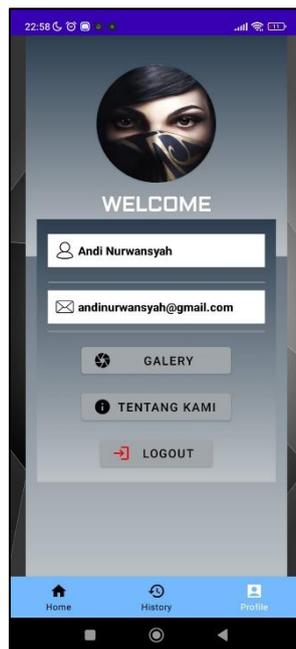
Gambar 9. Tampilan Halaman Riwayat Tiket Anggota

Pada Gambar 9 diatas, dapat di lihat tampilan halaman riwayat tipe anggota setelah user melakukan pemesanan tiket. Terdapat tombol hapus tiket yang berbentuk tong sampah untuk menghapus tiket bila sudah terpakai.



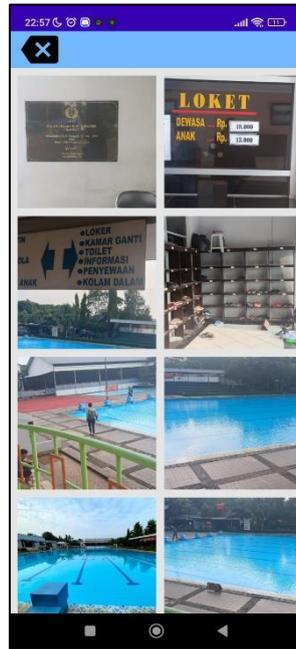
Gambar 10. Tampilan Halaman Riwayat Pemesanan Umum

Pada Gambar 10 diatas, dapat di lihat tampilan halaman riwayat tipe umum setelah user melakukan pemesanan tiket. Terdapat tombol hapus tiket yang berbentuk tempat sampah untuk menghapus tiket bila sudah terpakai.



Gambar 11. Tampilan Halaman Profile User

Pada Gambar 11 diatas, dapat dilihat tampilan halaman profile user yang menampilkan informasi tentang username user dan email user. Terdapat juga tombol galery, tentang kami dan logout.



Gambar 12. Tampilan Halaman Galery Kolam Renang

Pada gambar 12 di atas dapat di lihat tampilan halaman galery kolam renang yang menunjukkan fasilitas apa saja yang terdapat disana. User juga bisa memperbesar gambar tersebut jika User mengklik salah satu gambar tersebut, maka akan otomatis memperbesar ukuran gambar yang user klik.



Gambar 13. Tampilan Halaman Tentang Kolam

Pada gambar 13 di atas dapat di lihat tampilan halaman tentang informasi yang ada di kolam renang lanmar jakarta. Seperti penjelasan tentang kolam renang dan akun media sosial kolam renang.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pada Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta melakukan pemesanan Tiket Kolam Renang menjadi lebih mudah untuk melakukan pemesanan serta mengecek ketersediaan jadwal karena dapat dilakukan dengan menggunakan Aplikasi berbasis Android secara Online. Aplikasi dapat

mengatasi permasalahan yang ada pada Kolam Renang Primkopal Lanmar Jakarta, hal tersebut salah satu metode yang digunakan penulis ialah metode First Come First Serve dan memiliki tampilan yang sangat menarik dan terdapat beberapa fitur yang mudah dipahami untuk mengecek jadwal ketersediaan Tiket Kolam Renang.

Referensi

- Akbar, M. F. I., & Amalga, S. G. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET DI KOLAM RENANG FAILDA SUKANAGARA CIANJUR SELATAN* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Unpas).
- Aristoteles, A. (2018). PENGARUH LATIHAN FISIK AEROBIK TERHADAP KADAR HIGH DENSITY LIPOPROTEIN (HDL). *Babul Ilmi Jurnal Ilmiah Multi Science Kesehatan*, 9(2).
- Atmaja, R. D., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi E-Commerce Toko Sinar Bella dengan Metode Rapid Application Development (RAD) menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26-37. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>.
- Bangun, Y. P., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2023). Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio. *Design Journal*, 1(1), 55-63. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.28>.
- Faqih, A. R., & Widya, M. A. A. (2022). APLIKASI E-TICKET BERBASIS ANDROID PADA BUMDES DESA SUMBERMULYO. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 4(2), 312-317. DOI: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.306>.
- Febriani, N., & Dewi, W. W. A. (2019). *Perilaku konsumen di era digital: Beserta studi kasus*. Universitas Brawijaya Press.
- Ginting, N. S. B., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2023). Sistem Informasi Geografis untuk Menentukan Rute Lokasi Wisata Danau Toba dengan Metode Simulated Annealing. *Design Journal*, 1(1), 13-25. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.25>.
- Holilah, S. M., Djamaludin, D., & Syam, S. (2021). Aplikasi Informasi Dan Pemesanan E-Tiket Acara Kampus Berbasis Android Di Universitas Islam Syekh Yusuf. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 2(1), 71-83.
- Ihtiar, D., WP, R. R., & Faizah, N. M. (2022). Aplikasi Pencarian Bengkel Vespa di Kota Depok Berbasis Android Dengan Metode Location-Based Service (LBS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 67-73. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.88>.
- Leoni, O. M., & Shinta, H. P. (2020). IMPLEMENTASI TEKNIK COPYWRITING PADA APLIKASI TIKET. COM SEBAGAI ONLINE TRAVEL AGENT (OTA). *In Search*, 77-91.
- Mammetmyradov, M., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2022). Aplikasi Pencarian Showroom Yamaha di Kota Tasikmalaya Berbasis Android Menggunakan Metode Location-Based Service (LBS) dan Framework React Native. *Journal Digital Technology Trend*, 1(2), 92-98. DOI: <https://doi.org/10.56347/jdtt.v1i2.69/>
- Maulana, I. F. (2020). Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 854-863.
- Nurhafifa, L. (2021). *SURVEI APLIKASI TIKTOK TERHADAP AKTIVITAS OLAHRAGA PADA SISWA EKSTRAKURIKULER SMAN 1 CITEUREUP* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- PUTRI, R. R. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi E-Ticketing Bagi Para Pengunjung Wisnus dan Wisman Pada Destinasi Wisata Pesawaran Berbasis Android* (Doctoral dissertation, IIB DARMAJAYA).

- Ulumudin, I., Faizah, N., & Nurcahyo, W. (2023). Aplikasi Sistem Presensi Pegawai PT. Berkah Pena Ilmu dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android Menggunakan Firebase. *Design Journal*, 1(1), 89–98. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.61>
- Vramasatya, M. R., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2022). Aplikasi Pemasaran Perumahan PT. Griya Abee Makmur Ragajaya Citayam Kabupaten Bogor Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) Berbasis Web. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 59-66. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.87>.
- Wali, M., Efitra., I.G.I., Heryani, A., Hendriyani, C., Rahman, R., Santika, P.P., Indarto, L.S., Tanwir., Ibrahim, B.M., Kertati, I., Iskandar, A., Nainggolan, H., Sepriano (2023). Penerapan & Implementasi Big Data di Berbagai Sektor (Pembangunan Berkelanjutan Era Industri 4.0 dan Society 5.0). Penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

How Cites

Nurwansyah, A., Faizah, N., & Ginting, W. (2023). Aplikasi Pemesanan E-Ticket di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android dengan Metode First Come First Serve Menggunakan Android Studio dan Firebase. *Computer Journal*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.58477/cj.v1i1.63>.

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/cj>.