



APLIKASI PEMESANAN TIKET OTO BUS BUDIMAN BERBASIS ONLINE

Nandang Kostaman¹, Yusuf Sumaryana²,

¹Mahasiswa, Teknik Informatika STMIK DCI

nand.kostaman@gmail.com

²Dosen, Manajemen Informatika STMIK DCI

yusuf.sumaryana@gmail.com

ABSTRAK

Dalam dunia bisnis, internet digunakan sebagai alat penghubung yang sangat praktis untuk komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan tanpa harus memikirkan jarak, waktu dan lokasi. Perancangan aplikasi pemesanan tiket perusahaan otobus berbasis *online* merupakan serangkaian sistem yang digunakan untuk menunjang atau mendukung kelancaran kegiatan pelayanan dan pemesanan tiket. Salah satu permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya penyampaian informasi mengenai jadwal keberangkatan, pemilihan rute, harga tiket dan pemesanan tiket secara *online*. Program aplikasi ini dirancang berbasis web *ticketing* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP MySQL sebagai pengolahan data-data yang diperlukan dan metode *waterfall* sebagai proses pengembangan perangkat lunak berurutan yang melewati fase perencanaan pemodelan dan pengujian solusi. Tujuan dirancangnya aplikasi ini yaitu memudahkan perusahaan dalam memberikan informasi tentang jadwal keberangkatan bus, pendataan calon penumpang, pemesanan tiket serta tempat duduk dalam bus secara online. Sehingga *customer* dapat dengan mudah memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tiket secara *online* tanpa harus datang langsung ke PO (Perusahaan Otobus).

Kata Kunci : Program Aplikasi, Pemesanan Tiket Bus, Waterfall

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia usaha, komputer memiliki peranan yang cukup besar dalam hal penyediaan informasi baik bagi pihak perusahaan ataupun pihak luar perusahaan. Hal itu mendorong perusahaan untuk menghasilkan dan meningkatkan kualitas informasi dan pelayanan yang dibutuhkan agar lebih akurat, relevan dan tepat waktu.

Internet digunakan sebagai alat yang menghubungkan sebuah perusahaan dengan pelanggan tanpa memikirkan jarak, waktu dan lokasi. Sebagai contoh dalam

melakukan transaksi pemesanan dan pembelian melalui *internet* sangat cepat dan praktis meski harus melewati langkah-langkah pembayaran yang berbeda-beda.

Dengan kemajuan zaman seperti sekarang, masyarakat membutuhkan sesuatu yang simpel, praktis dan cepat dalam melakukan aktivitas sehari-hari, salah satunya adalah masalah pemesanan tiket bus. Masyarakat harus mengunjungi atau mendatangi PO atau *Travel* hanya untuk memesan tiket bus. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan membantu masyarakat dalam melakukan pemesanan tiket bus, dimana dalam aplikasi ini

masyarakat tidak perlu datang langsung ke terminal atau *travel* untuk memesan tiket bus.

Menyadari akan hal tersebut, Penulis ingin mengembangkan sebuah *website* yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan tiket bus secara *online*, maka atas dasar tersebut Penulis mengambil judul: **“APLIKASI PEMESANAN TIKET PERUSAHAAN OTO BUS BUDIMAN BERBASIS ONLINE”**

1.2 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maksud dan tujuan penyusunan Tugas Akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan penyampaian informasi dan pemesanan tiket Bus
 2. Memberikan pelayanan yang praktis dan mudah dalam hal penyediaan informasi jadwal keberangkatan Bus, harga tiket dan informasi lainnya.
 3. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang program aplikasi berbasis web.
- Sedangkan tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan Tugas Akhir ini yaitu :

Sedangkan tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Mengubah sistem manual menjadi sistem komputerisasi dengan dibuatkannya *website*.
2. Untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S-1) di STMIK DCI.

1.3 Tinjauan Masalah

Selama ini, proses pemesanan tiket bus masih dilakukan secara manual dengan datang langsung ke PO atau *travel* yang menyediakan tiket bus. Hal tersebut tentu akan memakan waktu yang lama, sehingga kurang efektif dalam pelaksanaannya.

Sehingga, penulis berinisiatif untuk mengembangkan program pemesanan tiket bus *online* tersebut dengan membuatkan sebuah *website* pemesanan tiket bus *online* yang diharapkan dapat membantu mempersingkat dan memudahkan masyarakat untuk memesan tiket bus.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini diberikan batasan masalah agar dalam penjelesannya nanti akan lebih mudah dan terarah dalam mencapai suatu tujuan dan sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun lingkup batasan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi atau cara pemesanan tiket bus.
2. Memberikan informasi jadwal keberangkatan bus.
3. Memberikan harga tiket bus.
4. Memberikan informasi rute keberangkatan bus.
5. Pemesanan tiket bus.
6. Program penunjang yang digunakan penulis adalah Adobe dreamweaver 8 dan pengolahan basis data menggunakan *database mysql*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metodologi pengerjaan penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Menedintifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan agar dapat diperbaiki pada sistem yang baru
2. Pengumpulan Data
Data-data yang diperoleh dari hasil penelitian dikumpulkan sebagai suatu dokumentasi sistem lama. Adapun metodologi pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung dalam pemesanan tiket bus, sehingga Penulis dapat mengetahui beberapa kelemahan pada proses pemesanan tiket bus yang sedang berjalan agar dapat diperbaiki pada sistem yang baru.

a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan materi penelitian.

b. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data-data dan informasi dengan cara mengunjungi perpustakaan umum guna mendapatkan referensi untuk acuan sebagai bahan-bahan penulisan Tugas Akhir. Serta membaca panduan Tugas Akhir sehingga tidak menyimpang dari ketentuan yang ada.

b. Analisa Sistem

Analisa data berdasarkan materi yang diteliti dan juga metode analisa data ini akan didokumentasikan. Metode analisa data yang dilakukan didalam penelitian ini adalah:

- a. Mengamati sistem yang berjalan.
- b. Identifikasi terhadap informasi yang dibutuhkan.
- c. Perancangan

Perancangan yang dilakukan, meliputi:

 - a. Perancangan aplikasi
 - b. Perancangan tabel
 - c. Pembuatan rancangan input data
 - d. Pembuatan rancangan output data

d. Implementasi

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan sertifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

e. Pengujian dan Perawatan

Melakukan pengujian dan perawatan berdasarkan dari hasil implementasi tersebut.

f. Penyusunan Laporan

Melakukan pembahasan ulang hasil penelitian secara detil dan menyusun kembali dokumen-dokumen yang telah didokumentasikan sebagai bahan penarikan kesimpulan penelitian.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Web

Web adalah sebuah penyebaran informasi melalui internet.

2.1.1 Website

Menurut Janner Simarmata (2010:110) Aplikasi *web* adalah suatu aplikasi yang diserahkan melalui *web* yang mengombinasikan karakteristik dari hipermedia *web* dan aplikasi perangkat lunak *web*.

2.1.2 Internet

Menurut Yuhefizar (2008:2) Internet adalah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum diseluruh dunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar internet *protocol* (IP).

2.1.3 Web Server

Menurut Ir. Yuniar Supardi (2010:2) Web Server merupakan perangkat lunak yang mengelola (mengatur) permintaan *user* dari *browser* dan hasilnya dikembalikan kembali ke *browser*. Contoh dari web server adalah IIS (*Internet Information Services*) produk Microsoft Corp.

2.1.4 Web Browser

Menurut Hans S. Limantara (2009:1) *web browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi dengan teks, *image*, video, *games* dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman web pada *world*

wide web (www) atau *local area network* (LAN).

2.2 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan simantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer.

2.2.1 HTML

Menurut Achmad Solihin (2016:10) HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language* yang merupakan bahasa pemrograman web yang memberitahukan peramban web (web *browser*) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web.

2.2.2 PHP

Menurut Diar Puji Oktavian (2010:31) PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasiskan kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML.

2.2.3 CSS

Menurut Sulistyawan, dkk (2008:33) CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*.

2.2.4 Javascript

Menurut Andi Sunyoto, M. Kom (2007:17) Javascript adalah bahasa *scripting* yang populer di internet dan dapat bekerja di sebagian *browser* populer seperti *internet explorer* (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera.

2.3 Basis Data

Menurut Junindar (2008:19) *Database* (basis data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan diperlukan

suatu perangkat lunak untuk memanipulasi basis data tersebut.

1. MySql

Menurut Antonius Nugraha Widhi Pratama (2010:10) *MySql* adalah suatu sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS-Relational Database Management System*) yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh dan mudah digunakan.

2. PHPMyadmin

Menurut Su Rahman (2013:21) *PHPMyadmin* adalah sebuah *software* berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator *MySQL* melalui *browser* (web) yang digunakan untuk manajemen *database*.

2.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Basili dan Musa dalam Janner Simarmata (2010:53) mengemukakan bahwa Pada tahun 1960 dan 1970, proyek pengembangan perangkat lunak merupakan pekerjaan yang sangat memakan biaya dan waktu karena pengembangan perangkat lunak ini difokuskan pada perencanaan dan pengendalian. Kemunculan model air terjun (*waterfall*) adalah untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak. Boehm dalam Janner Simarmata (2010:54).

2.5 Teori Pendukung

2.5.1 Adobe Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah perangkat lunak untuk web design yang paling populer serta banyak digunakan. Dengan menggunakan *software* ini kita bisa banyak belajar tentang penggunaan *Spry Framework* untuk kebutuhan mendesain web secara profesional.

2.5.2 Struktur Navigasi

Menurut Erick Kurniawan (2010:213) Pada pengembangan aplikasi berbasis web,

anda pasti membuat lebih dari satu halaman web, bahkan bisa ratusan jika aplikasi yang dibangun kompleks. Oleh karenanya navigasi adalah fitur yang harus disediakan. Navigasi berfungsi untuk berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain pada suatu aplikasi berbasis web, yang juga digunakan untuk memberikan informasi lokasi halaman yang sedang dibuka.

2.6 Perusahaan Otobus Budiman

2.6.1 Sejarah Singkat

PT. HS BUDIMAN 45 adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi angkutan antar kota antar propinsi yang berdomisili berpusat di Kota Tasikmalaya - Jawa Barat, Awal PO BUDIMAN berdiri pada tahun 1992, seiring dengan perkembangannya perusahaan bertransformasi menjadi PT HS BUDIMAN 45, dengan mengembangkan usaha selain Bus Cepat Budiman (Reguler) dengan berbagai Kelas Mulai dari *Best In Class*, *Super Executive*, *First Class*, *Executive* dan *Bisnis Class*. Pariwisata juga tersedia *Shuttle Budiman*, Dan *Taksi Budiman*.

2.6.2 Letak Geografis

Perusahaan Otobus Budiman beralamat lengkap di jalan Ir. H. Juanda No. 31 Kota Tasikmalaya. Letaknya yang strategis sehingga mudah dijangkau dengan kendaraan roda dua maupun roda empat dan dilalui oleh angkutan umum.

2.6.3 Visi dan Misi

1. VISI PO BUS BUDIMAN

"Menjadi mitra silaturahmi yang terikat, amanah bagi seluruh pelanggan dengan memberikan service value yang berkualitas"

2. MISI PO BUS BUDIMAN

- Memberikan pelayanan prima yang optimal kepada pemakai jasa angkutan.

- Mengelola perusahaan secara profesional agar sehat, tangguh dan berkembang.

- Melakukan pembinaan organisasi dan karyawan secara sistematis dan terarah.

2.7 Alat Bantu dalam Pengembangan Sistem

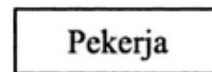
Alat bantu yang digunakan dalam proses analisis dan perancangan suatu sistem antara lain :

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. (2017:100) ERD merupakan *tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (*relationship*) secara abstrak (konseptual). 3 (tiga) fungsi utama ERD yaitu:

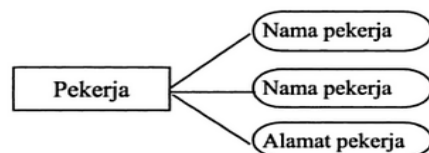
Pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan seperti berikut:

- Entity* (Entitas)



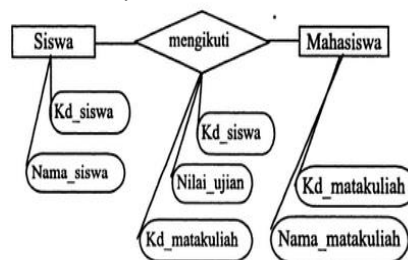
Gambar 2.7
Entity

- Atribut



Gambar 2.8
Entity Relationship Diagram

- Relationship*



Gambar 2.9
ERD Hubungan Antar Entitas Atau Antar Tabel

Dari rancangan ERD diatas, merupakan hubungan antar entitas atau antar *table*. Dari hubungan antar entitas dapat dibagi dalam 3 *type relationship*:

a. Hubungan 1 : 1 satu ke satu



Gambar 2.10

Type Relationship satu ke satu

b. Hubungan 1 : N satu ke banyak atau banyak ke satu.



Gambar 2.11

Type Relationship satu ke banyak atau banyak ke satu

c. Hubungan N : M banyak ke banyak.



Gambar 2.12

Type Relationship banyak ke banyak

d. Struktur Data Relasi

Setiap tabel *database* mempunyai nama tabel yang unik yang mengidentifikasi isinya.

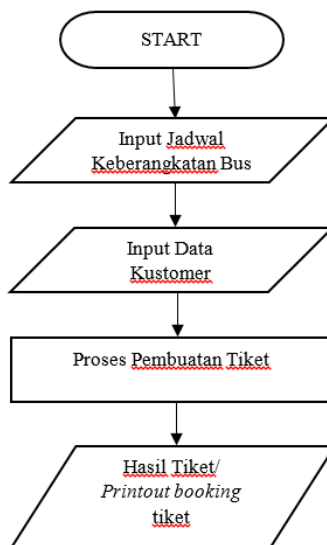
2. LRS (*Logical Relational Structure*)

Menurut Jacob (2011:25) "LRS adalah digambarkan kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. *File record* pada LRS ditempatkan dalam kotak. LRS terdiri dari *link* diantara tipe *record* lainnya, banyaknya *link* dari LRS yang diberi nama oleh *filed-filed* yang kelihatan pada kedua *link tipe record*.

III. ANALISIS SISTEM

3.4.2 Flowchart Pemesanan Tiket Bus

Dibawah ini merupakan *flowchart* dari proses Pemesanan Tiket Bus:



Gambar 3.1

Flowchart Pemesanan Tiket Bus

VI. PERANCANGAN SISTEM

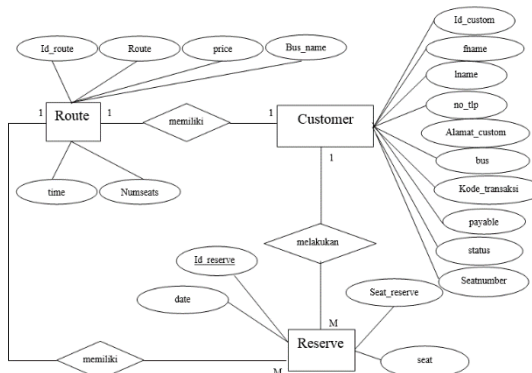
3.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan Logical Record Structure.

4.2.1 Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram hubungan entitas atau lebih dikenal dengan sebutan *Entity Relationship Diagram* merupakan suatu model jaringan yang menggambarkan rancangan atau susunan data store dari sistem pada level yang tinggi. Jadi didalamnya terdapat informasi apa saja yang terkandung didalam data store dan juga hubungan apa yang ada diantara data store.

Gambaran rancangan *Entity Relationship Diagram* dari Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Web di Kota Tasikmalaya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1

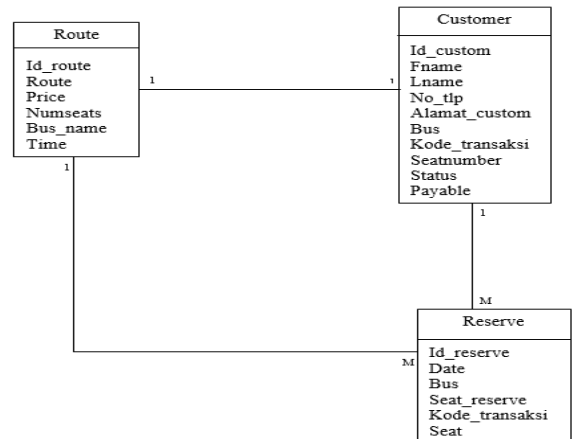
Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.2 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) digambarkan kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. *File record* pada LRS ditempatkan dalam kotak. LRS terdiri dari *link* diantara tipe *record* lainnya, banyaknya *link* dari LRS yang diberi nama

oleh *filed-filed* yang kelihatan pada kedua *link tipe record*.

Rancangan dari tabel-tabel yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2

Logical Record Structure (LRS)

IV. IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi

Aplikasi yang dirancang oleh penulis merupakan aplikasi web mengenai Aplikasi Pemesanan Tiket Otobus Budiman Berbasis *Online*. Sebelum pada tahapan implementasi program, penulis mengajukan beberapa tahapan yang harus dipersiapkan agar program aplikasi ini dapat berfungsi dengan maksimal dan sebagaimana mestinya. Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

5.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Dalam mengimplementasikan program, penulis menggunakan beberapa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) diantaranya :

1. Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan :
 - a. Processor Intel Celeron CPU B800 1.50 GHZ, ~1.5 GHZ

- b. Memory 2048 MB
 - c. Harddisk 500 GB
 - d. Intel HD Graphics 818 MB, Resolution 1.366 x 768 (32 Bit) (60 Hz)
2. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan :
- a. Sistem Operasi Windows 7 Ultimate 32 Bit
 - b. Macromedia Dreamweaver 8
 - c. Aplikasi Apache2triad 1.5.4
 - d. Mozilla Firefox 52.0.1

2. Tampilan Halaman User
- a. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 5.7

Tampilan Halaman Menu Utama

5.2 Implementasi Program

Tahap implementasi program adalah tahap menjalankan dari program yang telah dirancang oleh penulis. Berikut adalah data-data file dari program Aplikasi Pemesanan Tiket Otobus Budiman Berbasis Online :

5.2.3 Tampilan Halaman

Tampilan halaman pada program Aplikasi Pemesanan Tiket Otobus Budiman Berbasis *Online* adalah sebagai berikut:

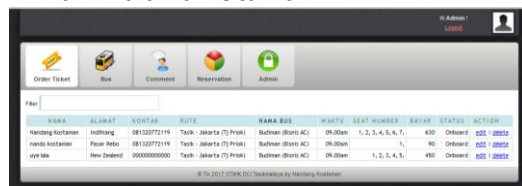
1. Tampilan Halaman Admin
 - a. Halaman Login



Gambar 5.1

Tampilan Halaman Login

- b. Halaman Utama



Gambar 5.1

Tampilan Halaman Utama

- b. Tampilan Halaman Rute Bus



Gambar 5.8

Tampilan Halaman Rute Bus

VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya pemesanan tiket bus berbasis *online* ini maka memudahkan calon penumpang dalam penyampaian informasi dan pemesanan tiket bus.
2. Dengan adanya pemesanan tiket bus berbasis *online* ini calon penumpang bisa mengetahui lebih cepat mengenai informasi jadwal keberangkatan, rute perjalanan dan harga tiket.
3. Dengan adanya pemesanan tiket bus berbasis *online* ini calon penumpang tidak perlu datang langsung ke

terminal atau PO bus, melainkan hanya perlu mengakses aplikasi ini.

6.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin dikemukakan oleh penulis terkait dengan hasil pembahasan secara keseluruhan adalah:

1. Meluaskan aplikasi pemesanan tiket bus berbasis online ini agar dapat melakukan transaksi dan berkerja sama dengan pihak penyedia lalu lintas pembayaran.
2. Diperlukan pengembangan terhadap program aplikasi yang penulis rancangan karena belum dapat melakukan *Back-Up* untuk mencegah terjadinya permasalahan atau kesalahan dalam perancangan program aplikasi ini.
Menyempurnakan beberapa kelemahan-kelamahan dalam program aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hope. 2013. Apa Itu Macromedia Dreamweaver? Diambil dari: <http://www.lp3i-surabaya.com/berita-apa-itu-macromedia-dreamweaver.html>. (02 Juni 2014)
- Junindar. 2008. Panduan Lengkap Menjadi Programmer. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Kurniawan, Erick. 2010. Cepat Mahir Asp.Net 3.5 Untuk Aplikasi Web Interaktif. Yogyakarta: Andi Publisher.
- M.Rudyanto, Arief. 2011. Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mulyani, Ak., CA., Prof. Dr. Sri. 2017. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Sri Mulyani.
- Oktavian, Diar Puji. 2010. Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP. Yogyakarta: Media Kom.
- Opini. 2010. Blackbox Testing. Diambil dari: <http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2010/12/13/blackbox-testing-324503.html> (2 Juni 2014)
- Pratama, Antonius Nugraha Widhi. 2010. Codelgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Rahman, Su. 2013. Cara Gampang Bikin Cms Php Tanpa Ngoding. Jakarta Selatan: Media Kita.
- S. Limantara, Hans. 2009. Jelajah Dunia Maya dengan Cepat dan Mudah. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, kelompok gramedia, anggota IKAPI.
- Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Simarmata, Janner. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: CV Andi Offset..
- Solihin, Achmad. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySql. Jakarta Selatan: Budi Luhur.
- Sulistiyawan, Rubiyanto, Rahmad Saleh. 2008. Modifikasi Blog Multiply Dengan CSS. Jakarta: PT Elex media komputindo.
- Sutisna, Dadan 2007. Langkah Mudah Menjadi Web Master. Jakarta Selatan: Media Kita.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2007. Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sunyoto, Andi. 2007. Ajax Membangun Web dengan Teknologi Asynchrone Javascript dan XML. Yogyakarta: Andi Offset.
- Supardi, Yuniar. 2010. Semua Bisa Menjadi Programmer Java Basic Programming. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Supardi, Yuniar. 2010. Web My Profile dengan Joomla. 1.5.x. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kompas - Gramedia, Anggota IKAPI.
- Yuhefizar. 2008. 10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI.
- Yulianeu A, 2016, Sistem Berkas, LPPM STMIK DCI, Tasikmalaya.
- Yulianeu A, DH, 2016, Penelitian Operasional, LPPM STMIK DCI, Tasikmalaya.
- Yulianeu A, Wahab A, 2017, Simulasi Alat Bantu Pembelajaran Topologi Jaringan Secara Visual, Jurnal Teknik Informatika.
- Yulianeu A, 2017, Sitem Informasi Pengolahan Data Produksi dan Distribusi diPerusahaan Pabrik tahu Jajang Suparman JS Kecamatan Cihaurbeuti, Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA) 3(1).
- Yulianeu A, Durahman N, 2017, Aplikasi Instant Messaging Pada Jaringan Lokal Area Berbasis Client Server, Jurnal Teknik Informatika.