

DAFTAR PUSTAKA

- Alfachry, L. R., & Alda, M. (2024). *Aplikasi Pemesanan Tiket Di Wisata Alam Tranding Camp Menggunakan Metode Periodic Review System Berbasis Android*.
- Bahtiar, M., & Wicaksono, B. S. (2023). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE WISATA CAMPING BERBASIS ANDROID DENGAN METODE AGILE*. 2(8).
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- Ilham Firman Maulana. (2020). Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 854–863. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i5.2232>
- Ilmanda, M. F., & Sugiarso, T. (2023). Aplikasi Pemesanan Tiket Pariwisata Berbasis Website Pada Leuwi Pangaduan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.52643/jti.v9i1.3176>
- Jamlean, A. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Tempat Berbasis Web Pada PT. Lazizaa Rahmat Semesta Cabang Surabaya*.
- Maliki, M. I. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko LA-RIS. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 304–311. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1222>

Ramadhan, M., & Gustalika, M. A. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming*. 5(2).

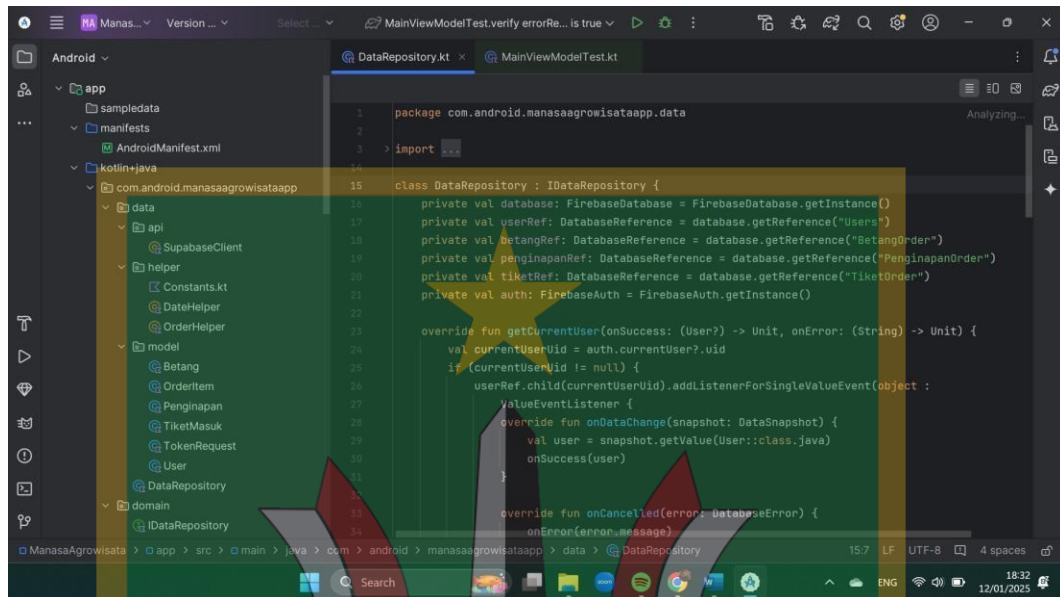
Sanad, E. A. W. (2019). Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire. *Jurnal Penelitian Enjiniring*, 22(1), 20–26. <https://doi.org/10.25042/jpe.052018.04>

Soekarta, R., & Rahmawati, M. S. (2023). *Rancang Bangun Sistem Booking Lapangan Futsal Berbasis Android (Studi Kasus Pada MEGA Futsal Sorong)*.

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>

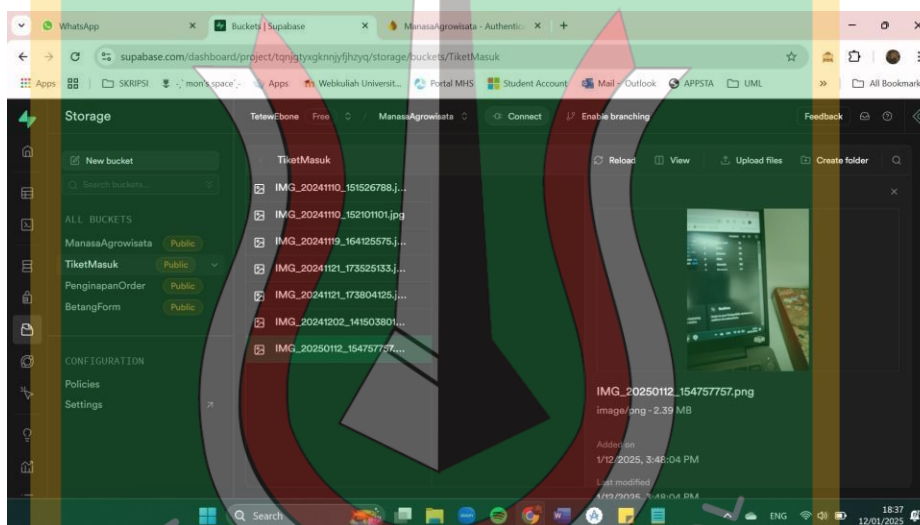
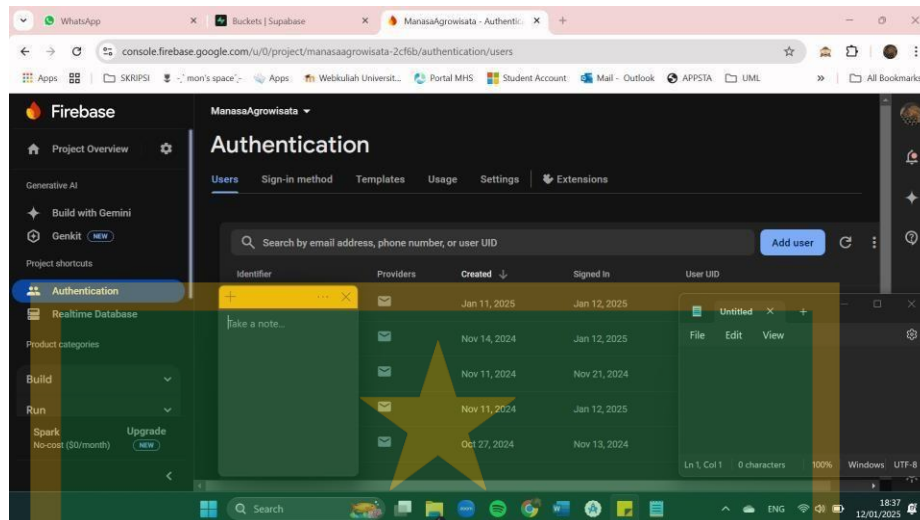
Yagoyamu, T. (2020). *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN WATERFALL METHOD UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA SUKU ASMAT* [Universitas Negeri Semarang].

LAMPIRAN



```
1 package com.android.manasaagrowisataapp.data
2
3 > import
4
5 class DataRepository : IDataRepository {
6     private val database: FirebaseDatabase = FirebaseDatabase.getInstance()
7     private val userRef: DatabaseReference = database.getReference("Users")
8     private val betangRef: DatabaseReference = database.getReference("BetangOrder")
9     private val penginapanRef: DatabaseReference = database.getReference("PenginapanOrder")
10    private val tiketRef: DatabaseReference = database.getReference("TiketOrder")
11    private val auth: FirebaseAuth = FirebaseAuth.getInstance()
12
13    override fun getCurrentUser(onSuccess: (User?) -> Unit, onError: (String) -> Unit) {
14        val currentUserId = auth.currentUser?.uid
15        if (currentUserId != null) {
16            userRef.child(currentUserId).addListenerForSingleValueEvent(object :
17                ValueEventListener {
18                    override fun onDataChange(snapshot: DataSnapshot) {
19                        val user = snapshot.getValue(User::class.java)
20                        onSuccess(user)
21                    }
22                    override fun onCancelled(error: DatabaseError) {
23                        onError(error.message)
24                    }
25                })
26        }
27    }
28}
```





skripsi finale

ORIGINALITY REPORT			
11 %	11 %	4 %	4 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	docplayer.info		1 %
	Internet Source		
2	www.neliti.com		1 %
	Internet Source		
3	repository.its.ac.id		1 %
	Internet Source		
4	www.journal.mediapublikasi.id		1 %
	Internet Source		