

## **Sistem informasi tingkat kepuasan pelanggan menggunakan metode CRM Pada PT Budi Berlian Motor**

Ade Kiki Saputra  
Informatika  
Email : Adekiikii@gmail.com

### **Abstrak**

PT Budi Berlian Lampung merupakan perusahaan otomotif terbesar di provinsi Lampung sebagai pemegang *brand Mitsubishi Motors* di bawah naungan PT KTB (Krama Yudha Tiga Berlian Motors) Jakarta. Lamanya sistem dalam menyiapkan laporan dan belum adanya sistem yang dapat menampung keluhan-keluhan pelanggan dalam pelayanan *service*, komunikasi dan informasi mengenai produk terkait.

Permasalahan yang dihadapi pada sistem yang berjalan yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi CRM menggunakan bahasa pemrograman *macromedia dreamweaver* dan *data base MySQL*. Sistem ini bertujuan untuk membantu proses pengolahan data *follow up* keluhan pelanggan, dan diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan *follow up* mengenai keluhan-keluhan pelanggan. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, pengamatan dan dokumentasi.

Aplikasi CRM pada PT Budi Berlian Lampung yang sudah dikomputerisasikan dapat memudahkan divisi *service* dalam membuat laporan *follow up service* dan dapat menjadi wadah keluhan konsumen. Sistem ini layak digunakan berdasarkan pengujian kuesioner.

**Kata Kunci:** CRM, Sistem Informasi, Web, Pemrograman.

---

### **PENDAHULUAN**

Persaingan usaha yang ketat dewasa ini mengharuskan perusahaan untuk berfokus kepada kebutuhan yang diinginkan oleh konsumen (Ahmad et al., 2018);(Darwis et al., 2020);(Darwis et al., 2019). Perusahaan mulai mengubah pola pikir dari orientasi keuntungan ke arah faktor-faktor potensial lainnya seperti kepentingan pelanggan dan tingkat kepuasan pelanggan menjadi faktor utama yang harus diperhatikan oleh perusahaan (Hidayat, 2014);(Adiyanto & Febrianto, 2020);(Manurung & Sembiring, 2019).

PT Budi Berlian Motor adalah salah satu perusahaan otomotif terbesar di Lampung sebagai pemegang brand *authorized mitsubishi motors* dan MFTBC (*Mitsubishi Fuso Truck and Bus*) yang beralamat di Jl Raya Hajimena KM15 Lampung Selatan, di bawah naungan PT Krama Yudha Tiga Berlian motor selaku distributor pemegang merk mitsubishi di seluruh Indonesia. Sebuah perusahaan raksasa otomotif yang selalu berupaya meningkatkan kualitas baik dari segi *Costumers Satisfaction* (kepuasan pelanggan) yang meliputi kualitas

produk, jasa, penjualan, dll (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021);(Firdaus et al., 2021);(Darwis & KISWORO, 2017).

Dalam rangka pencapaian program kerja dan peningkatan kualitas suatu perusahaan otomotif, hampir semua perusahaan otomotif berupaya untuk melakukan perubahan terhadap sistem kerja yang ada, untuk itu dibangun sebuah aplikasi yang mendukung kinerja suatu perusahaan baik dari segi jasa maupun produk sehingga terlaksana dengan baik dan dapat menyajikan suatu informasi yang mudah dan cepat, khususnya dalam hal kepuasan pelanggan (Wahyudi, 2020);(Tantowi et al., 2021);(Sulistiani et al., 2020). Kegiatan *follow up* yang di lakukan pada saat ini sangat memakan waktu dan biaya sehingga kurang efisien, meliputi *aftersales follow up* (sebelum *service* kendaraan), *follow up* (saat proses *service* kendaraan), *after follow up* (sesudah *service* kendaraan) dan *action follow up* (masalah yang kerap muncul sesudah *service* kendaraan) (Shodik et al., 2019);(Surahman et al., 2021a);(Akbar & Rahmanto, 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Aplikasi**

Aplikasi merupakan program yang ditulis dan diterjemahkan oleh *language software* untuk menyelesaikan suatu aplikasi tertentu (Megawaty & Putra, 2020);(Ade & Novri, 2019);(Putra et al., 2022). Dengan kata lain, aplikasi dibuat untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam aplikasi tertentu yang sudah dibuat oleh pabrik pembuat perangkat lunak aplikasi (Rahmanto et al., 2021);(Gandhi et al., 2021);(Ayunandita & Riskiono, 2021). Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, dan *Microsoft Excel* (Nurkholis et al., 2020);(I Kurniawan, n.d.);(Surahman et al., 2021b). Dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan program yang ditulis dan diterjemahkan oleh *language software* yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu (Imam Kurniawan & Susanto, 2019);(Sari & Isnaini, 2021);(H Ismatullah & Adrian, 2021).

### **Customer Relationship Management (CRM)**

Kepuasan pelanggan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang sebagai hasil dari perbandingan antara prestasi atau produk yang dirasakan dan yang diharapkannya (Borman & Purwanto, 2019);(Hadi Ismatullah & Adrian, 2021);(Indrayuni, 2019). Aplikasi

*costumers satisfactions* secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan perusahaan atau pelanggan yang menginginkan layanan *service* kendaraan yang terkomputerisasi untuk meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan, daya saing dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dihasilkannya (Erri et al., 2016);(Rusliyawati et al., 2021);(Suaidah, 2021).

CRM adalah istilah dalam industri teknologi dan informasi (TI) untuk metodologi, perangkat lunak (*software*), dan juga dalam kemampuan internet dalam upaya membantu perusahaan dalam mengelola hubungan dengan pelanggan secara terorganisasi (Rani, 2016);(Irawan & Neneng, 2020)(Pohan et al., 2019). Dengan CRM perusahaan dapat kebutuhan dan perilaku pelanggannya dengan lebih baik. CRM juga memperkenalkan proses dan prosedur yang dapat dipercaya guna berinteraksi serta membangun hubungan yang kuat antara perusahaan dengan pelanggannya (Hasani et al., 2020)(Suryono et al., 2021).

CRM didefinisikan sebagai aplikasi perangkat lunak yang dipergunakan untuk membantu perusahaan dalam mengelola data pelanggannya, dimana di dalam CRM terdapat proses mendapatkan, menyimpan serta menganalisis informasi pelanggan, sehingga CRM dianggap sebagai alat dalam menjaga dan mendapatkan pelanggan.

### **PHP (*Personal Home Page*)**

PHP merupakan bahasa yang hanya dapat berjalan pada *server* dan hasilnya dapat di tampilkan pada *client* (Nahdliyah et al., 2021);(Suryono, 2021);(Azis et al., 2021). PHP adalah produk *open source* yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakannya. *Interpreter* PHP dalam mengeksekusi kode PHP pada sisi *server* (*server side*), sedangkan tanpa adanya *interpreter* PHP, maka semua skrip dan aplikasi PHP yang dibuat tidak dapat dijalankan.

### ***Dreamweaver***

*Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman (Isnain et al., 2020); (Rahman Isnain et al., 2021);(Isnain et al., n.d.). Dengan menggunakan program ini, *programmer* web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya. Karena *dreamweaver* bersifat *WYSIWYG* (*What You See Is What You Get*).

*Dreamweaver* selain sebagai editor yang komplet juga dapat digunakan membuat animasi sederhana yang terbentuk dengan bantuan *JavaScript* yang didukungnya (Alita & Isnain, 2020). Dengan adanya program ini kita tidak akan susah untuk mengetik skrip-skrip format HTML, PHP, JSP, ASP, *JavaScript*, CSS maupun program lainnya.

Sebagai *editor*, *Dreamweaver* mempunyai sifat yang WYSIWYG (dibaca : wai- si-wig) yang artinya apa yang kita lihat pada halaman desain maka semuanya itu akan kita peroleh pada *browser*. Dengan kelebihan ini sehingga *programmer* atau desainer dapat langsung melihat hasil buatanya tanpa harus membuka pada *browser*.

Semua versi *Dreamweaver* akan memiliki dua buah halaman kerja, yaitu halaman kode (*code*) dan halaman desain (*design*). Sehingga dengan adanya kedua halaman tersebut seorang pemrogram dapat menentukan pilihan halaman yang akan digunakan. Sesuai dengan pemilihan dukungan program saat penginstalan, bahwa dalam penginstalan Kita mengaktifkan semua program yang dapat didukung oleh *Dreamweaver*. Sehingga pada program yang terinstal tersebut dapat kita gunakan untuk membuat berbagai macam program web seperti HTML, ASP, ASP Net, JSP, JavaScript, VbScript, CSS serta program PHP yang akan Kita pelajari saat ini.

## **METODE**

Proses yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang lingkungan penelitiannya tidak alamiah atau dikontrol sedemikian rupa untuk mengetahui akibat pengaruh perlakuan tertentu terhadap lingkungan tersebut.

### 1. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Interview

Metode wawancara yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara langsung menanyakan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan bagiannya untuk memperoleh informasi.

#### b. Observasi

Mengadakan pengamatan dan mempelajari sistem follow up yang digunakan pada PT Budi Berlian Motor Bandar Lampung.

c. Dokumentasi

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data pelanggan dan data keluhan pada saat *service* yang digunakan oleh *customer service* pada PT Budi Berlian Bandar Lampung.

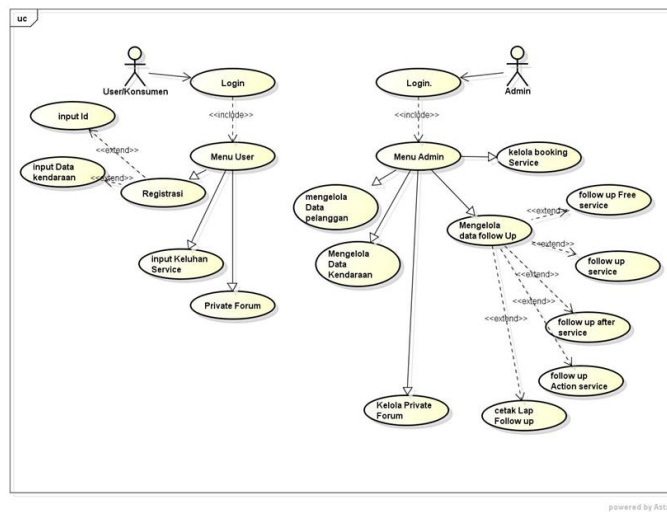
d. Study literature

Peneliti mengumpulkan data-data yang bersifat teoritis. Data-data yang dibutuhkan seperti pengertian sistem, pengertian php, pengertian UML semua di dapat dengan mengutip dari buku, artikel, jurnal penelitian, dan dokumen yang ada kaitannya dengan penulisan laporan.

2. Metode perancangan sistem

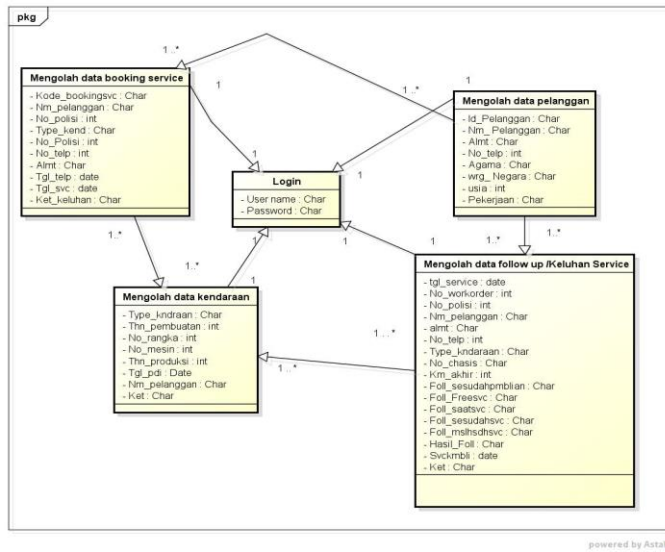
a. Use case diagram

*Use case diagram* merupakan salah satu diagram dalam bahasa pemodelan *UML* yang dapat menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh aktor secara garis besar, dan hubungan antara aktor dengan tiap kegiatan (*actor – use case*) atau hubungan antara kegiatan (*use case – use case*).



Gambar 1. Use case diagram aplikasi CRM

b. Class diagram



Gambar 2. Class diagram aplikasi CRM

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian akhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan implementasi program pengembangan sistem informasi CRM (*Customers Relationship Management*) berbasis Web pada PT Budi Berlian Lampung. Implementasi program yang dirancang dapat dilihat sebagai berikut :

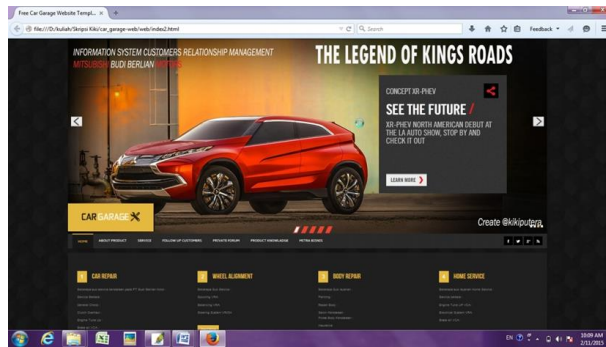
### 1. Tampilan Login

*Login* digunakan untuk mengamankan hak akses pengguna, hak ases diberikan oleh dua pengguna yaitu *Customers*, dan admin.



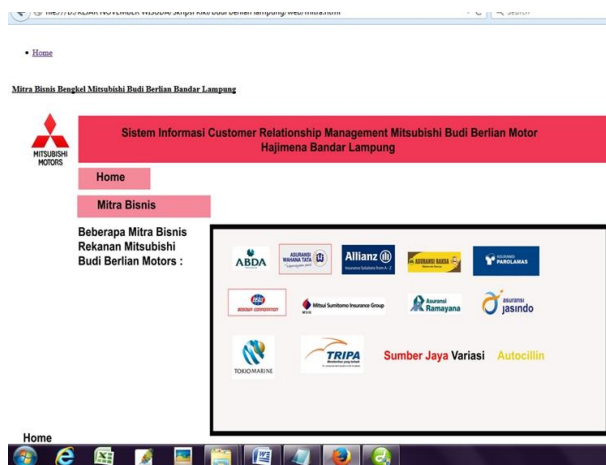
Gambar 1. Tampilan Program Login

### 2. Tampilan Menu Utaman



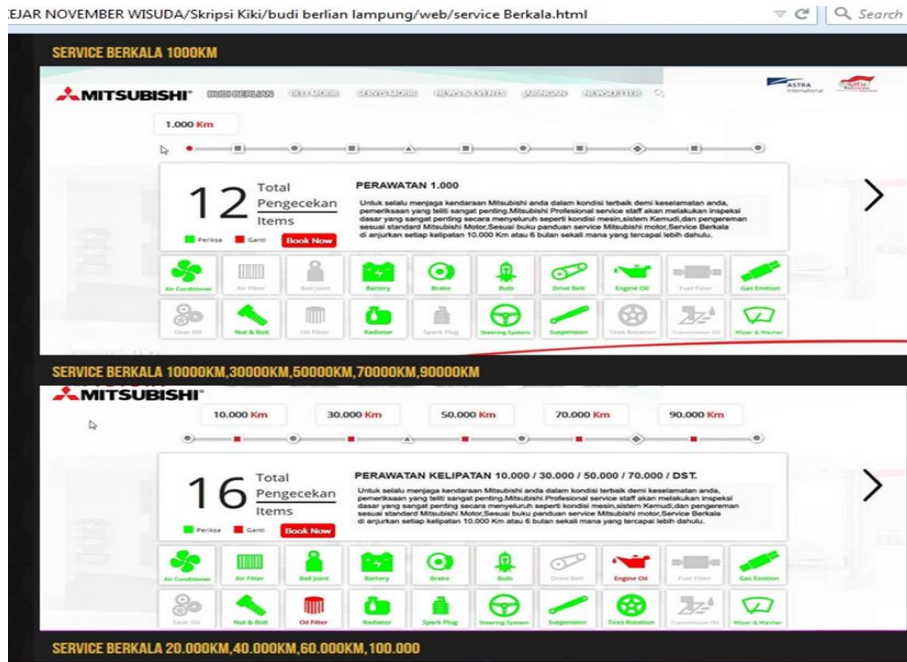
Gambar 2. Menu Utama

### 3. Tampilan program kemitraan



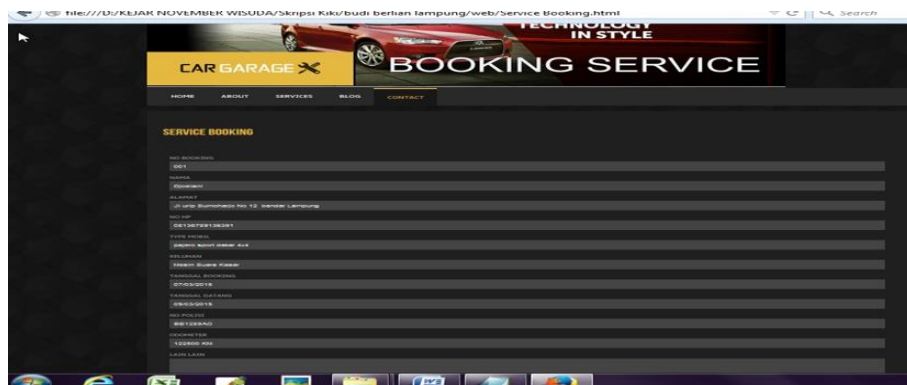
Gambar 3. Tampilan mitra bisnis PT Budi Berlian Motor

### 4. Tampilan *service* berkala



Gambar 4. Tampilan *service* berkala

5. Tampilan *booking service*



Gambar 5. Tampilan daftar *booking service*

6. Tampilan data pelanggan dan data kendaraan



R NOVEMBER WSUDA/Skripsi Kiki/budi berlian lampung/web/DATA KONSUMEN.html

CAR GARAGE X

IN STYLE

HOME ABOUT SERVICES BLOG CONTACT

**DATA KONSUMEN**

ID KONSUMEN  
NAMA  
ALAMAT  
NO HP  
TEMPAT/KALAHIR  
NO  
PEKERJAAN  
LAJIN LAJIN

Simpan

**COMPANY INFORMATION :**  
PT Budi Berlian Lampung  
Jalan Raya 1000  
Phone 08123 12345  
Fax 08123 12345  
Email budi@budi.com  
Website budi.com

Server not found  
Firefox can't find the server at map.  
• Check the address for typos, and  
• If you're unsure which server name to use, please contact the site owner.

Gambar 6. Data pelanggan

file:///D:/KEJAR NOVEMBER WSUDA/Skripsi Kiki/budi berlian lampung/web/DATA KENDARAAN.html

**DATA KENDARAAN**

ID KENDARAAN  
NO POLISI  
TAHUN PEMBUATAN  
TYPE KENDARAAN  
NO MESIN  
NO CHASSIS  
NAMA PEMILIK  
LAJIN LAJIN

Simpan

**COMPANY INFORMATION :**

Gambar 7. Data kendaraan

## 7. Tampilan keluhan konsumen

file:///D:/KEJAR NOVEMBER WSUDA/Skripsi Kiki/budi berlian lampung/web/Form setelah service.html

**DATA KELUHAN KONSUMEN SETELAH SERVICE**

Nama  
Agama  
Alamat  
Profesi  
No telepon  
No Chassis  
Nama Kendaraan  
No Polisi  
KM Akhir

Keluhan Setelah Service

Tanggal

Simpan Submit Edit Submit Cetak Submit

Gambar 8. Tampilan *form* keluhan dari konsumen

## 8. Tampilan penanganan keluhan

file:///D:/KEJAR NOVEMBER WISUDA/Skipis Kiki/budi berlian lampung/web/form\_penanganan.html

**DATA PENANGANAN KELUHAN KONSUMEN SETELAH SERVICE**

Nama   
Agama   
Alamat   
Profesi   
No Telp   
No Chasis   
Jenis Kendaraan   
No Polisi   
KM Akhir   
Keluhan Setelah Service  Tindakan   
Tanggal

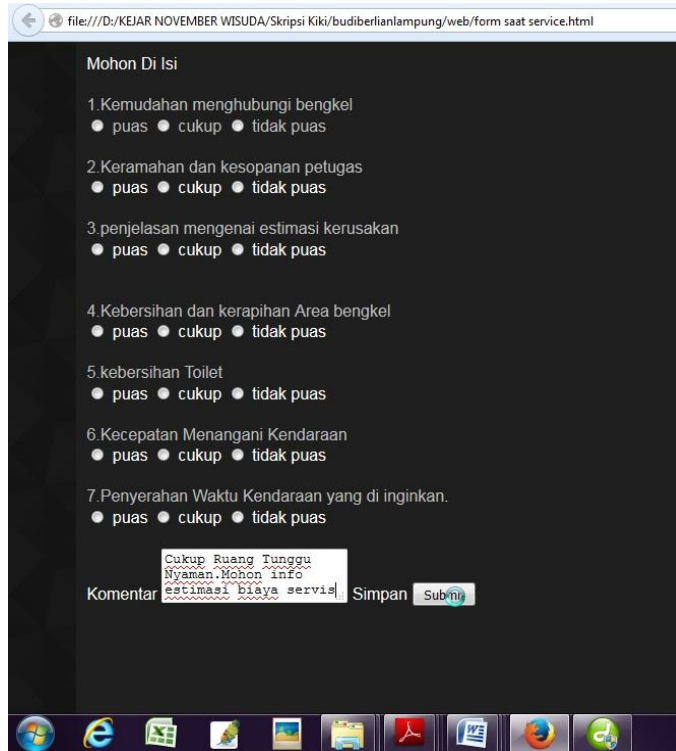
Gambar 9. Tampilan *form* penanganan

9. Tampilan cetak laporan

MITSUBISHI®		
Laporan Penanganan Keluhan Konsumen setelah service		
Nama	Adrian subono	senin tgl 23-11-2015
Agama	islam	
Alamat	Perum Vila Citra no 12 Antasari	
Profesi	Dokter	
No Telp	8117269121	
No Chasis	mmbgykg40cf1231	
Jenis Kendaraan	Pajero GLS	
KM Akhir	34619KM	
		Tindakan
Keluhan	Bawa Kembali ke bengkel untuk pemeriksaan ulang	
Setir Masih Kurang Lurus, dan bunyi ngik-ngik		

Gambar 10. Tampilan laporan setelah *service*

10. Tampilan kuisisioner pelanggan



Gambar 11. Tampilan kuisioner

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari pembahasan diatas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Customer Relationship Management memuat Data pelanggan dan kendaraan dan menyediakan informasi tentang *product knowledge* /informasi Produk Berupa kendaraan Penumpang, Niaga dan Niaga Ringan.
2. Aplikasi Customer Relationship Management (CRM) Memberikan pelayanan khusus dalam Strategi Komunikasi melalui forum Komunikasi *Private Forum* dapat membantu komunikasi secara cepat, mudah dan lengkap mengenai Info kendaraan dan pelayanan *service*.

### Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Customer Relationship Management* (CRM) dapat digunakan oleh PT Budi Berlian Bandar Lampung sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pelayanan *Service* PT Budi Berlian Motor Bandar Lampung.
2. Aplikasi *Customer Relationship Management* (CRM) dapat di perbaharui mengenai Data Pelanggan ,Data kendaraan *Service* dan Informasi mengenai Produk baru Kendaraan Mitsubishi.

## REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Adiyanto, A., & Febrianto, R. (2020). Authentication Of Transaction Process In E-marketplace Based On Blockchain technology. *Aptisi Transactions On Technopreneurship (ATT)*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.34306/att.v2i1.71>
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- Alita, D., & Isnain, A. R. (2020). Pendeteksian Sarkasme pada Proses Analisis Sentimen Menggunakan Random Forest Classifier. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 50–58.
- Ayunandita, N., & Riskiono, S. D. (2021). PERMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING PADA MADRASAH ALIYAH (MA) MAMBAUL ULUM TANGGAMUS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Azis, A., Nuzulismah, R. S., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Using Gamification and Andragogy Principle in Mobile Online Discussion to Improve User Engagement. *2021 2nd International Conference on ICT for Rural Development (IC-ICTRuDev)*, 1–6.
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Darwis, D., & KISWORO, K. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma End Of File. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami.

- Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- Darwis, D., Pratiwi, E. S., & Pasaribu, A. F. O. (2020). Penerapan Algoritma Svm Untuk Analisis Sentimen Pada Data Twitter Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness on Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 286–292.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Ismatullah, Hadi, & Adrian, Q. J. (2021). IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Isnain, A. R., Sihabuddin, A., & Suyanto, Y. (2020). Bidirectional Long Short Term Memory Method and Word2vec Extraction Approach for Hate Speech Detection. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 14(2), 169–178.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (n.d.). Implementation of K-Nearest Neighbor (K-NN) Algorithm For Public Sentiment Analysis of Online Learning. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Kurniawan, I. (n.d.). Setiawansyah and Nuralia (2020)'PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER.' *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Kurniawan, Imam, & Susanto, A. (2019). Implementasi Metode K-Means dan Naïve Bayes Classifier untuk Analisis Sentimen Pemilihan Presiden (Pilpres) 2019. *Eksplora Informatika*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i1.237>
- Manurung, P., & Sembiring, S. (2019). E-crm Information System for Tapis Lampung SMEs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1), 12051.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik

- Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Nahdliyah, T., Nabila, A. N., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2021). Redesigning User Interface on Halal Tourism Application with User-Centered Design Approach. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 118–124.
- Nurkholis, A., Muhaqiqin, M., & Susanto, T. (2020). Analisis Kesesuaian Lahan Padi Gogo Berbasis Sifat Tanah dan Cuaca Menggunakan ID3 Spasial (Land Suitability Analysis for Upland Rice based on Soil and Weather Characteristics using Spatial ID3). *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 235–244.
- Pohan, N. W. A., Budi, I., & Suryono, R. R. (2019). Borrower sentiment on P2P lending in Indonesia based on Google Playstore reviews. *Proceedings of the Sriwijaya International Conference on Information Technology and Its Applications (SICONIAN 2019), Palembang, Indonesia*, 17–23.
- Putra, S. D., Borman, R. I., & Arifin, G. H. (2022). Assessment of Teacher Performance in SMK Informatika Bina Generasi using Electronic-Based Rating Scale and Weighted Product Methods to Determine the Best Teacher Performance. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.693>
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhmfMjtXw>
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rani, L. N. (2016). Klasifikasi Nasabah Menggunakan Algoritma C4.5 Sebagai Dasar Pemberian Kredit. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 1(2), 126. <https://doi.org/10.35314/isi.v1i2.131>
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sulistiani, H., Darwanto, I., & Ahmad, I. (2020). Penerapan Metode Case Based Reasoning dan K-Nearest Neighbor untuk Diagnosa Penyakit dan Hama pada Tanaman Karet. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 6(1), 23–28.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021a). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021b).

- Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Suryono, R. R. (2021). *Moodle Implementation for E-Learning : A Systematic Review Moodle Implementation for E-Learning : A Systematic Review*. September. <https://doi.org/10.1145/3479645.3479646>
- Suryono, R. R., Budi, I., & Purwandari, B. (2021). Detection of fintech P2P lending issues in Indonesia. *Heliyon*, 7(4), e06782. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06782>
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182.