

Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMAN 1 Way Lima Berbasis *Website*

Dedi Susanto
Teknik Informatika
Email : susanto_dedi@gmail.com

Abstrak

SMA Negeri 1 Way Lima adalah salah satu Institusi Pendidikan yang berlokasi di Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran Lampung. Permasalahan yang ada pada SMA N 1 Waylima yaitu Dalam aktifitas pendaftaran peserta didik baru masih dilakukan dengan cara mengisi formulir Pendaftaran kemudian dicatat kembali kedalam buku Penerimaan Siswa.

Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru dirancang dengan metode pengembangan *system waterfall*, pada tahap perancangan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram*. *input system* meliputi data profil, data berita dan Informasi, data kegiatan, data fasilitas, info PPDB dan data pendaftaran PPDB. Dan *output system* meliputi, profil sekolah, berita terbaru, kegiatan, fasilitas, info PPDB dan pendaftaran PPDB.

Hasil penelitian dan perancangan yaitu menu profil yang di dalamnya terdapat informasi sejarah, visi-misi, menu kegiatan yang di dalamnya terdapat informasi tentang osis, rohis, Paskibra, PMR, pramuka dan olimpiade, menu fasilitas dan menu pendaftaran PPDB yang di dalamnya terdapat pendaftaran regular dan pendaftaran prestasi.

Kata Kunci: Aplikasi, Sekolah, Peserta Didik, PPDB, UML, *Waterfall*.

PENDAHULUAN

Teknologi amat sangat penting terhadap persaingan dunia pendidikan pada saat ini (Aguss et al., 2021);(Zaenal Abidin & Permata, 2021);(Zaenal Abidin et al., 2018). Apalagi kita hidup di era teknologi informasi yang mempunyai karakteristik yang begitu cepat dalam perkembangannya, hari ini dunia berubah dengan cepatnya dibandingkan dengan era sebelumnya (Zaenal Abidin, 2017);(Zaenal Abidin, 2021);(Z Abidin & Ahmad, 2021). Dalam dunia pendidikan perubahan dunia yang begitu cepat sangat dibutuhkan suatu pengumpulan dan proses informasi yang merupakan dasar yang paling esensial (Nabila et al., 2021);(Zaenal Abidin et al., 2021);(Pahdi et al., 2020). Dengan manfaat dan kemudahan yang ada, sudah seharusnya *system* ini dikembangkan oleh tiap-tiap sekolah (Pratomo & Gumantan, 2021);(S. eka Y. Putri, 2020);(Mastan et al., 2022). Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi seperti teknologi internet dan web

yang mampu mendukung proses *input* dan *output* data secara cepat dan akurat (Rauf & Prastowo, 2021);(Hendrastuty et al., 2021);(Melyza & Aguss, 2021).

SMA Negeri 1 Way Lima adalah salah satu institusi pendidikan yang berlokasi di Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran Lampung. Dalam aktifitas pendaftaran peserta didik baru masih dilakukan dengan cara mengisi formulir pendaftaran kemudian dicatat kembali kedalam buku penerimaan siswa (Rauf & Prastowo, 2021);(Diharjo et al., 2020);(N. U. Putri et al., 2020). Kurangnya Promosi atau pengenalan sekolah dengan letak sekolah yang tidak dilalui kendaraan Umum, menjadi faktor kurangnya informasi tentang keberadaan-keberadaan *system* penerima siswa. Selain itu, letak sekolah yang diapit oleh 3 sekolah yaitu SMA Negeri I Gedong Tataan, SMA Negeri I Kedondong dan SMA Negeri 2 Gading Rejo juga menjadi daya saing sekolah. Padahal sekolah telah memiliki banyak Prestasi baik Olahraga, Seni maupun Akademik yang dibuktikan dengan diterimanya siswa melalui jalur SNMPTN di Perguruan Tinggi Negeri. Oleh karena itu perlu adanya *system* PPDB secara *online* di sekolah SMA Negeri 1 Way Lima ini yang diharapkan akan membuat pelaksanaan PPDB menjadi lebih transparan, akuntabel, dan akomodatif. Dengan demikian pelaksanaan PPDB akan menjadi lebih efisien, baik dalam hal waktu, tempat, biaya, maupun tenaga (Novawan et al., 2020);(Nani et al., 2021);(Samsugi et al., 2021). Hal ini, dikarenakan para peserta tidak perlu bersusah payah mendatangi sekolah untuk sekedar melihat pengumuman atau informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan PPDB. Kapan pun dan di manapun mereka berada, mereka dapat melihat informasi sekolah dan melakukan melalui komputer manapun yang terhubung dengan internet (Jupriyadi et al., 2020);(Khadaffi et al., 2021).

Bahasa pemrograman *PHP*, *MySql* dan perancangan dengan *UML* digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan PPDB. Dimana Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis *Web* pada SMA Negeri 1 Way Lima dengan *PHP* dan *MySql* ini mampu mengelola pelaksanaan Penerimaan Siswa Baru yaitu pendaftaran dan pengumuman.

KAJIAN PUSTAKA

PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan *script* yang dijalankan di *server*, dimana kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan kepada pengguna sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi (Fariyanto &

Ulum, 2021). *PHP* di desain khusus untuk aplikasi *web* (Tanthowi, 2021);(Alita et al., 2021). *PHP* dapat disisipkan diantara bahasa *HTML* dan karena bahasa *server-side*, maka bahasa *PHP* akan dieksekusi diserver, sehingga dikirimkan ke browser adalah “hasil jadi” dalam bentuk *HTML*, dan kode *PHP* anda tidak akan terlihat *PHP*. *PHP* termasuk *Open Source Product* dan saat ini telah mencapai versi 5 (Agustina & Kastamto, 2022);(Lukman et al., 2021);(Yanuarsyah et al., 2021). Jadi anda dapat mengubah *sourcecode* dan mendistribusikannya secara bebas. *PHP* juga diedarkan secara gratis. *PHP* dapat berjalan di berbagai *Web Server* semisal *IIS*, *Apache*, *PWS*, dll.

MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis program *database server*, yaitu sebuah program yang berfungsi untuk mengolah, menyimpan dan memanipulasi data dari *server* (Tansir et al., 2021);(Priandika & Widiatoro, 2021);(Oktaviani et al., 2021). *MySQL* dikembangkan oleh *MySQL AB*, awal mula perkembangan *MySQL* adalah penggunaan *MySQL* untuk koneksi ke table menggunakan rutin level rendah (*ISAM*) setelah beberapa pengujian ternyata *MySQL* tidak cukup cepat dan fleksi beluntut memenuhi kebutuhan, sehingga dihasilkan *SQL* barupa *database* tetapi dengan *API* yang mirip dengan *MySQL* dengan masa *MySQL*. Menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan di dalam operasi, hal ini yang membuat *PHP* dan *MySQL* menjadi alternative oleh para *programmer web* dalam membuat program *database web* nya (Indrayuni, 2019);(Novianti et al., 2016);(Ariyanti, 2020).

UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk *system* atau perangkat lunak yang ber paradigma “berorientasi objek” (Yulianti et al., 2021);(Erri et al., 2016);(Samsudin et al., 2019). Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan di pahami (Fakhrurozi et al., 2021);(Samsudin et al., 2019);(Hidayat, 2014). Konsep-konsep yang diterapkan di *UML* adalah satu model berisikan informasi mengenai sistem (atau domain), model-model berisi elemen elemen model seperti kelas, simpul-simpul, paket-paket, dan sebagainya. Satu diagram menunjukkan satu pandangan tertentu dari model (Ni Kadek Yuni Utami, 2020);(Wantoro, 2020).

Dreamweaver

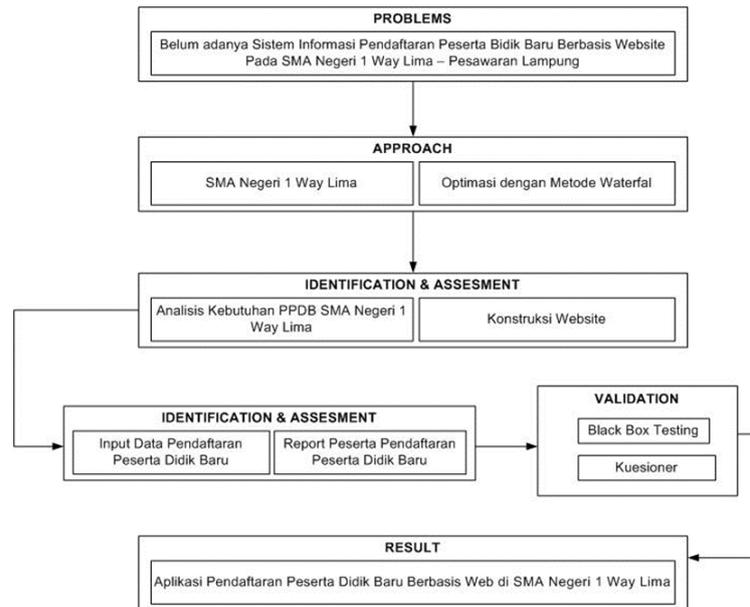
Dreamweaver adalah WYSIWYG (dalam istilah yang lebih sederhana, sebuah editor yang anda lihat itulah yang anda dapat) dengan pengertian ini, anda dapat membuka *Dreamweaver*, mulai mengitik, menyimpan file anda kedalam file *HTML*, dan melihatnya dalam sebuah browser dengan sedikit atau tidak beraturan (Ulum & Muchtar, 2018);(Puspita et al., 2021);(Nuriman et al., 2019).

Mendisain *Dreamweaver* bagaikan mendisain mimpi yang indah, hal ini di karenakan *Dreamweaver* mampu mengolah *script* server side menggunakan *script PHP, ASP, ASP Net, Cold fusion* serta *JSP* (Ayu et al., 2021);(Novitasari et al., 2021);(Qomariah & Sucipto, 2021). Tidak kalah menarik *Dreamweaver* menyediakan fasilitas untuk mengkoneksi *database*, bila ingin mendisain menggunakan *database*. Tentang *client side* programnya, *Dreamweaver* masih lebih unggul dibandingkan aplikasi- aplikasi pembangunan web lainnya (Susanto & Ramadhan, 2017);(Redy Susanto et al., 2021);(Susanto et al., 2021). Dengan koleksi behavior yang beragam, dukungan *plug-in* yang banyak, animasi layer dan lain sebagainya, membuat *Dreamweaver* semakin jauh meningkatkan pesaing-pesaingnya, hal ini memungkinkan untuk pembuatan halaman web yang interaktif.

METODE

Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang diamati atau di ukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan kerangka teori yang ada, maka kerangka penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka penelitian

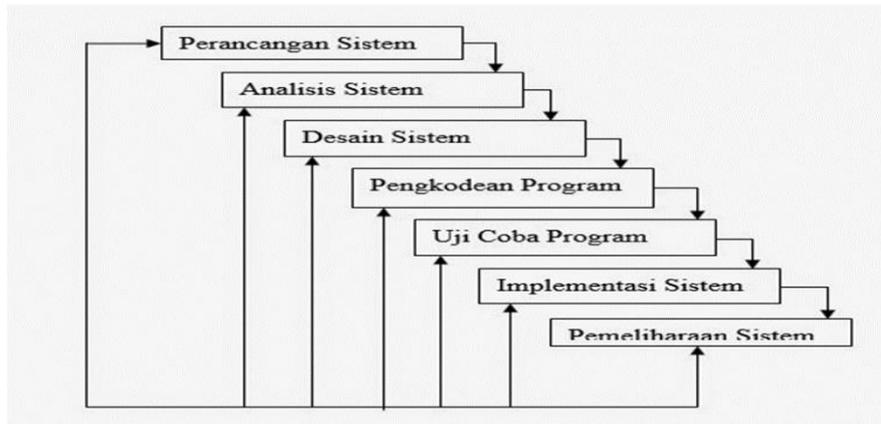
Metode Pengumpulan Data

Dalam kegiatan pengumpulan data penyusunan penelitian ini menggunakan tiga metode, hal ini dimaksudkan agar data yang diperlukan dapat terkumpul secara keseluruhan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut :

1. Wawancara = Pengumpulan dan Pengambilan data dilakukan dengan cara Tanya jawab/interview secara langsung kepada pihak instansi yang dijadikan objek penelitian agar memperoleh data yang tepat dan benar.
2. Observasi = Pengumpulan dan Pengambilan data dilakukan dengan cara mengamati langsung pada tempat dilaksanakannya penelitian dan membuat catatan-catatan mengenai hal-hal relevan yang diperlukan untuk membuat sebuah sistem.
3. Studi pustaka = Pengumpulan dan Pengambilan data dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan berupa Fotocopy Data Peserta PSB, Data Siswa yang berkaitan dengan penelitian.

Tahapan Pengembangan Sistem

Pengembangan *system* berarti menyusun *system* baru untuk mengganti *system* lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam *system lama*. Metode yang digunakan dalam pengembangan *system* yaitu siklus klasik / air Terjun (*Waterfall*) yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Metode waterfall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Pada tahap ini desain yang telah dirancang ditranslasikan kedalam bentuk program perangkat lunak. Berikut adalah implementasi *interface* dari perangkat lunak yang telah dirancang sebelumnya dari hasil perancangan *interface*.

1. Tampilan menu utama



Gambar 3. Tampilan menu utama

2. Tampilan Home



Gambar 4. Menu home

3. Tampilan fasilitas sekolah



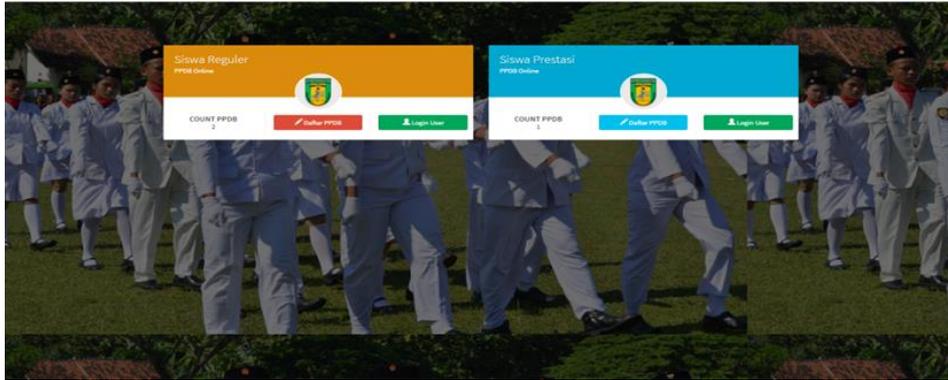
Gambar 5. Tampilan menu fasilitas

4. Tampilan info PPDB



Gambar 6. Tampilan menu pengumuman PPDB

5. Tampilan menu daftar



Gambar 7. Tampilan menu pendaftaran

6. Tampilan *login*

The screenshot shows a login form titled 'Login Administrator'. It contains two input fields: 'Email' with an envelope icon and 'Password' with a lock icon. A blue 'Sign In' button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 8. *Login admin*

The screenshot shows a login form titled 'Login Siswa'. It contains two input fields: 'Email' with an envelope icon and 'Password' with a lock icon. A blue 'Sign In' button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 9. *Login siswa*

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada pembahasan dan hasil analisis penelitian yang telah dijalankan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru di SMA Negeri 1 Way Lima yang dikembangkan menggunakan Black Box Testing dan pengujian pengguna kuisisioner yang dilakukan oleh sekolah menunjukkan bahwa Sistem mampu digunakan untuk melakukan Pendaftaran secara *online*.
2. Dapat menampilkan pesanan secara lengkap dan benar, serta dapat menampilkan dashboard *Admin* dan Siswa, dengan pengujian data normal dan tidak normal. Hal ini menunjukkan bahwa program telah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan.
3. Pengujian Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru pada SMA Negeri 1 Way Lima dengan cara Black Box Testing dan kuisisioner yang telah dilakukan maka Aplikasi ini masih terdapat beberapa kekurangan jika aplikasi ini tidak langsung diterapkan di sekolah SMA Negeri 1 Way Lima karena sistem ini sudah sangat layak dan dapat mempermudah pengerjaan yang dilakukan secara komputerisasi.

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikut, untuk penelitian berikutnya adalah

1. Untuk Instansi terkait dapat meningkatkan sumber daya manusia yang kompeten dibidang Teknologi Informasi untuk memaksimalkan pengelolaan Sistem yang dibuat.
2. Lebih baik lagi jika Sistem Pendaftaran Siswa baru pada SMA N 1 Way Lima berbasis web ini bisa dikembangkan lagi dengan memberikan halaman data guru, data siswa, halaman Prestasi, pembagian kelas, bagi pihak yang bersangkutan.

REFERENSI

- Abidin, Z, & Ahmad, I. (2021). Effect of mono corpus quantity on statistical machine translation Indonesian–Lampung dialect of nyo. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12036.
- Abidin, Zaenal. (2021). PENGARUH PENAMBAHAN KORPUS PARALEL PADA MESIN PENERJEMAH STATISTIK BAHASA INDONESIA KE BAHASA LAMPUNG DIALEK NYO. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13–19.
- Abidin, Zaenal. (2017). Penerapan Neural Machine Translation untuk Eksperimen Penerjemahan secara Otomatis pada Bahasa Lampung–Indonesia. *Prosiding Seminar*

Nasional Metode Kuantitatif, 1.

- Abidin, Zaenal, & Permata, P. (2021). Pengaruh Penambahan Korpus Paralel Pada Mesin Penerjemah Statistik Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Nyo. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.889>
- Abidin, Zaenal, Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung Language Text Dialect of Nyo into the Indonesian Language with DMT and SMT Approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>
- Abidin, Zaenal, Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- Aguss, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan Rpp Smk Pgri 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1315>
- Agustina, A., & Kastamto, dan. (2022). Analisis Karakteristik Aliran Sungai Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 31–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Alita, D., Setiawansyah, S., & ... (2021). C45 Algorithm for Motorcycle Sales Prediction On CV Mokus Rawajitu. *Jurnal Sisfotek ...*, 11(2), 127–134. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/392>
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
- 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>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- 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>

- Jupriyadi, J., Putra, D. P., & Ahdan, S. (2020). Analisis Keamanan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Menggunakan PPTP dan ZRTP. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 9(2).
- Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mastan, I. A., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2022). Evaluation of Distance Learning System (E-Learning): a Systematic Literature Review. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 132. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1736>
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nani, D. A., Ahluwalia, L., & Novita, D. (2021). Pengenalan Literasi Keuangan Dan Personal Branding Di Era Digital Bagi Generasi Z Di Smk Pgri 1 Kedondong. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1313>
- Ni Kadek Yuni Utami, N. M. S. W. T. (2020). KAJIAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KALENDER BALI berbasis web. *Senada*, 3, 539–545.
- Novawan, A., Aisyiyah, S., Miqawati, A. H., Wijayanti, F., & Indrastana, N. S. (2020). Exploring the Teachers' Perspective on Morality in an English as a Foreign Language Pedagogy. *Journal of ELT Research: The Academic Journal of Studies in English Language Teaching and Learning*, 5(1), 80–93. <https://doi.org/10.22236/JER>
- Novianti, H., Allsela, M., & Nurul. (2016). Penerapan Konsep Customer Relationship Management (Crm) Pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Swadaya Futsal Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(2), 2355–4614.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nuriman, M. L., Mayesti, N., Beny, B., Yani, H., Ningrum, G. M., Darma, U. B., Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Oktaviani, L., Fernando, Y., Romadhoni, R., & Noviana, N. (2021). Developing a web-based application for school counselling and guidance during COVID-19 Pandemic. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(3), 110–117. <https://doi.org/10.22219/jcse.v2i3.17630>
- Pahdi, R., Mailizar, & Abidin, Z. (2020). Indonesian junior high school students' higher order thinking skills in solving mathematics problems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012031>
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI

- Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Priandika, A. T., & Widiyanto, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Redy Susanto, E., Admi Syarif, A. S., Muludi, K., & Wantoro, A. (2021). *Peer Review: Implementation of Fuzzy-based Model for Prediction of Thalassemia Diseases*.
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 55–60.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID (STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI, LAMPUNG)*. 2, 40–52.
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDTIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 131–142.

- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.