

SISTEM INFORMASI PENANGANAN KELUHAN PELANGGAN BERBASIS WEB DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

Mutia Sari^{1*)}, Rido Febryansyah²
^{1,2}Sistem Informasi
*) ridofebryansyah5@gmail.com

Abstrak

SMA Negeri 12 Bandar Lampung, merupakan salah satu sekolah menengah yang ada di Wilayah Provinsi Lampung. Siswa maupun orang tua wali murid harus datang langsung ke sekolah untuk menyampaikan keluhan. Dalam proses pengolahan data keluhan pelanggan yang masih dilakukan manual yaitu dicatat di dalam buku laporan, sehingga mengakibatkan proses tindakan \pm 2-3 hari dalam memberikan penanganan. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Agile Development, metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktek rekayasa perangkat lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai Extreme Programming. dan perancangan sistem menggunakan UML, agar penelitian ini tidak bersifat subjektif maka menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, wawancara, dokumentasi dalam pengelolaan keluhan pelanggan. Hasil yang dicapai adalah sebuah website pengolahan data keluhan pelanggan pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Sistem yang dibangun dapat menyampaikan informasi keluhan oleh siswa maupun wali murid, sehingga dapat dikelola kapan saja maupun dimana saja dengan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh sekolah, seperti kegiatan siswa, informasi beasiswa, prestasi siswa, informasi jadwal kegiatan sekolah, dan informasi administrasi sekolah.

Kata Kunci: Keluhan Pelanggan, *Agile Development*, UML

PENDAHULUAN

Web merupakan salah satu aplikasi untuk mengelola data online terutama pada bidang pendidikan. Web adalah halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Web adalah pengelolaan data sesuai dengan layar pengguna dan dikembangkan lagi menjadi Responsive Web Design (RWD), yang dapat mengoptimalkan kegunaan dari web itu sendiri dengan tampilan yang dapat dikelola sesuai dengan layar pengguna dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Asnal et al., 2020). Dengan menggunakan web, pengguna bisa leluasa mengakses website menggunakan beraneka macam gadget (pc, laptop, smartphone, tablet, dan lain lain) (TAMAN, 2019). Pengembangan sistem berbasis web pada suatu sekolah dapat dikembangkan untuk mengelola data keluhan banyak sekolah yang belum menerapkan sistem keluhan secara online, seperti halnya di SMA Negeri (SMAN) 12 Bandar Lampung. SMAN 12 Bandar Lampung, merupakan salah satu sekolah menengah yang ada di Provinsi Lampung. Sama dengan SMA pada umumnya di

Indonesia masa pendidikan sekolah di SMA Negeri 12 Bandar Lampung ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X, Kelas XI, dan Kelas XII. Terdapat 2 jurusan pada sekolah SMA Negeri 12 Bandar Lampung yaitu IPA dan IPS, sekolah ini memiliki murid \pm 950 murid yang dikelola oleh sekolah ini (Priandika, 2021). Dalam melakukan pelayanan penanganan keluhan pelanggan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung siswa maupun orang tua wali murid harus datang langsung ke sekolah untuk menyampaikan keluhan Untuk mendapatkan informasi keluhan yang ada di SMA Negeri 12 Bandar Lampung siswa maupun wali murid dapat menelpon pihak sekolah. Dalam pengolahan data keluhan yang ada masih dilakukan manual yaitu dicatat didalam buku laporan (Vidiasari & Darwis, 2020). Hal ini mengakibatkan proses tindakan \pm 2-3 hari dalam memberikan penanganan. Hal ini akan berdampak pada pelayanan yang kurang cepat pada ketidakpuasan pelanggan dikarenakan pelayanan terlalu lama (Megawaty et al., 2021). Solusi dari kendala diatas akan dibuat aplikasi keluhan pelanggan secara online untuk mendata dan mengelola informasi yang dikeluhkan oleh pelanggan (Verdian & Wantoro, 2019). Sistem yang akan dibangun akan menyampaikan informasi keluhan oleh siswa maupun wali murid, yang dapat dikelola kapan saja maupun dimana saja dengan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh sekolah, seperti kegiatan siswa, informasi beasiswa dan prestasi siswa, informasi jadwal kegiatan sekolah, dan informasi administrasi sekolah (Puspaningrum et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

SQL

Menurut Arief (2011), “MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya” (Adrian et al., 2020). MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) sumber terbuka. Tahun 2013, MySQL merupakan RDBMS kedua yang paling banyak digunakan di dunia dan yang pertama untuk RDBMS sumber terbuka (Oktaviani et al., 2020). MySQL didasarkan pada SQL (Select Query language) yaitu bahasa standar untuk berkomunikasi dengan sistem manajemen basis data relasional. SQL terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menambah, mengambil dan mengelola data, membuat dan memelihara tabel-tabel serta untuk mengelola database (Damayanti & Sulistiani, 2017).

Online

Online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa (Fernanda, 2017). Media singkatan dari media komunikasi masa dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas. Pengertian media online secara khusus adalah media yang menyajikan karya jurnalistik (berita, artikel, feature) secara online (Rianto, 2021).

Karakteristik dan keunggulan media online dibandingkan ”media konvensional (cetak/elektronik) antara lain:

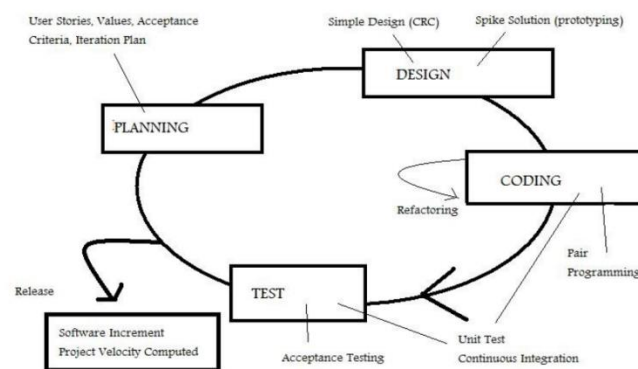
1. Kapasitas luas—halaman web bisa menampung naskah sangat panjang
2. Pemuatan dan editing naskah bisa kapan saja dan di mana saja.
3. Jadwal terbit bisa kapan saja bisa, setiap saat.
4. Cepat, begitu di-upload langsung bisa diakses semua orang.
5. Menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet.
6. Aktual, berisi info aktual karena kemudahan dan kecepatan penyajian.
7. Update, pembaruan informasi terus dan dapat dilakukan kapan saja.
8. Interaktif, dua arah, dan ”egaliter” dengan adanya fasilitas kolom komentar, chat room, polling, dsb.
9. Terdokumentasi, informasi tersimpan di ”bank data” (arsip) dan dapat ditemukan melalui ”link”, ”artikel terkait”, dan fasilitas ”cari” (search) (Prastowo et al., 2020).
10. Terhubung dengan sumber lain (hyperlink) yang berkaitan dengan informasi tersaji.

METODE

Metode Agile Development

Menurut Pressman (2009), Agile Software Development adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan iteratif, di mana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir. Istilah

ini diciptakan pada tahun 2001 ketika Agile Manifesto dirumuskan (Damayanti & Sumiati, 2018). Metode Agile umumnya mempromosikan disiplin proses manajemen proyek yang mendorong inspeksi dan adaptasi, filosofi kepemimpinan yang mendorong kerja sama dalam tim. Pengorganisasian dan akuntabilitas, praktek rekayasa yang memungkinkan pengiriman perangkat lunak berkualitas tinggi dengan cepat. Dan pendekatan bisnis yang sejalan dengan pengembangan kebutuhan pelanggan dan tujuan perusahaan (Styawati et al., 2020). Dibawah ini adalah gambar tahapan Agile Development dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Agile Development*

Extreme Programming (XP)

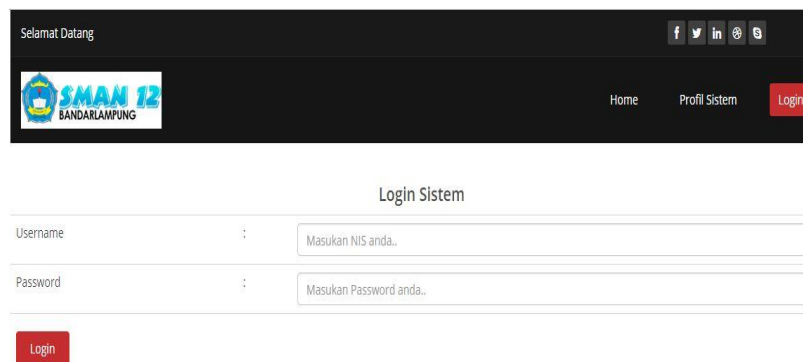
Menurut Pressman (2009), Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi (Ramadhanu & Priandika, 2021). Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari planning seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, designing seperti perancangan prototype dan tampilan, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing (Putra et al., 2009). Unsur-unsur lain dari Extreme Programming meliputi paired programming pada tahapan coding, unit testing pada semua kode, penghindaran pemrograman fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara programmer dan pelanggan ketika terjadi perubahan kebutuhan pelanggan seiring berlalunya waktu berlalu. Metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktek rekayasa perangkat

lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai Extreme Programming. Unsur-unsur yang menjadi karakteristik metodologi adalah kesederhanaan, komunikasi, umpan balik, dan keberanian (Pasha, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Menu *Login*

Menu *login* adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukan *Username* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Implementasi Menu *Login*

2. Implementasi Menu Utama

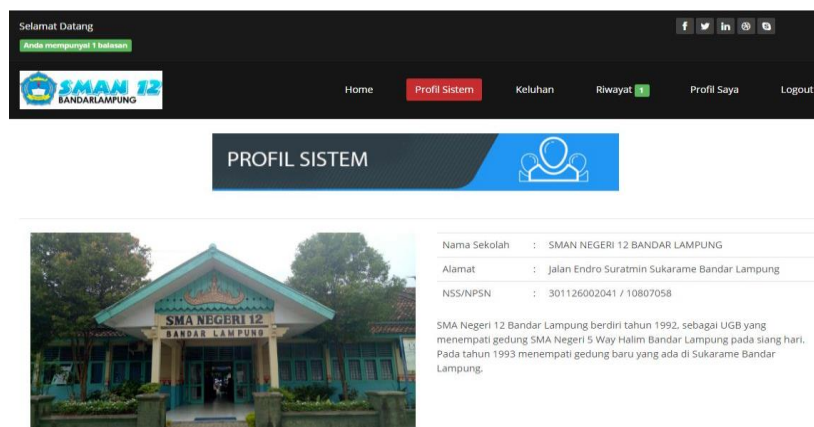
Menu utama adalah adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program siswa dan wali murid. Adapun tampilan pada gambar 2 sebagai berikut plementasi Menu Utama :



Gambar 2. Implementasi Menu Utama

3. Implementasi Menu Profil Sistem

Menu profil sistem adalah tampilan yang menampilkan profil atau sejarah SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Adapun tampilan pada gambar 3 :



Gambar 3. Implementasi Menu Profil Sistem

4. Implementasi Menu Keluhan

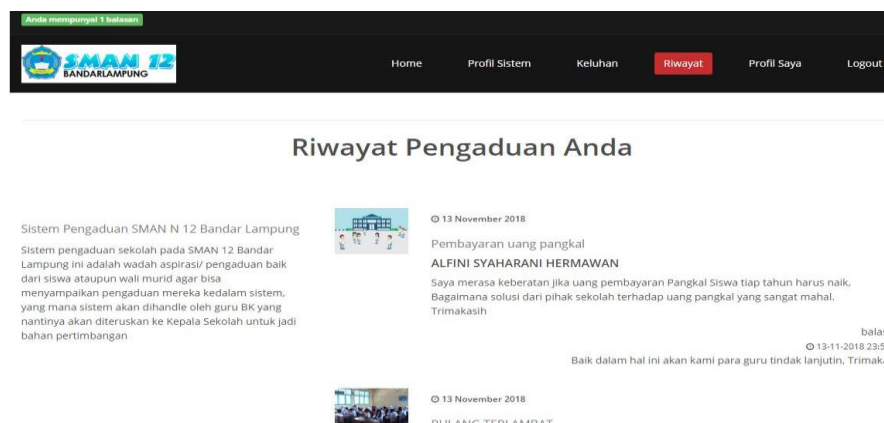
Menu pengaduan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan keluhan kepada sekolah. Adapun tampilan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Implementasi Menu Keluhan

5. Implementasi Menu Riwayat Keluhan Siswa dan Wali Murid

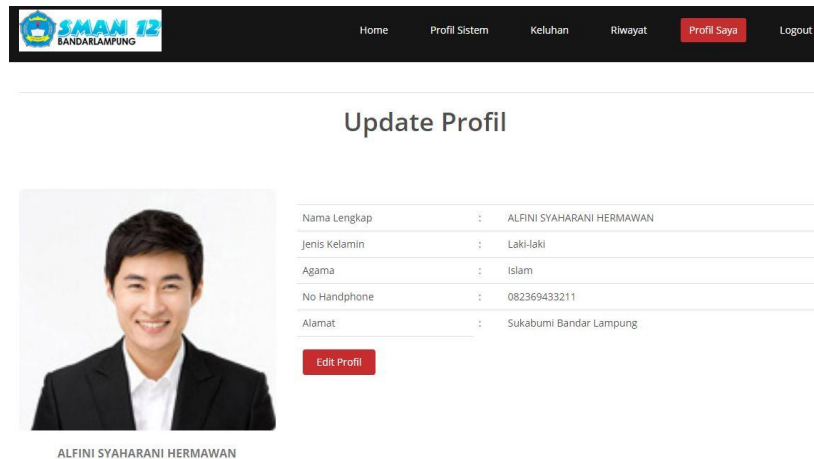
Menu riwayat keluhan siswa dan wali murid adalah tampilan yang menampilkan untuk riwayat keluhan siswa ataupun wali murid. Adapun tampilan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Implementasi Riwayat Keluhan

6. Implementasi Menu Profil Siswa

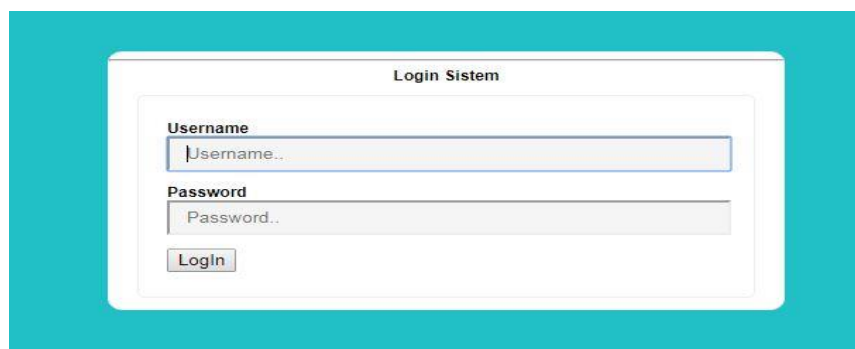
Menu profil siswa adalah tampilan yang menampilkan profil siswa ataupun edit data siswa. Adapun tampilan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Implementasi Menu Profil Siswa

7. Implementasi Form *Login* Admin

Menu *login* adalah hak akses admin untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *username* dan *password*. Menu *login* ini terdapat tombol *login* yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Implementasi Form Login

8. Implementasi Menu Utama Admin

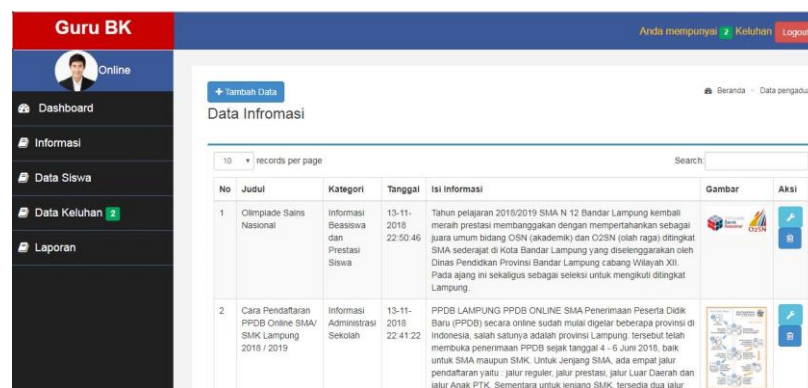
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program dimenu admin. Adapun tampilan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Implementasi Menu Utama

9. Implementasi Menu Informasi

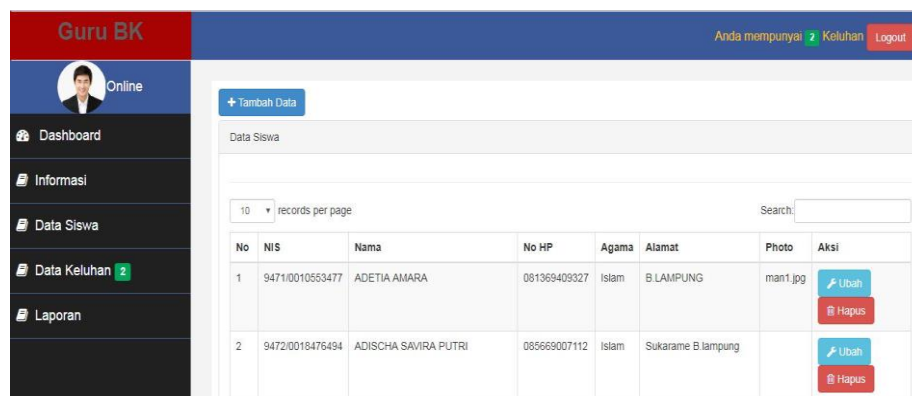
Tampilan Menu informasi digunakan untuk menambah data informasi tentang kegiatan sekolah. Adapun tampilan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Implementasi Menu Informasi

10. Implementasi Menu Data Siswa

Tampilan data siswa digunakan untuk mengelola data siswa yang yang diinputkan oleh admin. Adapun tampilan pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10. Implementasi Menu Data Siswa

11. Implementasi Menu Data Keluhan

Tampilan data pengaduan digunakan untuk mengelola data pengaduan siswa atau wali murid yang melakukan pengaduan keluhan. Adapun tampilan menu data keluhan siswa atau wali murid pada gambar 11 sebagai berikut:

No	NIS	Nama Siswa	Kelas	Subjek	Tanggal	Gambar	Isi	Balas	Delete
1	9475/0013863582	ALFINI SYAHARANI HERMAWAN	XII IPS 2	Pembayaran uang pangkal	2018-11-13	tidak ada gambar	Saya merasa keberatan jika uang pembayaran Pangkal Siswa tiap tahun harus naik, Bagaimana solusi dari pihak sekolah terhadap uang pangkal yang sangat mahal. Trimakasih		
2	9475/0013863582	ALFINI SYAHARANI HERMAWAN	XII IPS 2	PULANG TERLAMBAT	2018-11-13		anak saya akhir-akhir ini sering pulang terlambat karena kegiatan yang sangat padat, apakah kegiatan ini sangat diwajibkan		

Gambar 11. Implementasi Menu Data Keluhan

12. Implementasi Menu Cetak Laporan

Merupakan menu yang berfungsi untuk mencetak laporan keluhan siswa. Adapun tampilan pada gambar 12 sebagai berikut:

Data Laporan

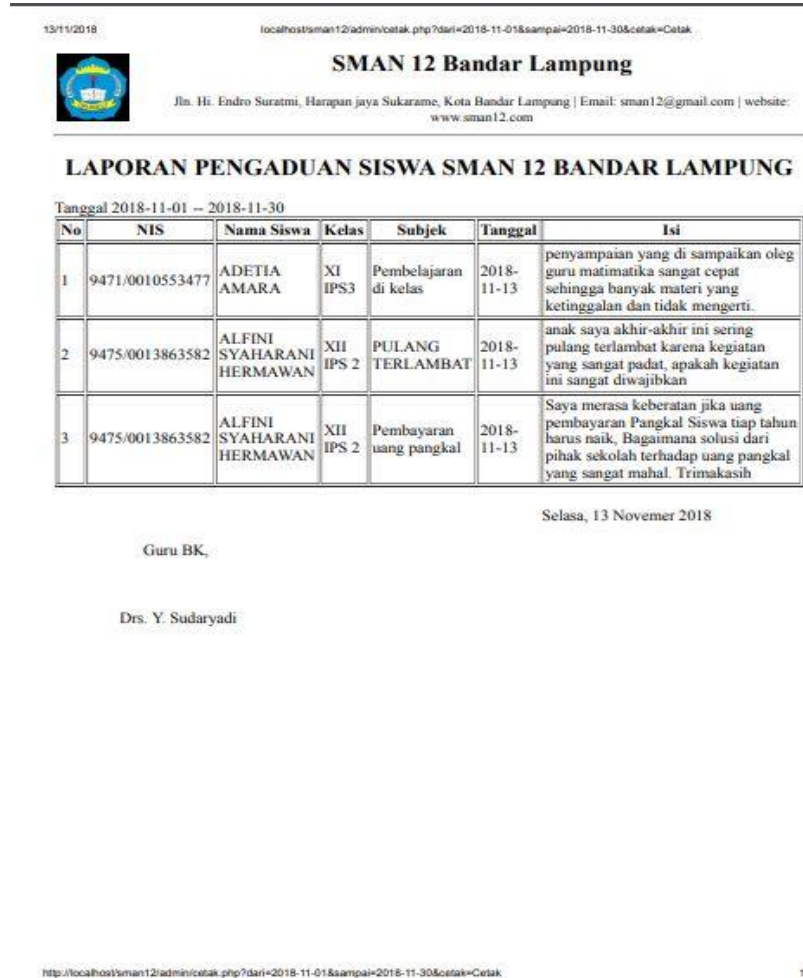
Tanggal Awal :

Tanggal Akhir :

Gambar 12. Implementasi Menu Cetak Laporan

13. Implementasi Cetak Laporan Keluhan

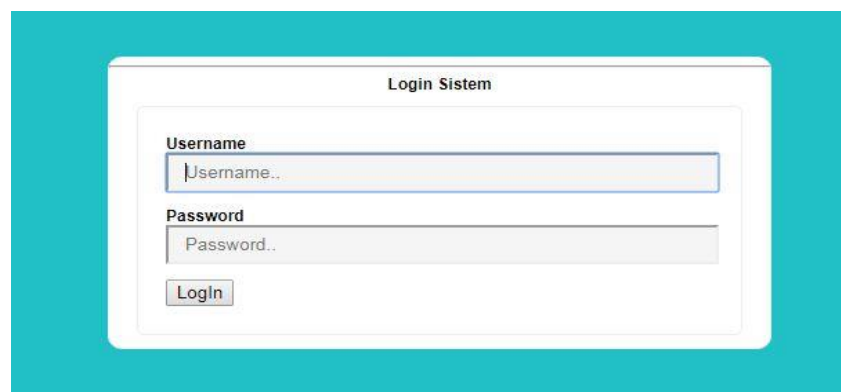
Dibawah ini merupakan contoh dari hasil cetak laporan pengaduan sesuai tanggal yang telah diinputkan oleh siswa sebelumnya. Adapun tampilan pada gambar 13 sebagai berikut :



Gambar 13. Implementasi Cetak Laporan

14. Implementasi Form Login Kepala Sekolah

Menu login adalah hak akses Kepala Sekolah untuk masuk kedalam sistem disini Kepala sekolah dapat memasukan username dan password (Kautsar et al., 2015). Menu login ini terdapat tombol login yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilan pada gambar 14 sebagai berikut :



Gambar 14. Implementasi Form Login Kepala Sekolah

15. Kelayakan Sistem



Gambar 15. Implementasi Kelayakan Sistem

Studi kelayakan merupakan suatu proses mempelajari dan menganalisa permasalahan yang terjadi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Rahmanto, 2021). Dengan banyaknya jumlah data yang akan diolah sehingga memerlukan sistem yang dapat mempersingkat pekerjaan dalam pemrosesan data-data tersebut (Riskiono & Reginal, 2018). Untuk itu ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan layak atau tidaknya sebuah sistem sederhana untuk diterapkan ke dalam sistem yang terkomputerisasi pada proses aplikasi keluhan pelanggan pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung (Adrian, 2019).

1. Kelayakan Teknis

Dinilai dari segi kelayakan teknis, proses pemesanan mempunyai sumber daya yang dapat mendukung dalam mengimplementasikan sistem ini nantinya (Ismatullah & Adrian, 2021). Hal ini ditinjau dari ketersediaan computeryang akan menunjang dalam pengoperasian sistem ini. Dari ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang mudah didapat sehingga operasional sistem nantinya akan berjalan lancar (Amarudin & Silviana, 2018).

2. Kelayakan Operasional

Dari segi kelayakan operasional, sistem baru ini dirancang agar lebih mudah dimengerti dan dioperasikan oleh siswa, wali murid, admin, dan kepala sekolah pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung (Melinda et al., 2018).

3. Kelayakan Ekonomi

Sistem penanganan keluhan pelanggan yang akan dibuat ini dapat memberikan keuntungan, karena dapat membantu dan mempermudah proses kegiatan keluhan pelanggan pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung (Yusmaida et al., 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Implementasi hasil aplikasi penanganan keluhan pelanggan berbasis web pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung, menggunakan metode Extreme Programming yang dimulai dari melakukan perencanaan pengembangan dengan melakukan pengumpulan data (Rahmanto & Fernando, 2019). Melakukan desain sistem dengan menerapkan kebutuhan sistem yang akan dibangun seperti analisis kebutuhan sistem fungsional dan non fungsional, menggunakan UML yaitu dengan model perancangan Usecase Diagram, Activity Diagram (Suri & Puspaningrum, 2020). Coding sistem ini diimplementasikan menggunakan aplikasi Subime Text dan MySQL sebagai database
2. Hasil pengujian ISO 9126 yang telah dilakukan dengan melibatkan 17 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase Tidak Baik (TB) 20.00%-36,00%, Kurang 36.01%-52.00%, Cukup 52.01-68.00%, Baik 68.01%-90.00%, Sangat Baik 90.01%-100% (Susanto & Ramadhan, 2017). Pengujian yang dilakukan menghasilkan total rata-rata 91,91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan mempunyai skala “Sangat Baik” dan dinilai layak untuk diterapkan pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung untuk penjabaran kuisisioner terkait pengujian ISO 9126 yang telah dilakukan dijelaskan pada bagian lampiran (Hamidy & Octaviansyah, 2011).

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi penanganan keluhan pelanggan berbasis web pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung yaitu :

1. Sistem dibangun selanjutnya dapat menggunakan aplikasi Android.
2. Menggunakan metode pengembangan prototype (Borman & Erma, 2018).
3. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya menambahkan chatting kepada sekolah.

REFERENSI

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
- Amarudin, A., & Silviana, S. (2018). Sistem Informasi Pemasangan Listrik Baru Berbasis Web Pada PT Chaputra Buana Madani Bandar Jaya Lampung Tengah. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 10–14.
- Asnal, H., Efendi, M., Fitri, T. A., & Anam, M. K. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Penunjukan Supplier Pengadaan Perangkat Kesehatan Pada Instalasi Farmasi RSUD Arifin Achmad Pekanbaru Dengan Metode Multifactor Evaluation Process. *SATIN-Sains Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 98–105.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Fernanda, S. (2017). Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Dana Bantuan Operasional Sekolah pada Siswa SMA N 1 Sidomulyo Menggunakan Metode Topsis Berbasis Web. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 29–32.
- Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.

- Oktaviani, L., Riskiono, S. D., & Sari, F. M. (2020). Perancangan Sistem Solar Panel Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Ketersediaan Pasokan Listrik SDN 4 Mesuji Timur. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 13–19.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(1), 97–104.
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi, 8*(1), 21–29.
- Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL MONITORING INVENTORY OBAT MENGGUNAKAN SUPPLY CHAIN MANAGEMENT. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer, 12*(1), 36–44.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1*(1), 25–35.
- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi, 2*(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak, 13*(2), 11–15.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2*(1), 59–64.
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2*(1), 64–72.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer, 6*(2), 51–62.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 1*(2).
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(1), 8–14.
- 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.
- TAMAN, A. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK), 6*(4).
- Verdian, A., & Wantoro, A. (2019). Komparasi Metode Profile Matching Dengan Fuzzy Profile Matching Pada Pemilihan Wakil Kepala Sekolah. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo,*

13(2), 97–105.

- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.