

Perancangan Aplikasi Reservasi Untuk Layanan Rumah Sakit

Cecep Hermawan
Informatika
*)cecep51@gmail.com

Abstrak

Proses reservasi di setiap rumah sakit harus sesuai mekanisme masing-masing unit kesehatan. Setiap pasien yang ingin melakukan reservasi harus mendaftarkan diri terlebih dahulu melalui telepon atau datang langsung dengan memberikan data pribadi pasien ke rumah sakit. Sehingga pasien harus menghabiskan waktu untuk mengetahui dan menunggu giliran konsultasi ataupun berobat di rumah sakit. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat melayani reservasi atau pendaftaran pasien secara *online* serta menampilkan informasi mengenai keterangan praktek dokter secara *up-to-date*, sehingga pasien tidak perlu menunggu lebih dulu di rumah sakit dan akhirnya efektivitas dari segi waktu dapat tercapai. proses reservasi bagi institusi kesehatan (Rumah Sakit) dengan membangun sebuah aplikasi reservasi untuk layanan rumah sakit menggunakan *website*. yang dapat memberikan layanan terhadap setiap pasien yang ingin melakukan pelayanan kesehatan reservasi sehingga pihak rumah sakit tidak perlu lagi menggunakan cara konvensional. Selain itu dengan adanya sistem informasi ini memudahkan pengaksesan reservasi pelayanan kesehatan oleh orang banyak kapan saja dan darimana saja. berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada permasalahan yang ada maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempermudah dalam mekanisme pelayanan reservasi kesehatan dalam rumah sakit yaitu dengan membangun sebuah sistem informasi reservasi untuk layanan rumah sakit.

Kata Kunci: *Website*, Sistem Informasi, Reservasi, Rumah Sakit.

PENDAHULUAN

Reservasi merupakan salah satu pelayanan kesehatan masyarakat yang memberi pelayanan kesehatan kepada masyarakat diseluruh pelosok tanah air. Reservasi pelayanan kesehatan adalah pelayanan kesehatan yang sifat nya spesialis. Proses reservasi diharapkan dapat diterima oleh masyarakat, dengan peran serta aktif masyarakat dan menggunakan hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tepat guna, dengan biaya yang dapat dipikul oleh pemerintah dan masyarakat.(Putra, 2020), (Noviansyah, 2017), (Megawaty et al., 2021b) Upaya kesehatan tersebut diselenggarakan dengan menitikberatkan kepada pelayanan untuk masyarakat luas guna mencapai derajat kesehatan yang optimal, tanpa mengabaikan mutu pelayanan kepada perorangan.(Budiman et al., 2021), (Utami & Dewi, 2020), (Rahmanto et al., 2020)

Teknologi pada era globalisasi, sistem informasi sangat berperan penting guna menunjang aktifitas kehidupan sehari – hari, baik dalam dunia kesehatan, pendidikan, bisnis, hiburan, pemerintahan dan lain sebagainya. Salah satu contoh perkembangan teknologi adalah komputer. Komputer sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat. Salah satu contohnya adalah dalam dunia kesehatan saat ini tidak terlepas dari teknologi komputer dan teknologi informasi.(Megawaty et al., 2021a), (Rahmanto et al., 2021a), (Rahmanto et al., 2021b) Pengolahan data medis yang

dahulu dilakukan secara manual saat ini dibuat menjadi otomatis dengan sistem informasi untuk mempercepat proses kerja para petugas daftar dalam memperoleh data. Sistem reservasi mobile yang belum pernah ada. Data medis pasien pada petugas daftar saat ini masih banyak yang manual dan terlambatnya.(Pramesti, 2018) Saat ini dibutuhkan suatu sistem untuk menangani masalah pendaftaran secara online tersebut, sehingga perlu dibuat suatu sistem informasi untuk mempermudah Petugas Daftar untuk memasukan data pasien, mencari data pasien dan lain – lain atau pasien dapat melakukan reservasi secara online melalui mobile dengan cepat.(Ramadhan et al., 2021), (Munthe et al., 2018), (Suryani & Ardian, 2020) Selain itu sistem tersebut juga memberikan informasi medis kepada pasien yang bersangkutan meliputi pendaftaran. Dengan di buatnya sistem tersebut maka akan mempermudah pasien dalam melakukan pendaftaran.(Munandar & Amarudin, 2017), (R. R. Pratama & Surahman, 2020), (Widiastuti & Tamrin, 2020)

Agar Sistemnya berjalan dengan baik hendaknya perlu diadakannya maintenance. Sistem perlu di buatkan keamanan agar sistem tidak mudah di curi maupun di audit oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Selain di buatkannya keamanan. Pihak yang menangani sistem ini diharapkan menjaga password, agar tidak dapat di curi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.(Alfiah & Damayanti, 2020a), (Alfiah & Damayanti, 2020b), (Fitra Arie Budiawan, 2019) Fasilitas di reservasi mobile ini pasien menjadi member dan juga bisa mendaftarkan namanya atau nama orang lain untuk berobat. Dengan cara memilih dokter dan mengisi form pendaftaran yang berada di reservasi mobile tersebut.(Hamidah, 2021), (Sandi, 2019), (Wahyudi et al., 2021)

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

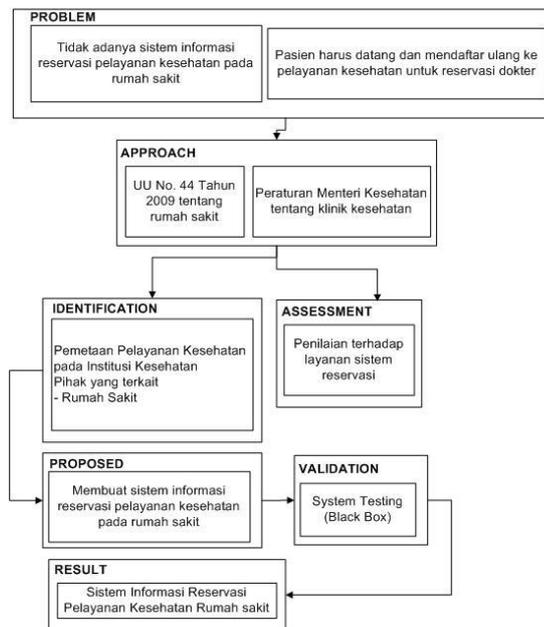
Permasalahan di Rumah Sakit adalah sulitnya melakukan reservasi dokter bagi pasien di luar kota yang harus datang ke rumah sakit terlebih dahulu untuk melakukan reservasi dokter,(Giovani et al., 2020), (Soraya & Wahyudi, 2021) kemudian lambatnya proses reservasi yang dilakukan dari setiap rumah sakit dikarenakan proses administrasi yang masih dilakukan secara konvensional, serta tidak seragamnya pelaporan yang diterima oleh rumah sakit.(Wantoro, 2018), (Adi et al., 2020), (Febrina & Megawaty, 2021)

Praktik Dokter saat ini masih menggunakan metode tradisional atau sistem manual sehingga data kesehatan pasien sulit dikontrol mengakibatkan human error dan tidak dapat memberikan informasi yang jelas dan akurat.(Gandhi et al., 2021), (Megawaty & Putra, 2020), (Susanto & Ramadhan, 2017) Hal ini dapat menurunkan mutu dan kualitas dari pelayanan yang diberikan. Sementara dengan aktivitas pasien yang cukup banyak, telah menimbulkan berbagai masalah dari pelayanan sehari-hari terutama dalam menangani data pasien, administrasi, inventaris obat dan pembuatan laporan.(Febrina Ananta Clara., dkk, 2021), (Wantoro & Alkarim, 2016), (Pasaribu, 2021)

Metode yang digunakan adalah adalah *Evolutionary Prototyping Model*. Model ini melibatkan pembuatan *prototipe* yang berubah secara bertahap dari bentuk yang bersifat umum menjadi bentuk yang makin terperinci sehingga menyerupai sistem akhir.(N. A. Pratama & Hermawan, 2016), (Rizki & Op, 2021) Hasil akhir dari penelitian adalah Sistem Informasi yang dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pelayanan kesehatan kepada masyarakat dengan teknologi informasi.(Tristiaratri et al., 2017), (Fariyanto et al., 2021), (Fariyanto & Ulum, 2021)

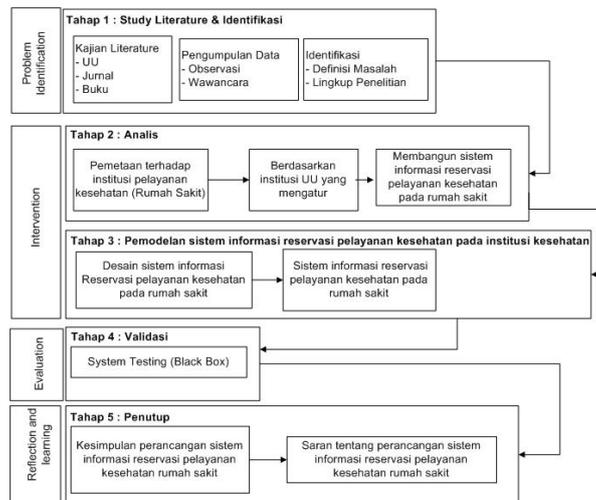
METODE

Penelitian skripsi menggunakan metode *proactive research* dengan menggunakan urutan dari kerangka pemikiran dan tahapan penelitian. Kerangka pemikiran merupakan alur utama dari penelitian dengan urutan *problem* (masalah), *approach* (pendekatan), *identification and assessment* (identifikasi dan pemetaan), *design* (pemodelan), dan *result* (hasil). (Khadaffi et al., 2021), (Lamada et al., 2020), (Wiguna et al., 2019) Melalui tahapan penelitian diuraikan urutan yang lebih detail dari kerangka pemikiran. Untuk pengumpulan data menggunakan *studi literatur*, *observasi* dan wawancara. (Juliyanto & Parjito, 2021), (Hendrastuty et al., 2021), (Maulida et al., 2020)



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Pada tahapan penelitian ini dibagi menjadi 5 tahap yang mana satu sama lain saling bergantung dan berhubungan. (Penggunaan, 2021), (Anita et al., 2020), (Hikmah & Maskar, 2020) Dengan kata lain, masing-masing tahap itu saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tahap-tahap yang lain. Kesadaran terhadap keadaan ini membuat seorang peneliti lebih bijaksana dalam mengambil keputusan pada setiap tahap penelitian. (Ramadhanu & Priandika, 2021b), (Ramadhanu & Priandika, 2021a), (Setiyawan et al., 2015)



Gambar 2 Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang dibuat akan digunakan oleh rumah sakit sebagai alat bantu dalam hal pendaftaran pasien. Program ini dibuat menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5.5* dan database *MySql* sebagai basis datanya. Berikut merupakan penjelasan dari setiap komponen pada aplikasi reservasi untuk layanan rumah sakit.

Buka *google chrome* terlebih dahulu kemudian ketik di link <http://www.rsuam.com>, lalu setelah itu aplikasi reservasi untuk layanan rumah sakit sudah dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 3 Menu Login

Gambar 4 Halaman Utama Admin

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box. pengujian Black Box berfokus pada persyaratan atau fungsional perangkat lunak yang dibuat adapun pengujiannya.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)				
Data Masukkan	Yang di Harapkan	Pengamatan	Jenis Pengujian	Kesimpulan (Hasil)
Nama Pengguna Admin, Password : Admin	admin tercantum pada teks nama pengguna, admin tercantum pada teks password	admin tercantum pada teks nama pengguna, **** tercantum pada teks password	Black Box	Di terima
Klik Tombol Login	Data user dicari di tabel user, masuk ke halaman menu utama	Tombol login dapat berfungsi. Sesuai yang diharapkan.	Black Box	Di terima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)				
Data Masukkan	Yang di Harapkan	Pengamatan	Jenis Pengujian	Kesimpulan (Hasil)
Nama Pengguna Coba, Password : Coba	admin tercantum pada teks nama pengguna, admin tercantum pada teks password	Admin tercantum pada teks nama pengguna, **** tercantum pada teks Password	Black Box	Di terima
Klik Tombol Login	Data pengguna tidak ditemukan di tabel pengguna, gagal login dan menampilkan kesalahan	Gagal pengguna dan menampilkan kesalahan	Black Box	Di terima

Gambar 5 Pengujian Sistem

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan serta hasil penelitian terhadap Perancangan Aplikasi Reservasi Untuk Layanan Rumah Sakit, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Dengan membangun sebuah aplikasi reservasi untuk layanan rumah sakit berbasis *website*. yang dapat memberikan layanan terhadap setiap pasien yang ingin melakukan pelayanan kesehatan reservasi dokter. sehingga pihak rumah sakit tidak perlu lagi menggunakan cara konvensional.

Pengujian menggunakan metode sistem *testing (Black Box)*, yang merupakan penilaian dari hasil pengujian untuk rancangan aplikasi reservasi untuk layanan rumah sakit. pengelolaan data reservasi pelayanan kesehatan di rumah sakit.

Pemanfaatan sistem informasi pada reservasi pelayanan kesehatan diharapkan dapat membantu mempermudah rumah sakit dan pasien dalam proses pelayanan kesehatan.

REFERENSI

- Adi, R. P., Koswara, Y., Tashika, J., Devi, Y., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4695>
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020a). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117.
- Alfiah, & Damayanti. (2020b). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Febrina Ananta Clara., dkk. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 15–22.
- Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI

PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 15–22.

- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- 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.
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Ruang Guru Di Twitter Menggunakan Algoritma Klasifikasi. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Hamidah, W. N. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY WAREHOUSE BERBASIS WEB (Studi Kasus : TB . Mahkota Bangunan Desa Gandasari)*. 91–96.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- 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.
- Lamada, M. S., Miru, A. S., & Amalia, R.-. (2020). Pengujian Aplikasi Sistem Monitoring Perkuliahan Menggunakan Standar ISO 25010. *Jurnal MediaTIK*, 3(3). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v3i3.15172>
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021a). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021b). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- 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.

Munandar, G. A., & Amarudin, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Pegawai Negeri Sipil Dan Pegawai Honorer pada Badan Kepegawaian dan Diklat Kabupaten. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 54–58.

Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2680.

Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>

Pasaribu, K. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Info Cryptocurrency*. July, 0–10.

Penggunaan, D. A. N. S. (2021). *ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING*. November, 321–329.

Pramesti, D. M. (2018). *APLIKASI SELEKSI MASUK ANGGOTA BARU UNIT KEGIATAN MAHASISWA ANIMEDIA TEKNOKRAT DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.

Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1), 1–6.

Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.

Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.

Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021a). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>

Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021b). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.

Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.

Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.

Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021a). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung.

Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), 2(1), 59–64.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021b). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Sandi, R. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK BBQ (BINA BACA QURAN) UKMI AR-RAHMAN TEKNOKRAT BERBASIS WEB. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Setiyawan, A., Kodong, F. R., & Kaswidjanti, W. (2015). Model Aplikasi E-Market Sebagai Sarana Promosi Dan Tukar Menukar Informasi Antara Penjual Dan Pembeli. *Telematika*, 8(2). <https://doi.org/10.31315/telematika.v8i2.446>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- 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.
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem informasi dan telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 7(2).
- Widiastuti, N. A., & Tamrin, T. (2020). Penerapan Aplikasi Mobile Location Based Service Untuk Persebaran Usaha Mikro Kecil Menengah Dikabupaten Jepara.

Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 11(1), 271–278.
<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.4015>

Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159.
<https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>