

# IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG DAN JASA BERBASIS WEB PADA ASA COM BANDAR LAMPUNG

Cecep Saputra  
Informatika

\*) Cecep.Saputra@gmail.com

## Abstrak

Asa Com Bandar Lampung adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dan service, untuk melakukan kegiatan service teknisi mengidentifikasi masalah dan keluhan hardware ataupun software yang di alami konsumen dengan mencatat secara manual di nota service. Sistem yang ada saat ini menggunakan nota manual berbasis kertas, kemudian catatan tersebut diarsipkan dan dikumpulkan dalam lemari setiap bulannya. Hal ini akan menjadi penumpukan nota, dan bisa menimbulkan ketidak efektifan dalam melihat informasi yang sebelumnya. Aplikasi Web adalah aplikasi yang di akses menggunakan Web browser melalui jaringan internet atau intranet untuk menyelesaikan masalah penjualan sparepart dan service pada Asa Com Bandar Lampung. Aplikasi penjualan dan Web ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ketersediaan informasi dengan cepat, maka Web dapat digunakan untuk meningkatkan akses informasi penjualan sparepart dan service lebih mudah. Konsumen akan lebih mudah mengetahui harga sparepart dan bisa juga melakukan pemesanan service melalui Web dan akan meminimalisir penumpukan berkas berupa nota service. Aplikasi penjualan sparepart dan service dikembangkan menggunakan Web yang diharapkan peneliti aplikasi penjualan sparepart dan service dapat meminimalisir dan memudahkan pelanggan mencari informasi pergantian sparepart dan memudahkan pelayanan service pelanggan untuk langsung mengirim keluhan perbaikan komputer yang rusak melalui website Asa Com.

**Kata Kunci:** Penjualan Sparepart, Service, Web.

---

## PENDAHULUAN

Website atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video, dan/atau kombinasi semuanya (baik statis maupun dinamis), membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan dan masing-masing dihubungkan ke jaringan halaman (Anggraini & Suaidah, 2022);(Riskiono & Pasha, 2020);(Susanto et al., 2022). Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer global yang luas dan luas yang menghubungkan pengguna komputer dari satu negara ke negara lain di seluruh dunia (Agung et al., 2020);(Ahdan et al., 2019);(Jupriyadi et al., 2020). Pada awalnya, internet atau web hanya digunakan untuk keperluan militer, sebuah teknologi untuk mengirim pesan melalui satelit (Hendrastuty et al., 2021);(Wantoro & Nata Prawira, n.d.). Namun seiring berjalannya waktu, teknologi akhirnya berkembang dan bahkan internet sama meresapnya dengan telepon (Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021);(Damayanti et al., 2020);(Abidin et al., 2022).

Asa Com Bandar Lampung adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dan service, untuk melakukan kegiatan service teknisi mengidentifikasi masalah dan keluhan hardware ataupun software yang di alami konsumen dengan mencatat secara manual di nota service. Penjualan merupakan kegiatan utama perusahaan dan pendapatan perusahaan terutama ditentukan oleh skala penjualan (Oktaviani et al., 2022);(Putra, 2020);(Damayanti, 2021). Kegiatan penjualan sendiri erat kaitannya dengan kegiatan pelayanan suku cadang. Service atau reparasi ini mencakup dalam perbaikan perangkat hardware atau software dan perangkat IT, yang berupa (Komputer, Laptop, Printer, Proyektor dan alat-alat IT lainnya).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **World Wide Web (WWW)**

Www atau World Wide Web maupun Web saja adalah jaringan informasi global yang menghubungkan pengguna, umumnya dikenal sebagai jaringan atau pengguna Internet, ke server dan pengguna lain dan menyajikan data, dokumen, dan berbagai jenis informasi yang dapat dibagikan melalui bahasa HTML (Putra et al., 2019);(Ahdan & Susanto, 2021). Sistem yang saling terkait dalam sebuah dokument berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara vidio dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut Web browser (Wantoro et al., 2020);(Rahmanto et al., 2021);(Ahdan et al., 2021).

### **Pengertian Web**

Website atau situs adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, vidio dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman (Hyperlink) (Megawaty, 2020);(Megawati, 2017);(Budiman, Pranoto, et al., 2021). Ini pada dasarnya adalah sistem server Internet yang mendukung dokumen yang diformat secara khusus, dokumen diformat dalam bahasa markup yang disebut HTML (HyperText Markup Language) yang mendukung tautan ke dokumen lain, serta file grafik, audio, dan video (Wantoro, 2020);(Ramadhanu & Priandika, 2021).

## **Internet**

Internet adalah sistem global jaringan komputer yang saling berhubungan menggunakan suite Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (Lubis et al., 2019);(Satria & Haryadi, 2018);(Wantoro et al., 2021). Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jutaan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan jaringan pemerintah, dari lokal untuk lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah array yang luas dari teknologi jaringan elektronik dan optik. Internet membawa berbagai macam sumber informasi dan layanan, seperti antar-linked hypertext dokumen dari World Wide Web (WWW) dan infrastruktur untuk mendukung surat elektronik (Ahmad et al., 2022).

## **Aplikasi**

Aplikasi atau program aplikasi adalah program yang dirancang untuk memecahkan masalah aplikasi tertentu (Dewi & Sintaro, 2019);(Megawaty, Damayanti, et al., 2021). Aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan langsung komputer untuk melakukan tugas yang diminta oleh pengguna. biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai fungsi komputer (Borman et al., 2020);(Febrian et al., 2021). Tujuan dari aplikasi dibuat untuk pengguna. Aplikasi ini memiliki grafik (GUI) yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Oleh karena itu, tujuan dari aplikasi adalah untuk memuaskan pengguna atau kebutuhan pengguna.

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

PHP (Hypertext Preprocessor) aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan langsung komputer untuk melakukan tugas yang diminta oleh pengguna biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai fungsi komputer dan karena script ini bersifat open source (Susanto & Puspaningrum, 2019);(Budiman, Sunariyo, et al., 2021). PHP atau Personal Home Page dibuat pertama kali pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdoff, Pada Waktu itu PHP masih F1 (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari Web.

## **Script PHP**

Setiap program PHP disebut dengan script. Script berupa file text yang dapat dibuat dengan menggunakan program editor file text biasa seperti notepad, edit, dan lainnya. Script PHP diawali dengan tag `<?>` Dan diakhiri dengan tag `?>`. setiap baris atau statement harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma ( ; ) dan umumnya setiap statment dituliskan dalam satu baris.

## **Non embeded**

Script PHP dalam non embedded script ini digunakan sebagai murni pembuatan program dengan PHP, tag HTML yang dihasilkan untuk membuat dokumen merupakan bagian dari script PHP. PHP merupakan dari “PHP: Hypertext Preprocessor”, adalah sebuah bahasa Scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang Web untuk menulis halaman Web dinamik dengan cepat. Seluruh aplikasi berbasis Web dapat dibuat dengan PHP (Manurun, 2012).

## **MySQL**

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris : database mangement system) atau DBMS yang multithread, yang di distribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public Licence). Dimana setiap oprang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial (Nurkholis et al., 2022);(Aldino et al., 2021). MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language).

SQL adalah sebuah konsep operasi basis data, terutama untuk memilih atau memilih dan memasukkan data. Hal ini memudahkan untuk melakukan manipulasi data secara otomatis.. Kehandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya (Lukman et al., 2021);(Nurkholis & Sitanggang, 2019). Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server

lainnya dalam query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase (Manurun, 2012).

### **Pengertian UML**

Unified Modeling Language (UML) adalah metode pemodelan visual yang digunakan sebagai alat untuk desain sistem berorientasi objek (Alfiah & Damayanti, 2020);(Oktavia et al., 2021). Notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan design istem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. Metode memodelan visual sebagai alat untuk desain sistem berorientasi objek.

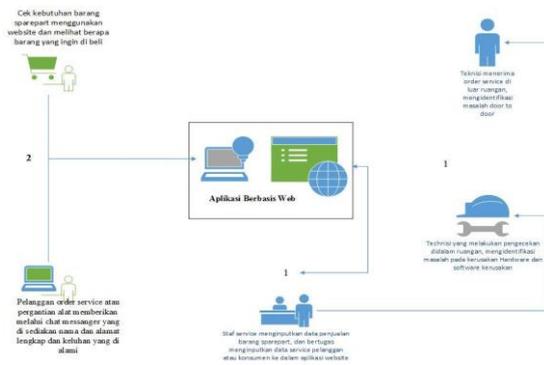
### **METODE**

#### **Identifikasi Masalah**

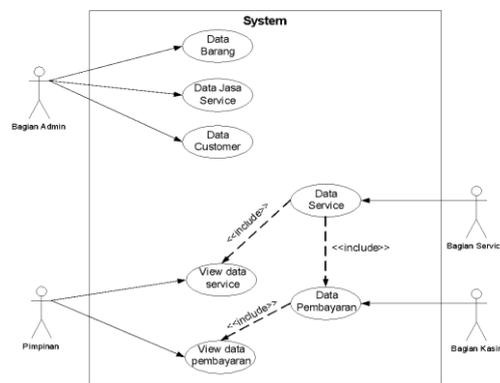
Terdapat beberapa model dalam pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu model Waterfall. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2,3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakuka.

#### **Design Sistem**

Tahap ini peneliti membuat rancangan sistem penjualan sparepart dan service untuk menyelesaikan masalah penjualan sparepart dan service pada Asa Com Bandar Lampung. Aplikasi penjualan dan Web ini bertujuan untuk merespon kebutuhan informasi dengan cepat, web digunakan untuk meningkatkan akses ke informasi penjualan suku cadang, mempermudah layanan, dan membantu pengguna menentukan apakah suatu desain memenuhi harapan mereka. Menyediakan pengguna sistem yang dapat dievaluasi ulang dengan. Jika rancangan tersebut belum sesuai, maka pengembang membuat desain baru, tetapi jika desainnya bagus, pengembang melanjutkan ke tahap berikutnya, pengkodean atau penulisan program..



**Gambar 1** Perancangan Sistem



**Gambar 2** Usecase Diagram

## Pengujian Black Box

Pengujian Blackbox merupakan metode yang digunakan untuk menemukan bug dan mendemonstrasikan fungsionalitas suatu aplikasi pada saat run time, apakah input diterima dengan benar dan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam pengujian Aplikasi penjualan sparepart dan service ini digunakan teknik pengujian Black Box. Teknik yang digunakan dalam pengujian Black Box antara lain :

1. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.
2. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.
3. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya.

Responden yang terlibat dalam Black Box Testing sebanyak 20 orang penguji yaitu beberapa staf Asa Com dan Pelanggan.

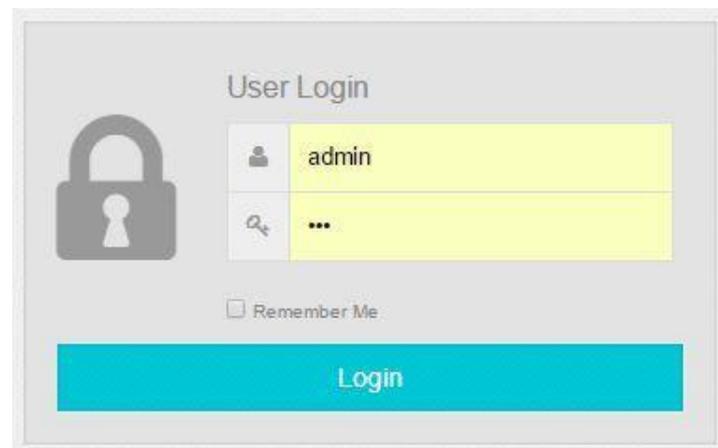
### **Implementasi Program**

Merupakan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian metode dalam prediksi distribusi komoditas padi pasca panen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Menu Login**

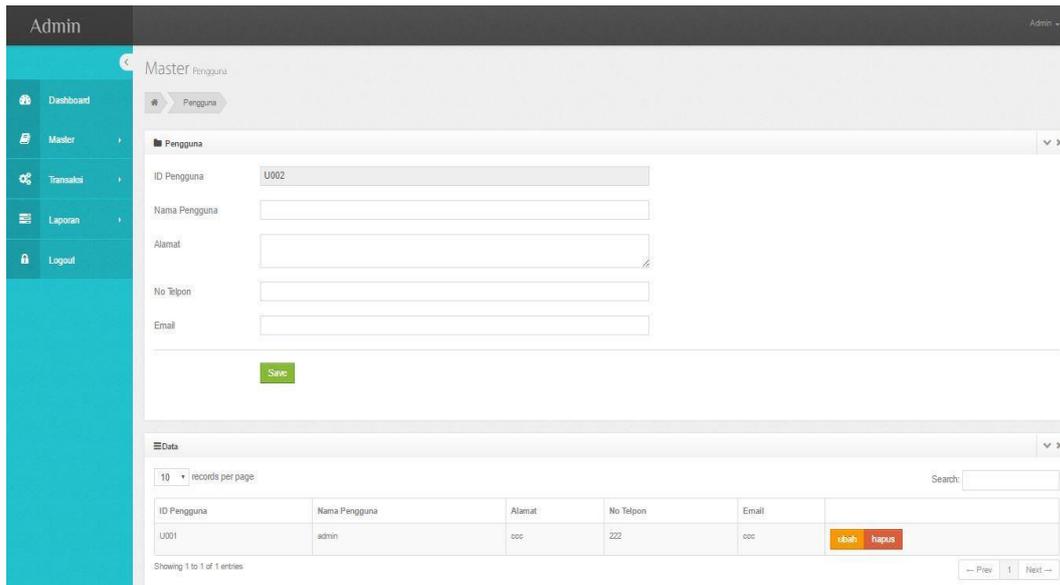
Tampilan menu login merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Tampilan menu login ini, berfungsi untuk keamanan data di mana user diminta untuk meng-inputkan password yang telah ditentukan sebelumnya. Login terdapat akun admin dan teknisi sebagai pihak internal sistem. Adapun tampilan Tampilan menu login dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3** Menu Login

### **Menu Master Pengguna**

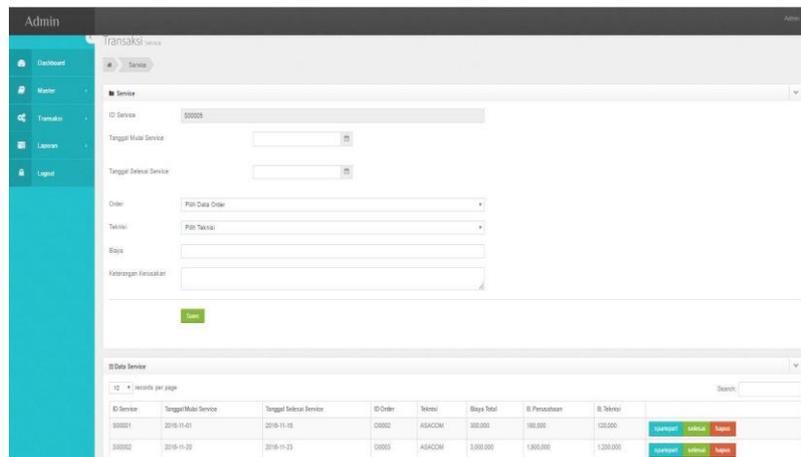
Tampilan menu master pengguna merupakan Tampilan yang berfungsi untuk menginputkan data pengguna yang menjalankan aplikasi ini. Tampilan menu master pengguna dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4** Menu Master Pengguna

### Menu Master Teknisi

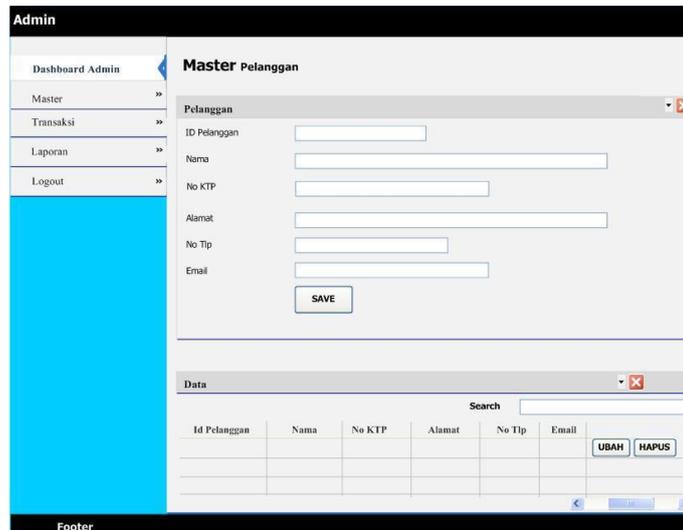
Tampilan menu master teknisi merupakan Tampilan yang berfungsi untuk menginputkan data teknisi yang menjalankan aplikasi ini. Tampilan menu master teknisi dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 5** Menu master Teknisi

## Menu Master Pelanggan

Tampilan menu master pelanggan merupakan Tampilan yang berfungsi untuk menginputkan data pelanggan yang menjalankan aplikasi ini. Tampilan menu master pelanggan dapat dilihat pada gambar berikut :

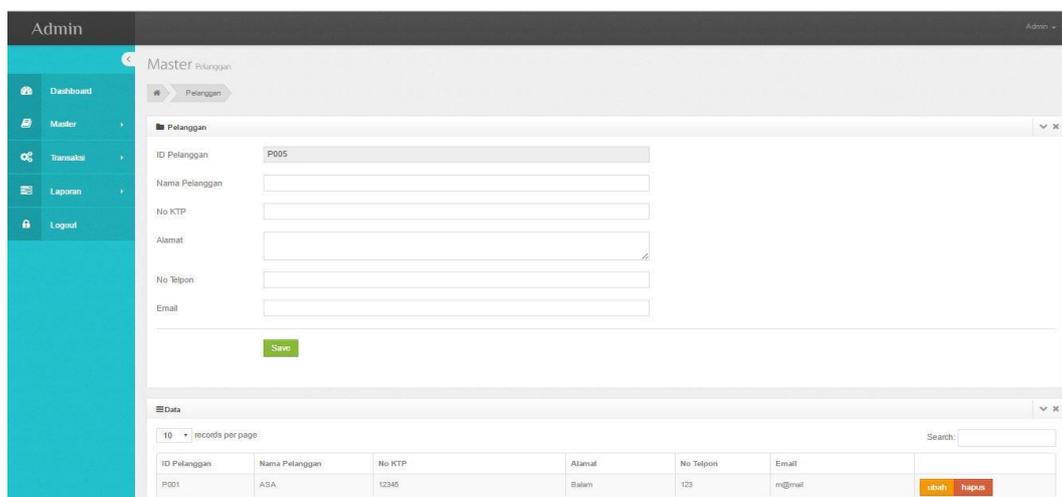


The screenshot shows the Admin interface for the Master Pelanggan menu. On the left is a navigation menu with options: Dashboard Admin, Master, Transaksi, Laporan, and Logout. The main content area is titled 'Master Pelanggan' and contains a form for adding a new customer. The form fields are: ID Pelanggan, Nama, No KTP, Alamat, No Tlp, and Email. A 'SAVE' button is located below the form. Below the form is a data table with columns: Id Pelanggan, Nama, No KTP, Alamat, No Tlp, and Email. The table has a search bar and 'UBAH' and 'HAPUS' buttons. The footer of the interface is labeled 'Footer'.

Gambar 6 Menu Master Pelanggan

## Menu Sperpart

Tampilan input data barang master sparepart ini berfungsi sebagai tempat untuk menginputkan data-data barang . Tampilan menu input data barang master sparepart dapat dilihat pada gambar berikut.

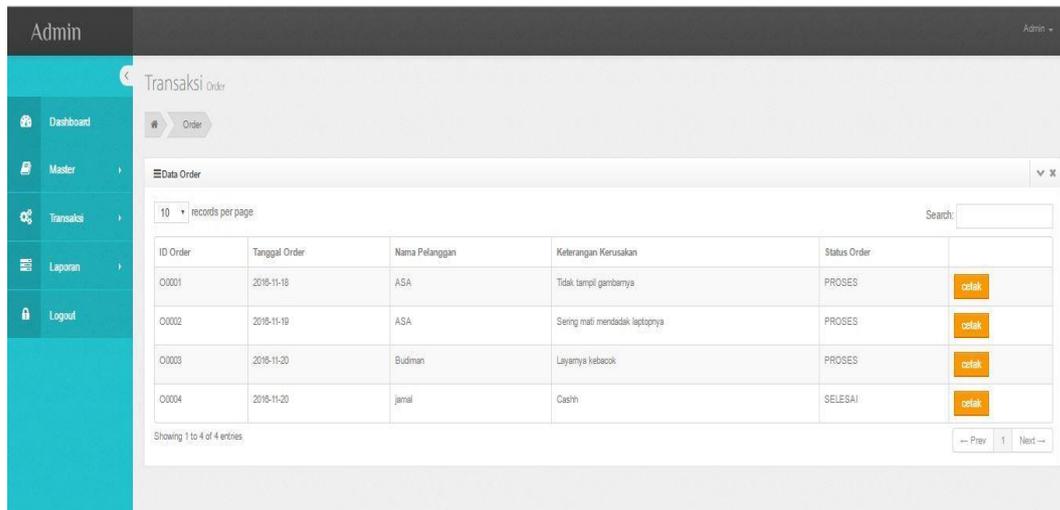


The screenshot shows the Admin interface for the Master Pelanggan menu. On the left is a navigation menu with options: Dashboard, Master, Transaksi, Laporan, and Logout. The main content area is titled 'Master Pelanggan' and contains a form for adding a new customer. The form fields are: ID Pelanggan (with value P005), Nama Pelanggan, No KTP, Alamat, No Telpin, and Email. A 'Save' button is located below the form. Below the form is a data table with columns: ID Pelanggan, Nama Pelanggan, No KTP, Alamat, No Telpin, and Email. The table has a search bar and 'Ubah' and 'hapus' buttons. The footer of the interface is labeled 'Admin'.

Gambar 7 Menu Sparepart

## Menu Transaksi Order

Tampilan input data transaksi ini berfungsi sebagai tempat untuk melihat data transaksi order. Tampilan menu data transaksi order dapat dilihat pada gambar berikut :



ID Order	Tanggal Order	Nama Pelanggan	Keterangan Kerusakan	Status Order	
O0001	2016-11-18	ASA	Tidak tampil gambarnya	PROSES	order
O0002	2016-11-19	ASA	Seing mati mendadak leptopnya	PROSES	order
O0003	2016-11-20	Budman	Layarnya kebacok	PROSES	order
O0004	2016-11-20	jamal	Cash	SELESAI	order

**Gambar 8** Menu Transaksi

## Analisis Hasil

Berdasarkan hasil pengujian penerimaan penggunaan aplikasi dari 20 orang responden maka, disimpulkan Aplikasi penjualan sparepart dan service dapat diterima dengan nilai rata-rata 3 (Setuju).

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan sparepart dan service dikembangkan menggunakan Web yang diharapkan peneliti aplikasi penjualan sparepart dan service dapat meminimalisir dan memudahkan pelanggan mencari informasi pergantian sparepart dan memudahkan pelayanan service pelanggan untuk langsung mengirim keluhan perbaikan komputer yang rusak melalui website Asa Com.

## REFERENSI

Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). *PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1*

LIMAU. 3(1), 43–48.

- Agung, P., Iftikhor, A. Z., Damayanti, D., Bakri, M., & Alfarizi, M. (2020). Sistem Rumah Cerdas Berbasis Internet of Things Dengan Mikrokontroler Nodemcu Dan Aplikasi Telegram. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 8–14.
- Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS ...*, 5(2), 390–401. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Devices. *2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA)*, 194–199.
- Ahmad, I., Febrian, A., & Prastowo, A. T. (2022). PENERAPAN DAN PENDAMPINGAN SISTEM TRACER STUDY SECARA ONLINE PADA MA MA ' ARIF 1 PUNGGUR. 3(1), 277–282.
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-means algorithm for clustering corn planting feasibility area in south lampung regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12038.
- Alfiah, & Damayanti. (2020). 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>
- Anggraini, S. P., & Suaidah, S. (2022). Sistem Informasi Sentral Pelayanan Publik dan Administrasi Kependudukan Terpadu dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan Kepada Masyarakat Berbasis Website (Studi Kasus: Desa Endang Mulyo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 12–19.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda

- Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Febrian, A., Lina, L. F., Safitri, V. A. D., & Mulyanto, A. (2021). Pemasaran digital dengan memanfaatkan landing page pada perusahaan start-up. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3), 313.  
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i3.10103>
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- 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).
- Lubis, M., Khairiansyah, A., Jafar Adrian, Q., & Almaarif, A. (2019). Exploring the User Engagement Factors in Computer Mediated Communication. *Journal of Physics: Conference Series*, 1235(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012040>
- 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>
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- 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.  
<https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2019). A spatial analysis of soybean land suitability

*using spatial decision tree algorithm. December, 65.*  
<https://doi.org/10.1117/12.2541555>

- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung ).* 2(2), 8–14.
- Oktaviani, L., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). *Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning.* 379–385.
- Putra, A. D. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(1), 17–24.*
- Putra, A. D., Ardiansyah, T., Latipah, D., & Hidayat, S. (2019). *Data Extraction Using The Web Crawler As A Media For Information On The Popularity Of Lampung Province Tourism For The Development Of Rides And Abstract : 6(2).*
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). *SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam, 2(1), 1–6.*
- 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 (JTISI), 2(1), 59–64.*  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). *Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. Jurnal TeknoInfo, 14(1), 22–26.*
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2018). *Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua, 1–5.*  
<https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272911>
- Susanto, E. R., Budiman, A., Novita, D., Febriyani, A., & Mahendra, A. (2022). *Penerapan website desa kunjir kecamatan raja basa. 3(1), 49–54.*
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. 15(1), 1–12.*
- Wantoro, A. (2020). *KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 9(1), 131–142.*
- Wantoro, A., Muludi, K., & Sukisno, S. (2020). *Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kualitas Telur Bebek.*
- Wantoro, A., & Nata Prawira, F. (n.d.). *Implementation of Simple Additive Weighting*

*(SAW) Method for Determining Social Customer Relationship Management (SCRM) Model as Business Strategy in University.*

Wantoro, A., Syarif, A., Berawi, K. N., Muludi, K., Sulistiyanti, S. R., Lampung, U., Komputer, I., Lampung, U., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Lampung, U., Elektro, T., Teknik, F., Lampung, U., Lampung, U., Meneng, G., & Lampung, B. (2021). *METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK*. 15(2), 134–145.