

## **SISTEM PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA SEKOLAH TINGGI XYZ MENGGUNAKAN *CODEIGNITER***

Yudi Pratama  
Informatika  
yudipratama@gmail.com

### **Abstrak**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Tata caranya dengan melampirkan beberapa persyaratan sesuai aturan yang telah ditentukan pihak sekolah/kampus. Namun, sampai saat ini proses pendaftaran dan proses pencatatan rekapitulasi pendaftaran masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Rekapitulasi distribusi pembimbing dicatat dengan aplikasi pengolah kata excel atau word. Sehingga dibutuhkan waktu yang lama untuk membagi rata tanggungan mahasiswa yang dibimbing oleh masing-masing dosen. Adanya sistem Praktek Kerja Lapangan (PKL) diharapkan mahasiswa dapat mengakses sistem PKL dengan mudah dan data dapat terorganisir dengan baik. Sistem ini menggunakan *codeigniter* untuk membangun sistem praktek kerja lapangan. Codeigniter (CI) adalah sebuah kerangka atau framework pembangunan aplikasi untuk developer yang akan membuat aplikasi dengan PHP.

**Kata Kunci:** PKL, *Framework*, *CodeIgniter*, PHP.

---

### **PENDAHULUAN**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu (Rauf & Prastowo, 2021);(Suprayogi et al., 2022);(Astuti H et al., 2022). Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu (Sofa et al., 2020);(Budiman, Sunariyo, et al., 2021);(Octavia et al., 2020). Salah satu kendala mahasiswa dalam menghadapi PKL dari proses pengadministrasian, dan pengajuan tempat PKL data tersebut datanya masih direkam dalam suatu file berbentuk form pengajuan dan penilain, hal ini mengakibatkan rawan terjadi kehilangan dan kesulitan dalam penyajian laporan saat dibutuhkan karena berkas yang menumpuk membuat proses pengolahan data terjadi masalah (Utami Putri, 2022);(Ramadona et al., 2021);(Marsheilla Aguss et al., 2022). Seorang mahasiswa melakukan pendaftaran mata kuliah Tugas Akhir dan PKL dengan melampirkan beberapa persyaratan sesuai aturan yang telah ditentukan. Pendaftaran tersebut diverifikasi oleh masing-masing koordinator TA dan koordinator

PKL (A. D. Putri et al., 2022);(Wantoro et al., 2021);(Hendrastuty et al., 2021). Namun, sampai saat ini proses pendaftaran dan proses pencatatan rekapitulasi pendaftaran masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama (Abidin, 2021);(R. H. Putri, 2022);(Azmi et al., 2022). Rekapitulasi distribusi pembimbing dicatat dengan aplikasi pengolah kata excel atau word (Al-Ayyubi et al., 2021);(Styawati et al., 2020);(Borman et al., 2018). Sehingga dibutuhkan waktu yang lama untuk membagi rata tanggungan mahasiswa yang dibimbing oleh masing-masing dosen (Lukman et al., 2021);(Wantoro & Alkarim, 2016);(Borman, 2017). Penelitian ini bertujuan melakukan pembangunan sistem Praktek Kerja Lapangan (PKL) dimana mahasiswa dapat mengakses sistem PKL dengan mudah dan terorganisir dengan baik (Budiman, David, et al., 2021);(Sari et al., 2020);(Erwanto et al., 2022). Sistem ini menggunakan codeigniter untuk membangun sistem praktek kerja lapangan (Jafar Adrian et al., 2022);(Sembiring, 2022);(Budiman, Ahdan, et al., 2021). Codeigniter (CI) adalah sebuah kerangka atau framework pembangunan aplikasi untuk developer yang akan membuat aplikasi dengan PHP (Dewi & Sintaro, 2019);(Darwis et al., 2020);(Alita et al., 2022). CI bertujuan supaya pembangunan lebih cepat dibandingkan menulis souercode dari awal, karena CI telah menyediakan banyak libray untuk proses-proses yang sering digunakan pada suatu aplikasi, dan juga kemudahan dalam menggunakan library tersebut serta kesederhanaan penggunaannya (Amarudin & Sofiandri, 2018);(Soraya & Wahyudi, 2021);(Suaidah, 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Sistem**

Sistem adalah Sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan dan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Pratama & Priandika, 2020);(Isnian & Suaidah, 2016);(Setiawansyah, Adrian, et al., 2021). Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu (Riskiono & Reginal, 2018);(Oktaviani, 2021);(Yunita et al., 2022). Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan gabungan atau kumpulan dari elemen-elemen yang saling bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan dan kumpulan suatu prosedur atau jaringan kerja yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk

mencapai suatu tujuan dari sebuah kegiatan (Sulistiani, 2021);(D. Damayanti & Sumiati, 2018);(Andrian, 2021).

### **Praktek Kerja Lapangan (PKL)**

Untuk memasuki dunia kerja yang sangat kompetitif sekarang ini, siswa/mahasiswa dituntut tidak hanya mempunyai kecerdasan intelektual yang didapat dari sekolah/kampus semata, akan tetapi siswa/mahasiswa juga harus mempunyai kemampuan dasar (N. N. Damayanti, 2019);(Nani, 2020);(Wantoro et al., 2020). Tiga pokok kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa/mahasiswa untuk dapat bersaing dengan yang lain adalah Knowledge yaitu pengetahuan yang luas agar dalam kehidupan sehari-hari tidak mudah dibodohi dan dibelokkan sehingga akan menimbulkan kerugian baik materiil maupun spirituil dalam diri sendiri (Priandika et al., 2022);(SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.cipto & Hermawan, 2017);(Rosmalasari et al., 2020). Skill yaitu keterampilan atau keahlian khusus sehingga mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan yang lain (R. P. Setiawan & Muhaqiqin, 2021);(Oktaviani & Ayu, 2021);(Dellia et al., 2017). Attitude yaitu sikap atau kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat diteladani sekaligus disegani (Priandika & Wantoro, 2017);(Sulistiani et al., 2021);(Gunawan et al., 2020). Dari ketiga hal tersebut, tidak semuanya dapat di peroleh dari bangku sekolah/perkuliahan, maka Praktek Kerja Lapangan (PKL) diharapkan dapat menjadi salah satu sarana untuk memperoleh tambahan Knowledge, Skill dan Attitude yang lebih komprehensif, sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas, terampil, profesional, dan berwawasan luas. Dengan pendekatan secara langsung sesuai dengan bidang keahliannya serta ikut berperan aktif dalam dunia kerja yang sesungguhnya, maka Praktek Kerja Lapangan diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmunya baik teori maupun praktek yang telah diperoleh saat sekolah/kuliah dalam praktek nyata di lapangan.

### **Maksud Dan Tujuan PKL**

Maksud pelaksanaan PKL adalah agar mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang didapat di bangku kuliah ke dalam dunia kerja secara

nyata sesuai dengan keahlian dan kompetensinya. Adapun tujuan pelaksanaan PKL sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan keilmuan bagi mahasiswa secara langsung ke dunia kerja.
2. Untuk mengaplikasikan keterampilan dan keahlian secara khusus sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari secara langsung di dunia kerja, sehingga diharapkan mengerti ruang lingkup bidang kerja sesuai dengan kompetensinya.
3. Sebagai sarana membentuk sikap/mental mahasiswa agar mampu dan berani menghadapi tantangan dunia kerja yang sarat dengan persaingan.
4. Mahasiswa diharapkan dapat memahami berbagai pendekatan dalam upaya mengetahui dan menganalisis gejala-gejala yang timbul dalam organisasi maupun perusahaan-perusahaan tempat PKL.

### **Pelaksanaan PKL**

Pengaturan pelaksanaan PKL dilakukan dengan mempertimbangkan dunia kerja atau instansi untuk dapat menerima siswa/mahasiswa serta jadwal praktek sesuai dengan kondisi setempat. PKL memerlukan perencanaan secara tepat oleh pihak sekolah/kampus dan pihak instansi/perusahaan, agar dapat terselenggara dengan efektif dan efisien. Program PKL yang dilaksanakan di instansi/perusahaan adalah meliputi:

1. Praktik dasar kejuruan, dapat dilaksanakan sebagian di sekolah, dan sebagian lainnya di industri, apabila industri memiliki fasilitas pelatihan di industrinya. Apabila industri tidak memiliki fasilitas pelatihan, maka kegiatan praktik dasar kejuruan sepenuhnya dilakukandi sekolah
2. Praktik keahlian produktif, dilaksanakan di industri dalam bentuk “on job training”, berbentuk kegiatan mengerjakan pekerjaan produksi atau jasa (pekerjaan sesungguhnya) di industri/perusahaan sesuai program keahliannya. Pelaksanaan yang demikian juga dapat dijadikan pedoman dasar pelasaan PKL pada perguruan tinggi. Meskipun setiap perguruan tinggi memiliki pedoman dan aturan yang berbeda-beda.

### ***CodeIgniter***

*CodeIgniter* merupakan framework PHP yang diklaim memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan framework lainnya. *Framework CodeIgniter* ini bersifat *open-source* sehingga pengembang dapat mengurangi jumlah baris dalam kode dan dapat meminimalisasi kesalahan penulisan kode perintah dan bugs, mengurangi ukuran file, serta mempercepat eksekusi (Sulistiani, 2020);(Destiningrum & Adrian, 2017);(Anissa & Prasetio, 2021).

### **Kelebihan *CodeIgniter***

*CodeIgniter* sangat ringan, terstruktur, mudah dipelajari, dokumentasi lengkap dan dukungan yang luar biasa dari forum *CodeIgniter* (Setiawansyah et al., 2020);(Darwis et al., 2022);(Yanuarsyah, Muhaqiqin, & ..., 2021), Selain itu *CodeIgniter* juga memiliki fitur-fitur lainnya yang sangat bermanfaat, antara lain:

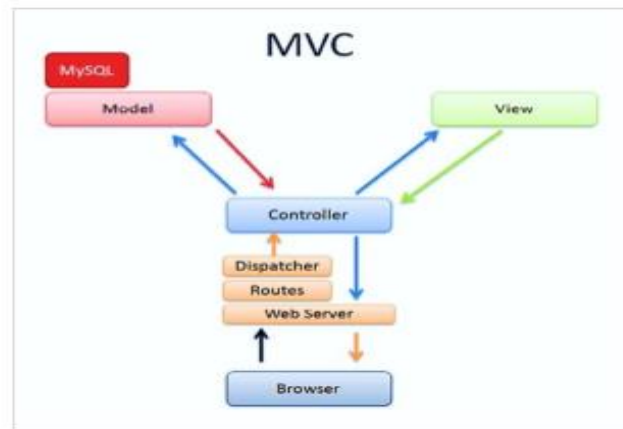
Menggunakan MVC dengan menggunakan pattern MVC ini, struktur kode yang menghasilkan menjadi lebih terstruktur dan memiliki standar yang jelas.

1. URL Friendly. URL yang dihasilkan sangat *uri friendly*. Pada *CodeIgniter* diminimalisasi penggunaan \$\_GET dan di gantikan dengan URL.
2. Kemudahan dalam mempelajari, membuat library dan helper, memodifikasi serta meng-integrasikan Library dan helper.
3. Kecepatan *CodeIgniter* merupakan salah framework PHP yang tercepat yang ada saat ini.
4. Mudah dimodifikasi dan beradaptasi, sangat mudah memodifikasi behavior framework, tidak membutuhkan *server requirement* yang macam-macam serta mudah mengadopsi library lainnya.
5. Dokumentasi lengkap dan jelas *CodeIgniter* telah menyediakan panduan yang lengkap mengenai *CodeIgniter*.

### **Model View Controller**

*Model View Controller (MVC)* konsep dasar yang harus diketahui mengenal *CodeIgniter* (A. Setiawan & Pasha, 2020);(Novian et al., 2019);(Setiawansyah, Sulistiani, et al., 2021). *CodeIgniter* Bekerja berdasarkan konsep dasar MVC. MVC merupakan sebuah pattern/ teknik pemrograman yang memisahkan bisnis logic (alur pikir), data logic (penyimpanan data), dan presentation logic (antarmuka aplikasi) atau secara

sederhana adalah memisahkan antara desain, data, dan proses (Yanuarsyah, Muhaqiqin, ..., et al., 2021);(F. Isnain et al., 2022);(Dheara et al., 2022). Gambar 1. dibawah ini menunjukkan pola MVC terdiri dari 3 bagian, yaitu:



**Gambar 1.** Pola MVC Codeigniter

1. Model yang bertugas dalam pengolahan data. Model ini berhubungan dengan data dan interaksi ke database atau webservice, mempresentasikan struktur data dari aplikasi yang bisa berupa basis data maupun data lain.
2. View bertugas dalam menampilkan data ke end-user. View bisa berupa halaman web, rss, javascript dan lain-lain. Di dalam view hanya berisi variable-variabel yang berisi data yang siap ditampilkan. View dapat dikatakan sebagai halaman website yang dibuat dengan menggunakan HTML dan bantuan CSS atau *JavaScript*.
3. Controller bertindak sebagai penghubung antara data/ model dan view. Tugas controller adalah menyediakan berbagai variable yang akan ditampilkan di view, memanggil model untuk melakukan akses ke basis data, menyediakan penanganan kesalahan/error, mengerjakan proses logika dari aplikasi serta melakukan validasi atau cek terhadap input.

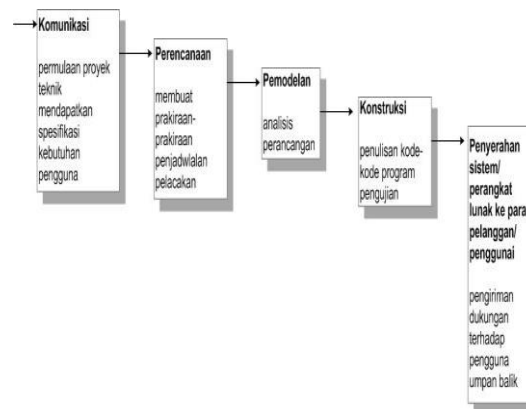
*Codeigniter* dibuat pertama kali oleh Rick Ellis yang merupakan CEO dari

Ellislab ini memiliki beberapa kelebihan yaitu : memiliki dokumentasi yang lengkap dan bagus, kompatibel dengan semua jenis hosting, memiliki performa yang bagus, memiliki fleksibilitas dalam aturan penulisan kode, mudah untuk dipelajari dan digunakan. Framework Codeigniter juga memiliki hasil benchmark yang tinggi dan cepat dibandingkan framework php yang lain. Berdasarkan kelebihan yang dimiliki pada

framework codeigniter, oleh karena itu penelitian ini menggunakan framework codeigniter untuk implementasi pengembangan sistem praktek kerja lapangan (PKL).

## Waterfall

Model *Waterfall* kadang dinamakan siklus hidup kalsik, dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak (*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2021*);(Wijaya et al., 2022);(Priandika, 2016), yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan perencanaan, pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem perangkat lunak ke pada pelanggan/pengguna yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunaknya dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Siklus Pengembangan Metode Dengan Waterfall

- Komunikasi. Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan customer, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal maupun buku.
- Perencanaan. Proses ini merupakan lanjutan dari proses komunikasi. Tahapan ini menghasilkan dokumen atau data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan software, termasuk rencana yang akan dilakukan.
- Pemodelan. Proses ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur software, representasi interface.

- d) Konstruksi. Merupakan proses membuat kode. Pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuannya ialah menemukan kesalahan-kesalahan sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.
- e) Penyerahan. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

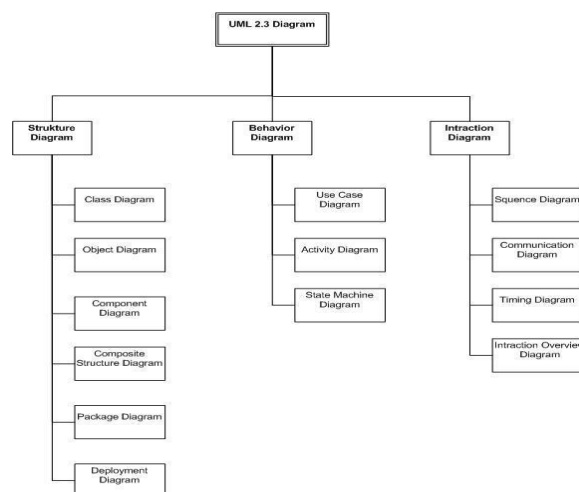
## Analisis dan Perancangan Sistem

### Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem (Teknologi et al., 2021);(A. R. Isnain et al., 2022);(Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Dari uraian diatas maka di peroleh kesimpulan bahwa UML adalah pemodelan yang digunakan untuk merancang sebuah perangkat lunak yang berorientasi objek agar lebih mudah dipahami.

### Diagram UML

Pada UML terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Diagram UML**



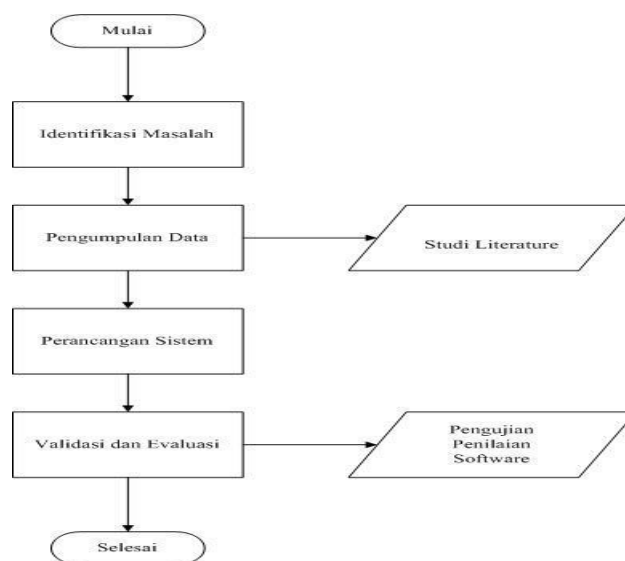
## METODE

### Metode Pengumpulan Data

Dalam tahapan penelitian ini memperoleh data sebagai penyusunan skripsi menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data yang cukup akurat dalam melakukan penelitian yaitu sebagai berikut :

### Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilalui oleh peneliti, kerangka penelitian ini dapat dilihat pada alur diagram dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Kerangka Penelitian

Keterangan :

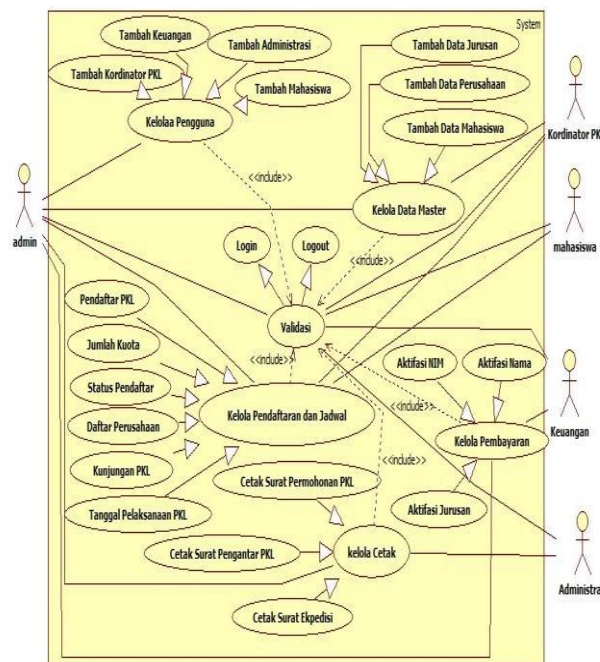
1. Tahap pertama yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah mengidentifikasi masalah. Terdapat masalah dalam menghadapi pkl dari proses pengadministrasian, dan pengajuan tempat pkl data tersebut datanya masih direkam dalam suatu file berbentuk form pengajuan dan penilain, hal ini mengakibatkan rawan terjadi kehilangan dan kesulitan dalam penyajian laporan saat dibutuhkan karena berkas yang menumpuk membuat proses pengolahan data terjadi masalah. Ada beberapa kesalahan dalam pengajuan tempat pkl salah satunya yaitu jumlah kuota mahasiswa lebih dari tiga dalam satu perusahaan/intansi
2. Tahap selanjutnya mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan masalah yang ada dengan meninjau dari beberapa literature.

3. Setelah data-data yang dibutuhkan penulis dapat merancang sistem yang akan dibangun menggunakan framework codeigniter metode pengembangan sistem *waterfall*, metode objek oriented programming (OOP).
4. Setelah sistem sudah dirancang dan dibangun, maka penulis melakukan validasi sistem tersebut dan mengevaluasi sistem apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak.
5. Selesai.

## Metode Perancangan Sistem

### Use Case Diagram

*Use case diagram* mendeskripsikan interaksi tiga aktor pada sistem tersebut. Aktor yang dimaksud adalah Admin, Dosen dan Mahasiswa dapat dilihat pada gambar 5.



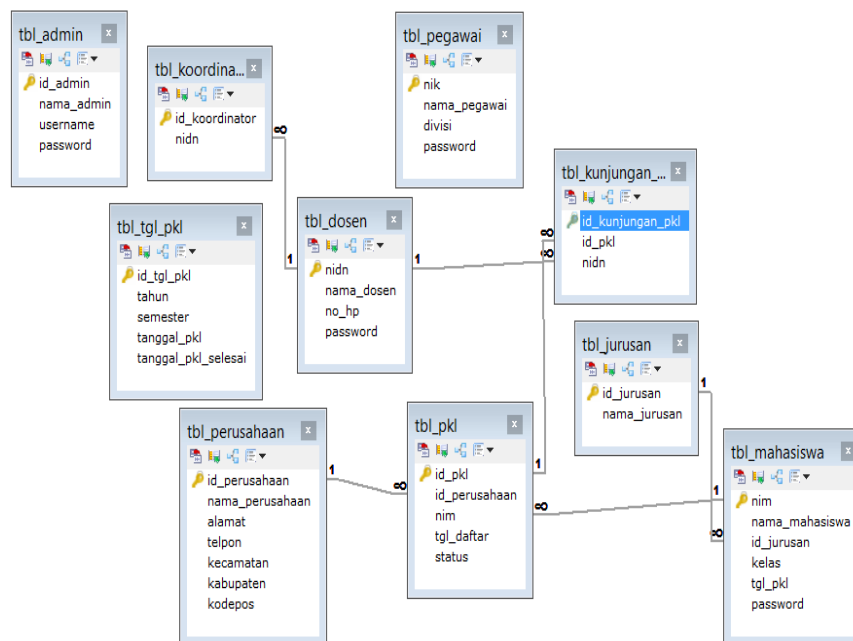
**Gambar 5.** Use Case Diagram

Ket:

1. Admin dapat mengolah data master, pendaftaran dan jadwal, cetak, pengguna, dan pembayaran tetapi sebelum melakukan pengolahan data admin melakukan login terlebih dahulu.
2. Mahasiswa dan kordinator pkl melakukan login terlebih dahulu sebelum dapat membuka pendaftaran dan jadwal dan cetak.
3. Administrasi melakukan login terlebih dahulu sebelum dapat mengolah cetak.

4. Bagian keuangan melakukan login terlebih dahulu sebelum mengelola pembayaran.
5. Didalam data master terdapat data perusahaan, data jurusan dan data mahasiswa.
6. Di dalam pendaftaran dan jadwal terdapat bebrapa hal yang berkaitan dengan pendaftaran PKL, tanggal pelaksanaan PKL, jumlah kuota, status pendaftar, daftar perusahaan dan kunjungan dosen pembimbing PKL.
7. Mahasiswa melakukan pendaftaran PKL berdasarkan data perusahaan yang telah tersedia kemudian mengisi data diri mahasiswa. Setelah melakukan pendaftaran mahasiswa dapat melihat status pendaftar apakah diterima atau ditolak.
8. Kordinator PKL melihat mahasiswa yang telah melakukan pendafran PKL diperusahaan dan kemudian kordinator melakukan validasi persetujuan pendafran PKL.
9. Cetak terdapat cetak surat permohonan PKL, cetak surat pengantar PKL, cetak surat ekspedisi, surat tugas dosen pembimbing, dan cetak buku kunjungan yang dicetak oleh bagian administrasi.
10. Admin mengelola pengguna tambah, simpan, ubah, hapus dan batal.

### Realasi Antar Table

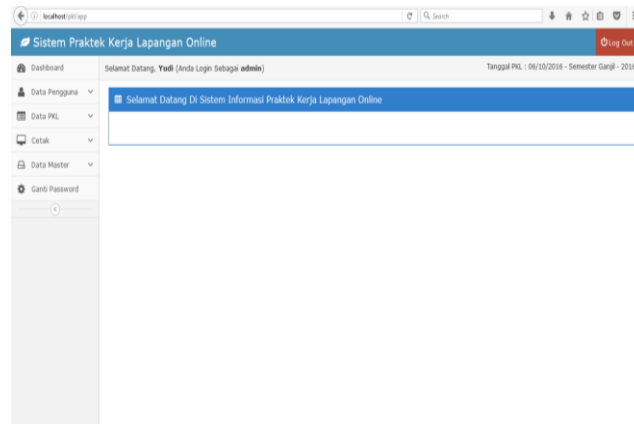


Gambar 6. Relasi Antar Table

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Program

Form tampilan Menu utama



**Gambar 7.** *Form Menu Utama*

Tampilan *Form* Menu Utama berisi menu-menu pilihan yang berkaitan dengan seluruh sistem penggunaan program. Terdapat beberapa menu pada menu utama seperti *Form* Data Pengguna, *Form* Data PKL, *Form* Data Master, *Form* Cetak dan *Form* ganti password. Menu Data Pengguna digunakan bagian Admin untuk dapat mengelola data bagian keuangan, data administrasi, data dosen dan mahasiswa. Menu Data PKL berupa data mahasiswa yang telah melakukan pendaftaran PKL dan data kunjungan dosen. Menu Data Master berisi data Perusahaan dan data. Sedangkan *Form* cetak berisi data cetak surat permohonan PKL, surat pengantar PKL dan buku ekspedisi.

### Uji Sistem/*Software Testing*

Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Software Testing* dengan *tools* WAPT untuk mendapatkan penilaian kinerja sistem yang dikembangkan oleh peneliti agar layak digunakan. Hasil uji sistem dapat dilihat pada gambar berikut.

**Test execution parameters:**  
 Test name: finished  
 Test started at: 10/24/2014 12:36:26 AM  
 Scenario name:  
 Test run comment:  
 Test executed by: user (TE)  
 Test executed on: T1  
 Test duration: 0:10:00

**Test result: FAILURE**

**Pass/Fail Criteria**

Name	Result	Comment
Session error rate for each profile	FAILURE	

**Summary**

Profile	Successful sessions	Failed sessions	Successful pages	Failed pages	Successful hits	Failed hits	Other errors	Total Kbytes sent	Total Kbytes received	Avg response time, sec (with page elements)
Profile1	0	25	82	25	443	42	0	170	13117	1.58(27.8)

**Number of active users**

Profile	0:00:00 - 0:01:00	0:01:00 - 0:02:00	0:02:00 - 0:03:00	0:03:00 - 0:04:00	0:04:00 - 0:05:00	0:05:00 - 0:06:00	0:06:00 - 0:07:00	0:07:00 - 0:08:00	0:08:00 - 0:09:00	0:09:00 - 0:10:00
Profile1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**Successful sessions (Failed sessions)**

Profile	0:00:00 - 0:01:00	0:01:00 - 0:02:00	0:02:00 - 0:03:00	0:03:00 - 0:04:00	0:04:00 - 0:05:00	0:05:00 - 0:06:00	0:06:00 - 0:07:00	0:07:00 - 0:08:00	0:08:00 - 0:09:00	0:09:00 - 0:10:00	Total
Profile1	0(1)	0(2)	0(5)	0(3)	0(3)	0(1)	0(2)	0(1)	0(5)	0(2)	0 (10)
Total	0(1)	0(2)	0(5)	0(3)	0(3)	0(1)	0(2)	0(1)	0(5)	0(2)	0 (25)

**Gambar 8.** Hasil pengujian

Berdasarkan pada gambar diatas hasil *Tess result* bawa secara keseluruhan pengujian telah memenuhi dengan hasil “Success”. Berdasarkan Summary pada gambar nilai Successful sessions (0), Failed sessions (25), Successful page (82), Failes page (25), Successful hits (443), Failed hits (42), Other errors (0), Total Kbytes sent (170), Total Kbytes Recive (13117) dan Avg response time, sec (white page elements) 1.58(27.8). Testing dapat disimpulkan bahwa Hasil tes “Success”.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan testing dalam laporan ini dapat disimpulkan, dibangunnya sistem praktek kerja lapangan menggunakan CodeIgniter dapat membantu mahasiswa dan kordinator PKL dengan mengelola data pendaftaran PKL, data master, cetak surat dan pembayaran.

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2021). Pelatihan Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemograman Untuk Membangkitkan Minat Siswa-Siswi Smk Pada Dunia Pemograman. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.33365/jssctcs.v2i2.1326>
- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3),

491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>

- Alita, D., Ahmad, I., & Suwarni, E. (2022). *Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360 o pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan*. *Implementation of the Hanura Take Away Application and Insta 360 o Tourism in Hanura Pesawaran Village , South Lampung*. 5(2), 154–163.
- Amarudin, A., & Sofiadri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anissa, R. N., & Prasetio, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Astuti H, M., Pratiwi, A., & Anggarini, D. R. (2022). Pengaruh Sistem Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Disiplin Kerja Karyawan Pt. Yamaha Lautan Teduh Interniaga Lampung. *International Journal of Business*, 5(1), 59–67. <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/8166>
- Azmi, U., Hafid Syaifudin, W., Oktavia Siswono, G., Mohamad Atok, R., Safawi Ahmad, I., Paramitha Oktaviana, P., & Maitriani, C. (2022). “Actuarial Science Online Short Course : A10 Financial Mathematics (ASOSC)” Sebagai Upaya Pemberian Dukungan Bagi Calon Peserta Ujian Profesi Aktuaris di Indonesia. *Sewagati*, 6(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i3.200>
- Borman, R. I. (2017). *Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung*.
- Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro, 2018*, 322–327.
- Budiman, A., Ahdan, S., & Aziz, M. (2021). Analisis Celah Keamanan Aplikasi Web E-Learning Universitas Abc Dengan Vulnerability Assesment. *Jurnal Komputasi*, 9(2), 1–10. <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/2800>
- 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>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk

UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.

- Damayanti, N. N. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4).
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Dellia, P., Antoni, T. T., & Sulistiani, H. (2017). Rancang Bangun Sistem Infromasi Pengukuran Kesehatan Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa (Studi Kasus Perusahaan Jasa yang Terdaftar di BEI). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 24–28.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30–37.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem monitoring kelembaban gabah padi berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., Isnain, A. R., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155. <http://situs.com>
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah).

*Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36.  
<https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>

Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>

Isnian, A. R., & Suaidah, Y. T. U. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Asisten Dosen Pada Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Jupiter*, 2(1).maan Asisten Dosen Pada Pe. *Jupiter*, 2(1).

Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>

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>

Marsheilla Aguss, R., Ameraldo, F., Reynaldi, R., & Rahmawati, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Kapasitas Manajemen Olahraga SMAN 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 306. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2182>

Nani, D. A. (2020). Efektivitas Penerapan Sistem Insentif Bagi Manajer Dan Karyawan. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 6(1), 44–54.

Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>

Octavia, N., Hayati, K., & Karim, M. (2020). Pengaruh Kepribadian, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 130–144. <https://doi.org/10.23960/jbm.v16i2.87>

Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.

Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.

Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.



- Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.
- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.130>
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 213. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2129>
- Putri, R. H. (2022). Pengaruh Kebijakan Subsidi, Foreign Direct Investment (Fdi) Dan Tata Kelola Pemerintahan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Negara – Negara Di Asean). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 129–144. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11621>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- 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 (JTISI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27–32.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sembiring, J. P. (2022). PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 70.

<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1771>

- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- 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).
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50.
- Sulistiani, H. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL).

*Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>

- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Suprayogi, S., Puspita, D., Putra, E. A. D., & Mulia, M. R. (2022). Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 356–363. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4494>
- SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65. cipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan ( Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa )*. 2(4), 16–21.
- Utami Putri, N. (2022). Rancang Bangun Perangkat Hama Serangga Pada Padi Dengan Sumber Sel Surya (Studi Kasus: Rama Otama 1, Seputih Raman, Lampung Tengah, Lampung). *Electrician*, 16(1), 123–128. <https://doi.org/10.23960/elc.v16n1.2265>
- 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).
- Wantoro, A., Muludi, K., & Sukisno, S. (2020). *Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kualitas Telur Bebek*.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- 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.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., ..., & Napianto, R. (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>

Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah*. 2(2), 62–68.