

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN DI NASTAR LAMPUNG BERBASIS WEB

Agnes Faizi
Informatika
agnesfaz@gmail.com

Abstrak

Nastar Lampung merupakan toko yang bergerak pada bidang kuliner yang berdiri di Kemiling Kota Bandar Lampung. Studi kasus pada Nastar Lampung yang bergerak pada penjualan aneka macam kue kering dan kue basah dan menerima pemesanan di area Bandar Lampung maupun luar Bandar Lampung. Adapun transaksi penjualan yang banyak dan terbatasnya sumber daya manusia serta pentingnya informasi yang valid, cepat dan handal yang dimiliki oleh Nastar Lampung sehingga menjadi perhatian dalam merancang sistem berbasis web ini. Sistem pemesanan di Nastar Lampung masih menggunakan sistem secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke toko Nastar Lampung untuk membeli dan memesan produk yang akan dibelinya. Perancangan Sistem Pemesanan di Nastar Lampung Berbasis Web dapat menjadi solusi untuk pengolahan data serta dapat memberikan informasi detail tentang produk atau makanan yang tersedia. Sehingga adanya aplikasi ini sangat membantu masyarakat dengan mudah untuk memperoleh informasi yang akurat. Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website sehingga memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi detail produk atau makanan dan melakukan pemesanan produk atau makanan yang ada di Nastar Lampung secara online. Perancangan Sistem Pemesanan di Nastar Lampung Berbasis Web telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dirancang dengan pemrograman berorientasi objek yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi detail pemesanan di Nastar Lampung.

Kata Kunci: *Nastar Lampung, Pemesanan, Perancangan, Sistem, Web.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini internet tentunya sudah menjadi sarana komunikasi yang sangat penting dan efektif untuk memperoleh berbagai sumber informasi (Fernando et al., 2021; Indonesia, 2022; Mahfud et al., 2022; Oktaviani, 2021). Internet juga sudah terbukti dapat memberikan manfaat kepada masyarakat, salah satunya di Nastar Lampung merupakan toko yang bergerak pada bidang kuliner yang berdiri di Kemiling Kota Bandar Lampung (Fadly & Alita, 2021; nofianti, 2020; Puspaningrum et al., 2020; Tastilia et al., 2022). Sistem pemesanan di Nastar Lampung masih menggunakan sistem secara manual yaitu pembeli harus datang langsung ke toko Nastar Lampung untuk membeli barang yang akan dibelinya (Endah Wulantina et al., 2019; Febrian Eko Saputra, 2018; Informatika et al., 2023; Sidiq & Manaf, 2020). Perancangan Sistem Pemesanan di Nastar Lampung Berbasis Web dapat menjadi solusi untuk pengolahan data serta dapat memberikan informasi tentang produk atau barang yang tersedia (Jayadi, 2022; R. W. Putri et al., 2022; Samsugi

et al., 2018; Yudhistiraa et al., 2022). Dalam penerapan informasi berbasis web yang dimana didalamnya, sistem ini akan menyajikan berbagai informasi detail dari produk yang tersedia (Ayu & Pratiwi, 2021; Jupriyadi et al., 2021; Mandasari et al., 2022; Pasha, Sucipto, et al., 2023; Yuliana et al., 2021). Sehingga adanya aplikasi ini sangat membantu masyarakat dengan mudah untuk memperoleh informasi yang akurat (Ahmad, Samsugi, et al., 2022; Febrian & Ahluwalia, 2020; Firdaus et al., 2022; Isnain et al., 2022; Pustika, 2010).

Sistem informasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat besar akan kemajuan pada toko Nastar Lampung. Dimana sistem informasi ini merupakan kumpulan dari perangkat keras, perangkat lunak, telekomunikasi, manusia dan prosedur yang akan dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna (Ahdan et al., 2021; Alita et al., 2021; Fitranita & Wijayanti, 2020; Fitri et al., 2021; Parinata et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan sebuah aplikasi berbasis website sehingga memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi detail produk atau makanan dan melakukan pemesanan produk atau makanan yang ada di Nastar Lampung secara online.

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan

Desain mendefinisikan proses dan informasi yang dibutuhkan sistem baru. Manfaat dari tahap perancangan sistem ini dapat memberikan gambaran yang lengkap tentang desain bangunan kepada pengembang dalam pengembangan aplikasi [32]–[36]. Proses desain melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada berbagai tingkat abstraksi (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Margiati & Puspaningtyas, 2021; Zanofo et al., 2020). Perancangan adalah suatu proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang dialami dalam proses pengerjaannya (Ramli et al., 2008; Shodik et al., 2019; Suri & Puspaningrum, 2020). Berdasarkan uraian, penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan-tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk mendapatkan hasil rancangan yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan selama tahap analisis (Nur, 2021; Redy et al., 2022; Susanto et al., n.d.).

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem organisasi internal yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian dan mendukung fungsi organisasi senior dalam operasi strategis organisasi untuk memungkinkan pihak eksternal tertentu menyediakan laporan yang diperlukan (Dewi, 2021; Puspa, 2019; Roza et al., 2021; Sulistiani et al., 2020). Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi selalu mengandung informasi penting ketika informasi tersebut disusun dalam bentuk yang berguna bagi pengguna. Informasi yang diproses tidak cukup untuk dianggap sebagai informasi (Ahmad et al., 2021; Alita et al., 2022; Mandasari & Aminatun, 2022; Pasha, Megawaty, et al., 2023; Wantoro et al., 2021).

Pemesanan

Pemesanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka toko harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik [55]–[57]. Sekumpulan alat pemasaran yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk mencapai tujuan pemasarannya dalam pasar sasaran. Berdasarkan uraian, penulis menyimpulkan bahwa pemesanan adalah suatu aktifitas yang akan dilakukan oleh pelanggan sebelum ia membeli maka terdapat suatu proses pembuatan yang baik yaitu seperti barang, tempat dan lain-lain (Ghufroni, 2018);(Setiawansyah et al., 2021);(Gotama et al., 2021).

Nastar Lampung

Nastar Lampung merupakan toko yang bergerak pada bidang kuliner yang berdiri di Kemiling Kota Bandar Lampung. Nastar Lampung bergerak pada penjualan aneka macam kue kering dan kue basah dan menerima pemesanan di area Bandar Lampung maupun luar Bandar Lampung.

Web

Website yaitu adalah web yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang telah menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis hingga dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang dimana masing-masing telah dihubungkan

dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (Hendrastuty et al., 2021);(Sulistiani, Hamidy, Isnain, et al., 2022);(Ahmad, Febrian, et al., 2022).

Web yaitu adalah kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisikan informasi dalam bentuk data digital yaitu baik berupa text, gambar, video, audio dan animasi lainnya maupun yang telah disediakan melalui jalur koneksi internet (Megawaty & Setiawan, 2017);(Abidin et al., 2022);(Sucipto et al., 2021). Berdasarkan uraian tersebut, penulis telah menyimpulkan bahwa web yaitu adalah sebuah software yang berfungsi untuk dapat menampilkan dokumen-dokumen pada suatu web yang akan membuat pengguna dapat mengakses jaringan internet melalui software yang telah terkoneksi dengan internet (Ahdan & Susanto, 2021);(E. Putri, 2022);(Fakhrurozi et al., 2022);(Sari & Putri, 2019).

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang di gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1) Pengamatan (Observation)

Pengumpulan data dengan cara mengamati atau observation yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung (Dewi et al., n.d.). Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem pola makan hidup sehat masyarakat dewasa ini.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung kepada pemilik toko terkait data penelitian. Data yang ingin diwawancarai berupa permasalahan yang terjadi di toko.

3) Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Dalam metode tinjauan pustaka yang di lakukan yaitu dengan cara membaca, mengutip dan mengumpulkan data-data, buku-buku dan internet sebagai landasan penyusunan laporan.

4) Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dilakukan pengambilan data berupa gambar produk untuk dijadikan bahan sampel dalam pembuatan website tersebut.

Tempat dan waktu penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Kemiling Kota Bandar Lampung. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan September sampai Desember 2022.

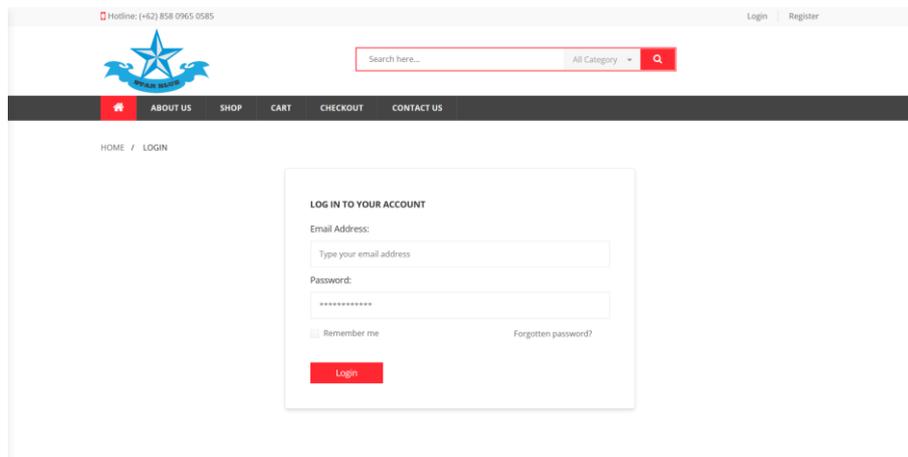
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

Implementasi program merupakan pembuatan program dengan menggunakan perangkat lunak Visual Studi Code dengan framework Laravel. Adapun tampilan program yang telah dibuat sebagai berikut:

Tampilan halaman Login

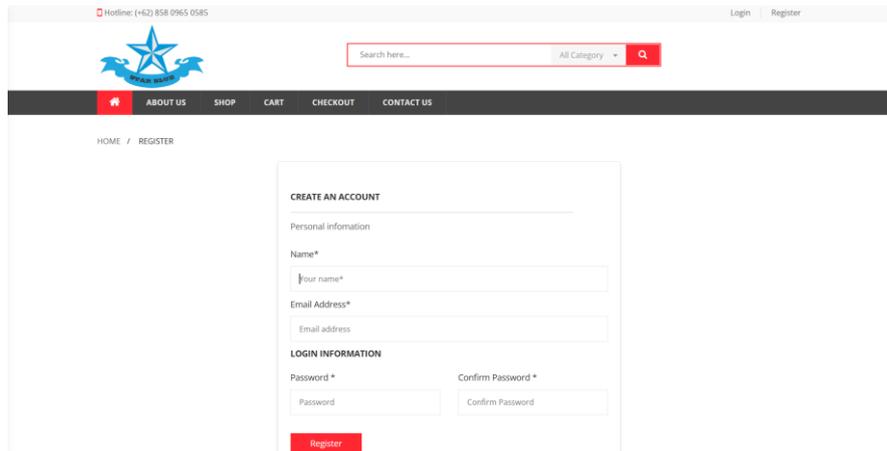
Pada menu halaman utama menyajikan beberapa bagian yaitu menu bar aplikasi yaitu pencarian toko dan tentang aplikasi, bagian keterangan alamat dari posisi pengguna, bagian menu kategori kerusakan dan bagian untuk melihat pemetaan semua toko service.



Gambar 1. Tampilan halaman login

Tampilan halaman Register

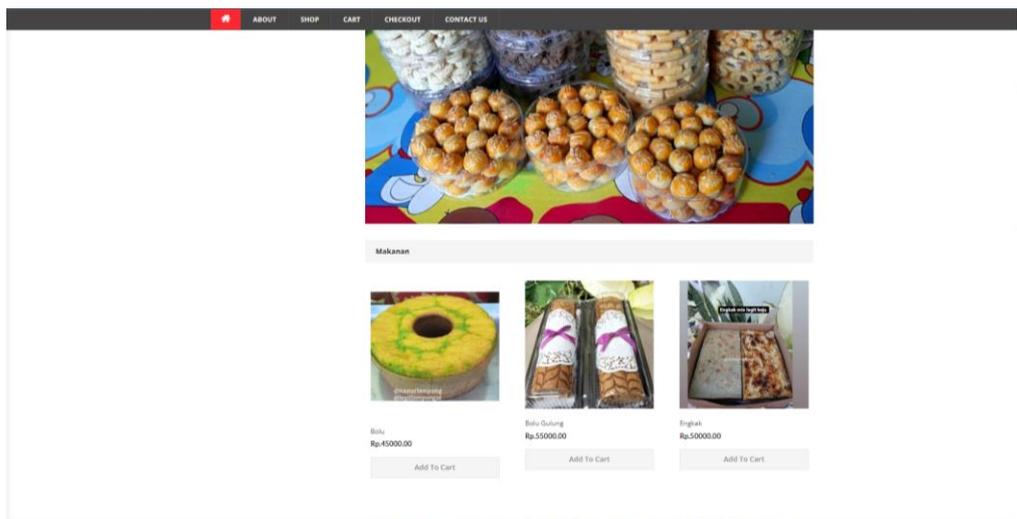
Halaman Register adalah halaman untuk pengguna baru yang belum terdaftar pada aplikasi tersebut. Pada halaman ini pengguna baru dapat mengisi data-data pengguna sesuai yang dibutuhkan. Hasil implementasi halaman register pengguna baru dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan halaman login

Tampilan halaman Shop

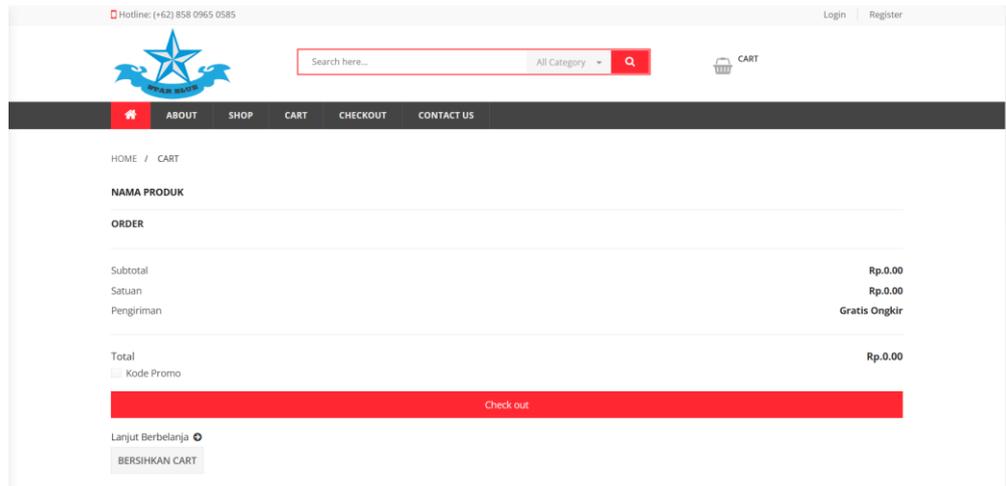
Halaman Shop adalah halaman awal setelah melakukan login atau registrasi. Halaman shop ini berupa halaman yang berisi produk, deskripsi produk dan harga produk. Hasil implementasi halaman shop dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Tampilan halaman login

Tampilan halaman Cart

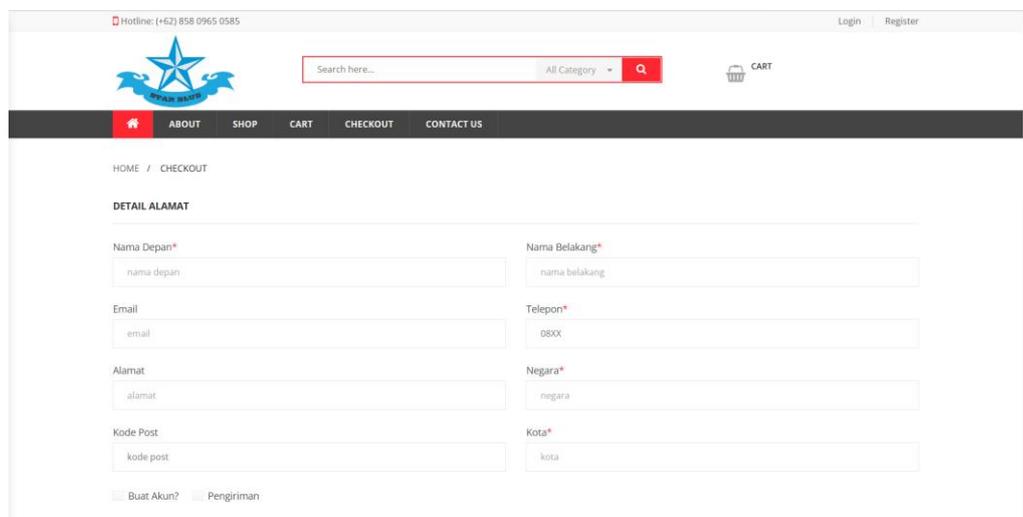
Halaman Cart adalah halaman sesudah halaman shop. Halaman cart ini berupa halaman keranjang yang akan ditujukan untuk kehalaman checkout. Hasil implementasi halaman cart dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan halaman login

Tampilan halaman Checkout

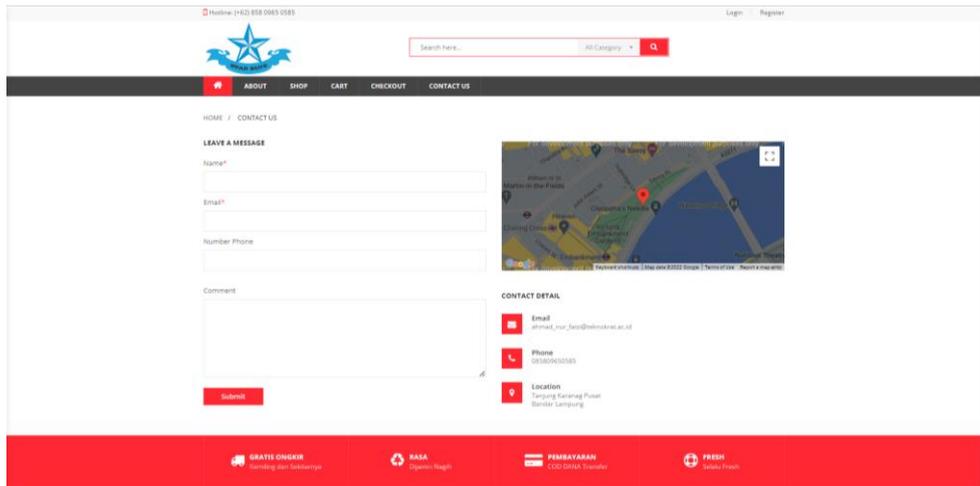
Halaman Checkout adalah halaman sesudah halaman cart. Halaman checkout ini berupa halaman untuk mengisi data lengkap pengiriman barang. Hasil implementasi halaman checkout dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Tampilan halaman login

Tampilan halaman Contact Us

Halaman Contact Us adalah halaman terakhir atau halaman sesudah halaman cart. Halaman checkout ini berupa halaman untuk mengisi data lengkap pengiriman barang. Hasil implementasi halaman checkout dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Tampilan halaman login

Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan dengan team maupun mitra. Adapun bentuk pengujian ini yaitu untuk mengetahui kinerja sistem terhadap jenis perangkat yang berbeda-beda yang digunakan user dalam menjalankan aplikasi.

SIMPULAN

Kesimpulan

Perancangan Sistem Pemesanan Untuk Informasi dan Penjualan Produk di Nastar Lampung Berbasis Web telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dirancang dengan pemrograman berorientasi objek yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi detail pemesanan di Nastar Lampung.

REFERENSI

- Abidin, Z., Amartya, A. K., & Nurdin, A. (2022). PENERAPAN ALGORITMA APRIORI PADA PENJUALAN SUKU CADANG KENDARAAN RODA DUA (Studi Kasus: Toko Prima Motor Sidomulyo). *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 225. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1459>
- Adrian Sijinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- 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.

Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.

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.

Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>

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.

Alita, D., Fernando, Y., & Sulistiani, H. (2020). Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 86–91.

Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.

Arrahman, R. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.

Ayu, M., & Pratiwi, Z. F. (2021). THE IMPLEMENTATION OF ONLINE LEARNING IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING DURING PANDEMIC: THE TEACHERS' VOICE. *Journal of Research on Language Education*, 2(2), 93–99.

Dewi, P. S. (2021). E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Prisma*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1012>

Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.

Endah Wulantina, Maskar, S., Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Development of

- Mathematics Teaching Material Based on Lampungnese Ethomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i02.7493>
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Fakhrurozi, J., Adrian, Q. J., Mulyanto, A., Informasi, S. S., Teknokrat, U., & Online, M. (2022). *Pelatihan Penulisan Jurnalistik dan Naskah Video Bagi Siswa SMK Widya Yahya Gading Rejo*. 2(5), 503–509.
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Fitranita, V., & Wijayanti, I. O. (2020). Journal Accounting and Finance Edisi Vol. 4 No. 1 Maret 2020. *Accounting and Finance*, 4(1), 20–28.
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19*. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- Ghufroni. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., April, 10–27.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1):28–38. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR*.

3(1), 132–137.

- Informatika, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2023). *Pelatihan Penerapan Logika Informatika Sebagai Dasar Algoritma Pemograman di SMKN 7 Bandarlampung*. 1(3), 156–161.
- Isnain, A. R., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pelatihan Perpajakan Pph Pasal 21 Pada Guru Dan Murid Smk N 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2202>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., Gumantan, A., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., & Bandar, K. (2022). *Model Latihan Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Ring Pada Anak Usia Sekolah*. 2(1), 49–56.
- Mandasari, B., & Aminatun, D. (2022). Investigating Teachers' Belief and Practices Toward Digital Media of English Learning During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English ...*, 10(2), 475–484. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/6248%0Ahttps://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/viewFile/6248/3095>
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Inggris, B. (2022). *PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI ACTIVE LEARNING BAGI SISWA-SISWI MA MA 'ARIF 9 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH*. 4(2), 46–55.
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce*. 11(1), 1–4.
- nofianti, novita. (2020). Peran Trustworthiness , Attractiveness , Expertise Pada Minat Beli. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1177.
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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.

- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). *STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS*. 3(2), 94–99.
- Pasha, D., Megawaty, D. A., & Kuncoro, I. R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo*. 1(3), 115–121.
- Pasha, D., Sucipto, A., & Nurkholis, A. (2023). *Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin*. 1(3), 122–125.
- Puspa, M. (2019). Decision Support System For Supplementary Food Recipients (PMT) By Using The Simple Additive Weighting (SAW) Method. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 11(2). www.medikom.iocspublisher.org/index.php/JTI
- 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. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngeplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). *Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi Calon Kenshushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia*. 1(2), 58–65.
- Ramli, N., Suci, D. M., Sunanto, S., Nugraheni, C., Yulifah, A., & Peternakan, F. (2008). *Performan Ayam Broiler yang diberi Ransum Mengandung Pottasium Diformate Sebagai Pengganti Flavomycin*. 8(1), 1–8.
- Redy, E., Wantoro, A., & Andini, C. (2022). *Analysis of recommendations for recipients of COVID-19 cash social assistance financing the ministry of social affairs*. 14(2), 126–133.
- Roza, E. K., Novita, D., & Fernando, Y. (2021). *PENGARUH SERVICE QUALITY PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG*. x(x), 1–9.
- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Sari, F. M., & Putri, S. N. (2019). Academic Whatsapp Group: Exploring Students' Experiences in Writing Class. *Teknosastik*, 17(2), 56–65. <https://doi.org/10.33365/ts.v17i2.324>
- 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>
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sulistiani, H., Hamidy, F., Isnain, A. R., Yasin, I., & Mersita, R. (2022). *Google Spreadsheet Training for Teacher at SMK N 1 Padang Cermin*. 1(2), 72–75.
- Sulistiani, H., Hamidy, F., Suaidah, S., Mersita, R., Yunita, Y., & Ismi HS, Y. (2022). Pelatihan Penerapan Accurate Accounting Software Bagi Siswa Jurusan Akuntansi Di Smk N 1 Padang Cermin. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2038>
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., & ... (2022). Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin. *Jurnal WIDYA ...*, 2(2), 82–87. <https://jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/38>
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknabdimas>
- 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.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., Samsugi, S., Amanda, F., Taufik, M., & Pratama, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI E-LIBRARY PADA PERPUSTAKAAN*. 92–97.
- Tastilia, L., Megawaty, D. A., & Sulistiyawati, A. (2022). *MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP SISWA (STUDI KASUS : SMA PGRI KATIBUNG)*. 3(2), 63–69.
- 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.

- Teknologi, J., Jtsi, I., Sari, D. D., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KELEMBAGAAN MADRASAH (STUDI KASUS : KEMENTERIAN AGAMA PESAWARAN)*. 2(4), 74–80.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). *Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban Decision support system model using FIS Mamdani for determining tire*. 9(November 2020), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13776>
- Yudhistiraa, A., Aldino, A. A., & Darwis, D. (2022). *Analisis Klasterisasi Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Fuzzy C-Means (Studi Kasus : Pengadilan Tinggi Agama bandar lampung)*. 9(1), 77–82.
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). *Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). *Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.