

## **PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE UNTUK INFORMASI SERVICE MOTOR DAN MOBIL**

Arya Eka Abiyoga  
Informatika  
aryaeka@gmail.com

### **Abstrak**

Aplikasi mobile merupakan salah satu platform yang paling populer digunakan oleh masyarakat dalam mencari informasi. Untuk itu, pengembangan aplikasi mobile yang menyediakan informasi service motor dan mobil sangat diperlukan. Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan platform Android karena merupakan platform yang paling banyak digunakan saat ini. Aplikasi ini akan menyediakan informasi tentang jadwal service, biaya service, dan lokasi bengkel resmi untuk berbagai jenis motor dan mobil. Pengguna dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan dengan mencari berdasarkan merek dan tipe kendaraan. Selain itu, aplikasi ini juga akan menyediakan fitur reminder untuk mengingatkan pengguna tentang jadwal service kendaraannya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi service motor dan mobil dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan bengkel resmi karena dapat meningkatkan transparansi informasi tentang jadwal service dan biaya service.

**Kata Kunci:** *Website, Service, Informasi*

---

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya dunia teknologi dan informasi mempengaruhi seluruh kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Fadly & Alita, 2021; Maskar et al., 2022; Oktaviani, 2021). Pasar online atau sering disebut juga Elektronik Commerce menjadi peluang baru dan menambah daya saing sistem transaksi pembelian, oleh karena itu sangat di butuhkan dalam menghadapi persaingan pasar untuk mendapatkan hasil yang signifikan dalam menjalankan E-Commerce (Fernando et al., 2021; Jupriyadi et al., 2021; Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021; Yuliana et al., 2021; Yunita et al., 2022). Dari beberapa penelitian Aplikasi Web Commerce dapat langsung melakukan transaksi pemesanan produk dan beberapa ada yang menggunakan open source yang menggunakan bahasa PHP dengan berbagai framework sebagai bahasa pemrograman sehingga memudahkan pengembangan untuk membuat aplikasi Berbasis WEB. Berdasarkan penjelasan diatas (Megawaty & Putra, 2020);(Damayanti et al., 2020);(Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021), Penulis akan melakukan studi kasus di bengkel BJM Service dengan melakukan Otomatisasi terhadap system yang ada mulai dari order sampai cara belanja di BJM Service.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan (Sulistiani et al., 2020);(Puspa, 2019);(Roza et al., 2021);(Agustin et al., 2022). Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakannya untuk mendukung operasi dan manajemen (Ahluwalia, 2020; Al-Ayyubi et al., 2021; Putri & Surahman, 2019; Ramadona et al., 2021; I. P. Sari et al., 2020). Komponen dari sistem informasi ini terdiri dari hardware, software, telekomunikasi, database dan data warehouse, serta sumber daya manusia dan prosedur (Phelia et al., 2021);(Pasha, Megawaty, et al., 2023);(Megawaty & Rahmanto, 2021);(Riski et al., 2021). Tujuan akhir dari sistem informasi adalah untuk membantu manajer organisasi atau bisnis membuat keputusan penting (Puspaningrum & Susanto, 2021);(Ahmad et al., 2021);(Wantoro et al., 2021);(Wantoro & Nata Prawira, n.d.);(Yeztiani et al., 2022).

### **Program Aplikasi**

Aplikasi berasal dari bahasa inggris application yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan sedangkan secara umum, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta jasa penggunaaplikasi lain yang dapat digunakan oleh pengguna yang akan dituju menjelaskan (Ahdan, Gumantan, et al., 2021; Fatimah et al., 2021; Imelda et al., 2022; Nur, 2021; Saputra & Fahrizal, n.d.). Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Febrian et al., 2021; Rusliyawati & Sinaga, 2017; Shodik et al., 2019; Suri & Puspaningrum, 2020; Susanto et al., n.d.).

### **Website**

Word Wide Web atau Waring Wera Wanua, disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Fauzi et al., 2020; Rahmanto & Fernando, 2019; K. Sari & Pranoto, 2021; Suri & Puspaningrum, 2020). WWW sering dianggap sama dengan internet secara keseluruhan,

walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian daripada internet mendapatkan informasi posisi, kecepatan, dan waktu [41], [42],(Hasani et al., 2020; Samsugi, 2017; Yasin et al., 2022).

## **PHP**

PHP adalah bahasa pemrograman yang umum dipakai dalam pembuatan dan pengembangan suatu web (Lina et al., 2021; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas*, 2020; Widiana. Rina, 2016). Sebetulnya, dilansir dari PHP.net, PHP merupakan singkatan dari PHP (Ahdan, Sucipto, et al., 2021; Febrian & Ahluwalia, 2020; Pustika, 2010; Rahmanto, 2021): Hypertext Preprocessor. Menurut situs tersebut, PHP adalah bahasa pemrograman yang banyak digunakan secara luas dan secara khusus sesuai untuk pengembangan web [53]–[55].

## **Database**

Database atau yang dikenal juga dengan istilah basis data adalah sekumpulan data yang dikelola dengan sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam pengelolaannya (Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021);(Rusliyawati et al., 2021);(Tastilia et al., 2022);(Mandasari et al., 2022);(Megawaty & Simanjuntak, 2017). Tujuan utama dari sistem basis data adalah untuk memungkinkan pengguna membuat tampilan data (Megawaty, Damayanti, et al., 2021);(Megawaty & Santia, 2019);(Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021);(Megawati, 2017). Manajemen basis data memudahkan siapa saja untuk menemukan, menyimpan, dan menghapus informasi. Tujuan utamanya untuk mengatur data atau mengorganisasikan data agar diperoleh kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan keputusan kembali (Borman et al., 2020);(Dinasari et al., 2020);(Utami et al., 2020).

## **METODE**

### **Bahan dan Alat Penelitian**

Adapun bahan yang digunakan dalam penelitian alat tulis untuk mencatat keluahan dari Mitra, lalu ada laptop dan smartphone untuk membantu kinerja dari pelaksanaan kegiatan penelitian

### **Pengamatan (observasi)**

Pengamatan dilakukan secara langsung di semua objek penelitian di wilayah kota Bandar Lampung. Hal ini dilakukan untuk memahami apa yang menjadi keluhan dari Mitra sehingga kami bisa tau apa yang akan kami buat untuk dapat menyelesaikan masalah Mitra.

### **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung kepada Pemilik dari BJM Service, sehingga kami dapat menggali semakin banyak informasi dan keluhan terkait system informasi yang ingin di buat

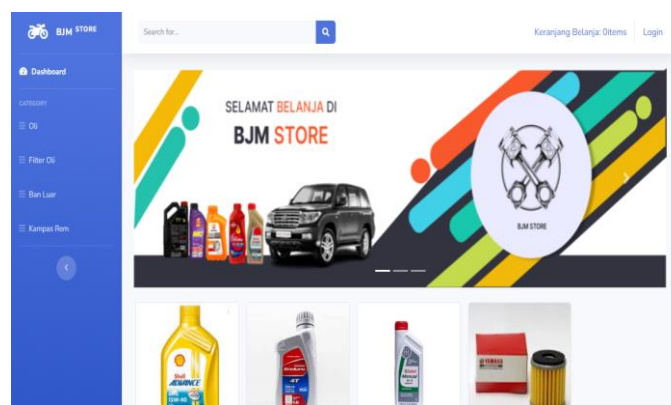
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi**

Implementasi program merupakan pembuatan program dengan menggunakan perangkat lunak Visual Studio Code dengan menggunakan Bahasa PHP dan Framework Code Igniter 3 dan perangkat lunak Browser untuk debugging program. Adapun tampilan program yang telah dibuat sebagai berikut:

### **Tampilan Dashboard (User)**

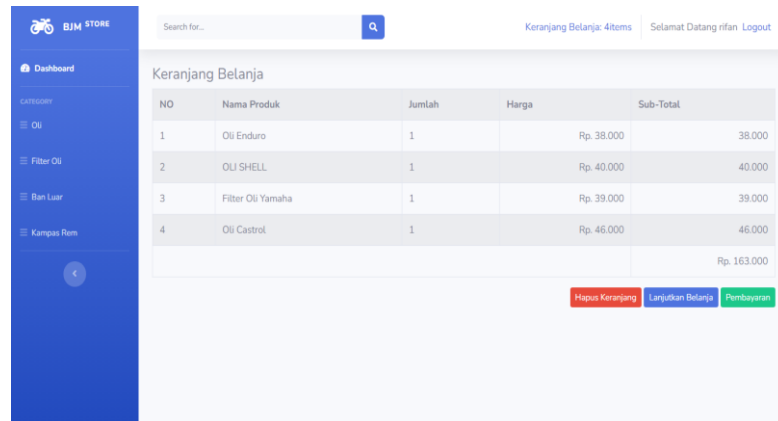
Pada menu halaman dashboar menyajikan beberapa bagian yaitu beberapa navigation bar di samping dan menampilkan halaman utama untuk user berbelanja.



Gambar 1. Tampilan Dashboard

### **Halaman Keranjang Belanja**

Pada halaman ini menampilkan barang barang apa saja yang sudah user tambahkan ke daftar Keranjang belanja user bisa menghapus dan menambah belanjanya.



Gambar 2. Tampilan Halaman Keranjang Belanja

### Halaman Checkout

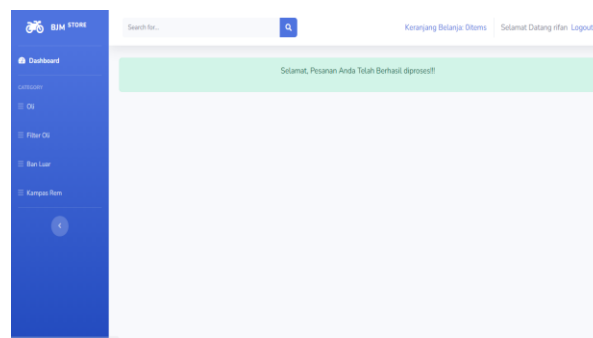
Halaman Checkout menampilkan sebuah form di mana user di instruksikan untuk mengisi data berupa Nama Lengkap, Alamat Lengkap, No Telepon, Jenis Pengiriman, dan Bank.



Gambar 3. Tampilan Halaman Checkout

### Halaman Pembelian Berhasil

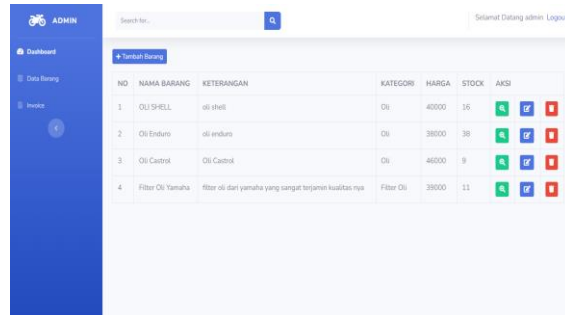
Halaman Pembelian Berhasil di gunakan untuk memberitahukan user kalau pesanan mereka sudah berhasil masuk ke dalam halaman daftar pesanan admin, dan siap di proses.



Gambar 4. Tampilan Pesanan Berhasil

### Halaman Dashboard (Admin)

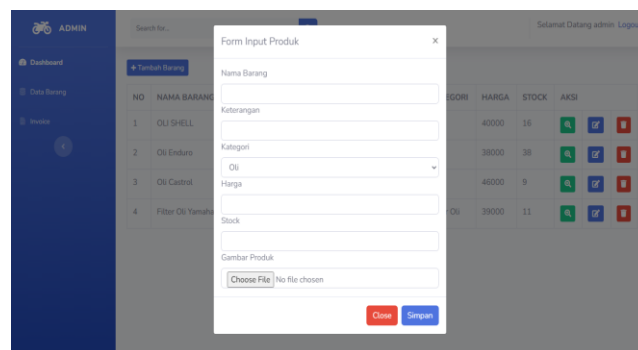
Halaman Dashboard admin di sini adalah tempat admin untuk menambah data barang dan update banner, harga, deskripsi, dll. dalam website yang tertampil di dashboard user.



Gambar 5. Tampilan Halaman Dashboard(Admin)

### Halaman Input Produk(Admin)

Halaman input produk admin di sini adalah tempat admin untuk menambah data barang baru yang akan di tampilkan di halaman User.



Gambar 6. Tampilan Input Produk(Admin)

### Halaman Pemesanan Produk(Admin)

Halaman pemesanan produk adalah tempat admin melihat para pemesan agar dapat di proses pesannya.

Id Invoice	Nama Pemesan	Alamat Pengiriman	Tanggal Pemesanan	Batas Pembayaran	Aksi
1	rifan	gbu	2022-12-05 13:19:59	2022-12-06 13:19:59	<a href="#">Detail</a>
2	dani	antasari	2022-12-05 13:36:36	2022-12-06 13:36:36	<a href="#">Detail</a>
3	dani	antasari	2022-12-05 15:03:02	2022-12-06 15:03:02	<a href="#">Detail</a>
4	rilo	gbu	2022-12-05 15:42:38	2022-12-06 15:42:38	<a href="#">Detail</a>
6	RE	gbu	2022-12-23 02:31:00	2022-12-24 02:31:00	<a href="#">Detail</a>
7			2022-12-23 02:31:40	2022-12-24 02:31:40	<a href="#">Detail</a>
8			2022-12-23 03:08:05	2022-12-24 03:08:05	<a href="#">Detail</a>
9	rifan	gbu	2023-01-05 22:58:20	2023-01-06 22:58:20	<a href="#">Detail</a>

Gambar 7. Halaman Pemesanan Produk (Admin)

## Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan dalam bentuk kuesioner. Bentuk pengujian ini untuk mengetahui kinerja sistem terhadap jenis perangkat yang berbeda-beda yang digunakan user dalam menjalankan aplikasi.

Perhitungan hasil pengujian aplikasi user berdasarkan kuesioner menggunakan ketentuan sebagai berikut:

1. Untuk perhitungan rata-rata nilai masing-masing responden, menggunakan rumus :

$$\text{Rata - Rata R1} = \frac{\text{Jawaban Ya}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Keterangan : R1 = Responden ke 1

2. Untuk Perhitungan rata rata seluruh responden menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Rata - Rata} = \frac{X}{\text{Jumlah Responden}}$$

Keterangan : X = Total nilai seluruh responden

$$\text{Nilai Rata Rata} = \frac{11.48}{13} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan data hasil kuesioner untuk pengujian aplikasi user, angka rata-rata menunjukkan 88% aplikasi dapat terpasang dan berjalan dengan baik di berbagai perangkat dengan merk dan versi Android yang berbeda-beda.

## SIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat dihasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah sistem informasi bengkel berbasis mobile yang dapat di gunakan secara fleksibel oleh mitra agar dapat membantu pengembangan usahanya.
2. Informasi yang dihasilkan dari pembuatan aplikasi dalam penelitian ini yaitu menyajikan system informasi yang berguna bagi user yang ingin mempersingkat waktu dan tidak ingin datang ke bengkel untuk mengservice mobil/motor mereka.

## REFERENSI

- 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>
- Agustin, M. D., Yufantia, F., & Ameraldo, F. (2022). Pengaruh Fraud Hexagon Theory dalam Mendeteksi Kecurangan Laporan Keuangan (Studi Kasus pada Perusahaan Asuransi yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020). *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 47–62. <https://doi.org/10.29103/jak.v10i2.7352>
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- 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>
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283. [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in\\_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhurozi, 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.
- 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>



- Ameraldo, F., & Ghazali, N. A. M. (2021). Factors Influencing the Extent and Quality of Corporate Social Responsibility Disclosure in Indonesian Shari'ah Compliant Companies. *International Journal of Business and Society*, 22(2), 960–984.
- Arini, M., & Wahyudin, A. Y. (2022). Students' Perception on Questioning Technique in Improving Speaking Skill Ability At English Education Study Program. *Journal of Arts and Education*, 2(1), 2022.
- 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.
- 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.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Fauzi, S., Lina, L. F., Saipulloh Fauzi1, L. F. L., Fauzi, S., & Lia Febria, L. (2020). PERAN FOTO PRODUK, ONLINE CUSTOMER REVIEW, ONLINE CUSTOMER RATING PADA MINAT BELI KONSUMEN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 37–47. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/JMMB/article/view/5917>
- 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, 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>
- 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.

- Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness on Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 286–292.
- Imelda, A., Angelica, S., Sihono, C., & Anggarini, D. R. (2022). Pengaruh Likuiditas , Profitabilitas , Dan Rasio Pasar Terhadap Harga Saham ( Studi Kasus Pada Perusahaan Indeks Lq45 Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2021 ). *2(2)*, 17–25.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, *20(1)*, 59–68.
- Lestari, G., & Savitri Puspaningrum, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Tunjangan Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Studi Kasus: Pt Mutiara Ferindo Internusa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, *2(3)*, 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Lina, L. F., Nani, D. A., & Novita, D. (2021). *Millennial Motivation in Maximizing P2P Lending in SMEs Financing. September*, 188–193.
- 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.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, *4(2)*, 118–126. [www.oecd.org/pisa/](http://www.oecd.org/pisa/),
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, *11(1)*, 10–13.
- 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., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *1(1)*, 65–74.
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). *Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1*, 1–10.
- Megawaty, D. A., & Santia, D. (2019). Assessment of The Alignment Maturity Level of Business and Information Technology at CV Jaya Technology. *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 54–58.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi

keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.  
<https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>

Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).

Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile ( Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah )*. 2(2), 1–6.

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.

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.

Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., & Tina, A. (2021). *IMPLEMENTASI PROJECT BASE LEARNING DENGAN KONSEP ECO-GREEN DI*. 5, 670–675.

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](http://www.medikom.iocspublisher.org/index.php/JTI)

Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), 91–100. Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), 91–100.

Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.

Putri, S. eka Y., & Surahman, A. (2019). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>

Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.

Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.

- 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>
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Roza, E. K., Novita, D., & Fernando, Y. (2021). *PENGARUH SERVICE QUALITY PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG*. x(x), 1–9.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M. M., & Darwis, D. D. (2021). Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>
- Samsugi, S. (2017). Internet of Things (iot): Sistem Kendali jarak jauh berbasis Arduino dan Modul wifi Esp8266. *ReTHI*.
- Saputra, A. K., & Fahrizal, M. (n.d.). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
- 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>
- Sari, K., & Pranoto, B. E. (2021). *Representation of Government Concerning the Draft of Criminal Code in The Jakarta Post : A Critical Discourse Analysis*. 11(2), 98–113.
- 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.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- 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/teknobdimas>

- 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.
- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas, 19 *Journal Management, Business, and Accounting* 320 (2020).
- 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., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes)*. 2(4), 22–28.
- Utami, A. R., Aminatun, D., & Fatriana, N. (2020). STUDENT WORKBOOK USE: DOES IT STILL MATTER TO THE EFFECTIVENESS OF STUDENTS' LEARNING? *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 7–12.
- 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., 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>
- Widiana. Rina, S. R. (2016). *EFEK TOKSIT DAN TERATOGENIK EKSTRAK BROTOWALI (Tinospora crispa L.) TERHADAP SISTEM REPRODUKSI DAN EMBRIO MENCIT (Mus musculus L. Swiss Webster)*. II(1), 1–11.
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishikawa method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.678>
- Yeztiani, O. L., Adrian, Q. J., & Aldino, A. A. (2022). Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 420. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2044>

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>

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.