

IMPLEMENTASI SISTEM PENGELOLAAN DATA PENILAIAN LAYANAN BERBASIS WEBSITE

Sakti Damanik
Teknologi Informasi
*) Sakti213111@gmail.com

Abstrak

Di bidang bisnis khususnya bisnis reparasi mobil, penggunaan perangkat IT-enabled dalam segala terobosan teknis, sistem informasi, dan bantuan input data terkini sangat penting.

Faktor-faktor ini menjadikannya penting untuk memiliki aplikasi layanan mobil yang fitur untuk menyimpan dan mengelola informasi tentang mobil dan layanan perawatan. Situasi ini mendorong kami untuk mengajukan aplikasi yang memanfaatkan IT untuk membantu PT. XYZ dalam menyediakan untuk klien. Program yang kami rekomendasikan bernama NGEBENGKEL dan merupakan aplikasi client berbasis Android. Ini informasi tentang perbaikan otomatis di Android memanfaatkan web server Apache, database MySQL, dan Visual Studio Code. analisis kebutuhan sistem dengan memanfaatkan proses pengembangan air terjun metode. Proses pengembangan aplikasi meliputi pemeriksaan sistem yang sedang berjalan analisis proses bisnis yang diusulkan. Beberapa aktivitas telah digunakan dalam analisis proses bisnis untuk: Secara khusus, identifikasi masalah, analisis kebutuhan, desain UML, dan desain database telah diselesaikan. desain antarmuka juga.

Kata Kunci: Pengelolaan Data, Penilaian Pelayanan, Website.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi membuat kita sulit untuk beradaptasi dan mengatur waktu (Abidin, 2021; Alita et al., 2021; Hendrastuty et al., 2022; Jayadi, 2022; Neneng, Puspaningrum, & Aldino, 2021; Riskiono & Pasha, 2020). Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan beberapa perubahan baik dalam bisnis maupun individu (Ahluwalia et al., 2021; Alfiah & Damayanti, 2020; Andi & Obligasi, 2004; Defia Riski Anggarini, 2020; Wardaniningsih & Kasih, 2022). Komputer adalah satu-satunya teknologi terpenting yang berkontribusi pada revolusi teknologi saat ini dalam sejarah manusia (Pasha et al., 2023; E. N. Pratama et al., 2022; Pratama Zanova & Fahrizal, 2021; Zanova et al., 2020). Sudah jelas bahwa komputer memiliki kepentingan yang signifikan dalam bisnis atau organisasi lain (Putri et al., 2021; Ria & Budiman, 2021; Suwarni et al., 2021; Teknologi, Jtsi, Wulandari, et al., 2021; Wibowo & Priandika, 2021). Selain itu, komputer merupakan alat yang sangat akurat dan fleksibel, dapat diterapkan secara luas pada tugas-tugas yang berhubungan dengan lapangan, dan mampu

memaksimalkan sumber daya yang ada (Ahdan et al., 2021; Lina & Nani, 2020; Sucipto et al., 2021; Widhianingtanti & Luijtelaar, 2022).

Adanya kegiatan komersial yang dilakukan secara manual, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, masih ditemukan (Aguss, 2021; Bimrew Sendekie Belay, 2022; Cahya, 2021; Mandasari et al., 2022; Pratiwi, Fitri, et al., 2022; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; Rusliyawati et al., 2021). Terkadang berjalan di sistem komputer, tetapi tidak optimal karena tidak terintegrasi dengan sistem yang ada (Engineering et al., 2023; Harjanti et al., 2022; Neneng, Puspaningrum, Lestari, et al., 2021; Samsugi & Wajiran, 2020). Dalam proses servis otomotif masih ditemukan kondisi seperti itu, seperti data pelanggan dan admin belum diterapkan sebuah sistem yang dapat menyimpan semua data yang dimasukkan ke dalam database. Namun, beberapa entri data perbaikan otomatis masih dilakukan secara manual (Aldino et al., 2021; Fitri et al., 2019; Paraswati et al., 2021; W. U. Pratama & Yuliandra, 2021; Susanto et al., n.d.). Dengan kata lain, kita tidak menggunakan sistem komputerisasi untuk penerimaan dan pelayanan pelanggan, dengan kemajuan teknologi saat ini, penggunaan bantuan komputer sebagai salah satu Sistem informasi dan entri data sangat diperlukan dalam dunia bisnis khususnya di bengkel mobil (Indriyanto et al., 2017; Lina & Ahluwalia, 2021; Listiono et al., 2021; Pramita et al., 2017). Dari uraian di atas maka perlu menggunakan aplikasi service kendaraan yang dapat mengelola data yang terkait dengan layanan perbaikan dan pemeliharaan kendaraan (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021; Priandika, 2016; Rekayasa & Elektro, 2007).

Melihat kondisi tersebut, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “IMPLEMENTASI SISTEM PENGELOLAAN DATA PENILAIAN LAYANAN BERBASIS WEBSITE”. Dengan adanya sistem ini diharapkan aplikasi yang dibuat mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi timbul dalam pengelolaan data pekerjaan yang saat ini masih dilakukan secara manual sehingga akan mendukung kemajuan bengkel. Penggunaan komputer dan telepon genggam yang mendukung perkembangan informasi di berbagai perusahaan tidak lagi memiliki orang asing.

Teknologi komputer dan ponsel berubah dengan cepat dalam segala hal mulai dari tugas sederhana hingga proyek besar dalam berlaku untuk bengkel otomotif (Darwis et al., 2020; Farida & Nurkhin, 2016; Imelda et al., 2022). Bengkel mobil adalah tempat yang

menyediakan jasa Perawatan dan perbaikan mobil khususnya mobil bengkel mobil memiliki banyak pelanggan (Ahdan et al., 2020; Fadly & Wantoro, 2019; Fauzi et al., 2020; nofianti, 2020; Nuraini & Ahmad, 2021; Wantoro & Nata Prawira, n.d.). Sebuah mobil mereka setiap hari memperoleh banyak data dari pekerjaan yang dilakukan pada bengkel mobil mencakup perbaikan bodi dan rangka, mesin, sistem kelistrikan, suku cadang mobil, pengecatan mobil, dan pengelasan (Andraini & Bella, 2022; Aprilianto & Fahrizqi, 2020; Rachman & Nasution, 2017).

PT. XYZ adalah bengkel mobil dibawah PT. ZXW yang bergerak di bidang jasa service kendaraan (*Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas*, 2020; Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021; Yulianti et al., 2021). Pelanggan yang memanfaatkan layanan di PT. XYZ sangat kompleks dan bervariasi (Isnain & Putra, 2023; Mustopa et al., 2022; Yunita Amelia, 2022). Juga dengan jenis kendaraan yang sangat bervariasi mulai dari mobil buatan jepang, korea, eropa dan jepang mobil produksi dalam negeri (Amelia, 2021; Aminatun, 2021; Setiawan & Pasha, 2020). Sistem layanan pelanggan masih konvensional (belum memanfaatkan teknologi informasi), yaitu pelanggan datang, ambil nomor antrian, tunggu giliran sampai pelayanan selesai (Endah Wulantina et al., 2019; Fitri et al., 2021; Lestari & Susanto, 2022; Puspaningrum et al., 2022). Proses layanan kepada pelanggan yang datang untuk memperbaiki dan mengambil mobil sering menghadapi kendala yang tak terhitung jumlahnya dalam melakukan transaksi mereka (Lestari & Puspaningrum, 2021; Pratiwi, Putri, et al., 2022; Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Transaksi ini terkadang tidak berjalan sesuai rencana dan menimbulkan banyak keluhan dari pelanggan pelanggan, misalnya keluhan pelanggan seperti memproses transaksi pembayaran merekam data pelanggan, dan akuntansi dapat mengganggu proses transaksi (Novita et al., 2020; Tastilia et al., 2022; Wantoro et al., 2021). FAQ melalui telepon atau datang langsung sehingga pelanggan tidak puas karena kami hanya bisa memberikan informasi yang terbatas (Ahmad et al., 2022; LIA FEBRIA LINA, 2019; Nur, 2021; Rahmanto, Rifaini, et al., 2020; rusliyawati et al., 2020). Selain itu, kebutuhan untuk mencari informasi satu satu per satu dapat memperlambat kemajuan layanan sehingga tidak mungkin untuk memberikan memberikan informasi secara langsung. Dengan kondisi tersebut, kami mengusulkan untuk membuat aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu PT. XYZ dalam pelayanan pelanggan sehingga dapat mengurangi keluhan pelanggan. Aplikasi yang

kami usulkan berupa NGEBENGKEL yang merupakan aplikasi pelanggan berbasis Android. sistem itu yang akan dikembangkan kedepannya adalah menginput data pelanggan melakukan servis atau perbaikan mobil.

Sistem yang dibuat diharapkan dapat mendukung kebutuhan bengkel mobil dengan bantuan sistem komputer yang efektif dan efisien. Aplikasi pemulihan otomatis berbasis Android ini dirancang menggunakan perangkat lunak web apache, database MYSQL dan Kode Visual Studio, Harapan pelanggan akan teratasi dan layanan ditingkatkan. Dengan melalui Aplikasi ini, akan memudahkan tampilan informasi tentang bengkel pengolahan data mobil, perbaikan dan perawatan mobil. Permasalahan yang ada PT. XYZ, yaitu aplikasi belum tersedia komputer untuk mengelola bisnis bengkel, baik dari segi data pelanggan, penjadwalan layanan, transaksi pelanggan dan proses pembayaran. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain aplikasi software berbasis android agar lebih mudah dalam mengelola data di bengkel. Sedangkan manfaat dari aplikasi ini adalah: dibuat, yang membantu dan memudahkan bengkel dan pelanggan untuk melaksanakan kegiatan usaha yang terjadi, untuk bengkel akan memudahkan pendataan pelanggan dan barang menjadi lebih efisien dan efektif; meminimalkan kesalahan data, dan untuk para pihak lebih mudah bagi pelanggan atau pelanggan untuk memesan jadwal layanan kendaraan tanpa harus didahulukan.

METODE

Penelitian saat ini dilakukan di salah satu cabang PT. XYZ. laptop dengan spesifikasi sebagai berikut: mouse, keyboard, Windows 10 64-bit, XAMPP V 3.2.3, Sublime Text 3, Microsoft Office Word 2017, dan RAM berkapasitas 6 GB dan 500GB. Sarana pendukung penelitian. Internet 6 Mbps, printer. Penulis melakukan penelitian dengan melakukan pembuatan ke PT. XYZ untuk mencari sumber-sumber data yang akan disusun dalam pembuatan sistem informasi. Hal ini dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan akan informasi yang dapat menghambat proses penelitian saat ini. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk survei, harus ada pertanyaan dan jawaban yang terus-menerus dari subjek. Metode Studi Pustaka: Penulis mengunjungi pustaka dan mencari informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Informasi ini kemudian digunakan untuk menyelesaikan masalah prosedural. Data yang diperoleh melalui penelitian akademik merupakan informasi yang komprehensif yang berwawasan luas di bidang masing-masing sehingga relevan dengan disertasi yang sedang berjalan dan yang telah

diselesaikan. Analisis, menggunakan metode analisis tulang ikan serta metode analisis air terjun, menganalisis kebutuhan yang harus ditangani dalam sistem yang dibangun. Ruang lingkup dari tulisan ini yaitu pembuatan Aplikasi pelanggan yang berbasis Android yang diperuntukan kepada pelanggan bengkel XYZ dalam melakukan service kendaraan untuk melihat status order pemesanan service. Sistem ini di kembangkan untuk mengumpulkan data pelanggan yang membutuhkan perawatan dan perbaikan kendaraan dan menyerahkan laporan kepada supervisor. Aplikasi ini dibuat berbasis web dan menggunakan software Apache Web, Data base MYSQL. Alur penelitian dapat terlihat pada gambar 1.

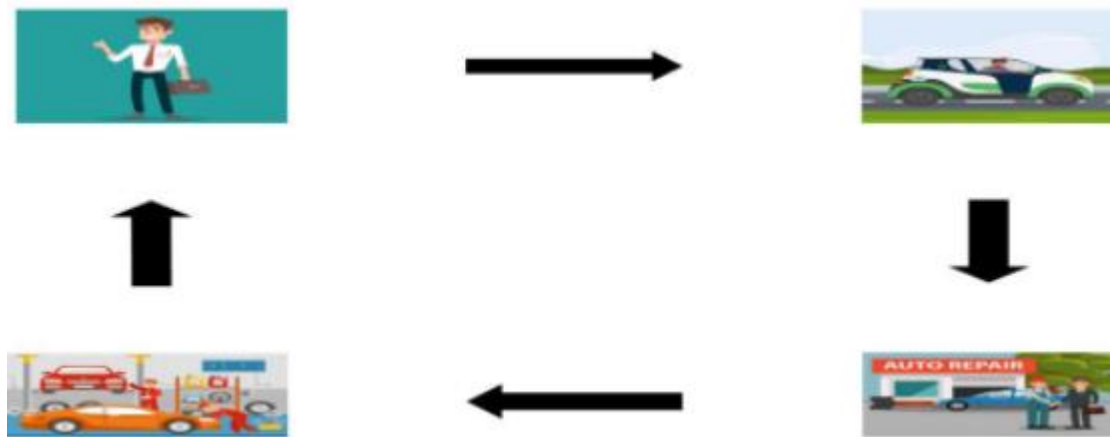


Gambar 1 Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Pengarahan

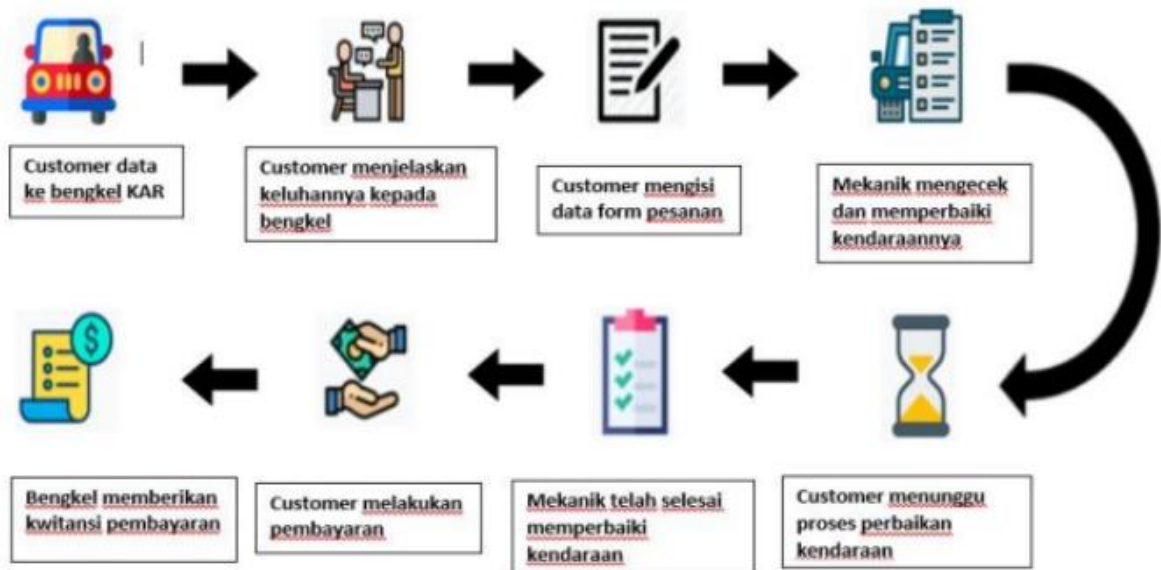
Diharapkan dari hasil pembahasan kerangka kerja berkelanjutan dapat memperjelas bagaimana fungsi kerangka kerja saat ini di PT. XYZ dan permasalahan yang dihadapinya. Selain itu, analisis kinerja sistem dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengembangkan sistem yang akan dibangun. Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah mengunjungi PT XYZ untuk melakukan observasi terhadap proses bengkel yang sedang berlangsung dan melakukan wawancara dengan para pekerja bengkel di sana. Ini akan membantu Anda memahami proses sistem bisnis yang sedang berlangsung. Operasi bisnis sistem sudah berjalan dan dapat ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Operasi Bisnis

Analisis Proses Bisnis

Hasil observasi dan wawancara dengan staf di bengkel menunjukkan bahwa proses bisnis sistem informasi bengkel yang berjalan melibatkan banyak pihak, pengelolaan data bengkel di PT OXYZ masih menggunakan aplikasi Microsoft seperti kata dan excel. Jadi sistemnya masih memiliki beberapa masalah menggunakan PC sebagai pengolah informasi. Hambatan adalah sebagai informasi yang rekaman yang tidak teridentifikasi satu sama lain sehingga memungkinkan untuk disalin informasi. Selain itu, klien dalam memperoleh data di bengkel sebenarnya perlu secara langsung secara manual. Begitu juga jika pelanggan ingin melakukan pemesanan service kendaraan, harus datang ke bengkel untuk servis kendaraan. Berdasarkan kondisi tersebut, jadi kami membedah masalah yang muncul dan memutuskan prosedur yang tepat untuk menciptakan situasi lain. Mengecek langkah-langkah bisnis yang kami jalankan dapat ditemukan pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Proses Bisnis

Proses bisnis yang diusulkan dimulai dari pelanggan datang ke PT.KAR, kemudian Pelanggan bertemu dengan bengkel dan menjelaskan keluhan kendaraan kepada pelanggan bengkel, setelah itu pihak memberikan formulir kepada pelanggan untuk diisi datanya diri sendiri, data kendaraan dan komplain, Kemudian mekanik cek dan perbaiki kendaraan, pelanggan sedang menunggu proses perbaikan kendaraan, mekanik sudah selesai memperbaiki kendaraan, maka pelanggan melakukan pembayaran. Pesta terakhir bengkel memberikan tanda terima pembayaran.

Butuh analisa

Berdasarkan identifikasi masalah pada bengkel XYZ. Adapun analisisnya digunakan dalam menganalisis sistem yang berjalan di bengkel menggunakan BAGIAN-BAGIAN. PIECES adalah metode analitis yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan masalah khusus dalam sistem yang sedang berjalan yang terdiri dari 6 metode, yaitu analisa kinerja (performance analysis), analisa informasi (information analysis), analisa ekonomi (economy analysis), analisa pengendalian (control analysis), analisa efisiensi (Efficiency analysis), dan analisa pelayanan (service analysis). Hasil analisa yang dihasilkan dengan metode PIECES.

Perancangan Antar Muka

Pada perancangan antar muka registrasi pelanggan harus mengisi data diri yang

terdiri atas username, password, nama lengkap, email, No hp.

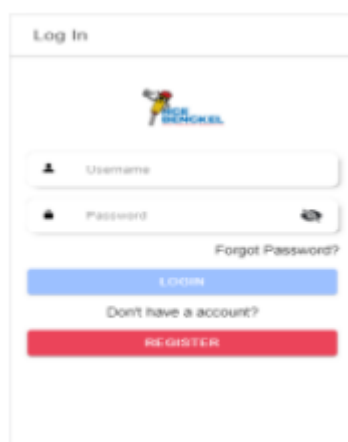
A mobile application registration form titled "Register" with a "CLOSE" button in the top right corner. The form contains five input fields: "Username" (with a red error message "Username harus diisi" below it), "Password" (with an eye icon for toggling visibility), "Nama Lengkap", "Email", and "No. Hp". At the bottom is a red "REGISTER" button.

Gambar 4. Halaman Registrasi

Merupakan rancangan Antar Muka Registrasi, pada halaman ini user mengisi beberapa data yang diperlukan apabila data valid, maka user mendapat notifikasi berhasil melakukan registrasi dan diminta untuk Log In.

Halaman Login

Pada perancangan antar muka login setelah registrasi berhasil pelanggan dapat melakukan login dengan mengisi username dan password.

A mobile application login form titled "Log In". It features a logo with a character and the text "HIGH SCHOOL". Below the logo are two input fields: "Username" and "Password" (with an eye icon). A link "Forgot Password?" is positioned below the password field. At the bottom are two buttons: a blue "LOGIN" button and a red "REGISTER" button.

Gambar 5. Halaman Login

Halaman dashboard Admin

Pada halaman dashboard ini tiga buah menu utama yaitu: customer menu, workshop menu dan assement table; serta sebuah tombol logout. Pada customer menu terdapat submenu management mechanic, management time service dan management order. Pada workshop menu terdiri dari submenu: management product, management info mechanic, dan management information. Sedangkan pada assesment menu terdiri dari submenu: management assesment dan diagram pendaftaran.



Gambar 6. Halaman Dashboard

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, maka dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan, telah dihasilkan suatu analisa dan perancangan aplikasi yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat aplikasi yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh PT XYZ.

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/jsstcs.v2i2.1326>
- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Ahluwalia, L., Permatasari, B., Husna, N., & Novita, D. (2021). *Penguatan Sumber Daya*

- Manusia Melalui Peningkatan Keterampilan Pada Komunitas ODAPUS Lampung.* 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.32>
- Ahmad, I., Febrian, A., & Prastowo, A. T. (2022). *PENERAPAN DAN PENDAMPINGAN SISTEM TRACER STUDY SECARA ONLINE PADA MA MA ' ARIF 1 PUNGGUR.* 3(1), 277–282.
- Aldino, A. A., Saputra, A., & Nurkholis, A. (2021). *Application of Support Vector Machine (SVM) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur.* 3(3), 325–330. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1041>
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- Amelia, D. (2021). UPAYA PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI STORYTELLING SLIDE AND SOUND. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22–26.
- Aminatun, D. (2021). *STUDENTS ' PERSPECTIVE TOWARD THE USE OF DIGITAL COMIC.* 2(2), 90–94.
- Andi, K., & Obligasi, P. (2004). *JURNAL A KUNTANSI DAN keuangan vol 9 no 2.* 9(2).
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *Jurnal Portal Data*, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI.* 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Bimrew Sendekie Belay. (2022). No Title, הארץ, העינים. לנגד שבאמת את מה לראות את הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העינים. 1(8.5.2017), 2003–2005.
- Cahya, T. N. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE.* 2(1), 110–121.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang213>
- Defia Riski Anggarini, B. P. (2020). *Impluse Buying Ditentukan Oleh Promosi Buy 1 Get 1 Pada Pelanggan Kedai Kopi Ketje Bandar.* 06(02), 27–37.
- 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>

- Engineering, S., Fatmawati, L., Priandika, A. T., Putra, A. D., Technology, I., Indonesia, U. T., Indonesia, U. T., & Indonesia, U. T. (2023). *C. 1(1)*, 1–5.
- Fadly, M., & Wantoro, A. (2019). *c. Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 46–55.
- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, Dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Program Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 273–289. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/10003>
- Fauzi, S., Lina, L. F., Saipullo 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>
- Fitri, A., Hashim, R., Abolfathi, S., & Maulud, K. N. A. (2019). Dynamics of sediment transport and erosion-deposition patterns in the locality of a detached low-crested breakwater on a cohesive coast. *Water (Switzerland)*, 11(8). <https://doi.org/10.3390/w11081721>
- 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>
- Harjanti, T. W., Setiyani, H., Trianto, J., & Rahmanto, Y. (2022). Classification of Mint Leaf Types Using Euclidean Distance and K-Means Clustering with Shape and Texture Feature Extraction. *Journal of Tech-E*, 5(2), 116–124.
- Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Jaringan Komputer (Microtik) Untuk Menambah Keahlian Bagi Siswa Sman 8 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 209. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2105>
- 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.
- Indriyanto, S., Satria, M. N. D., Sulaeman, A. R., Hakimi, R., & Mulyana, E. (2017). Performance analysis of VANET simulation on software defined network. *2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 81–85.
- Isnain, A. R., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. 1(3)*, 132–136.
- Jayadi, A. (2022). *Rancang Bangun Protokol dan Algoritma Untuk Pengiriman Citra Jarak Jauh Pada Saluran Nirkabel Non Reliabel. 2(8)*, 1–9.
- Lestari, F., & Puspaningrum, S. (2021). *Pengembangan Denah Sekolah untuk Peningkatan Nilai Akreditasi pada SMA Tunas Mekar Indonesia. 2(2)*, 1–10.
- Lestari, F., & Susanto, T. (2022). *Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran. 1(2)*, 38–43.
- LIA FEBRIA LINA, B. P. (2019). *KREDIBILITAS SELEBRITI MIKRO PADLIA FEBRIA*

- Pasha, D., Megawaty, D. A., & Kuncoro, I. R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo*. 1(3), 115–121.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (2017). *Analisis Kinerja Persimpangan Bersinyal di Kota Bandar Lampung pada Masa Pandemi Covid -19*. 19.
- Pratama, E. N., Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2022). The Effect Of Job Satisfaction And Organizational Commitment On Turnover Intention With Person Organization Fit As Moderator Variable. *Atm*, 6(1), 74–82.
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- Pratama Zanofa, A., & Fahrizal, M. (2021). Penerapan Bluetooth Untuk Gerbang Otomatis. *Portaldata.Org*, 1(2), 1–10.
- Pratiwi, D., Fitri, A., Dewantoro, F., Lestari, F., & Pratama, R. (2022). *PEMANENAN AIR HUJAN SEBAGAI ALTERNATIF PENYEDIAAN AIR BERSIH DI DESA BANJARSARI, KABUPATEN TANGGAMUS*. 3(1), 55–62.
- Pratiwi, D., Putri, N. U., & Sinia, R. O. (2022). *Peningkatan Penegathuan Smart Home dan Penerapan keamanan Pintu Otomatis*. 3(3).
- Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.
- Puspaningrum, A. S., Pratiwi, D., Susanto, E. R., Samsugi, S., Kurniawan, W., & Hasbi, F. A. (2022). *Latih Karya*. 3(2), 224–232.
- Putri, Y. M., Putri, R. W., Tristiyanto, T., & Tahar, A. M. (2021). Workshop Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Seni dan Budaya Lampung bagi Guru Seni Tingkat SMU/SMK Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(4), 147–149. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v1i4.68>
- Rachman, G. F. N., & Nasution, J. D. H. (2017). Multistage Fitness Test). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 05(1), 44–48.
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring pH Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- rusliyawati, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). V. *Jurnal Teknologi Dan*

- Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Samsugi, S., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- 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 (JTSI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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.
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- 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).
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 157–163. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>
- Tastilia, L., Megawaty, D. A., & Sulistiyawati, A. (2022). *MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP SISWA (STUDY 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., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG)*. 2(4), 49–55.
- 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., 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.
- Wardaniningsih, A. D., & Kasih, E. N. E. W. (2022). Delineation of Women Identity in the Disney Animated Film Ecanto (2019). *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 6(2), 209–229. <https://doi.org/10.33019/lire.v6i2.160>
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*

PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.

Widhianingtanti, L. T., & Luijtelaar, G. Van. (2022). *The Maslach-Trisni Burnout Inventory : Adaptation for Indonesia*. 1–21.

Yulianti, T., Samsugi, S. S., Nugroho, A., Anggono, H., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *Jtst*, 02(1), 21–27.

Yunita Amelia, D. S. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian pada Mahasiswa UMSU. *Jurnal Of Economic and Business Research*, 2(1), 47–56.

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.