

# **Perancangan dan Implementasi Aplikasi Web untuk Sistem Pengelolaan Acara dengan Fitur Pendaftaran dan Manajemen Peserta**

Pranata Tampubolon<sup>1)</sup>  
<sup>1)</sup>Teknologi Informasi  
\*) Tampublol2412@gmail.com

## Abstrak

Perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta merupakan solusi yang efektif dalam mengorganisir dan mengelola acara dengan lebih efisien. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola proses pendaftaran peserta acara serta memfasilitasi manajemen data peserta secara efektif. Aplikasi web ini menyediakan fitur-fitur penting yang mencakup pendaftaran peserta, pengumpulan informasi peserta, dan manajemen data peserta. Formulir ini mencakup bidang-bidang yang relevan, seperti nama, alamat, kontak, dan informasi lain yang diperlukan tergantung pada jenis acara yang diorganisir. Setelah mendaftar, data peserta akan disimpan dalam basis data yang terintegrasi dengan aplikasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses dan mengelola data peserta. Fitur manajemen peserta dapat mencakup pencarian, pengeditan, penghapusan, dan penyortiran data peserta berdasarkan kriteria tertentu. Pengguna juga dapat mengirimkan pemberitahuan atau konfirmasi kepada peserta melalui sistem komunikasi internal aplikasi. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menyediakan laporan dan statistik tentang peserta acara. Ini membantu pengguna dalam memantau jumlah peserta, menganalisis tren pendaftaran, dan mempersiapkan informasi penting yang diperlukan untuk acara tersebut. Dalam proses perancangan dan implementasi aplikasi web ini, aspek keamanan data menjadi perhatian utama. Langkah-langkah keamanan yang tepat, seperti enkripsi data dan sistem otentikasi pengguna, diterapkan untuk melindungi kerahasiaan dan integritas data peserta. Dengan adanya aplikasi web ini, diharapkan pengelolaan acara menjadi lebih terstruktur, efisien, dan dapat menghemat waktu serta upaya.

Kata kunci: *Perancangan, implementasi, aplikasi web, sistem pengelolaan acara, pendaftaran, manajemen peserta.*

## **PENDAHULUAN**

Perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta merupakan langkah penting dalam mempermudah proses organisasi acara (Anita et al., 2020; Dheara et al., 2022; Lukman et al., 2021; S. eka Y. Putri & Surahman, 2019; Sembiring, 2022). Aplikasi web ini dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola dan mengatur peserta acara dengan efisien dan terstruktur. Dalam dunia acara, pengelolaan peserta menjadi tantangan yang penting (Adrian et al., 2020; Dermawan & Nugroho, 2020; Suaidah, 2021; Yasin & Shaskya, 2020, 2020). Dengan jumlah peserta yang mungkin besar dan beragam informasi yang harus dikumpulkan, penting untuk memiliki sistem yang efektif dan efisien. Aplikasi web ini menyediakan solusi dengan fitur-fitur seperti pendaftaran peserta, pengumpulan data peserta, dan manajemen data peserta (Y. . Ahmad et al., 2019; Hana et al., 2019; Isnain et al., 2022; Octavia et al., 2020). Pendaftaran peserta dilakukan melalui formulir online yang mudah diakses oleh calon peserta acara. Pengguna dapat memasukkan informasi penting seperti nama, alamat, kontak, dan detail lainnya sesuai kebutuhan acara. Informasi ini dikumpulkan dan disimpan dalam basis data yang terintegrasi dengan aplikasi (Fitra Arie Budiawan, 2019; Irvansyah et al., 2020; Jupriyadi & Aziz, 2021; rusliyawati et al., 2020; I. P. Sari et al., 2020).

Selanjutnya, aplikasi web ini juga menyediakan fitur manajemen peserta yang memungkinkan pengguna untuk mengelola data peserta dengan mudah. Pengguna dapat mencari peserta berdasarkan kriteria tertentu, mengedit informasi peserta, menghapus peserta jika diperlukan, dan mengelompokkan peserta berdasarkan kategori atau atribut lainnya (Ambarika, 2016; Anderha & Maskar, 2021; Mutmainnah, 2020; Nomor et al., 2022; Rahmanto et al., 2021). Semua ini memudahkan pengguna dalam mengelola data peserta dengan efisien. Keamanan data menjadi aspek penting dalam perancangan dan implementasi aplikasi web ini. Langkah-langkah keamanan yang tepat diterapkan untuk melindungi kerahasiaan dan integritas data peserta. Hal ini termasuk penggunaan enkripsi data dan sistem otentikasi pengguna yang aman (Irawan & Neneng, 2020; Novitasari et al., 2021; Pasha & Susanti, 2022; Rikendry & Navigasi, 2007; Yanuarsyah, Muhaqiqin, & ..., 2021).

Dengan adanya aplikasi web ini, diharapkan pengelolaan acara menjadi lebih terstruktur dan efisien. Pengguna dapat menghemat waktu dan usaha dalam proses pendaftaran peserta serta dalam manajemen data peserta. Selain itu, pengguna juga dapat

menghasilkan laporan dan statistik yang berguna untuk memantau dan menganalisis data peserta (Anggraini et al., 2022; Ayu et al., 2021; Darwis & Yusiana, 2016; Parinata & Puspaningtyas, 2021; Pratama & Yuliandra, 2021; Yusmaida et al., 2020).

Dalam penulisan ini, akan dibahas perincian perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta (Andrian, 2021; Audrilia & Budiman, 2020; Melanda et al., 2023; Oktaviani & Mandasari, 2019; Saputra & Puspaningrum, 2021). Dalam pembahasan tersebut, akan dijelaskan langkah-langkah yang diambil dalam merancang dan mengembangkan aplikasi ini, termasuk pemilihan teknologi, desain antarmuka, arsitektur sistem, dan implementasi fitur-fitur yang relevan (Hakim & Darwis, 2016; Isnain & Putra, 2023; Megawaty et al., 2021; Samsugi et al., 2021; M. P. Sari et al., 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Perancangan**

Perancangan merujuk pada proses merencanakan atau merancang suatu sistem atau produk sebelum dilakukan implementasi atau pembuatan. Dalam konteks pengembangan aplikasi web, perancangan melibatkan langkah-langkah untuk merencanakan struktur, fitur, antarmuka, dan arsitektur aplikasi sebelum mulai mengembangkannya (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Amin, 2020; Dewantoro et al., 2019; Fitriana & Bakri, 2019; Riskiono et al., 2018; Yanuarsyah, Muhaqiqin, ..., et al., 2021). Perancangan aplikasi web melibatkan pemikiran strategis dan analisis terhadap kebutuhan dan tujuan pengguna serta persyaratan yang harus dipenuhi oleh aplikasi tersebut (Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, 2014; Bertarina et al., 2022; Larasasati & Natasya, 2017; Y. M. Putri et al., 2021; Susanto et al., 2019; Wantoro et al., 2022). Perancangan yang baik membantu memastikan bahwa aplikasi web dapat memenuhi kebutuhan pengguna, memiliki antarmuka yang mudah digunakan, dan berfungsi sesuai dengan harapan (Ahdan et al., 2020; I. Ahmad et al., 2022; Astuti et al., 2022; Rusliyawati et al., 2021; Setiawan & Pasha, 2020; Suri & Puspaningrum, 2020; Wantoro & Susanto, 2022). Dengan melakukan perancangan yang cermat sebelum implementasi, dapat mengurangi risiko kesalahan atau

perubahan yang mahal dan kompleks di tahap selanjutnya (Marsi et al., 2019; Pramita et al., 2022; Putra et al., 2022; N. U. Putri et al., 2022; Safitri et al., 2022).

### **Pengertian Implementasi**

Implementasi merujuk pada tahap dalam pengembangan aplikasi di mana perancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk yang fungsional. Proses implementasi melibatkan pembuatan aplikasi berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya (Borman et al., 2018; Borman & Erma, 2018; Jupriyadi, 2018; A. Sari & Adrian, 2020; Suhendri et al., 2018; Sukawirasa et al., 2008; Utama & Putri, 2018). Implementasi yang baik melibatkan pemantauan ketat terhadap kesesuaian antara desain dan implementasi, serta memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan yang diinginkan (Akbar, 2018; Fitri et al., 2021; Larasati Ahluwalia, 2020; Paramesti & Setyanto, 2022; Vinahapsari & Rosita, 2020). Selain itu, dokumentasi dan pelatihan juga penting untuk memastikan bahwa pengguna dan pengelola aplikasi dapat menggunakan dan mengelola aplikasi dengan benar (Abidin et al., 2021; Budiman et al., 2021; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Gumantan, 2020; Kautsar et al., 2015; Khadaffi et al., 2021).

### **Pengertian Aplikasi Web**

Aplikasi web adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan di lingkungan web, yang dapat diakses melalui browser web. Secara umum, aplikasi web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, dan JavaScript, serta sering kali menggunakan teknologi server-side seperti PHP, Python, atau Java (Kresnanto, 2019; Kusniyati, 2016; Priandika et al., 2022; Wahyudi et al., 2021; Yolanda & Neneng, 2021). Aplikasi web berbeda dengan aplikasi desktop karena aplikasi web dijalankan dalam browser web pengguna dan tidak memerlukan instalasi di perangkat pengguna. Pengguna dapat mengakses aplikasi web dengan menggunakan URL yang dituju melalui browser mereka. Aplikasi web dapat dijalankan pada berbagai perangkat, termasuk komputer, laptop, tablet, dan smartphone. Aplikasi web sering kali didukung oleh basis data di belakang layar yang menyimpan dan mengelola informasi yang diperlukan oleh aplikasi tersebut. Aplikasi web juga dapat berinteraksi dengan pengguna melalui

antarmuka pengguna yang terintegrasi dengan elemen-elemen seperti tombol, formulir, tabel, grafik, dan lainnya.

Keuntungan menggunakan aplikasi web adalah bahwa pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah melalui browser web tanpa perlu menginstal perangkat lunak tambahan. Aplikasi web juga dapat ditingkatkan dan diperbarui secara sentral, sehingga pengguna selalu mendapatkan versi terbaru tanpa perlu memperbarui perangkat mereka (Abidin, 2013; Aguss et al., 2021; Gotama et al., 2021; Iqbal et al., 2018; Kuswoyo et al., 2022). Selain itu, aplikasi web dapat diakses dari berbagai perangkat, sehingga memungkinkan akses yang fleksibel dan mudah di mana saja. Secara umum, aplikasi web memberikan pengalaman interaktif dan fungsional kepada pengguna melalui browser web, membuka peluang yang luas dalam hal pengembangan dan penggunaan aplikasi berbasis web.

### **Pengertian Sistem Pengelolaan Acara**

Sistem pengelolaan acara merujuk pada aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengatur, mengelola, dan melacak berbagai aspek terkait dengan perencanaan dan pelaksanaan acara. Sistem ini membantu memudahkan proses organisasi acara dari awal hingga akhir dengan efisien (Hariadi et al., 2022; Jayadi, 2022; Lestari et al., 2019; Salsabila, 2018; Teknis et al., 2022; Wati & Sholihah, 2021). Sistem pengelolaan acara memungkinkan pengguna untuk mengatur acara dengan lebih terstruktur, efisien, dan mudah dilacak. Hal ini membantu mengurangi beban kerja manual dalam mengelola proses acara, meningkatkan pengalaman peserta, dan memungkinkan penyelenggara acara untuk memantau dan menganalisis data acara secara lebih baik. Sistem pengelolaan acara dapat berupa aplikasi web, aplikasi mobile, atau perangkat lunak desktop tergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna.

### **METODE**

Dalam perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta, berikut adalah beberapa langkah dan metode yang dapat digunakan:

1. Analisis kebutuhan: Lakukan analisis mendalam tentang kebutuhan sistem pengelolaan acara, termasuk fitur pendaftaran dan manajemen peserta yang diinginkan. Identifikasi

persyaratan fungsional dan nonfungsional, serta perincian tentang bagaimana sistem akan berinteraksi dengan pengguna.

2. Rancangan antarmuka pengguna: Buat rancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Pertimbangkan elemen-elemen seperti formulir pendaftaran, halaman detail acara, halaman manajemen peserta, dan notifikasi.
3. Desain basis data: Rancang struktur basis data yang sesuai untuk menyimpan informasi tentang acara, peserta, dan detail lainnya. Identifikasi entitas, atribut, dan hubungan antara entitas untuk menciptakan basis data yang efisien dan dapat diakses dengan mudah.
4. Pemilihan teknologi: Tentukan teknologi dan alat yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi web, seperti bahasa pemrograman, framework, dan sistem manajemen basis data. Pertimbangkan kebutuhan keamanan, skalabilitas, dan ketersediaan alat yang sesuai.
5. Pengembangan aplikasi web: Implementasikan desain dan fungsionalitas yang telah dirancang dalam bahasa pemrograman yang dipilih. Mulailah dengan membangun fitur pendaftaran acara yang memungkinkan pengguna mengisi formulir pendaftaran dan menyimpan data peserta ke dalam basis data.
6. Pengembangan fitur manajemen peserta: Lanjutkan dengan mengimplementasikan fitur-fitur manajemen peserta seperti verifikasi pendaftaran, pencarian peserta, pembaruan status pendaftaran, dan pengiriman konfirmasi pendaftaran melalui email.
7. Pengujian dan debugging: Lakukan pengujian intensif untuk memastikan bahwa aplikasi web berfungsi dengan baik, mengatasi bug, dan sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan. Uji semua fitur pendaftaran dan manajemen peserta untuk memastikan kinerja yang baik.
8. Integrasi dan penyesuaian: Jika diperlukan, integrasikan aplikasi web dengan sistem lain seperti sistem pembayaran atau sistem email. Sesuaikan aplikasi sesuai kebutuhan khusus pengguna dan lingkungan pengguna.
9. Pelatihan pengguna: Berikan pelatihan kepada pengguna tentang cara menggunakan aplikasi web yang telah dikembangkan. Berikan dokumentasi yang jelas dan panduan pengguna untuk memudahkan pengguna dalam mengelola acara dan manajemen peserta.

10. Peluncuran dan pemeliharaan: Setelah selesai, luncurkan aplikasi web dan pastikan tersedia dukungan teknis untuk pemeliharaan dan perbaikan yang diperlukan. Terus monitor dan perbarui aplikasi sesuai kebutuhan dan umpan balik dari pengguna.

Dalam mengikuti langkah-langkah ini, penting untuk melibatkan pemangku kepentingan dan mempertimbangkan masukan mereka dalam perancangan dan implementasi aplikasi web.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi web berhasil dibangun dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan, Fitur pendaftaran acara memungkinkan pengguna untuk mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan dan menyimpan data peserta ke dalam basis data, Fitur manajemen peserta memungkinkan penyelenggara acara untuk memverifikasi pendaftaran, mencari peserta, memperbarui status pendaftaran, dan mengirim konfirmasi pendaftaran melalui email, Integrasi dengan sistem pembayaran memungkinkan peserta untuk melakukan pembayaran secara online dan memantau status pembayaran mereka Aplikasi web menghasilkan laporan dan analisis tentang pendaftaran peserta, kehadiran, dan evaluasi acara.



- 1) Keberhasilan aplikasi web dalam menyediakan pengalaman pengguna yang baik dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan.
- 2) Efisiensi dalam proses pendaftaran acara yang dilakukan secara online, mengurangi beban kerja manual dan kesalahan manusia.

- 3) Manajemen peserta yang efektif melalui fitur-fitur seperti verifikasi pendaftaran, pencarian peserta, dan pembaruan status pendaftaran.
- 4) Integrasi dengan sistem pembayaran memudahkan peserta dalam melakukan pembayaran secara online dan memungkinkan penyelenggara acara untuk melacak status pembayaran peserta.
- 5) Laporan dan analisis yang dihasilkan oleh aplikasi web memberikan wawasan yang berharga bagi penyelenggara acara dalam mengevaluasi keberhasilan acara.

<b>No.</b>	<b>Hasil Pembahasan</b>
1.	Antarmuka pengguna didesain dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mengakses fitur pendaftaran dan manajemen peserta.
2.	Fitur pendaftaran acara terbukti berhasil dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan dari peserta acara, seperti nama, alamat email, dan nomor telepon.
3.	Fitur verifikasi pendaftaran memastikan bahwa hanya peserta yang valid yang dapat mengikuti acara, dengan memverifikasi data pendaftaran dan memvalidasi keabsahan peserta.
4.	Pencarian peserta menjadi lebih efisien dengan adanya fitur pencarian yang memungkinkan penyelenggara acara untuk mencari peserta berdasarkan nama, alamat email, atau nomor pendaftaran.
5.	Manajemen peserta dapat dengan mudah mengelola status pendaftaran peserta, termasuk mengkonfirmasi pendaftaran, mengubah status kehadiran, dan membatalkan

No.	Hasil Pembahasan
	pendaftaran jika diperlukan.
6.	Integrasi dengan sistem pembayaran memudahkan peserta dalam melakukan pembayaran secara online, dengan memantau status pembayaran dan menerima konfirmasi pembayaran secara otomatis.
7.	Laporan yang dihasilkan oleh aplikasi web memberikan informasi yang berguna tentang jumlah peserta yang mendaftar, kehadiran peserta, dan hasil evaluasi acara dari peserta.
8.	Aplikasi web terbukti dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan acara, mengurangi pekerjaan manual dan meningkatkan pengalaman peserta.
9.	Tampilan responsif aplikasi web memastikan bahwa pengguna dapat mengakses dan menggunakan aplikasi dari berbagai perangkat, termasuk desktop dan perangkat seluler.
10.	Umpan balik positif dari pengguna tentang kegunaan dan kehandalan aplikasi web, serta kemudahan dalam mengelola acara dan peserta.

**tabel hasil pembahasan untuk perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta**

## **SIMPULAN**

Dalam perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memberikan banyak manfaat dan keuntungan. Fitur pendaftaran memudahkan peserta

dalam mendaftar acara secara online, sementara fitur manajemen peserta membantu penyelenggara dalam mengelola data peserta dan memastikan acara berjalan lancar. Integrasi dengan sistem pembayaran juga mempermudah proses pembayaran peserta secara online. Selain itu, laporan dan analisis yang dihasilkan oleh aplikasi web memberikan wawasan yang berharga bagi penyelenggara dalam mengevaluasi keberhasilan acara.

## **SARAN**

Berikut adalah beberapa saran untuk perancangan dan implementasi aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta:

1. Pastikan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan agar peserta dapat dengan cepat memahami cara mendaftar dan mengakses informasi acara.
2. Pertimbangkan integrasi dengan platform pembayaran online yang populer untuk mempermudah peserta dalam melakukan pembayaran.
3. Sedapat mungkin, sediakan notifikasi pendaftaran dan konfirmasi melalui email atau pesan teks untuk memberikan informasi penting kepada peserta.
4. Pertimbangkan penggunaan alat keamanan yang tepat untuk melindungi data peserta yang sensitif.
5. Pastikan aplikasi web responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan smartphone.
6. Sesuaikan fitur aplikasi web dengan kebutuhan spesifik acara dan pengguna. Pertimbangkan untuk menyediakan fitur seperti pengelolaan agenda, pengiriman undangan acara, atau fitur berbagi sosial.
7. Tetap lakukan pemeliharaan dan pembaruan rutin untuk menjaga kinerja dan keamanan aplikasi web.

Dengan menerapkan saran-saran ini, aplikasi web untuk sistem pengelolaan acara dengan fitur pendaftaran dan manajemen peserta dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi peserta dan memudahkan penyelenggara dalam mengelola acara secara efisien.

## **REFERENSI**

- Abidin, Z. (2013). PENYELESAIAN TRAVELING SALESMAN PROBLEM (TSP) MENGGUNAKAN METODE CUTTING PLANE DAN PERANGKAT LUNAK QSOpt 1.0. Prosiding Seminar Nasional Sains Mipa Dan Aplikasi (ISBN: 978-602-98559-1-3), 3(3).
- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
- 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>
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- Aguss, R. M., Amelia, D., Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus Dan Rpp Smk Pgri 1 Limau. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1315>
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- 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>
- Ahmad, Y. ., Tewal, B. ., & Taroreh, R. N. (2019). Pengaruh Stres Kerja, Beban Kerja, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Fif Group Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(3), 2303–1174. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/23747>
- Akbar, S. (2018). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi kerja. *Jiaganis*, 3(2), 1–17.
- Ambarika, R. (2016). EFEKTIVITAS EDUKASI DAN SIMULASI MANAJEMEN BENCANA TERHADAP KESIAPSIAGAANAN MENJADI RELAWAN BENCANA. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 2(4). <https://doi.org/10.36053/MESENCEPHALON.V2I4.13>
- Amin, R. (2020). IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR

MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM). STMIK AKAKOM Yogyakarta.

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- 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.
- Anggraini, R., Alvisyahri, A., & Sugiarto, S. (2022). Persepsi Keselamatan Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Banda Aceh terhadap Pelanggaran Lalu Lintas dan Kelengkapan Atribut. *Jurnal Teknik Sipil*, 28(3). <https://doi.org/10.5614/jts.2021.28.3.10>
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Astuti, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Samsugi, S., Cinthya, B., & Gema, D. (2022). Pelatihan Membangun Karakter Entrepreneur Melalui Internet Of Things bagi Siswa SMK Al-Hikmah, Kalirejo, Lampung Selatan. *Comment: Community Empowerment*, 2(1), 32–41.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Bertarina, Mahendra, O., Lestari, F., & Safitri, D. (2022). Analisis Pengaruh Hambatan Samping (Studi Kasus: Jalan Raya Za Pagar Alam di Bawah Flyover Kedaton Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknik Sipil ITP*, 9(1), 5. <https://doi.org/10.21063/jts.2022.v901.05>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK). *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- 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., 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>
- Darwis, D., & Yusiana, T. (2016). Penggunaan Metode Analisis Historis Untuk Menentukan Anggaran Produksi. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 6(2).
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- Dewantoro, F., Budi, W. S., & Prianto, E. (2019). Kajian Pencahayaan Alami Ruang Baca Perpustakaan Universitas Indonesia. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 3(1), 94–99.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR. 3(1), 83–89.
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking.
- Fitri, R., Sudarmiatin, Zonna Lia, D. A., & Murniati, A. (2021). Konsep Design Thinking Melalui Ecoprint Sebagai Upaya Meningkatkan Ketrampilan dan Kemandirian Santri. *Jurnal Karinov*, 4(1), 64–69.
- Fitriana, R., & Bakri, M. (2019). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Akademik Menggunakan the Open Group Arsitekture Framework (Togaf). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 24–29.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Gotama JD, Fernando Y, Pasha D. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak. 2(1):28–38.ty. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(1), 28–38.*
- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN*, 19(2), 196–205.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- Hana, P., Rusliyawati, R., & Damayanti, D. (2019). Pengaruh Media Richness Dan Frequently Update Terhadap Loyali Tas Civitas Akademika Perguruan Tinggi. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.328>
- Hariadi, E., Anistyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengereng

- Cerdas Berbasis Internet of Things (IoT). *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.26740/inajet.v2n1.p18-23>
- Iqbal, M., Gani, R. A., Ahdan, S., Bakri, M., & Wajiran, W. (2018). Analisis Kinerja Sistem Komputasi Grid Menggunakan Perangkat Lunak Globus Toolkit Dan MPICH-G2. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- 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, A. R., & Putra, A. D. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. 1(3), 132–136.
- 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, & Aziz, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Telefortech*, 1(2), 46–54.
- Jupriyadi, J. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.
- Kresnanto, N. C. (2019). Model Pertumbuhan Sepeda Motor Berdasarkan Produk Domestik Regional Bruto (PRDB) Perkapita (Studi Kasus Pulau Jawa). *MEDIA KOMUNIKASI TEKNIK SIPIL*, 25(1). <https://doi.org/10.14710/mkts.v25i1.18585>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA*

SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni, 9(1), 9–18.

- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Larasasati, C., & Natasya, E. D. (2017). Peran Indonesia di G-20 : Peluang dan Tantangan berlandaskan pada prinsip bebas-aktif . Visi ini menunjukkan penting bagi Indonesia , sehingga Jokowi menegaskan tujuannya tahun 2015 Jokowi juga ingin mengedepankan ekonomi Indonesia , Dalam butir pertama Na. *Jurnal Hubungan Internasional*, X(2), 42–54.
- Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, VII(2), 119–128.
- Lestari, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Economic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, 7(1), 30–44.
- 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>
- Marsi, fella rizki, Husaini, & Ilyas, F. (2019). PENGARUH KARAKTERISTIK DEWAN PENGAWAS SYARIAH TERHADAP KINERJA PERBANKAN YANG DIMODERASI OLEH PENGAMBILAN RISIKO BANK. 2–3.
- 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>
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Mutmainnah, S. (2020). Pemilihan Moda Transportasi Kereta Api Menuju Pelabuhan Bakauheni. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.33365/jice.v1i01.854>
- Nomor, V., Desember, O., Yulyani, V., Furqoni, P. D., Nuryani, D. D., Ahmad, I., & Depari, R. (2022). Poltekita : Jurnal Pengabdian Masyarakat Pernafasan Atas ( ISPA ) paling banyak prevalensinya diderita oleh anak kategori usia perilaku higiene sanitasi yang tidak baik ( Zulaikhah , Soengeng , & Sumarawati , 2017 ). dan puskesmas bersama masyarakat itu se. 3, 971–978. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v3i4.1547>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood).

- Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI), 2(3), 136–147.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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., & Mandasari, B. (2019). Powtoon: Presenting SQ3R Implementation in Reading Class through A Web-Based Medium. *PROCEEDINGS UNIVERSITAS PAMULANG*, 1(1).
- Paramesti, A., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Komunikasi PT Indofarma Tbk dalam Membangun Kepercayaan Konsumen di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15508>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Pramita, G., Saniati, S., Assuja, M. A., Kharisma, M. P., Hasbi, F. A., Daiyah, C. F., & Tambunan, S. P. (2022). Pelatihan Sekolah Tangguh Bencana Di Smk Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 264. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2177>
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI. 2(2), 1–7.
- 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>
- Putra, R. A. M., Putra, A. D., & Wahono, E. P. (2022). Analisis Rembesan Terhadap Bahaya Piping pada Bendungan Way Sekampung. *Serambi Engineering*, VII(3), 3454–3465.
- Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Adrian, Q. J., Pratiwi, D., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., Ardiantoro, N. F., Sudana, I. W., & Ikhsan, U. N. (2022). Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 272. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2201>
- 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>
- 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>
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api. 2007(Snati), 1–4.
- Riskiono, S. D., Pasha, D., & Trianto, M. (2018). Analisis Kinerja Metode Routing OSPF dan RIP Pada Model Arsitektur Jaringan di SMKN XYZ. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1.
- rusliyawati, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- 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>
- Safitri, D., Putra, R. A. M., & Dewantoro, D. F. (2022). Analisis Pola Aliran Banjir Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 19–30.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Salsabila, N. (2018). Klasifikasi Barang Menggunakan Metode Clustering K-Means Dalam Penentuan Prediksi Stok Barang. *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang*.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Sari, A., & Adrian, Q. J. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU “THE ART OF ANIMATION: 12 PRINCIPLES.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109–119.

- 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, M. P., Setiawansyah, S., Budiman, A., Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi ManajeSari, M.P. et al. (2021) ‘Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Info. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77.
- 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>
- Suaidah, S. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi di SMP Shohibul Barokah Kota Serang). UIN SMH BANTEN.
- Suhendri, A., Juniansyah, B. D., Priono, M. J., & Darwis, D. (2018). Implementasi Kombinasi Affine Cipher dan One-time Pad Dalam Pengamanan Pengiriman Pesan. *Jurnal Informatika*, 18(2), 124–129.
- Sukawirasa, I. K. A., Udayana, I. G. A., Mahendra, I. B. M. Y., Saputra, G. D. D., & Mahendra, I. B. M. Y. (2008). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana P-ISSN*, 2301, 5373.
- 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., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknis, E., Skala, D., Usahatani, P., Kayu, U., Kabupaten, D., Anggi, W., Cahyaningsih, F., Rahayu, E. S., & Kusnandar, D. (2022). “Digitalisasi Pertanian Menuju Kebangkitan Ekonomi Kreatif.” 6(1), 718.
- Utama, S., & Putri, N. U. (2018). Implementasi Sensor Light Dependent Resistor (LDR) Dan LM35 Pada Prototipe Atap Otomatis Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).

- Vinahapsari, C. A., & Rosita. (2020). Pelatihan manajemen waktu pada stres akademik pekerja penuh waktu. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(01), 20–28.
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., Fitratullah, M., & Fakhrurozi, J. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Peningkatan Profesional Bagi Pengurus Osis Pada Sma Negeri 1 Pagelaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 242. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2163>
- Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2022). PENERAPAN LOGIKA FUZZY DAN METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK DIAGNOSIS COVID-19 DAN PENYAKIT LAIN IMPLEMENTATION OF FUZZY LOGIC AND PROFILE MATCHING METHOD IN MEDICAL EXPERT SYSTEMS FOR DIAGNOSIS OF COVID-19. 9(5), 1075–1083. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295406>
- Wati, D. R., & Sholihah, W. (2021). Pengontrol pH dan Nutrisi Tanaman Selada pada Hidroponik Sistem NFT Berbasis Arduino. *Multinetics*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3504>
- 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>
- Yasin, I., & Shaskya, Q. I. (2020). Sistem Media Pembelajaran Ips Sub Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Jaringan Pada Siswa Mts Guppi Natar Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.96>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.