

PENERAPAN SISTEM CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN KONSUMEN

Dewi Permana Sari¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾

^{1,2}Sistem Informasi

*¹⁾angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Cv 3 Pilar⁺ adalah salah satu perusahaan distributor makanan dan minuman produk mayora dan unilever. Sistem penjualan barang pada perusahaan tersebut masih menggunakan pencatatan pada nota sehingga pelayanan yang diberikan kepada customer kurang efektif maka dari itu penulis mengusulkan aplikasi penjualan untuk sales yang ada di perusahaan tersebut, agar memudahkan bagian sales dalam melakukan penjualan kepada customer. Untuk memecahkan masalah tersebut dibutuhkan suatu solusi yang paling efektif ialah sistem informasi yang menerapkan konsep *Customer Relationship Management (CRM)*. Dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan metode *waterfal*. Untuk metode aliran data menggunakan *Usacase Diagram, Activity Diagram*. Konsep yang digunakan ialah *Customer Relationship Management (CRM)* untuk membina hubungan antara perusahaan dan *customer*. Dengan dibangunnya sistem informasi berbasis web dan aplikasi yang menerapkan konsep CRM ini bertujuan untuk membangun proses penjualan kepada konsumen dengan pelayanan yang diberikan kepada pelanggan dan mempermudah dalam proses pemesanan sehingga informasi mengenai pelayanan dan penjualan tersampaikan dengan baik kepada perusahaan maupun pelanggan.

Kata Kunci: Penerapan CRM, Pelayanan, *Waterfall* dan *DBMS*.

PENDAHULUAN

Kualitas layanan tetap menjadi sesuatu yang sangat penting, dalam menghadapi pelanggan yang membutuhkan *level of excellence* yang tinggi (Putra, 2020) (Ramadhan et al., 2021). Pelayanan yang bermutu tinggi yang berarti mampu memberikan keselarasan terhadap kebutuhan pelanggan (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Warsela et al., 2021), Secara esensial, baik pelanggan kelas atas, menengah bahkan bawah sekalipun membutuhkan pelayanan yang baik dan bermutu (Juniansyah et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021), hanya saja tingkatannya yang berbeda-beda (Ramadhanu & Priandika, 2021) (Ahdan et al., 2020). Jika diamati sesungguhnya inti persaingan saat sekarang ini lebih pada bagaimana perusahaan menyadari betul siapa *target market* yang menjadi sasarannya (Widodo et al.,

2020) (Wantoro et al., 2020), seberapa tinggi kualitas produknya (Wantoro & Nurmansyah, 2020) (Wantoro, 2020). Yang tak kalah pentingnya adalah seberapa tinggi *value* yang mampu diberikannya kepada pelanggan dan bagaimana dia memperlakukan pelanggan dari hari ke hari (Aldino & Ulfa, 2021) (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021). Melalui CRM (*Customer Relationship Management*), perusahaan dapat mengetahui lebih dalam, sejauh mana memanfaatkan CRM dalam usaha bisnis sekarang dan bagaimana cara perusahaan-perusahaan dapat meningkatkan penjualannya serta mengetahui pelanggannya lebih baik, sehingga mampu melayani mereka dengan lebih baik (Gunawan et al., 2020) (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). CV 3 Pilar⁺ Bandar Lampung yang berada di jalan Tembesu 4 No.12 Campang Raya Komplek Pergudangan Bulog Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distributor makanan dan minuman produk Unilever dan Mayora yang mempunyai tujuan untuk memasarkan barang dari distributor tersebut (Setiawansyah et al., 2021) (Budiman, David, et al., 2021), dalam penelitian ini pelanggan yang dimaksud yaitu toko-toko yang membeli barang pada perusahaan penjualan barang yang dilakukan diperusahaan (Suprayogi et al., 2021) (Budiman et al., 2019) yaitu dengan cara menyebarkan *sales marketing* didaerah yang ada di Bandar Lampung (Nurkholis et al., 2022) (Budiman, Pranoto, et al., 2021), dalam hal ini penulis menggunakan strategi CRM yaitu Operasional CRM pada strategi ini di fokuskan pada otomatis customer-facing dimana bagian pemasaran, penjualan dan layanan menjadi otomatis, Operasional CRM memberikan dukungan untuk proses bisnis *Front Office* (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021) (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021), seperti untuk penjualan (Isnain et al., n.d.) (Isnain et al., 2021), pemasaran dan staf pelayanan dari strategi itulah penulis akan membuat suatu penerapan CRM pada perusahaan CV 3 Pilar⁺ untuk membantu perusahaan dalam pemasaran, penjualan hingga pelayanan untuk konsumen (Hayatunnufus & Alita, 2020) (Alita et al., 2021), dari Operasional CRM tersebut maka penulis akan membuat penjualan otomatis dengan membuat aplikasi penjualan untuk membantu *sales marketing* dalam melakukan penjualan barang (Nugroho et al., 2021) (Sulistiani et al., 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini membahas Penerapan Sistem CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Konsumen Pada CV 3 Pilar⁺ Bandar Lampung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian *Customer Relationship Management*

Manajemen Hubungan Pelanggan (*Customer Relationship Management*) disingkat CRM adalah suatu jenis manajemen secara khusus membahas teori mengenai penanganan hubungan antara perusahaan dengan pelanggannya (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021), dengan tujuan meningkatkan nilai perusahaan dimata pelanggannya (Gandhi et al., 2021) (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021).

Pengertian Pelayanan

Pelayanan adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun (Ahdan & Susanto, 2021) (Nurkholis, Susanto, et al., 2021). Sedangkan pendapat lain pelayanan merupakan proses yang terdiri atas serangkaian aktivitas *intangible* yang biasa (namun tidak harus selalu) terjadi pada interaksi antara pelanggan dan karyawan, jasa dan sumber daya, fisik atau barang, dan sistem penyedia jasa, yang disediakan sebagai solusi atas masalah pelanggan (Susanto & Puspaningrum, 2020) (Susanto et al., 2021).

Pengertian Konsumen

Konsumen adalah seseorang yang menggunakan produk dan atau jasa yang dipasarkan. Sedangkan kepuasan konsumen adalah sejauh mana harapan para pembelian seorang konsumen dipenuhi atau bahkan dilebihi oleh sebuah produk (Jupriyadi et al., 2021) (Ichsan et al., 2020).

Pengertian Website

Kategori perangkat lunak yang berpusat pada jaringan komputer ini menyediakan sederetan luas aplikasi-aplikai (Fariyanto et al., 2021) (Rahmadani et al., 2020). Sederhananya, aplikasi-aplikasi Web sedikit lebih dari sekedar sekumpulan *file hypertext* yang saling terhubung untuk menunjukkan informasi-informasi tertentu dengan menggunakan grafis-grafis yang sifatnya terbatas dan menampilkan informasi-informasi tertentu dengan teks-teks (Darwis et al., 2022) (Puspaningrum et al., 2020).

Pengertian *Client Server*

Client Server yaitu suatu kumpulan komputer yang saling terhubung (yang disebut dengan client) yang selalu meminta layanan kepada server, sehingga fungsi server dalam jaringan ini adalah memenuhi permintaan tersebut (Yasin et al., 2021) (Sulastio et al., 2021).

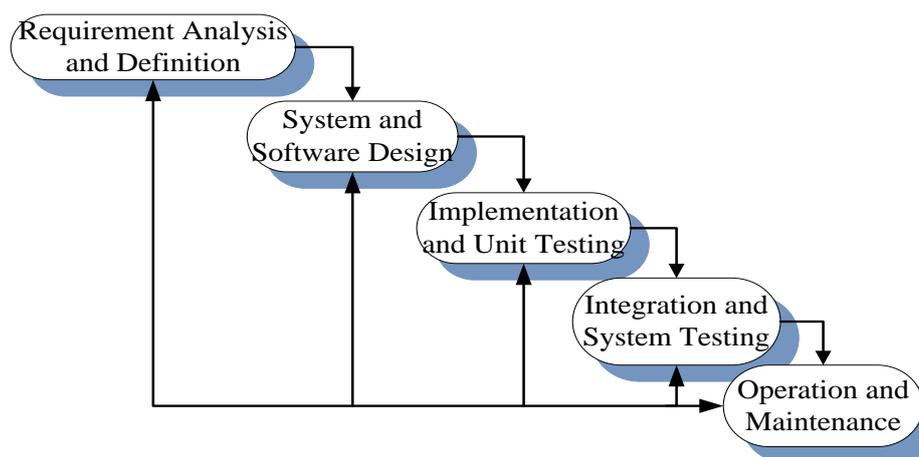
Pengertian *Black Box Testing*

Tester menggunakan behavioral test (disebut juga *Black-Box Tests*), sering digunakan untuk menemukan bug dalam high level operations, pada tingkatan fitur, profil operasional dan skenario customer. Tester dapat membuat pengujian fungsional black box berdasarkan pada apa yang harus sistem lakukan (Sari et al., 2021) (Fakhrurozi & Adrian, 2021).

METODE

Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan, dimana ada keterkaitan dan pengaruh pada setiap tahapan. Dalam metode waterfall output dari sebuah tahap merupakan input bagi tahap selanjutnya, sehingga ketidaksempurnaan hasil tahap sebelumnya merupakan awal ketidaksempurnaan untuk tahap berikutnya (Firdaus et al., 2021) (Satria et al., 2020).



Gambar 1 Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Menu *Login*

Form login akan tampil saat admin menjalankan program, untuk masuk kedalam sistem maka admin harus melakukan verifikasi ogin sistem yang sudah terhubung dengan database admin. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Form* Menu *Utama*

Pada tampilan menu utama terdiri dari beberapa menu yang terdiri dari Menu home, Menu data barang, Menu data toko, Menu data sales terdapat menu yang digunakan oleh admin untuk mengelola data sales yang ada di perusahaan. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Menu *Utama*

Tampilan *Form* Pemesanan Barang

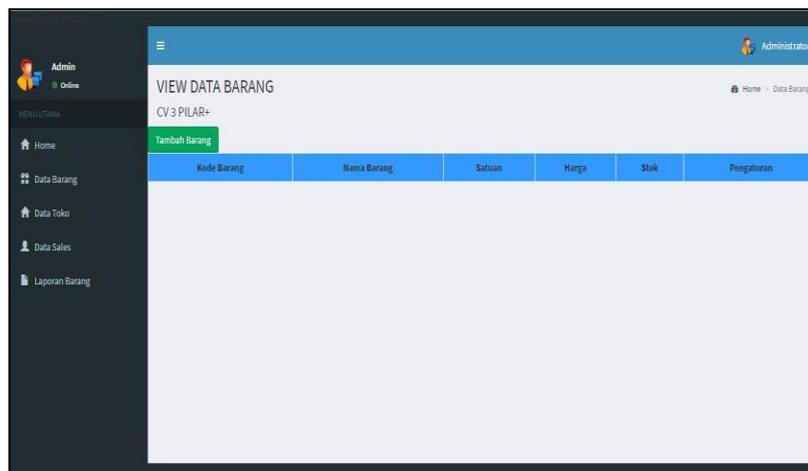
Pada aplikasi ini sales dapat melakukan penginputan barang yang sudah di pesan oleh pelanggan maka secara otomatis jika sales memilih tombol pesan maka pesanan barang tersebut akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilan halaman data pemesanan barang dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Pemesanan Barang

Tampilan *Form* View Data Barang

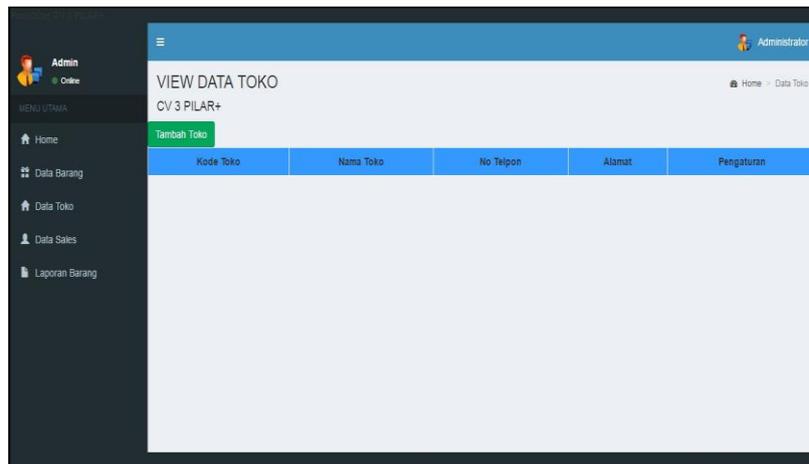
Halaman ini digunakan oleh admin untuk menginputkan nama barang, stok barang, harga. Dengan informasi yang dibutuhkan untuk sales untuk melakukan penginputan saat melakukan penjualan. Adapun tampilan halaman *view* barang dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* View Data Barang

Tampilan *Form View Data Toko*

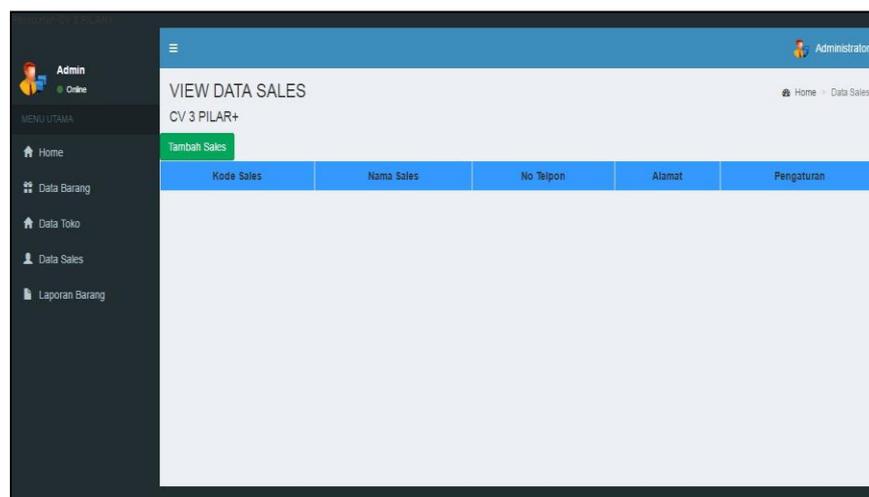
Pada halaman ini admin dapat menginputkan data toko yang sudah melakukan pembelian ke perusahaan, admin dapat menginputkan nama toko, alamat, no telpon. Adapun tampilan halaman *view* data toko dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form View Data Toko*

Tampilan *Form View Data Sales*

Pada halaman ini admin dapat menginputkan data sales yang akan melakukan penjualan, dengan menginputkan kode sales, nama sales, alamat, no telpon. Adapun tampilan *view* data sales dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form View Data Sales*

Tampilan *Form View* Pemesanan Barang

Pada aplikasi ini sales dapat melakukan view barang yang akan diinput lagi yang sudah di pesan oleh pelanggan maka secara otomatis jika sales sudah melakukan penginputan barang sales akan memilih menu selesai maka otomatis pemesanan tersebut akan masuk kedalam web. Adapun tampilan *view* pemesanan barang dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



VIEW Pemesanan Barang								
CV 3 PILAR+								
Tambah Barang Lagi			Selesai					
Id Transaksi	Tgl Transaksi	Nama Toko	Kode Sales	Kode Barang	Harga Satuan	Jumlah Jual	Sub Total	Pengaturan
TR-0002	2017-10-05	Surya	SL-0001	BR-0001	25000	30	750000	Hapus
Total : Rp.750000								

Gambar 8 Tampilan *Form View* Data Pemesanan Barang

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan yang penulis ajukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan *Customer Relationship Management*(CRM) untuk meningkatkan pelayan konsumen pada CV 3 Pilar⁺, dilakukan dengan membangun sebuah aplikasi dan web untuk membantu penjualan terhadap konsumen, untuk mengukur kepuasan konsumen dengan penjualan yang dilakukan oleh sales, yang nantinya akan menjadi rekomendasi bagi perusahaan untuk meningkatkan hubungan antar pelanggan.
2. Website *Customer Relationship Management* (CRM) dibangun untuk membantu kinerja admin dalam menyelesaikan penjualan yang dilakukan oleh sales dengan menggunakan aplikasi.
3. Aplikasi *Customer Relationship Management* (CRM) yang digunakan oleh sales dalam melakukan penjualan akan membantu meningkatkan pelayanan kepada konsumen, sistem yang dibangun dengan metode pengembangan sistem *waterfall* dan dalam

mengoptimalkan pengolahan data maka dilakukan perancangan dengan alat pengembangan sistem UML(*Unified Modeling Language*). Setelah dilakukan tahap perancangan, implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database *MySQL*, dan melakukan pengujian menggunakan *blackbox*. Sehingga dapat menjadi acuan oleh perusahaan agar dapat memaksimalkan pelayanan kepada *customer*.

REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). Implementasi Dashboard Smart Energy Untuk Pengontrolan Rumah Pintar Pada Perangkat Bergerak Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization Of Lampung Batik Production Using The Simplex Method. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/Barekengvol15iss2pp297-304>
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis Of Classic Assumption Test And Multiple Linear Regression Coefficient Test For Employee Structural Office Recommendation. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile Dalam Peningkatan Kegiatan Dan Informasi Pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/Jpkmt.V2i2.41>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sms Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Samsugi, S., & Indarto, H. (2019). Simulasi Perbandingan Dynamic Routing Protocol Ospf Pada Router Mikrotik Dan Router Cisco Menggunakan Gns3 Untuk Mengetahui Qos Terbaik. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 16–20.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan Pengarsipan Secara Elektronik (E-Filling) Bagi Perangkat Desa Di Pekon Sukanegeri Jaya*. 3(1), 108–113.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan Di Rumah Panggung Ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.

- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game Otw Sarjana Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/Simkom.V6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). Sistem Cerdas Pemberi Pakan Ikan Secara Otomatis. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Isnain, A. R., Gunawan, R. D., Wahyudi, A. D., & Yani, D. C. (2021). Analysis Of The Effect Of Promotion An Technology Acceptance Model On Purchase Interest In Tokopedia. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 141–147.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (N.D.). Implementation Of K-Nearest Neighbor (K-Nn) Algorithm For Public Sentiment Analysis Of Online Learning. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive Dan Ddos Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- 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.
- 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.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi

- Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *Digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa*. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 167–172.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/nfhnmjtxw>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jsstcs/article/view/1365>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga

- Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : Smk Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Alita, D., Yasin, I., Hamidy, F., & Adriani, D. (2021). Implementation Of Certainty Factor Method To Diagnose Diseases In Pineapple Plants. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 40–45.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa Sman 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Teks Dan Analisis Sentimen Pada Chat Grup Whatsapp Menggunakan Long Short Term Memory (Lstm)*. 2(4), 56–61.
- 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.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Dan Profile Matching Pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka

- Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Nisa, K. (2020). Implementation Of Fuzzy-Profile Matching In Determining Drug Suitability For Hypertensive Patients. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 857(1), 12027.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). Penerapan Customer Relationship Management Untuk Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: Pt Fif Group). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- 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.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (Jimasia)*, 1(1), 24–34.