

SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS BERBASIS WEB PADA PO PUSPA JAYA BANDAR LAMPUNG

Siswondo¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾

^{1,2}Sistem Informasi

*¹⁾angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Perusahaan Otobus (PO) Puspa Jaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang Jasa yang menyediakan pemesanan tiket bus. Diperusahaan PO Puspa Jaya Bandar Lampung, pemesanan tiket oleh pemesan hanya bisa dilakukan dengan cara mengunjungi PO Bus, dan melalui telepon, sehingga pemesan mengalami kesulitan dan tidak dapat mengetahui waktu dan jadwal keberangkatan bus, serta belum ada media promosi tiket secara online yang dapat membantu pelanggan. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu bagaimana membangun dan merancang sebuah sistem informasi e-tiketing berbasis web yang membantu proses pemesanan, dan dapat mempermudah bagian tiketing dalam melayani pelanggan, serta mempermudah pelanggan dalam memesan tiket secara online. Dalam penelitian ini Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem *waterfall* yang memiliki tahapan analisis ,desain, pengkodean dan pengujian, Hasil implementasi dari rancangan Sistem informasi e-tiketing berbasis web digunakan untuk melakukan pemesanan tiket bagi pelanggan pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung, anantara melakukan pemesanan tiket sesuai tujuan pelanggan, melihat status pemesanan dan melakukan pembayaran. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan untuk pengembangan yang lebih lanjut, rancangan sistem informasi ini hanya pemesanan tiket bus, oleh karena itu akan lebih baiknya dikembangkan untuk semua pemesanan tiket pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan, Website dan *Waterfall*.

PENDAHULUAN

E-Ticketing merupakan suatu produk pelayanan yang diberikan oleh perusahaan jasa kepada konsumen untuk mempermudah dalam melakukan pemesanan tiket memanfaatkan media internet sebagai media transaksi jual beli (Putra, 2020) (Ramadhan et al., 2021). Menurut hasil riset kerja sama antara Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Warsela et al., 2021) Universitas Indonesia menunjukkan penetrasi 34.9% (Juniansyah et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021). Sedangkan riset pada komoditas belanja *online* pada jasa travel perjalanan dilakukan oleh 9.7% pengguna (Ramadhanu &

Priandika, 2021) (Ahdan et al., 2020) (Widodo et al., 2020). Sementara menurut Kementerian Hubungan (Kemenhub) dan Badan Penelitian dan Pengembangan (Litbang) (Wantoro et al., 2020) (Wantoro & Nurmansyah, 2020) (Wantoro, 2020), memprediksi hasil survey pemudik tahun 2016 (Aldino & Ulfa, 2021) (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021), Litbang perhubungan memprediksi sebanyak 25,495,591 orang yang akan melakukan mudik pada tahun 2016 (Gunawan et al., 2020) (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Prediksi tersebut mengalami penurunan sebanyak 2.54% dibanding prediksi pemudik pada tahun 2015 yaitu sebanyak 26.160.753 orang (Setiawansyah et al., 2021) (Budiman, David, et al., 2021). Perusahaan Otobus (PO) Puspa Jaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang Jasa yang menyediakan pemesanan tiket bus (Suprayogi et al., 2021) (Budiman et al., 2019). Diperusahaan PO Puspa Jaya Bandar Lampung (Nurkholis et al., 2022) (Budiman, Pranoto, et al., 2021), pemesanan tiket oleh pemesan hanya bisa dilakukan dengan cara mengunjungi PO Bus (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021) (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021), dan melalui telepon, sehingga pemesan mengalami kesulitan dan tidak dapat mengetahui waktu dan jadwal keberangkatan bus (Isnain et al., n.d.) (Isnain et al., 2021), serta belum ada media promosi tiket secara online yang dapat membantu pelanggan (Hayatunnufus & Alita, 2020) (Alita et al., 2021). Untuk mengatasi permasalahan, dibutuhkan sistem informasi yang dapat mempermudah dalam proses pesan tiket, mampu mengurangi antrian dalam pesan tiket (Nugroho et al., 2021), bisa melihat waktu atau jadwal keberangkatan (Sulistiani et al., 2021), bisa menargetkan pelanggan yang lebih banyak, dan mampu meningkatkan pemasaran dalam mempromosikan pesan tiket secara *online* pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung secara luas, sehingga akan dilakukan penelitian terkait Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Web Pada Po Puspa Jaya Bandar Lampung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta berhubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021). Dengan demikian, secara

sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan yang terdiri dari unsur, variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain (Gandhi et al., 2021) (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021).

Pengertian Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern (Ahdan & Susanto, 2021) (Nurkholis, Susanto, et al., 2021). Banyak keputusan strategis yang bergantung pada informasi, sebagaimana diketahui, sumber daya 4M + 11 yang mencakup manusia (sumber daya manusia atau SDM), material (termaksud di dalamnya energy), mesin, modal, dan informasi merupakan sumber daya vital bagi kelangsungan organisasi bisnis (Susanto & Puspaningrum, 2020) (Susanto et al., 2021).

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian (Jupriyadi et al., 2021), mendukung operasi (Ichsan et al., 2020), bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Fariyanto et al., 2021).

Pengertian *E-ticketing*

Electronic-Ticketing atau *E-Ticketing* adalah suatu cara untuk mendokumentasikan proses penjualan dari aktivitas perjalanan pelanggan tanpa harus mengeluarkan dokumen berharga secara fisik atau *paper ticket* (Rahmadani et al., 2020) (Sulistiani et al., 2021). Sebuah metode perdagangan, pembelian, dan penjualan tiket dari berbagai produk jasa khususnya jasa perjalanan melalui media internet dan computer.

Pengertian Adobe Dreamweaver CS 6

Adobe Dreamweaver CS6 adalah perangkat lunak terkemuka untuk desain web yang menyediakan kemampuan visual yang intuitif termasuk pada tingkat kode (Darwis et al., 2022), yang dapat digunakan untuk membuat dan mengedit website HTML serta aplikasi seperti smartphone, tablet, dan perangkat lainnya (Puspaningrum et al., 2020).

Pengertian PHP (*Personal Home Page*)

PHP merupakan singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*". Pada awalnya PHP merupakan pendekatan dari *Personal Home Page* (situs personal) dan PHP itu sendiri dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoft pada tahun 1995 (Sulastio et al., 2021). Dan pada saat PHP masih bernama F1 (*Form Interpreter*), yang wujudnya berupa kumpulan *Script* yang digunakan untuk mengolah data form dari *Web*. PHP adalah sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML (Yasin et al., 2021).

Pengertian Structure Query Language

Relational Database Management System (RDBMS) yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan pengembangan perangkat lunak bernama MySQL AB yang bertempat di Swedia (Fakhrurozi & Adrian, 2021). MySQL didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*), dimana setiap orang bebas menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *Closed Source* atau komersial (Arpiansah et al., 2021).

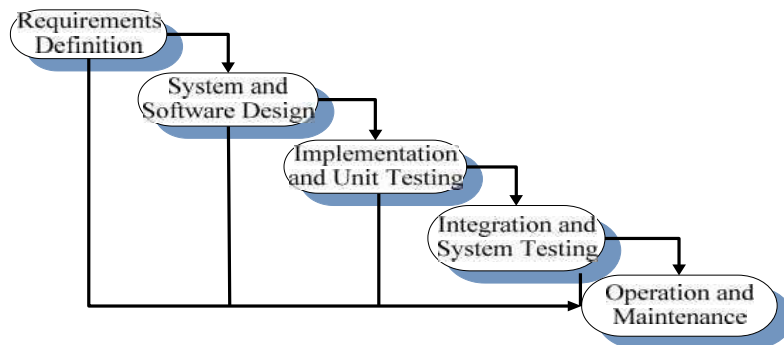
Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek

Pemrograman Berorientasi Objek suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Berorientasi objek merupakan bagaimana suatu cara sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis (Firdaus et al., 2021).

METODE

Metode *Prototyping Evolutionary*

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 (Satria et al., 2020).



Gambar 1 Tahapan Model *Prototyping Evolutionary*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan Menu Utama sebelum *login* adalah awal ketika memasuki website, terdapat beberapa menu pada *website*. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Tampilan *Form Login*

Form login pelanggan merupakan langkah awal untuk masuk kemenu utama pelanggan, tampilan login dimana ketika menginputkan *username* dan *password* dengan benar. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Pemesanan Tiket*

Tampilan menu pemesanan tiket berfungsi untuk melakukan pemesanan tiket pelanggan. Adapun tampilan halaman pemesanan tiket dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form Pemesanan Tiket*

Tampilan Form Status Pemesanan

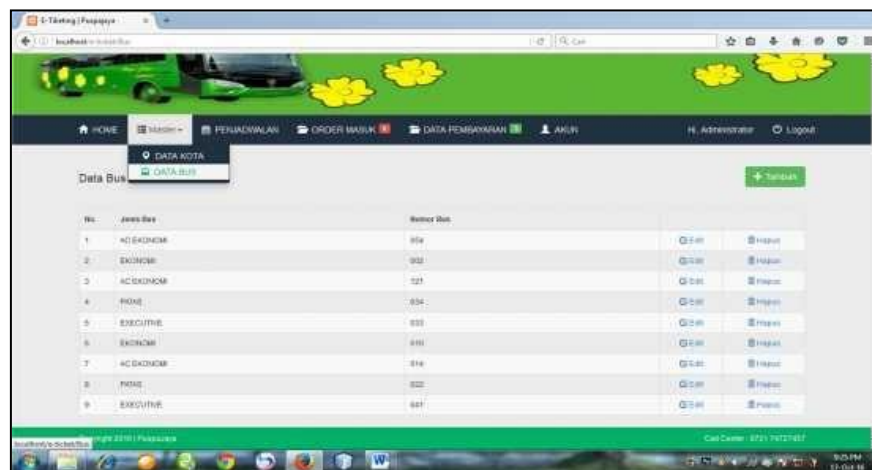
Tampilan menu status pemesanan berfungsi untuk menampilkan data status pemesanan tiket yang dipesan pelanggan sebelumnya. Adapun tampilan halaman status pemesanan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan Form Status Pemesanan

Tampilan Form Data Bus

Menu data bus berfungsi untuk menambah data bus. Untuk menambah kota dengan menginput jenis bus, nomor bus dan memilih *botton* simpan. Adapun tampilan halaman data bus dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan Form Bus

Tampilan *Form* Penjadwalan

Tampilan *Form* menu penjadwalan berfungsi untuk mengatur jadwal pemesanan tiket pelanggan. Adapun tampilan halaman data bus dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Penjadwalan

Tampilan *Form* Order Masuk

Tampilan Menu Order Masuk merupakan tiket yang sudah dipesan oleh pelanggan, dan bagian tiketing mengetahuinya dan mengelolanya dengan mengubah status pembayaran jika pelanggan sudah membayar uang atau mengubah status pembayaran dibatalkan. Adapun tampilan order masuk dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Order Masuk

Tampilan *Form* Data Pembayaran

Dalam tampilan menu data pembayaran, bagian ticketing melihat data pembayaran yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Pelanggan yang sudah membayar dan mengupload bukti pembayaran kesistem. Adapun tampilan data pembayaran dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :



The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost:8080/PO-Puspa-Jaya'. The page header features the logo 'PO. Puspa Jaya' and a navigation menu with items: HOME, Menu, PENYAWAAN, ORDER MASUK, DATA PEMBAYARAN (highlighted), and AGEN. Below the header, there is a section titled 'Data pembayaran' containing a table with the following data:

No.	Nama	Pelanggan	Tgl Masuk	Status
1	SEWANG		11/11/2018	Disetujui
2	SEWANG		11/11/2018	Disetujui
3	SEWANG		11/11/2018	Disetujui
4	H. Sukedi	Alas bambu putih	11/11/2018	Disetujui
5	SEWANG	Alas bambu putih	11/11/2018	Disetujui
6	Ag. Hasmawan Mawani	Ag	11/11/2018	Disetujui
7	andi	transfer atau antara atau	28/02/2019	Disetujui
8	Rudi	dana	28/02/2019	Disetujui
9	Ag. Hasmawan Mawani	Ag	28/02/2019	Disetujui
10	Rudi	dana	28/02/2019	Disetujui

Gambar 9 Tampilan *Form* Data Pembayaran

SIMPUAN

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya sistem informasi pemesanan tiket berbasis web pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung yaitu:

1. Pengguna sistem informasi pemesanan tiket berbasis web ini hendaknya memahami bagaimana sistem informasi ini digunakan agar pengguna tidak mengalami masalah dalam penggunaan sistem nantinya.
2. Perlunya menganalisis kemajuan teknologi sekarang ini, agar sistem informasi yang dibuat dapat dikembangkan dalam jangka waktu tertentu.
3. Diharapkan sistem informasi ini dapat digunakan untuk pengembangan yang lebih lanjut, rancangan sistem informasi ini hanya pemesanan, oleh karena itu akan lebih baik dikembangkan pemesanan tiket pada PO Puspa Jaya Bandar Lampung.

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.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- 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/nfhnfmjtxw>
- 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://ejournal.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.
- 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.