

## **SISTEM INFORMASI PENGADUAN MASYARAKAT BERBASIS WEB PADA KANTOR CAMAT WAY TENONG LAMPUNG BARAT**

<sup>1</sup>Ardiyanto, <sup>2</sup>Annisa Al Mawy  
<sup>1</sup>Sistem Informasi, <sup>2</sup>Informatika  
annisaalmawy09@gmail.com

### **Abstrak**

Kecamatan Way Tenong adalah salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung. Kecamatan way tenong menerima pengaduan dari masyarakat dengan cara masyarakat datang langsung ke kantor kecamatan way tenong untuk menyampaikan pengaduan dan butuh proses untuk menyampaikan pada setiap petugas sesuai kategori pengaduan, namun untuk menampung aspirasi masyarakat terkadang dengan cara manual kurang efektif karena berkas pengaduan dapat hilang dan juga rusak selain itu rekap data yang dilakukan juga sulit karena harus melakukan pengecekan berkas satu persatu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pengaduan masyarakat way tenong berbasis web untuk menyampaikan pengaduan secara cepat sesuai pengaduan yang ditujukan. Pada tahap perancangan aplikasi ini menggunakan model UML yaitu : use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, ERD, dan relasi antar tabel. Pada tahap pembangunan sistem aplikasi menggunakan Framework Codeigniter, dengan database MySQL. Hasil penelitian ini diharapkan memudahkan masyarakat melakukan pengaduan secara cepat dengan cara mengakses website kecamatan Way Tenong untuk melakukan pengaduan.

**Kata Kunci:** Pengaduan, Kantor Camat Way Tenong, Framework Codeigniter.

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini telah memiliki manfaat yang sangat banyak dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan perangkat komputer(Hidayat, 2014), selain untuk mengolah data dan menyimpan data teknologi juga bisa digunakan untuk mendukung penerapan dan pemanfaatan untuk perkembangan negara kita sendiri(Ramadona et al., 2021), seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi sangatlah pesat, tak heran jika setiap menit waktu sudah ada lagi perkembangan teknologi terbaru(I. P. Sari et al., 2020). Hal ini disebabkan oleh keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi(S. D. Prasetyo & Nani, 2021). Banyak teknologi yang sudah digunakan untuk memberikan kemudahan contohnya seperti aplikasi berbasis

---

website(Priandika & Widianoro, 2021). Dengan adanya aplikasi berbasis website memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu(Tansir et al., 2021). Saat ini kantor kecamatan way tenong yang beralamat di jalan puting marge no 1 mutar alam kabupaten lampung barat, menerima pengaduan dari masyarakat dengan cara masyarakat datang langsung ke kantor kecamatan way tenong untuk menyampaikan pengaduan dan butuh proses untuk menyampaikan pada setiap petugas sesuai kategori pengaduan, namun untuk menampung aspirasi masyarakat terkadang dengan cara manual kurang efektif karena berkas pengaduan dapat hilang dan juga rusak selain itu rekap data yang dilakukan juga sulit karena harus melakukan pengecekan berkas satu persatu(Puspitasari & Budiman, 2021). Maka dari itu penulis mendapatkan ide untuk membuat aplikasi website pengaduan untuk menampung dan mempercepat penyampaian pengaduan dari masyarakat yang ditujukan untuk petugas pengaduan. Berdasarkan uraian diatas diperlukannya suatu media website yang dapat menerima pengaduan dari masyarakat, maka hasil uraian tersebut dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul : “Sistem informasi pengaduan masyarakat berbasis web pada kantor camat way tenong lampung barat”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem Informasi**

(Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. (Andrian, 2021), sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan(Herlinda et al., 2021). Menurut (Ahluwalia, 2020), sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

### **Basis Data**

Menurut (F. M. Sari & Wahyudin, 2019) “Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”. Menurut (Saritas & Yasar, 2019) “database adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum atau media penyimpanan sekunder lainnya”. Secara umum dapat disimpulkan bahwa basis data atau database adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan didalam komputer untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh pemakai(Herdiansah et al., 2021).

### ***Usecase Diagram***

Menurut (Ismatullah & Adrian, 2021) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara salah satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat(Anisa Martadala et al., 2021).

### **Activity Diagram**

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak(Jobli et al., 2011). Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem(Hendrastuty et al., 2021).

### **Website**

Menurut (Putri, 2020) website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan alamatnya. Ada dua jenis aplikasi website, web server dan web browser(Sanger et al., 2021). Web server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen web. Client side scripting maupun server side scripting tersimpan dalam direktori web server (document root)(Allafi & Iqbal, 2018). Contoh web server seperti XAMPP. Sedangkan web browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan(Novian et al., 2019). Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut Web Engine(Al-Ayyubi et al., 2021). Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara

diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox(Jayadi, 2022), Opera, dan Safari yang diproduksi oleh Apple. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman berisikan informasi-informasi yang dihubungkan oleh jaringan dan disimpan dalam sebuah web server(Samsudin et al., 2019).

## **MYSQL**

MySQL adalah sebuah software database. MySQL merupakan tipe data relational yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-table yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel(K. Prasetyo & Suharyanto, 2019). Kelebihan dari MySQL adalah dia menggunakan bahasa query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language)(Rizki & Op, 2021). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Postgres SQL dan SQL(Kusniyati, 2016).

## **Framework**

Framework atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi / prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal(Dheara et al., 2022).

## **CodeIgniter**

*CodeIgniter* adalah sebuah *web application network* yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis. *CodeIgniter* menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat(Puspita et al., 2021), *CodeIgniter* juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya(Tinambunan & Sintaro, 2021). Dokumentasi yang lengkap inilah yang menjadi salah satu alasan kuat mengapa banyak orang memilih *CodeIgniter* sebagai framework pilihan(Nuh, 2021). *CodeIgniter* pertama kali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis. Dengan logo api yang menyala, *CodeIgniter* dengan cepat “membakar” semangat

para web developer untuk mengembangkan web dinamis dengan cepat dan mudah menggunakan framework PHP ini(Budiman et al., 2021).

## **METODE**

Menurut (Aguss & Yuliandra, 2021), metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna(Lestari et al., 2021).

2. Quick design (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali(Samsugi et al., 2020).

3. Pembentukan prototype, yaitu pembuatan perangkat prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan(Riskiono et al., 2020).

4. Evaluasi terhadap prototype, yaitu mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna(Karnawan et al., 2020).

5. Perbaikan prototype, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi prototype(Nahdliyah et al., 2021).

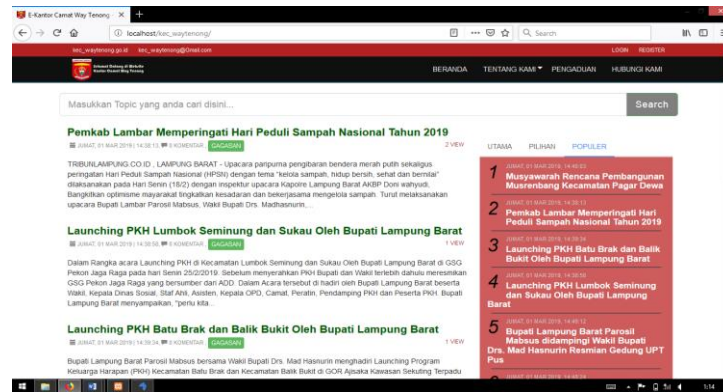
6. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna(Ahmad et al., 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan implementasi adalah tahap dimana sistem telah digunakan oleh pengguna, tujuan implementasi adalah untuk menerapkan perencanaan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun. Setelah melakukan implantasi, maka akan dilanjutkan dengan pengujian sistem pada Aplikasi Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web. Implementasi sistem yang dirancang dapat dilihat sebagai berikut :

### **Implementasi Tampilan Utama Website Pengaduan Masyarakat**

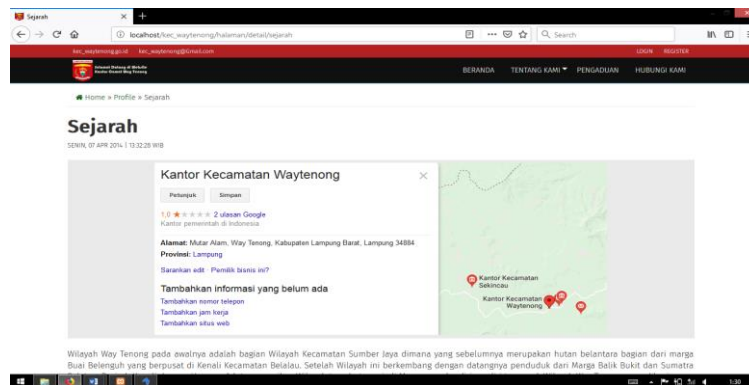
Halaman ini digunakan untuk melihat tampilan utama dari system, ada beberapa menu pilihan seperti beranda, tentang kami, sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, pengaduan dan hubungi kami.



Gambar 1 Implementasi Tampilan Utama Website Pengaduan Masyarakat

### Implementasi Tampilan Menu Tentang Kami Sejarah

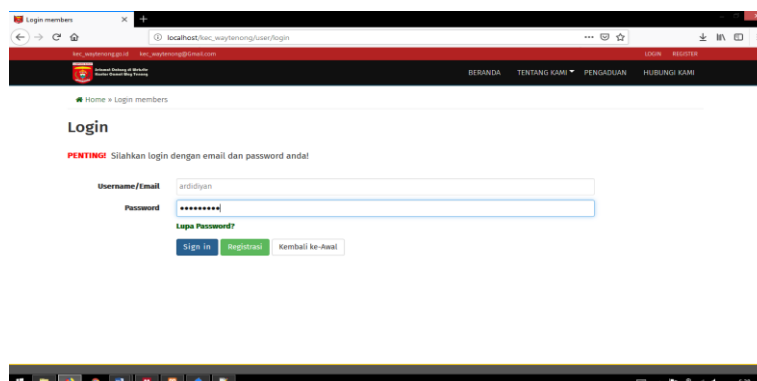
Di menu Tentang Kami ada 3 (tiga) menu pilihan yang pertama menu sejarah, kedua visi dan misi dan ketiga struktur organisasi, berikut tampilan menu sejarah :



Gambar 2 Implementasi Tampilan Menu Tentang Kami

### Implementasi Tampilan Menu Pengaduan

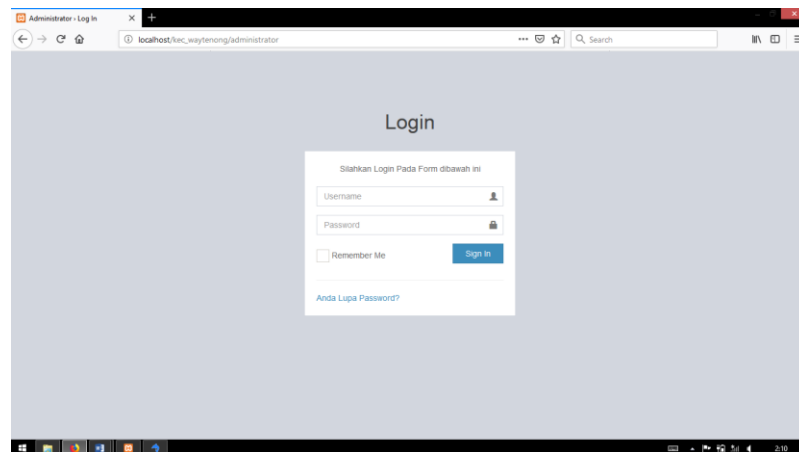
Implementasi menu ini menampilkan menu pengaduan untuk melakukan pengaduan dibutuhkan login pengguna untuk mengajukan pengaduan, berikut tampilan login dan tampilan pengaduan :



Gambar 3 Implementasi Tampilan Menu Pengaduan Login

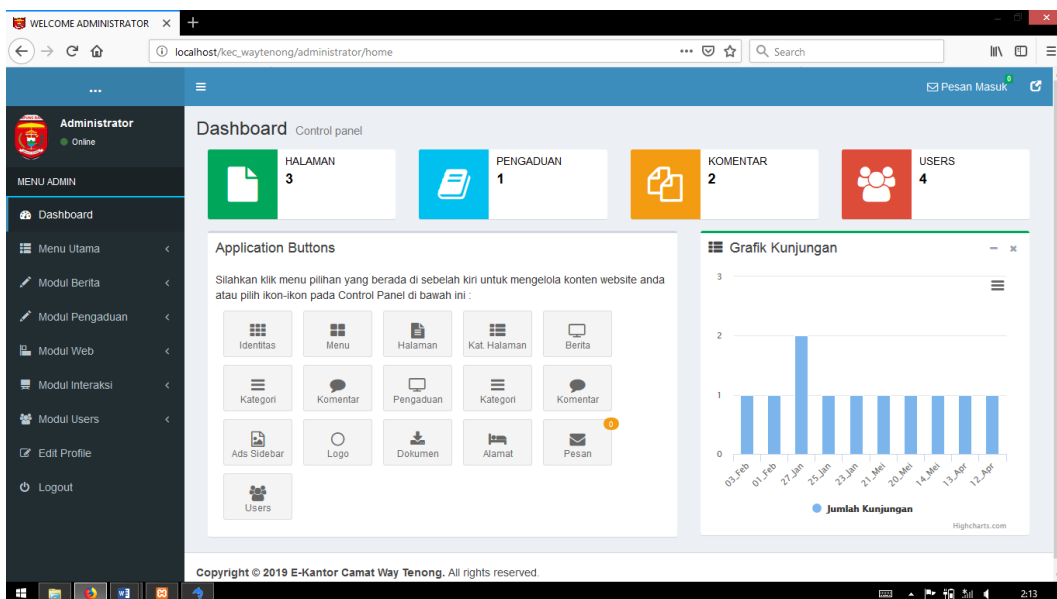
## Implementasi Tampilan Menu Login Admin

Halaman ini digunakan untuk masuk kedalam sistem, dan yang dapat masuk kedalam sistem adalah admin yang memiliki akun login yang telah didaftarkan terlebih dahulu dan memiliki hak akses yang sudah diatur guna keamanan website. Sebelum menggunakan sistem setiap admin diwajibkan untuk melakukan login terlebih dahulu.



Gambar 5 Implementasi Tampilan Menu Login Admin

## Implementasi Tampilan Menu Dashboard



Gambar 6 Tampilan Menu Dashboard

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat di ambil dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web dibuat menggunakan framework codeigniter dan menggunakan tools xampp, dreamweaver, notepad++, sqlyog, dan mozilla firefox sebagai web browser.
2. Aplikasi website yang telah dibangun ini menampilkan beberapa info seperti berita, sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, pengaduan serta hubungi kami.
3. Dengan adanya aplikasi ini maka masyarakat dapat melakukan pengaduan secara cepat tanpa harus datang langsung ke kantor kecamatan.

## REFERENSI

- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *Medikora*, 20(1), 53–64. <https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.36050>
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283. [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in\\_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power*
-



- and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-Octob, 1–5.  
<https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>
- 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.
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). Analisis Clustering Untuk Recredesialing Fasilitas Kesehatan Menggunakan Metode Fuzzy C-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
-

- 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>
- Jobli, M. I. Bin, Monir, D. K. B., & Peng, K. K. (2011). Analysis of waste thermal energy from banana peels using decomposition process for heat generation. *2011 IEEE 1st Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22. <https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17.
- 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.
- Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4447>
- Nahdliyah, T., Nabila, A. N., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2021). Redesigning User Interface on Halal Tourism Application with User-Centered Design Approach. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 118–124.
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.

- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Prasetyo, S. D., & Nani, D. A. (2021). Pengaruh Pengungkapan Corporate Social Responsibility Terhadap Harga Saham (Studi Empiris Pada Perusahaan Perkebunan Sub Sektor Sawit Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017 -2019). *Accounting Global Journal*, 5(2), 123–151. <https://doi.org/10.24176/agj.v5i2.6230>
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (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 Informasi (JTSI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Putri, S. eka Y. (2020). 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>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Web-Based Donor Fund Management Information System at the Madani Orphanage. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
-

- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website ( Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Undergraduate students' perceptions toward blended learning through instagram in english for business class. *International Journal of Language Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.7064>
- 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>
- Saritas, M. M., & Yasar, A. (2019). Performance Analysis of ANN and Naive Bayes Classification Algorithm for Data Classification. *International Journal Of Intelligent Systems and Applications in Engineering*, 2, 88–91. <http://xlink.rsc.org/?DOI=C5TC02043C>
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25.

· <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>

Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID ( STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG )*. 2, 40–52.

Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>