

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENDUDUK UNTUK VALIDITAS DATA KEPENDUDUKAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 4

Ade Rahman¹⁾, Nur Cahyana Aminuallah²⁾

^{1,2} Sistem Informasi

AdeRahman@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin cepat. Dengan kemudahan teknologi saat ini kita dapat mempermudah pekerjaan yang akan dilakukan. Teknologi yang banyak digunakan saat ini oleh kalangan masyarakat adalah komputer. Penelitian ini dilakukan dengan dasar akan kebutuhan adanya sebuah sistem informasi administrasi penduduk yang digunakan untuk pendataan data penduduk yang sudah terjamin validitas data kependudukan nya oleh para petugas yang ada di kantor desa Branti Raya agar lebih efisien dan untuk mendapatkan sebuah data kependudukan yang valid. Dengan sistem ini diharapkan para petugas di kantor desa Branti Raya dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pelayanan administrasi kependudukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programing yang memiliki empat tahapan yakni planning, design, coding, dan testing. Hasil dari pengujian ISO 25010 aplikasi sistem informasi administrasi kependudukan diperoleh hasil dari dua aspek yang diujikan yaitu: aspek Functionality memperoleh nilai 100% dan Usability diperoleh nilai 96,1%. Berdasarkan nilai persentase yang di dapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas perangkat aplikasi secara keseluruhan mempunyai skala “Sangat Baik” dan dinilai sangat layak untuk diterapkan pada kantor desa Branti Raya Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan..

Kata kunci : Analisis Sentimen, WhatsApp, LSTM, dan Word2vec.

PENDAHULUAN

Desa Branti Raya Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan membantu pengaturan (manajemen) dalam proses pendataan dalam sistem administrasi kependudukan yang diselenggarakan oleh pemerintahan daerah maupun pusat (Aprilianto & Fahrizqi, 2020; Astuti et al., 2022; Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Darwis et al., 2020), yang memberikan kewajiban untuk melakukan pendataan masyarakat di desa yang disebut dengan Sistem Administrasi Penduduk (Anggoro et al., 2022; Defia Riski Anggarini, 2020; Kasih, 2022; Sulistiani et al., 2022). Pada dasarnya Sistem Administrasi Penduduk adalah

bagian dari sistem administrasi negara, yang memiliki kontribusi yang besar di pemerintahan dan pengelolaan Informasi Administrasi Penduduk yang ditujukan pada kewenangan (Darwis, Paramita, et al., 2022; Firdaus et al., 2022; Pramita et al., 2017; Safitri et al., 2022).

setiap orang pada bidang pelayanan administrasi kependudukan. Meningkatkan kesadaran penduduk bahwa pencatatan penduduk penting untuk dilakukan, terpenuhinya data statistik dan catatan peristiwa kependudukan (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021; Septilia et al., 2020; Yuliana et al., 2021), mendukung rencana dalam pembangunan lokal maupun nasional, dan dukungan terhadap pembangunan Sistem Informasi Administrasi Penduduk guna meningkatkan pelayanan publik dan validasi data kependudukan (Cahya, 2021; Pasha & Susanti, 2022; Patmawati, 2016; Yasin et al., 2021). Pemerintah kabupaten/kota memiliki kewajiban dalam mengelola data penduduknya dengan diawali dari desa/kelurahan sebagai titik awal pendataan penduduk (Neneng, Puspaningrum, Lestari, et al., 2021; Rachman & Nasution, 2017; Suprayogi et al., 2021; Wahyudi et al., 2021), sehingga setiap warga terdaftar secara administrasi sebagai warga negara Indonesia dan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2006 tentang administrasi kependudukan (Undang-Undang No.24 Tahun 2013 tentang Administrasi Kependudukan, 2013). Proses administrasi yang berlangsung sekarang pendataan penduduk di desa Branti Raya yaitu dengan menggunakan Sistem informasi yang digunakan secara baik dan tepat dapat membantu dalam mengambil sebuah keputusan yang objektif (Ichsanudin, 2022; Priyopradono et al., 2018; Ramadona et al., 2021; Samsugi & Wajiran, 2020). Sangat banyak sekali kebijakan serta bantuan dari pemerintah sebagai upaya dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat (Gotama et al., 2021; Putri et al., 2022; Sugara et al., 2021; Sulistiani et al., 2021; Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021). Namun saat ini informasi dan juga bantuan yang tidak tersampaikan diakibatkan oleh data kependudukan yang tidak tepat dan valid, dari banyak nya permasalahan tersebut instansi memerlukan sistem informasi yang menunjang kebutuhan dalam bidang manajemen pemerintahan yang akan sangat membantu instansi berkerja secara efisien dan efektif (Ahmad et al., 2018; Nomor et al., 2022; Pustika, 2010; Rikendry & Navigasi, 2007; Wantoro et al., 2022). Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Sistem Informasi Administrasi Penduduk untuk Validitas Data Kependudukan”. Dengan adanya Sistem Informasi Administrasi Penduduk diharapkan dapat terwujudnya data yang valid. Untuk

memperoleh persentase usia produktif dan data penduduk yang tidak mampu untuk mendapatkan bantuan melalui kuisiner individu yang terdapat dalam kartu keluarga (KK) untuk mendukung pengambilan keputusan (Ayu & Sari, 2021; Febrian & Ahluwalia, 2020; Fithratullah, 2021; Heavenly & EWK, 2020; Lubis et al., 2019; Prasetyo & Nani, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen system, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi. sistem informasi (informasi system) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang (Fauzi et al., 2020; Ilal et al., 2022; Priandika, Ulum, et al., 2022; Rahman Isnain et al., 2021; Widiانا. Rina, 2016), perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Ahdan et al., 2020; Darwis, Sulistiani, et al., 2022; Priandika & Riswanda, 2021; Ribhan & Yusuf, 2016; Saputra & Puspaningrum, 2021; Yunita et al., 2022).

Administrasi Kependudukan

Administrasi Kependudukan yang di atur dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2020 Tentang Pedoman Nomenklatur Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota adalah rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam penerbitan dokumen dan data kependudukan melalui pendaftaran penduduk, pencatatan sipil, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pendayagunaan hasilnya untuk pelayanan publik dan pembangunan sektor lain (Damuri et al., 2021; Ferdiana, 2020; Kuswoyo et al., 2021; Oktaviani, 2021; Simamora et al., 2022; Widhianingtanti & Luijtelaar, 2022).

Extreme Programming

Extreme Programming (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan

requirement yang sangat cepat (ANGGARINI & PERMATASARI, 2020; Candra & Samsugi, 2021; Hamidy et al., n.d.; Nurkholis & Sitanggang, 2020; Samsugi, Neneng, et al., 2021). Extreme Programming (XP) dikenal dengan metode atau “technical how to” bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak. XP menjadi dasar bagaimana tim bekerja sehari-hari (Alita et al., 2021; Budiman et al., 2021; nofianti, 2020; Priandika, Tanthowi, et al., 2022; Sujatna et al., 2020; Wahyuni et al., 2021).

Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan pengembangan dari teknik pemrograman berorientasi objek, menghasilkan bahasa pemodelan yang terstandarisasi untuk pengembangan perangkat lunak untuk membuat analisis dan perancangan (Faqih et al., 2022; Lestari et al., 2020; Neneng, Puspaningrum, & Aldino, 2021; Prabowo & Damayanti, 2021; Ramdan & Utami, 2020; Ronaldo & Pasha, 2021; rusliyawati et al., 2020), serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Aminatun et al., 2022; Rahmanto, 2021; D. M. Sari et al., 2018; Wardaningsih et al., 2022). Saat ini UML merupakan bahasa standart untuk penulisan blueprint software yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak Use Case adalah model untuk perilaku aplikasi yang akan dibuat (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Nuraini & Ahmad, 2021; Rizki & Op, 2021). Usecase mendeskripsikan interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Agustina et al., 2022; Marsheilla Aguss et al., 2022; Teknologi, Jtsi, Wulandari, et al., 2021; Widiyawati, 2022). Secara kasar use case digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada dalam suatu sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi tersebut (Aldino et al., 2021; An'ars et al., 2022; Gumantan et al., 2021). Activity diagram atau diagram aktivitas ini menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Alita et al., 2020; Pramono et al., 2020; Rekayasa & Elektro, 2007; Ria & Budiman, 2021; Setiawansyah et al., 2021; Syah Nasution et al., 2022). Class Diagram menggambarkan struktur sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas yang diperlukan untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut, method atau operasi (Octavia et al., 2020; Samsugi, Nurkholis, et al., 2021; R. K. Sari & Isnaini, 2021).

MY SQL

“MySQL merupakan database server yang bersifat multiuser dan multi-threaded. SQL adalah bahasa database standar yang memudahkan penyimpanan, pengubahan dan akses informasi. Pada MySQL dikenal istilah database dan tabel. Tabel adalah sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris-baris record dan kolom”. Dari definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (Database Management System), database ini multi-thread, multiuser yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan database. Pertama kali LSTM diusulkan oleh Sepp Hochreiter dan Jürgen Schmidhuber pada tahun 1997. LSTM mempunyai sel memori dan arsitektur dalam LSTM itu terdiri dari input gate, koneksi berulang, forget gate, dan output gate. LSTM juga mampu mengingat informasi jangka panjang. Pada input gate berfungsi untuk memblokir atau memasukan bagian yang akan diperbaharui. Output gate adalah hasil dari lapisan sigmoid yang dijalankan untuk menentukan sel mana yang akan menjadi output nya. Forget gate merupakan memori-memori masa lalu untuk melupakan masa lalu.

Codeigniter 4

Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat serta dalam hal ini pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal. Codeigniter adalah kerangka kerja PHP yang kuat dengan bug yang sangat kecil, dibangun untuk pengembang yang membutuhkan alat sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web berfitur lengkap.

Pengujian ISO 25010

ISO/IEC 25010 merupakan bagian dari Systems and software engineering – Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) – Systems and software quality models. ISO/IEC 25010 adalah pengembangan dari ISO/IEC 9126, serta secara resmi membatalkan dan menggantikan ISO / IEC 9126:2001. Edisi pertama ISO/IEC 25010:2011 yang telah direvisi secara teknis, menjadi standar internasional terbaru dan relevan untuk

menguji sistem informasi yang akan dikembangkan. ISO/IEC 25010 menjadi standar tolak ukur analisis kualitas perangkat lunak yang digunakan oleh perusahaan, instansi, ataupun organisasi. Dengan ISO/IEC 25010 evaluasi kualitas sistem perangkat lunak dapat dilakukan secara spesifik berdasarkan dimensi product quality yang terdiri dari 8 karakteristik yaitu functional suitability, performance efficiency, compatibility, usability, reliability, security, maintainability, dan portability

Skala Likert

Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap seseorang dengan menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap subjek, objek atau kejadian tertentu. Dengan menggunakan skala likert, variabel dijabarkan menurut urutan variabel, sub variabel, indikator, dan deskriptor. Deskriptor kemudian dijadikan titik tolak untuk membuat butir instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Item-item dalam skala likert menyediakan respon dengan kategori yang berjenjang, dan biasanya memiliki jenjang lima, yaitu: sangat setuju, setuju, ragu- ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Setiap kategori tersebut diberi nilai atau skor. Pernyataan pada skala likert terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif.

METODE

1. Planning (Perencanaan)

Kegiatan Perencanaan (disebut juga planning game) biasanya dimulai dengan mendengarkan suatu kegiatan yang bertujuan mengumpulkan kebutuhan- kebutuhan untuk memahami konteks bisnis dan perlunya keluaran-keluaran (output), fungsi utama, dan fungsionalitas. Pada perencanaan terdapat user stories values yaitu story dengan value tertinggi akan dipindahkan dari jadwal dan diimplementasikan pertama, acceptance test criteria iteration plan melakukan perhitungan kecepatan project selama development, customer dapat menambah story, merubah value, membagi story atau menghapusnya.

2. Design (Perancangan)

Perancangan yang simple, menarik, dan sederhana selalu memberikan hasil yang lebih disukai daripada gambaran-gambaran yang lebih kompleks. Perancangan XP memberikan panduan implementasi untuk suatu cerita ketika itulis, tidak kurang, tidak lebih. Pemodelan

sistem yang digunakan yaitu Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari beberapa diagram antara lain Use- Case Diagram, Activity Diagram. Terdapat simple design CRC Cards (Class, Responsibilities, and Collaboration) untuk mengenali dan mengatur objectoriented class sesuai dengan software increment dan spike solutionsprototypes melakukan spesifikasi solusi dari objectoriented class.

3. Coding (Pengkodean)

Pengkodean ini dilanjutkan setelah cerita yang telah dikembangkan dan rancangan yang telah dilakukan oleh tim perangkat lunak. Pengkodean ini tidak langsung mengarah ke kode-kode program. Tim akan mengembangkan serangkaian unit pengujian lalu beralih ke pengkodean, proses pengkodean yang dilakukan.

4. Testing (Pengujian)

Unit pengujian yang harus dibuat dan kemudian dijalankan menggunakan kerangka kerja yang memungkinkan mereka untuk diotomatisasi sehingga dapat dijalankan dengan mudah dan dapat dijalankan berulang kali. Pada tahapan pengujian yaitu unit test continuous integration yaitu tahapan pengujian code yang diintegrasikan dengan kerja lainnya dengan pengujian yang dilakukan oleh customer dan focus pada keseluruhan dan fungsional sistem, dan acceptance testing yaitu pengujian yang dilakukan customer stories yang akan diimplementasikan sebagai bagian dari software release. Selanjutnya terdapat tahapan software increment project velocity computed yaitu tahapan yang telah diimplementasikan dari software release yang nantinya akan diterapkan dalam suatu sistem.

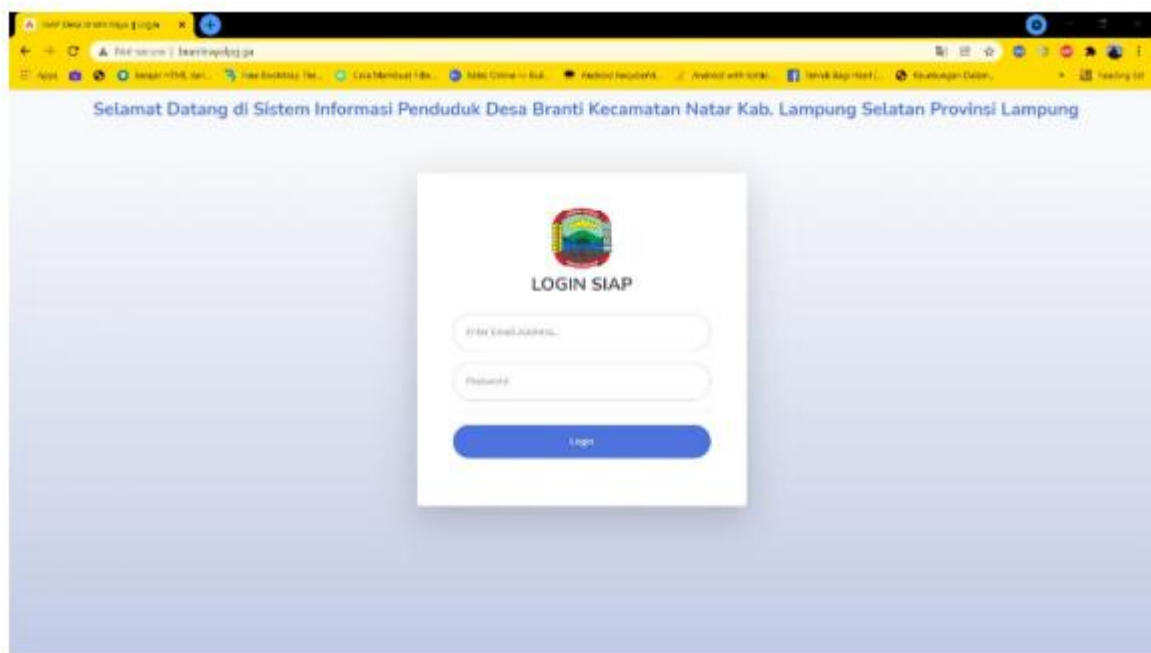
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan merupakan sebuah tahapan membuat pemodelan dan merancang sebuah sistem, tahapan selanjutnya adalah implementasi, dimana tahapan ini merupakan tahapan memasukan kode program atau mengimplementasikan pemodelan kedalam kode program. Dalam penelitian ini, pembangunan sistem dilakukan menggunakan software Visual Studio Code, MySQL sebagai tempat penyimpanan data (database), dan juga menggunakan framework Codeigniter 4 dan bootstrap sebagai cssnya. Setelah tahapan

perencanaan dan desain selesai, maka tahapan selanjutnya adalah pengkodean (coding) yang dilakukan menggunakan software Visual Studio Code.

Implementasi Halaman Login

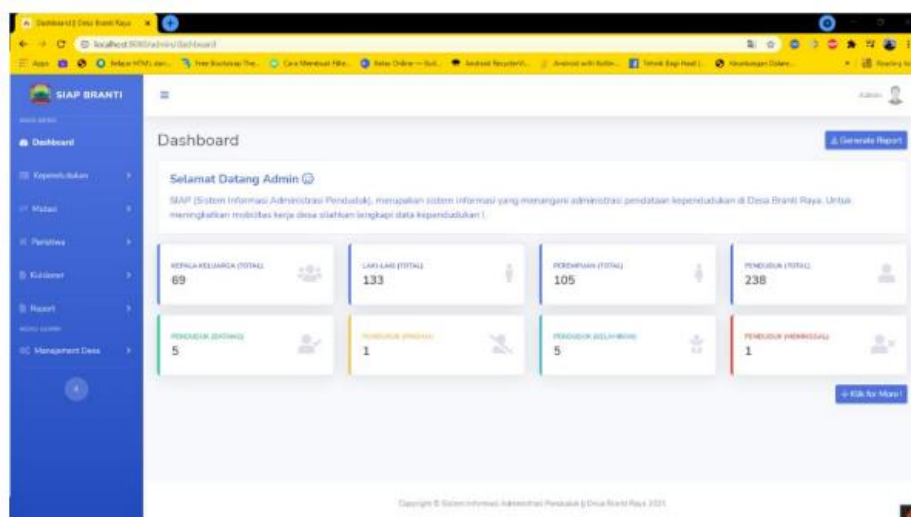
Merupakan tampilan form yang dimana admin harus mengisi password dan username untuk masuk ke dalam website. Berikut tampilan halaman login pada gambar:



Gambar 1 Halaman Login

Implementasi Beranda Admin

Implementasi beranda admin, merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan menu pada admin, berikut adalah tampilan utama yang terdapat pada admin.

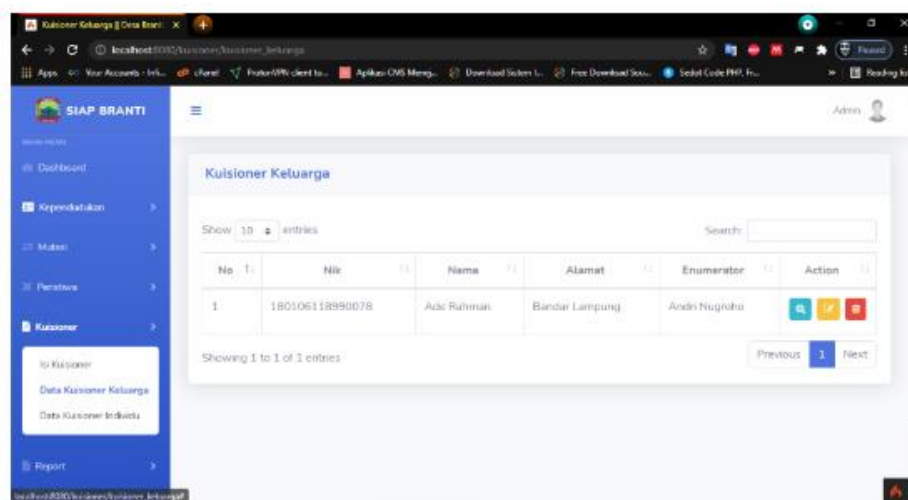


Gambar 2 Beranda Admin

Berdasarkan gambar tersebut tampilan admin memiliki beberapa menu yaitu menu kependudukan untuk mencatat dan mengelola data Kartu keluarga dan penduduk, menu mutasi untuk mencatat dan mengelola penduduk yang datang dan pindah, menu peristiwa untuk mencatat dan mengelola peristiwa kelahiran dan kematian penduduk, menu kuisisioner untuk mengelola kuisisioner yang nantinya akan dijadikan acuan untuk menentukan warga yang mampu dan tidak mampu untuk mendapatkan bantuan, menu report untuk melihat seluruh data penduduk berdasarkan desa, dusun, dan rt, menu manajemen desa untuk mengelola informasi desa dan data petugas desa.

Implementasi Data Kuisisioner Keluarga

Pada implementasi ini, menampilkan data masyarakat yang pernah mengisi kuisisioner keluarga, admin dapat melihat, menghapus dan merubah hasil kuisisioner pada menu ini:

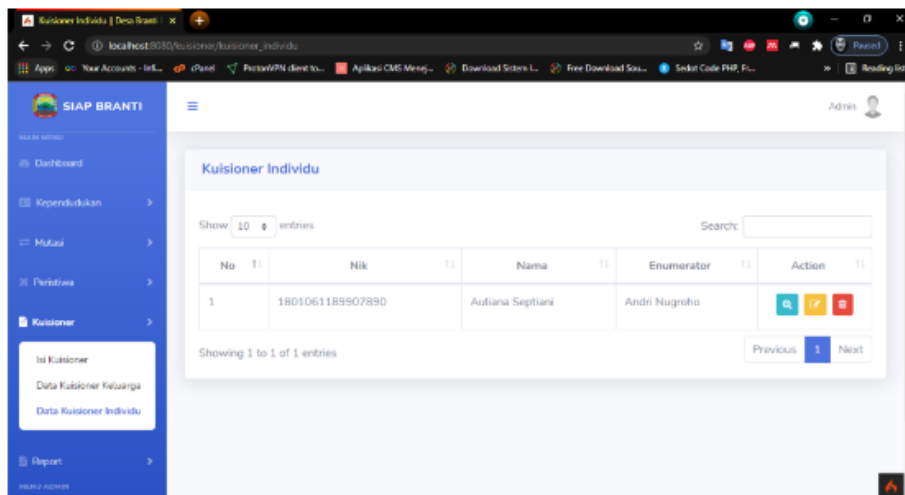


| No | NIK | Name | Alamat | Enumerator | Action |
|----|-----------------|------------|----------------|---------------|-----------------|
| 1 | 180106118990078 | Ade Rahman | Bandar Lampung | Andri Nugroho | [Edit] [Delete] |

Gambar 3 Data Kuisisioner Keluarga

Implementasi Data Kuisisioner Individu

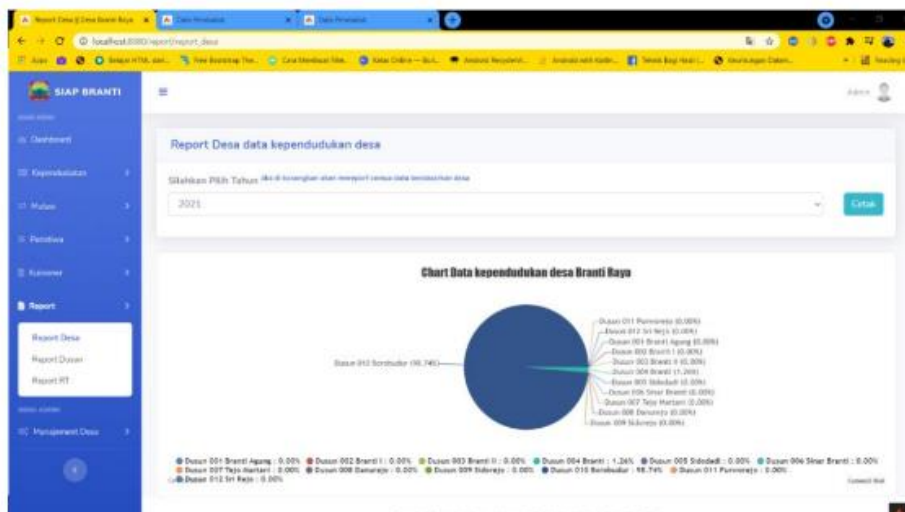
Pada implementasi ini, menampilkan data masyarakat yang pernah mengisi kuisisioner individu, admin dapat melihat, menghapus, dan merubah hasil kuisisioner pada menu ini.



Gambar 4 Data Kuesioner Individu

Implementasi Report Desa

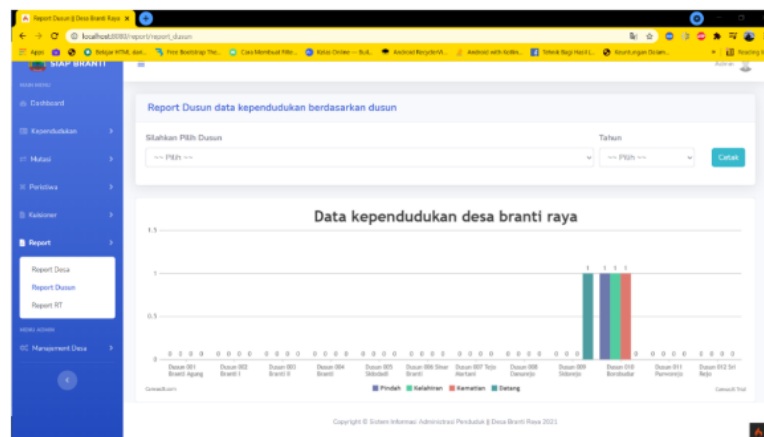
Pada implementasi ini, menampilkan diagram data kependudukan desa dengan kategori tertentu, admin dapat mencetak report data penduduk dengan kategori jenis kelamin, umur, pekerjaan, dan jumlah penduduk disetiap dusun pada menu ini.:



Gambar 5 Data Report Desa

Implementasi Report Dusun

Pada implementasi ini, menampilkan diagram data kependudukan berdasarkan dusun dengan kategori tertentu, admin dapat mencetak report data dengan kategori jumlah pindah, kelahiran, kematian, dan datang sesuai dusun yang dipilih pada tahun tertentu pada menu ini.:



Gambar 6 Data Report Dusun

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Administrasi Penduduk untuk Validitas Data Kependudukan dibangun menggunakan Framework Codeigniter 4 dan metode yang digunakan yaitu extreme programming.
2. Penelitian ini berfokus pada Administrasi pendataan penduduk yang menerapkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi kerja dan pelayanan masyarakat.
3. Sistem yang di buat dapat digunakan untuk melakukan pendataan penduduk secara lengkap dan tervalidasi kebenaran datanya.
4. Sistem yang dibuat dapat memvalidasi perubahan status tinggal penduduk pada wilayah Administratif Desa Branti raya.
5. Pengujian yang dilakukan menggunakan ISO 25010, dengan dua karakteristik yaitu, fungsional (functional suitability) dan kemudahan pengguna (usability).

REFERENSI

- 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 (JTSDI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSDI>
- Agustina, A., Bertarina, B., & Kastamto, dan. (2022). Analisis Karakteristik Aliran Sungai Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of*

- Infrastructural in Civil Engineering (JICE), 03(01), 31–41.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493.
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72.
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Alita, D., Fernando, Y., & Sulistiani, H. (2020). Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 86–91.
- 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.
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66–71.
- An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 331. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2235>
- ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR
ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). PENGARUH NILAI
-

- TUKAR DOLAR DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).
- Anggoro, B., Hamidy, F., Putra, A. D., Desa, D., Anggoro, B., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Dana Desa (Studi Kasus : Desa Isorejo Kec . Bunga Mayang Kab . Lampung Utara). 2(2), 54–61.
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- 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.
- Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITo Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>
- Ayu, M., & Sari, F. M. (2021). Exploring English Teachers' Strategies in Managing Online Learning through Google Classroom. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 318–330.
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus. 2(2), 150–159.
- Cahaya, T. N. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE. 2(1), 110–121.
- Candra, A. M., & Samsugi, S. (2021). Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox. 2(2),

26–32.

- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>
- Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang213>
- 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 pekan sukanegeri jaya. 3(1), 108–113.
- Defia Riski Anggarini, B. P. (2020). Impluse Buying Ditentukan Oleh Promosi Buy 1 Get 1 Pada Pelanggan Kedai Kopi Ketje Bandar. *06(02)*, 27–37.
- Faqih, Y., Rahmanto, Y., Ari Aldino, A., & Waluyo, B. (2022). Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online. *Bulletin of Computer Science Research*, 2(3), 100–106. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v2i3.172>
- Fauzi, S., Lina, L. F., Saipullo Fauzi1, L. F. L., Fauzi, S., & Lia Febria, L. (2020). PERAN FOTO PRODUK, ONLINE CUSTOMER REVIEW, ONLINE CUSTOMER RATING PADA MINAT BELI KONSUMEN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 37–47. <https://doi.org/10.24853/jmmb.2.1.151-156>
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*,

- 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Ferdiana, R. (2020). A Systematic Literature Review of Intrusion Detection System for Network Security: Research Trends, Datasets and Methods. 2020 4th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS), 1–6.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1):28–38. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Gumantan, A., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Indonesia, U. T. (2021). JOSSAE (Journal of Sport Science and Education) Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Desktop Program. 6, 146–155.
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP (FIFO). 16(2), 188–199.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen’s View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Ichsanudin, R. M. A. (2022). Penerapan Metode Drill Untuk Mengetahui Tingkat Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis Pada Anggota Club Pb Macan Tunggal. *Journal of Arts and Education*, 2(2), 16–22.
- Ilal, Z., Nani, D. A., & Putri, A. D. (2022). Pengaruh Rasio Profitabilitas Terhadap Harga Saham Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia pada Tahun 2015 - 2021. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*,

- 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.47467/manageria.v3i1.2093>
- Kasih, E. N. E. W. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites. 3(4), 776–783.
- Kuswoyo, H., Sujatna, E. T. S., Indrayani, L. M., Rido, A., Macdonald, D., Tuckyta, E., Sujatna, S., Indrayani, L. M., & Macdonald, D. (2021). ‘Let’s take a look...’: An Investigation of Directives as Negotiating Interpersonal Meaning in Engineering Lectures. 29(1), 47–69.
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology, 1(1), 18–21.
- Lubis, M., Khairiansyah, A., Jafar Adrian, Q., Almaarif, A., Adrian, Q. J., & Almaarif, A. (2019). Exploring the User Engagement Factors in Computer Mediated Communication. Journal of Physics: Conference Series, 1235(1), 12040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012040>
- Marsheilla Aguss, R., Ameraldo, F., Reynaldi, R., & Rahmawati, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Kapasitas Manajemen Olahraga SMAN 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 3(2), 306. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2182>
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). SMATIKA JURNAL, 11(01), 48–52.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- nofianti, novita. (2020). Peran Trustworthiness , Attractiveness , Expertise Pada Minat Beli. Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta, 1177.
- 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>
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimization for prediction model of palm oil land suitability using spatial decision tree algorithm. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13657>
- 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. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- 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>
- Patmawati, D. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi (Pass:08FPsi2020)*. 59, 96–144.
- Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 1–6. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (2017). Analisis Kinerja Persimpangan Bersinyal di Kota Bandar Lampung pada Masa Pandemi Covid -19. 19.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan

- Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- 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>
- Priandika, A. T., Ulum, B., Putra, A. D., & Megawaty, D. A. (2022). UMKM Class Determination Support System Using Profile Matching. 1(2), 46–54.
- Priyopradono, B., Damayanti, E., Rahmanto, Y., & Teknik, F. (2018). Digital Asset Management: Digitalisasi dan Visualisasi Koleksi Museum Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bengkulu. 78–82.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Muhammad, M., & Tristyanto, T. (2022). The Legal Protection Towards Traditional Clothes: Intellectual Property Regimes in ASEAN. *Substantive Justice International Journal of Law*, 5(1), 49. <https://doi.org/10.56087/substantivejustice.v5i1.165>
- Rachman, G. F. N., & Nasution, J. D. H. (2017). Multistage Fitness Test). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 05(1), 44–48.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., Satya Marga, N., Isnain, A. R., Sakti, A. I.,

- Alita, D., Marga, N. S., 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>
- Rahmanto, Y. (2021). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- 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>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Ribhan, R., & Yusuf, N. (2016). Pengaruh Moral Kognitif Pada Kinerja Keperilakuan Dan Kinerja Hasil Tenaga Penjualan. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v6i1.2660>
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api. 2007(Snati), 1–4.
- 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.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.

- rusliyawati, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). V. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 47–56.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- 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>
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroller Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- 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.
- Samsugi, S., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- 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, D. M., Ikhsan, M., & Abidin, Z. (2018). The development of learning instruments using the creative problem-solving learning model to improve students' creative thinking skills in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012018>
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.

- 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>
- Simamora, M. W. B., Wahyudin, A. Y., & ... (2022). Students' Readiness in Using Technology During Covid-19 Pandemic. ... *Research on Language ...*, 3(1), 8–14. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JoRLE/article/view/1892%0Ahttps://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JoRLE/article/download/1892/794>
- Sugara, H., Marudut, V., Siregar, M., Sinaga, K., Hanafiah, M. A., & Dunan Pardede, H. (2021). SAW and Electre Methods Implementation for Scholarship Awardee Decision. *01*, 4. <https://doi.org/10.31763/iota.v1i4.496>
- Sujatna, E. T. S., Darmayanti, N., Ariyani, F., & Cooke-Plagwitz, J. (2020). Clause and predicative constituents in an Austronesian language: Lampung language. *Topics in Linguistics*, 21(2).
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI PEKON SUKANEGERI JAYA. *3*(1), 94–100.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). No Title. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 01. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Syah Nasution, H., Jayadi, A., Pagar Alam No, J. Z., Ratu, L., Lampung, B., & Hardin, L. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Sistem Pengereman Robot Mobile Berdasarkan Jarak Dan Kecepatan. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt

- Mutiara Ferindo Internusa). 2(4), 16–21.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG). 2(4), 49–55.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40.
<http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9.
<http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Wantoro, A., Susanto, E. R., Sulistyawati, A., & Candra, A. (2022). PKM Program Sekolah Binaan (PSB) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Pertanian Pembangunan Lampung. 1(2), 81–86.
- Wardaningsih, A. D., Endang, E. N., & Kasih, W. (2022). COUNTER DISCOURSE OF MACULINITY IN AVENGER : END GAME MOVIE. August.
- Widhianingtanti, L. T., & Luijtelaar, G. Van. (2022). The Maslach-Trisni Burnout Inventory : Adaptation for Indonesia. 1–21.
- Widiana. Rina, S. R. (2016). EFEK TOKSIT DAN TERATOGENIK EKSTRAK BROTOWALI (*Tinospora crispa* L.) TERHADAP SISTEM REPRODUKSI DAN EMBRIO MENCIT (*Mus musculus* L. Swiss Webster). II(1), 1–11.
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.

- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah. 2(2), 62–68.