

APLIKASI E-CRM PADA O2 TOUR AND TRAVEL BANDAR LAMPUNG

Virgi Pamela¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

O2 Tour and Travel adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa *tour* dan *travel* di bawah naungan CV Omnino Nusantara, melayani perjalanan wisata, seperti *Study Tour*, *Family Gethring*, dan *Outbound*. Pelayanan yang saat ini berjalan dalam melakukan *service* kepada calon *customer* masih dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan calon *customer* menjelaskan tentang fasilitas dan harga paket wisata yang dimiliki serta penyewaan bus-bus yang dimiliki oleh O2 Tour and Travel. Penyampaian informasi juga hanya disampaikan ketika pertemuan untuk penawaran jasa dan selebihnya *update* informasi terbaru saran dan kritik serta keluhan dari pelanggan hanya disampaikan melalui media telepon. Dengan Adanya teknologi internet saat ini, maka konsep CRM dihadirkan dalam bentuk E-CRM (*Elektronic Customer Relationship Management*). Implementasi *Customer Relationship Management* saat ini, banyak diterapkan pada perusahaan yang bergerak dalam bisnis super market dengan program kepemilikan *membership card*. Untuk mengatasi permasalahan yang ada tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem E-CRM (*Elektronic Customer Relationship Management*) yang dapat memfasilitasi segala bentuk pelayanan dan informasi yang dibutuhkan pelanggan dengan tujuan meningkatkan perluasan segmen pasar dan membuat keberlangsungan hubungan yang panjang terhadap loyalitas (kesetiaan) pelanggan untuk tetap mempercayakan perjalanan wisatanya kepada O2 Tour and Travel. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitin ini bertujuan merancang dan membangun Aplikasi E-Crm Pada O2 Tour And Travel Bandar Lampung.

Kata Kunci: Aplikasi E-CRM, *MySQL*, *Black-box* dan *Website*

PENDAHULUAN

O2 Tour and Travel adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa *tour* dan *travel* di bawah naungan CV Omnino Nusantara (Ahdan et al., 2020), melayani perjalanan wisata, seperti *Study Tour*, *Family Gethring*, dan *Outbound* (Qadafi & Wahyudi, 2021). Pelayanan yang saat ini berjalan dalam melakukan *service* kepada calon *customer* masih dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan calon *customer* menjelaskan tentang fasilitas dan harga paket wisata yang dimiliki serta penyewaan bus-bus yang dimiliki oleh O2 Tour and Travel (Maulida et al., 2020). Data yang didapat dari hasil wawancara O2 merupakan pelopor dalam industri penyedia jasa perjalanan wisata Bandar Lampung sejak delapan tahun terakhir O2 Tour dan Travel memiliki langganan yang sudah memberikan kepercayaan kepada O2 Tour and Travel untuk memfasilitasi semua perjalanan wisata

Teknologiterkini.org

yang dilakukan (Anita et al., 2020). Menyadari perkembangan bisnis saat ini, dengan semakin banyaknya jumlah kompetitor yang bergerak dibidang yang sama (Swasono & Prastowo, 2021), O2 Tour and Travel harus memberikan kualitas terbaik dalam service pelanggan baru dan juga harus dapat mempertahankan dan meningkatkan kesetiaan pelanggan lama (Yulianti et al., 2021). Menyadari semakin banyak jumlah pelanggan lama dan calon customer baru, penyediaan informasi saat ini masih terbatas dengan brosur dan surat penawaran sehingga komunikasi yang terjadi secara satu arah ini (Wibisono et al., 2020), membuat pelanggan dari O2 Tour and Travel kurang terfasilitasi dalam bentuk layanan dan akses informasi secara langsung (Asmiati et al., 2019). Perusahaan menyadari ketidakmampuan dalam pemenuhan kebutuhan akan informasi yang dapat diakses secara *real-time* (Puspaningrum et al., 2020), dan pelayanan prima melalui service secara total yang berorientasi kepada pelanggan akan menurunkan tingkat loyalitas pelanggan terhadap O2 Tour Travel dan apabila keadaan ini terjadi secara terus menerus perusahaan akan kehilangan pelanggan (Hasani et al., 2020). Dengan Adanya teknologi internet saat ini, maka konsep CRM dihadirkan dalam bentuk E-CRM (*elektronik customer relationship management*) (Juliyanto & Parjito, 2021). Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penelitian ini dilakukan dengan merancang dan membangun Aplikasi E-Crm Pada O2 Tour And Travel Bandar Lampung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi oprasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu (Borman et al., 2020) (Kumala et al., 2018).

Pengertian CRM

Customer Relationship Management adalah sebuah pendekatan pelayanan pelanggan yang berfokus pada pembangunan jangka panjang dan membangun hubungan pelanggan dan bagi perusahaan penjual (Ernain et al., 2011) (Nugroho et al., 2021). Sebuah fungsi lain

dari aplikasi *e-bisnis* yang terintergrasi dan terotomatisasi dengan proses pelayanan pelanggan dalam penjualan, pemasaran langsung, Pemesanan dan pelayanan pelanggan (Valentin et al., 2020) (Darwis et al., 2020).

Pengertian *Electronic Customer Relationship Management* (E-CRM)

E-CRM memiliki definisi penggunaan teknologi komunikasi digital untuk memaksimalkan penjualan pada pelanggan dan mendorong penggunaan *online service* (Hermanto et al., 2021) (Arpiansah et al., 2021). Istilah e-CRM mulai digunakan pada pertengahan tahun 1990an ketika pelanggan mulai menggunakan *web browser*, *internet*, dan *touch point* elektronik lainnya (*e-mail*, PDA, *call centers*, dan lain-lain) (Nurdiansyah et al., 2020) (Dewi et al., 2021). E-CRM merupakan pengembangan dari CRM yang dilakukan secara elektronik (Alfiah & Damayanti, 2020) (Megawaty et al., 2021).

Pengertian *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (V. H. Saputra et al., 2020) (Nurkholis et al., 2021).

Pengertian Pemasaran

Pemasaran merupakan salah satu kegiatan penting yang perlu dilakukan perusahaan untuk meningkatkan usaha dan menjaga kelangsungan hidup perusahaan tersebut (Fakhrurozi & Puspita, 2021) (Satria & Haryadi, 2018). Disamping kegiatan pemasaran perusahaan juga perlu mengkombinasikan fungsi-fungsi dan menggunakan keahlian mereka agar perusahaan berjalan dengan baik (Neneng et al., 2016) (R. A. Saputra et al., 2020).

Pengertian PHP

Hypertext Preprocessor adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler* (Febriza & Adrian, 2021) (Lubis et al., 2019). PHP juga merupakan script yang digunakan untuk membuat halaman website yang sangat dinamis, dinamis berarti halaman tampilan yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client (Ningsih & Saniati, 2018) (Setiawansyah et al., 2021).

Pengertian Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia* (Sarasvananda et al., 2021) (Septilia et al., 2020). Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya (Sari et al., 2021) (Isnian & Suaidah, 2016).

Pengertian MySQL

MySQL merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data (Gandhi et al., 2021). Kemampuan yang dimiliki *MySQL* adalah mampu mendukung Relasional Database Manajemen Sistem (RDMS), sehingga dengan kemampuan ini *MySQL* akan mampu menangani data-data sebuah perusahaan yang berukuran sangat besar hingga Giga Byte (Gunawan et al., 2019).

METODE

Metode Prototype

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna yang memberikan gambaran bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap, Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut *Prototyping* (Susanto & Ahdan, 2020).



Gambar 1 Tahapan Model *Prototype*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Login* (Admin)

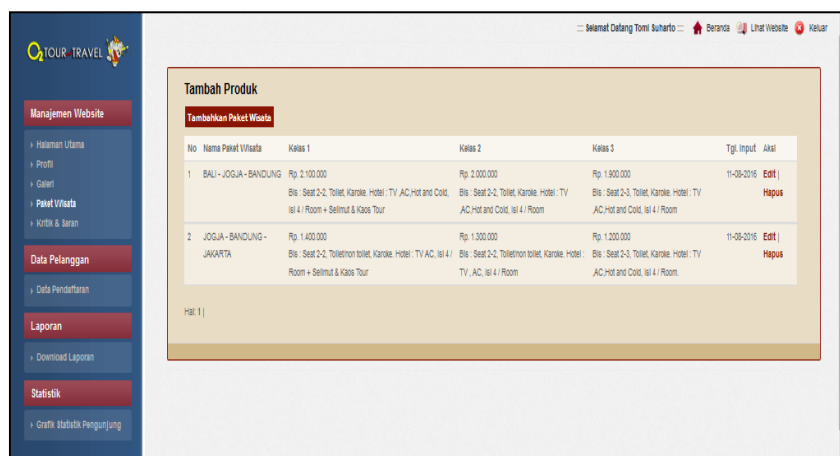
Pada halaman admin, terdapat nama perusahaan logo perusahaan. Pada isi terdapat *username* dan *password*, serta tombol *login*. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form Login* (Admin)

Tampilan *Form Paket Wisata* (Admin)

Implementasi antarmuka *form* paket wisata pada Admin gunakan untuk mengubah, menambah, dan menghapus program paket sesuai dengan info terbaru yang diinginkan oleh perusahaan untuk memperbaharui program paket yang disediakan untuk *customer*. Adapun tampilan halaman paket wisata (admin) dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :

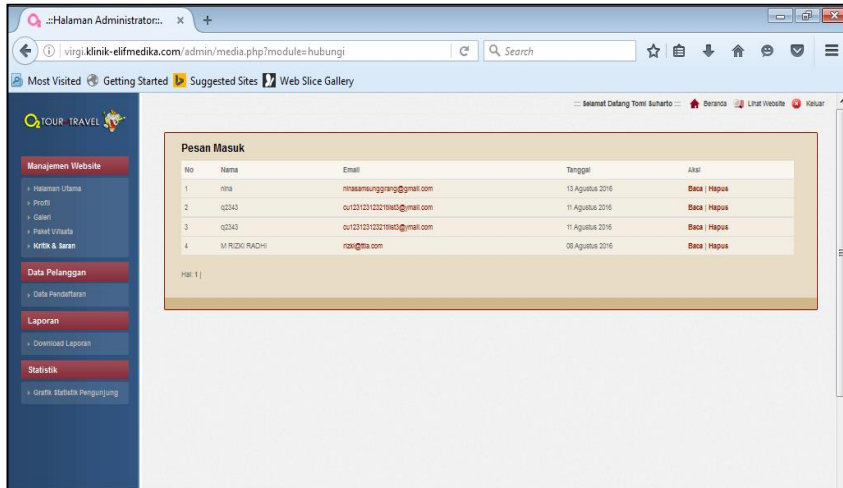


No	Nama Paket Wisata	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Tgl. Input	Aksi
1	BALI - JOGJA - BANDUNG	Rp. 2.100.000 Bis: Seat 2-2, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Hot and Cold, Isl 4 / Room + Selimut & Kaso Tour	Rp. 2.000.000 Bis: Seat 2-2, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Hot and Cold, Isl 4 / Room	Rp. 1.900.000 Bis: Seat 2-3, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Hot and Cold, Isl 4 / Room	11-08-2016	Edit Hapus
2	JOGJA - BANDUNG - JAKARTA	Rp. 1.400.000 Bis: Seat 2-2, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Isl 4 / Room + Selimut & Kaso Tour	Rp. 1.300.000 Bis: Seat 2-2, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Isl 4 / Room	Rp. 1.200.000 Bis: Seat 2-3, Toilet, Karaoke, Hotel, TV, AC, Hot and Cold, Isl 4 / Room	11-08-2016	Edit Hapus

Gambar 3 Tampilan *Form Paket Wisata* (Admin)

Tampilan *Form* Kritik Saran (Admin)

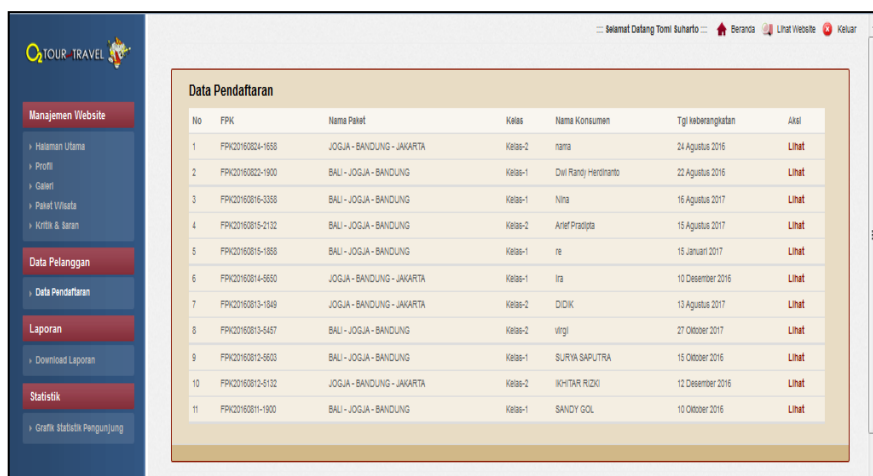
Implementasi antar muka form pendaftaran adalah lembar kerja admin, dimana admin dapat melakukan proses perubahan untuk tanggal keberangkatan dan jumlah peserta trip yang akan mengikuti perjalanan paket wisata. Adapun tampilan halaman kritik saran dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Kritik Saran (Admin)

Tampilan *Form* Pendaftaran (Admin)

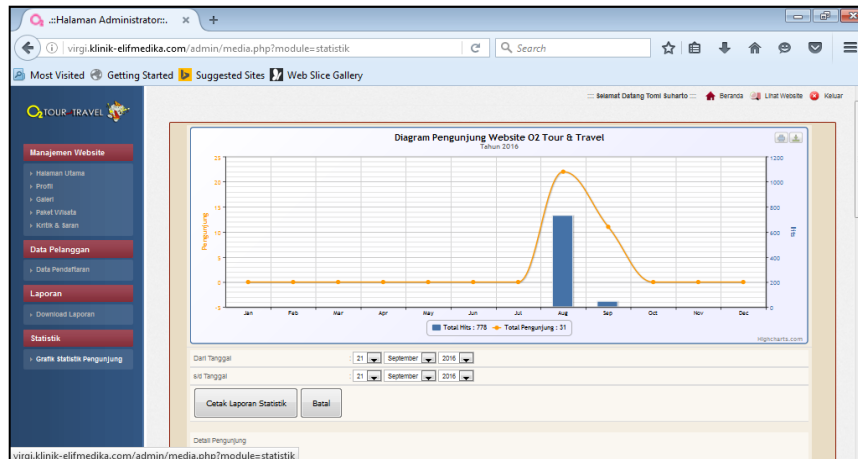
Implementasi antar muka form pendaftaran adalah lembar kerja admin, dimana admin dapat melakukan proses perubahan untuk tanggal keberangkatan dan jumlah peserta trip yang akan mengikuti perjalanan paket wisata. Adapun tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Pendaftaran (Admin)

Tampilan *Form* Statistik Pengunjung (Admin)

Implementasi antar muka *form* statistik pengunjung adalah lembar kerja admin, dimana admin dapat melihat dan mencetak laporan kemajuan website yang setiap harinya dibuka oleh berapa hits dan alamat ip address yang mangakses website O2 Tour and Travel. Adapun tampilan halaman input pelanggan dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Input Pelanggan

Tampilan *Form* Laporan (Admin)

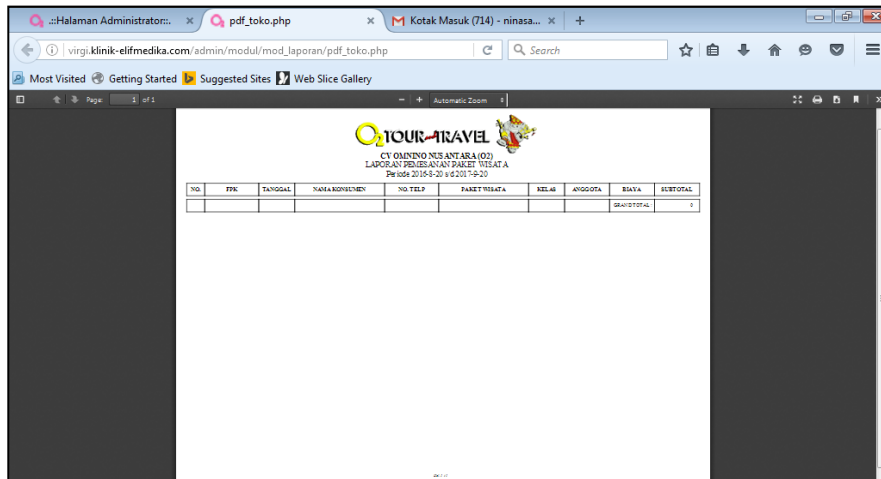
Implementasi antar muka *form* download laporan adalah lembar kerja admin, dimana admin dapat melakukan proses *download* laporan sesuai dengan periode yang diinginkan berdasarkan *form* pendaftaran yang sudah masuk sesuai dengan *form* pendafataran pada menu pelanggan. Adapun tampilan halaman laporan dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :

Dari Tanggal	s/d Tanggal
21 September 2016	21 September 2016

Gambar 7 Tampilan *Form* Laporan (Admin)

Tampilan Cetak Laporan

Implementasi antar muka *form output* laporan pendaftaran merupakan hasil cetak dari form laporan. Adapun tampilan cetak laporan dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



NO	TPE	TANGGAL	NAMA KONVEMEN	NO TELP	PARIT NISATA	KELAS	ANGGOTA	ISAYA	SUBTOTAL

Gambar 8 Tampilan Cetak Laporan

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan Aplikasi E-Crm Pada O2 Tour And Travel Bandar Lampung, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Dengan yang dibuat aplikasi E-CRM pada O2 Tour and Travel Bandar Lampung diperoleh hasil analisis sebuah pemahaman kebutuhan sistem yang dapat diakses dengan mudah dalam menyediakan fasilitas kenyamanan dalam menjangkau keberadaan pelanggan yang tidak selalu memiliki waktu untuk datang langsung, pelayanan sistem yang berorientasi kepada pelanggan ini dapat digantikan dengan menggunakan aplikasi E-CRM pada website sehingga terdaftar resmi menjadi akun member dari O2 Tour and Travel mendapatkan semua informasi yang jelas mengenai informasi yang
1. Rancangan sistem aplikasi E-CRM pada O2 Tour and Travel Bandar Lampung bahasa pemrograman Bahasa pemrograman *Php Myadmin* Dan *editor Macromedia Dreamweaver 8* dan *database* berupa *MySQL*. Diperlukan juga pemahaman tentang sistem yang akan dibuat, serta didasarkan pada penggunaan metodologi pengembangan sistem (metode *prototype*). Dengan alat perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri *use case diagram*,

class diagram, activity diagram dan sequence diagram. Pengolahan data informasi yang dapat diakses langsung oleh pelanggan akan lebih optimal sehingga dapat meningkatkan kinerja dalam hal memberikan pelayanan terbaik untuk membentuk loyalitas pelanggan

REFERENSI

- ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117.
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhurozi, 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.
- Asmiati, A., Aldino, A. A., Notiragayu, N., Zakaria, L., & Muslim Ansori, M. (2019). Dimensi Metrik Hasil Operasi Tertentu Pada Graf Petersen Diperumum. *Limits: Journal Of Mathematics And Its Applications*, 16(2), 87–93.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode Topsis Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: Pt. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain Of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- 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.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (Snati)*.
- Fakhurozi, J., & Puspita, D. (2021). Konsep Piil Pesenggiri Dalam Sastra Lisan

- Wawancara Lampung Saibatin. *Jurnal Pesona*, 7(1), 1–13.
- Febriza, M. A., & Adrian, Q. J. (2021). Penerapan Ar Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal Bioeduin: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 10–18.
- 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, R. D., Napianto, R., Borman, R. I., & Hanifah, I. (2019). Implementation Of Dijkstra's Algorithm In Determining The Shortest Path (Case Study: Specialist Doctor Search In Bandar Lampung). *Int. J. Inf. Syst. Comput. Sci*, 98–106.
- Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness On Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference On Computer And Informatics Engineering (Ic2ie)*, 286–292.
- Hermanto, E., Setiawansyah, S., & Hamidy, F. (2021). Application Of Accounting Information System For School Committee Finance. *The 1st International Conference On Advanced Information Technology And Communication (Ic-Aitc)*.
- Isnian, A. R., & Suaidah, Y. T. U. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Asisten Dosen Pada Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp). *Jupiter*, 2(1).Maan Asisten Dosen Pada Pe. *Jupiter*, 2(1).
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kumala, A. E., Borman, R. I., & Prasetyawan, P. (2018). Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 5–9.
- Lubis, M., Khairiansyah, A., Jafar Adrian, Q., & Almaarif, A. (2019). Exploring The User Engagement Factors In Computer Mediated Communication. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1235(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012040>
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard Untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Dan Penjualan (Studi Kasus: Ud Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- 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.

- Neneng, N., Adi, K., & Isnanto, R. (2016). Support Vector Machine Untuk Klasifikasi Citra Jenis Daging Berdasarkan Tekstur Menggunakan Ekstraksi Ciri Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM). *Jsinbis (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 6(1), 1–10.
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan Cmu Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- 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.
- Nurdiansyah, M., Sinurat, E. C., Bakri, M., & Ahmad, I. (2020). Sistem Kendali Rotasi Matahari Pada Panel Surya Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 7–12.
- 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., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). Pengembangan E-Raport Kurikulum 2013 Berbasis Web Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.
- 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>
- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jeckson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus: Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Matematika Untuk Penyandang Tunagrahita Berbasis Mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171–181.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., & Styawati, S. (2021). Analisis Survei Kepuasan Masyarakat Menggunakan Pendekatan E-Crm (Studi Kasus: Bp3tki Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9.
- 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., & Haryadi, S. (2018). Effect Of The Content Store Size To The Performance Of Named Data Networking: Case Study On Palapa Ring Topology. *Proceeding Of 2017 11th International Conference On Telecommunication Systems Services And Applications, Tssa 2017, 2018-Janua*, 1–5.

<https://doi.org/10.1109/Tssa.2017.8272911>

- 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., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Selama Kehamilan Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 11(1), 24–36.
- Susanto, T., & Ahdan, S. (2020). Pengendalian Sikap Lateral Pesawat Flying Wing Menggunakan Metode Lqr. *Vol*, 7, 99–103.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). *Pengendalian Persediaan Barang*. 2(1), 134–143.
- Valentin, R. D., Diwangkara, B., Jupriyadi, J., & Riskiono, S. D. (2020). Alat Uji Kadar Air Pada Buah Kakao Kering Berbasis Mikrokontroler Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 28–33.
- Wibisono, A. D., Rizkiono, S. D., & Wantoro, A. (2020). Filtering Spam Email Menggunakan Metode Naive Bayes. *Telefortech: Journal Of Telematics And Information Technology*, 1(1), 9–17.
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.