



# STABILITY

## Journal of Management & Business

Vol 5 No 2 Tahun 2022  
ISSN :2621-850X E-ISSN : 2621-9565



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/stability>

### DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN PRODUK KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI UNIVERSITAS STEKOM SEMARANG BERBASIS WEB DAN MOBILE

Siti Kholifah<sup>1</sup>, Iwan Koerniawan<sup>2</sup>

Program studi D4 Komputerisasi Akuntansi, Universitas STEKOM Semarang,  
Indonesia

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Nov 2022

Disetujui Des 2022

Dipublikasikan Des 2022

*Keywords:*

Desain; Sistem informasi;

Produk kewirausahaan;

web; Universitas

STEKOM

#### Abstrak

Sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan mahasiswa universitas STEKOM belum dibuat sehingga mahasiswa menjual produk kewirausahaannya dengan dijual di medsos secara individu, sehingga kampus tidak bisa mendeteksi jumlah karya produk mahasiswa. Pada penelitian menggunakan metode R&D. Metode pengembangan yang peneliti gunakan yaitu metode waterfall. Metode waterfall merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Hasil kelayakan ahli materi 1 dan 2 adalah 75% dan 90% media tersebut layak digunakan, hasil ahli media 1 dan 2 adalah 94% dan 76% layak digunakan. Hasil uji coba responden Hasil perhitungan dari uji responden mendapatkan 80% termasuk dalam kriteria "layak". uji secara efektif pada tahap ini akan dilakukan penyebaran angket untuk 4 dosen di Universitas STEKOM untuk hasil dari hasil uji coba efektivitas 1 memperoleh 85 % sedangkan hasil kedua memperoleh nilai 90 %. Maka disimpulkan bahwa Desain sistem informasi pemasaran produk berbasis web dan mobile di Universitas STEKOM layak digunakan secara efektif.

### **MARKETING INFORMATION SYSTEM DESIGN OF ENTREPRENEURSHIP PRODUCTS STUDENTS ACCOUNTING STUDY PROGRAM STEKOM UNIVERSITY OF SEMARANG WEB AND MOBILE BASED ON**

#### **Abstract**

*The marketing information system for STEKOM university student entrepreneurship products has not been created so that students sell their entrepreneurial products by selling them on social media individually, so the campus cannot detect the number of student product works. In this study using the R&D method. The development method*

---

*that researchers use is the waterfall method. The waterfall method is a systematic and sequential information system development model. The results of the feasibility of material experts 1 and 2 are 75% and 90% of the media are suitable for use, the results of media experts 1 and 2 are 94% and 76% are suitable for use. The results of the respondent's trial The results of the calculation of the respondent's test get 80% included in the "feasible" criteria. Effective testing at this stage will be carried out by distributing questionnaires to 4 lecturers at STEKOM University for the results of the results of the 1st effectiveness test getting 85% while the second result getting a value of 90%. It is concluded that the web and mobile-based product marketing information system design at STEKOM University is feasible to be used effectively.*

---

✉Alamat korespondensi :

Jl. Majapahit No.605

E-mail: olivstekom@gmail.com

ISSN

2621-850X (cetak)

2621-9565 (online)

## PENDAHULUAN

Sistem informasi produk kewirausahaan di universitas stekom bekum ada samai saat ini. Selama ini dikampus tersebut dalam penyampaian informasi yang diberikan kepada masyarakat serta mahasiswa secara sederhana yaitu melalui papan pengumuman (Marlena and Sasongko 2010). Dengan penyampaian informasi yang demikian dirasakan masih banyak kekurangan, antara lain penyampaian informasi yang terbatas, penyebaran informasi mengenai produk kewirausahaan mahasiswa yang kurang luas dan relative kurang menguntungkan dalam mengupdate mengenai produk unggulan mahasiswa Universitas STEKOM.

Dengan dikembangkan sistem informasi pemasaran produk unggulan universitas stekom secara online ini diharapkan akan membuat mahasiswa menjadi lebih transparan dan inovatif dalam memasarkan produk IT dan non IT yang dimiliki kampus universitas STEKOM.

Hasil observasi pada Universitas STEKOM sebagai tempat dilakukannya penelitian yang meliputi interview, wawancara, dokumentasi, dan data primer, sistem pendataan produk mahasiswa yang sekarang dirasakan masih banyak kekurangan yang terjadi, dikarenakan sistem yang ada masih menggunakan lembaran kertas dan arsip sehingga dapat menyebabkan data-data yang ada mudah hilang ataupun rusak. Penelitian yang akan dilakukan adalah untuk membuat sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan mahasiswa berbasis web sistematis mampu meningkatkan kinerja

mahasiswa dalam menumbuhkan jiwa kreatif dan ide bisnis kewirausahaan mahasiswa.

### 1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain. (Ramadhan and Wahyudi 2019). Informasi adalah Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya” (Aris, Anggara, and Zamzami 2016). Sistem Informasi Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi dan sumber daya data yang menggumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Marlena and Sasongko; 2010).

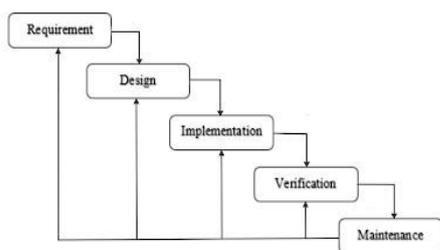
Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (Customer Relationship Management) Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall dan Agile sangat membantu mahasiswa dalam memasarkan produknya (Irsandi, J. S., Fitri, I., & Nathasia, N. D. ; 2021).

### 2. Kosep Dasar Website

Website Dalam berjudul *flash*, *dreamweaver* dan *PHP* disebutkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman dimana suatu halaman terkait dengan halaman lainnya. *Website* sendiri adalah fasilitas *hiperteks* untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara,, animasi dan data multimedia lainnya, (Marlena and Sasongko 2010). berkomunikasi, saling tukar informasi atau tukar data.

### METODE

Pada penelitian saya menggunakan metode R&D atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development*, Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu media, maka metode penelitian yang tepat untuk penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode pengembangan yang peneliti gunakan yaitu metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Sasmito 2017).



Metode *waterfall* mempunyai tahapan sebagai berikut :

1. Analisis Requirement dilakukan analisa untuk kebutuhan sistem, pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian, wawancara, atau studi literature (Driyani 2018).
2. Desain pembuatan desain berdasarkan pada kebutuhan perangkat lunak untuk dapat di implementasikan penelitian ini (Driyani 2018).
3. Implementasi tahapan nyata untuk mengerjakan sistem. Tahapan dalam pembuatan desain diubah menjadi program diintegrasikan menjadi sistem secara keseluruhan (Driyani 2018).
4. Verification Pada tahap ini, merupakan final untuk pembuatan sebuah sistem. (Driyani 2018).

Maintenance, Tahap akhir yaitu pemeliharaan berupa instalasi dan proses perbaikan system berdasarkan kebutuhan pengguna (Driyani 2018).  
Skala Penilaian Untuk Pernyataan.

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-Ragu/Netral (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Penentuan skor terhadap masing-masing instrumen dapat dilakukan dengan rumus persentase menurut sebagai berikut.

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase Kategori

Presentase	Kategori
0% - 20 %	Sangat Tidak Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
61% - 80 %	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Pengujian Black-Box Testing merupakan Teknik pengujian

perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak Blackbox Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat- syarat fungsional suatu program.

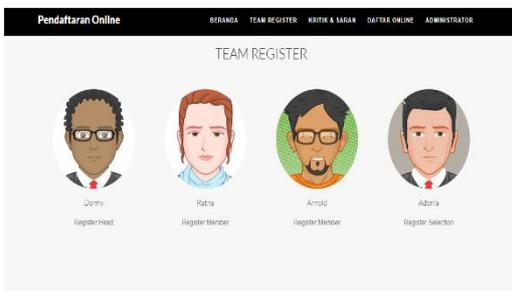
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Halaman Utama Website, halaman beranda Universitas stekom Tampilan Halaman Beranda.



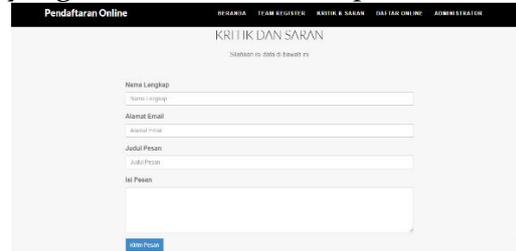
Gambar

dibawah menunjukkan team yang mengelola pendaftaran online pada website tersebut, team diatas juga ditugaskan untuk memberi informasi mengenai produk kewirausahaan tersebut pada calon mahasiswa yang memiliki ide bisnis dan produk usaha.

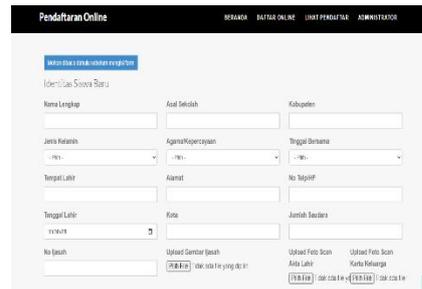


Tampilan gambar menu kritik dan saran, dimana untuk para pendaftar produk kewirausahaan bisa melakukan kritik dan saran pada kampus tersebut. Pada menu tersebut

tertera nama lengkap yang akan memberikan kritik dan saran, alamat email calon pendaftar, judul pesan yang akan di berikan, isi pesan.



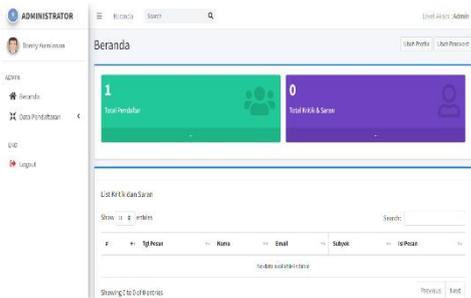
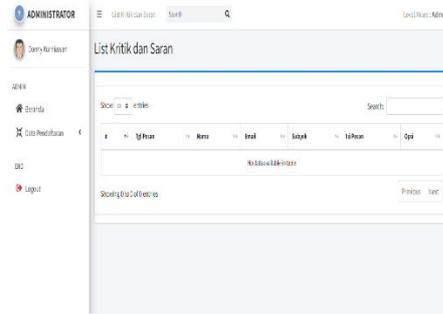
Tampilan tersebut menampilkan sebuah beberapa data yang wajib diisi oleh peserta kewirausahaan yang akan mendaftar disekolahan tersebut serta menyisipkan sebuah file yang tertera pada pendaftaran tersebut diantaranya mengisi nama lengkap calon wirausaha



Tampilan menu administrator akan menunjukkan menu login untuk para team register di Universitas STEKOM, menu tersebut digunakan untuk mengetahui para pendaftar di sekolah tersebut dengan memasukkan username dan password lagu kill menu login, maka admin kewirausahaan akan masuk.



Tampilan dari sebuah menu admin untuk mengakses dan mengetahui jumlah pendaftar serta kritik maupun saran untuk kampus tersebut, menu tersebut akan diketahui oleh admin pada pendaftaran produk unggulan kewirausahaan tersebut.



Tampilan untuk admin pada bagian jumlah list pendaftar di smp tersebut, para pendaftar akan masuk datanya jika dibuka dibagian menu tersebut secara otomatis akan tertera semua calon pendaftar yang sudah mengisi form tersebut.

**Hasil Validasi Ahli**

Tahap uji validasi ahli materi Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan. hasil perhitungan validasi materi memberikan penilaian berikut; Berdasarkan hasil penilaian persentase dari masing-masing validator ahli materi 1 dan 2, didapatkan hasil rata-rata sebagai berikut.

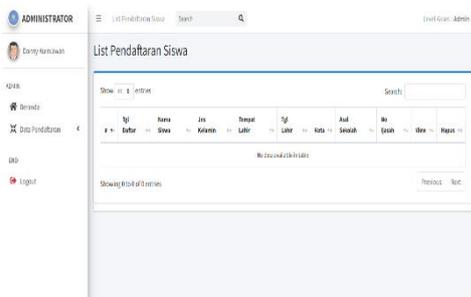
$$Rata - rata = \frac{78\% + 88\%}{2} = 83\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase kedua validator materi produk kewirausahaan didapatkan bahwa Desain Sistem Informasi produk kewirausahaan Berbasis Web dan Mobile pada kampus Universitas STEKOM layak yaitu 83%.

Berdasarkan hasil penilaian persentase dari masing-masing validator ahli materi 1 dan 2, didapatkan hasil rata-rata sebagai berikut.

$$Rata - rata = \frac{93\% + 76\%}{2} = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase kedua validator materi didapatkan Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan Berbasis Web dan Mobile pada Universitas STEKOM layak yaitu 84%.



Tampilan kritik dan saran yang ditujukan disekolahan tersebut. Menu tersebut bisa dibuka dibagian admin saja secara otomatis dapat mengetahui kritik dan saran yang diberikan oleh mahasiswa baru tersebut.

**Penilaian Responden**

N	Responde	Alamat	Hasil
o	n		Prosentase

1.	Responde n 1	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	81%
2.	Responde n 2	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	76%
3.	Responde n 3	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	80%
4.	Responde n 4	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	83%
5.	Responde n 5	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	81%
6.	Responde n 6	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	78%
7.	Responde n 7	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	78%
8.	Responde n 8	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	83%
9.	Responde n 9	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	83%
10.	Responde n 10	Dosen D4 komputerisa si akuntansi	81%

Dari perhitungan seluruh instrumen penilaian responden pada tabel diatas diperoleh hasil sebesar 80%.

#### Pembahasan

Hasil Sistem Informasi pemasaran produk unggulan kewirausahaan di Universitas STEKOM ini berbasis website dan mobile yang valid.

Instrumen kevalidan digunakan untuk mengetahui apakah pengolahan sistem informasi yang dirancang valid atau tidak. Dengan kata lain, seluruh instrumen yang telah dirancang akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen tersebut (Perpustakaan et al. 2020). Hasil validasi materi 1 memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 80%, Aspek Kepuasan 80%, Aspek Penyajian Media 75%, dan Aspek Penyajian Bahasa 80%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Materi 1 sebesar 78%. Hasil validasi materi 2 penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 100%, Aspek Kepuasan 80%, Aspek Penyajian Media 90%, dan Aspek Penyajian Bahasa 80%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Materi 2 sebesar 80%. Dari hasil perhitungan validasi media oleh validator media 1 memberikan penilaian sebagai berikut: Aspek Kegunaan sebesar 80%, Aspek Kepuasan 60%, Aspek Penyajian Media 80%, dan Aspek Penyajian Bahasa 80%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan Aspek Penilaian dari Validator Ahli Media 2 sebesar 76%. Sehingga Desain Sistem Informasi produk kewirausahaan Berbasis Web dan Mobile pada Universitas STEKOM layak digunakan setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata persentase kedua validator yaitu validator ahli materi dan media pada Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan Berbasis Web dan

Mobile pada SMP PGRI 15 Sukolilo didapatkan bahwa sistem informasi Berbasis website sangat layak yaitu 94 % dan 76%. Sehingga Sistem informasi Rancang bangun system informasi pemasaran produk kewirausahaan ini termasuk dalam kriteria sangat baik dan juga dapat dikatakan sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan ini valid. Hasil sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan Universitas STEKOM dapat diakses di berbagai media secara praktis. Setelah dilakukan pengisian angket uji kepraktisan oleh lima belas responden terhadap sistem rancang bangun website pemasaran produk memperoleh hasil sebanyak 80%. Hasil 80% diperoleh melalui perhitungan skor dari 81%, 76%, 80%, 83%, 81%, 78%, 78%, 83%, 83%, 81%. Masing- masing presentase tersebut didapatkan dari angket setiap orang yang dihitung dengan rumus jumlah skor total yang didapatkan dibagi dengan jumlah skor maksimum

#### SIMPULAN DAN SARAN

Telah dihasilkan desain sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan berbasis web dan mobile di Universitas STEKOM secara valid. Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan ini menggunakan model *Sublime text 3* dengan penyimpanan *Database MySQL*. Dalam pembuatan *website* memakai bahasa pemrograman *HTML* dan *PHP* yang didasari dengan kerangka berpikir dan analisis perancangan sistem dengan menggunakan metode *waterfal* kemudian berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi dari dosen IT Universitas PGRI Semarang adalah sebagai berikut; adalah 78% dan 88% dengan hasil rata-rata 83%. Jadi

kemudian dikalikan seratus persen. Setelah lima belas angket dihitung, Sehingga hasil yang diperoleh adalah 80%. Hasil sistem informasi Pendaftaran pemasaran produk unggulan kewirausahaan ini dapat diakses di berbagai media secara efektif. Untuk hasil dari hasil uji coba efektivitas pertama memperoleh aspek kegunaan 85%, aspek kepuasan 83%, aspek penyajian media 80%, aspek penyajian bahasa 85 % hasil kedua memperoleh nilai aspek kegunaan 81%, aspek penyajian media 80%, aspek penyajian bahasa 90% %, hasil ketiga aspek kegunaan 80%, aspek kepuasan 80%, aspek penyajian media 85%, aspek penyajian bahasa 80%, uji keempat memperoleh aspek kegunaan 75%, aspek kepuasan 80%, aspek penyajian media 75%, aspek penyajian bahasa 85 %. Pada uji efektivitas ini bisa diambil kesimpulan bahwa sistem informasi pemasaran produk unggulan mahasiswa Universitas STEKOM ini layak digunakan.

dari hasil kedua uji validasi ahli materi didapatkan dari Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan Berbasis Web dan Mobile pada Universitas STEKOM ini dikatakan layak dan berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli media adalah sebagai berikut; hasil perhitungan validasi ahli dari dosen ekonomi USM adalah 94% dan 76% dengan hasil rata-rata 85%. Jadi dari hasil kedua uji validasi ahli media didapatkan dari Desain Sistem Informasi pemasaran produk kewirausahaan Berbasis Web dan Mobile pada Universitas STEKOM ini dikatakan sangat layak.

Desain sistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web dan mobile di Universitas

STEKOM secara Praktis. dan Berdasarkan hasil uji coba responden dengan instrumen menggunakan skala *likert* sebanyak 10 responden. Hasil perhitungan dari uji responden mendapatkan 80% termasuk dalam kriteria “layak” peneliti menyimpulkan saran yang diberikan bahwa sistem dibuat secara praktis dan mudah digunakan.

Desain sistem informasi pemasaran produk unggulan berbasis web dan mobile di Universitas STEKOM secara efektif. Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran angket

untuk 4 dosen Universitas STEKOM dengan beberapa aspek aspek kegunaan, aspek kepuasan, aspek penyajian media, aspek penyajian bahasa. Untuk hasil dari hasil uji coba efektivitas 1 memperoleh 85 %, hasil kedua memperoleh nilai 83%, hasil ketiga memperoleh nilai 85% dan hasil keempat menghasilkan nilai 80%. Maka disimpulkan bahwa Desain sistem informasi pemasaran produk kewirausahaan berbasis web dan mobile di Universitas STEKOM layak digunakan secara efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ansar, Nurdian Ramadhani. 2019. “Implementasi Manajemen Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Online Di SMK Negeri 6 Makassar.” *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 4(1):65. doi: 10.26740/jdmp.v4n1.p65-72.
- Antasari, Kadek Chendi, and Pt D’yan Yaniartha S. 2015. “Pengaruh Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi Dan Penggunaan Teknologi Informasi Pada Kinerja Individual Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Pemoderasi.” *E-Journal Akuntansi Universitas Udayana* 10(2):354-69.
- Aris, Aris, Ryan Anggara, and Zaimi Akhmad Zamzami. 2016. “Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada PKBM Bhakti Sejahtera.” *Cices* 2(1):87-98. doi: 10.33050/cices.v2i1.215.
- Irsandi, J. S., Fitri, I., & Nathasia, N. D. (2021). Sistem Informasi Pemasaran dengan Penerapan CRM (Customer Relationship Management) Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall dan Agile. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 5(4), 346-353.
- Driyani, Dewi. 2018. “Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun ( Waterfall ).” *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 3(1):35. doi: 10.30998/string.v3i1.2725.
- Enterprise, J. 2016. *Pemrograman Bootstrap Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Farozi, Mohamad. 2016. “RANCANG BANGUN WEBSITE GAMIFIKASI SEBAGAI HASIL BELAJAR MAHASISWA Studi Kasus : AMIK Lembah Dempo Pagar Alam.” 6-7.
- Imania, Kuntum Annisa, and Siti Khusnul Bariah. 2019. “Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring.” *Jurnal Petik* 5(1):31-47. doi: 10.31980/jpetik.v5i1.445.
- Kasus, Studi, and Pada Klinik. 2019. “Tugas Akhir Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen

- Klinik Kandungan Berbasis Web.”  
Marlena, Nur, and Dimas Sasongko. 2010. “Pembuatan Website Profil Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kartasura.” *Jurnal Speed* 2(3):7-14.
- Membara, Eko Putra, Liza Yulianti, and Indra Kanedi. 2014. “Sistem Informasi Akademik Smp Negeri 2 Talang Empat Berbasis Web.” *Media Informatika* 10(1):72-80.
- Mukrodin, Mukrodin. 2020. “Implementasi Metode Waterfall Dalam Membangun Sistem Informasi Sekolah Di Smk.S Al Habibatain Bumiayu.” *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi* 2(1):34-47. doi: 10.31849/zn.v2i1.4266.
- Noer, Muhamad Zeni, and Andrian Ramadhan. 2019. “Sub Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Mjps 3 Kota Tasikmalaya.” *Jurnal Teknik Informatika* 7(1):1-6.
- Perpustakaan, Informasi, Berbasis Web, Studi Kasus, and S. M. K. Negeri Padang. 2020. “Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi.” (April). doi: 10.35134/pti.v7i1.1321.
- Ramdhan, Nur Ariesanto, and Dimas Wahyudi. 2019. “38-Article Text-43-1-10-20190820.” 1(1):56-65.
- Ridlo, Ilham Akhsanu. n.d. “Pedoman Pembuatan Flowchart.”
- Risanty, Rita Dewi, and Ade Sopiyan. 2017. “Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling.” *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi* (November):1-9.
- Sa`ad, M. I. 2020. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.
- Sasmito, Ginanjar Wiro. 2017. “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal.” *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT)* 2(1):6-12.
- Siyoto, S., and M. A. Sodik. 2015. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Snadhika Jaya, Tri. 2018. “Pengujian Aplikasi Dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung).” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)* 03(02):45-48.
- Sutrisno, Sutrisno-, Aprih Widayanto, and Muhammad Robbi Syahiri. 2020. “Aplikasi Sistem Informasi Pemendek URL (SI SOUP) Berbasis Web.” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 6(1):94-106. doi: 10.31294/ijse.v6i1.8099.
- Syamsiah, Syamsiah. 2019. “Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak PAUD Rambutan.” *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)* 4(1):86. doi: 10.30998/string.v4i1.3623.
- Tolchah, M. 2010. *Analisis & Interpretasi Data Statistik Kependidikan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama R.I.
- Usada, Elisa, Yana Yuniarsyah, and Noor Rifani. 2012. “Rancang Bangun Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis JQuery

- Mobile Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL.” *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika* 4(2):40. doi: 10.20895/infotel.v4i2.107.
- Yunus, Yuliawati. 2019. “PRAKTIKALITAS SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS MOBILE WEB ( Studi Kasus SMK Negeri 7 Padang ).” *KomtekInfo* 5(3):54–60. doi: 10.29165/komtekinfo.v5i3.152.
- Yusuf, Alif. 2015. “Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri ANALISIS PENERAPAN METODE.” *Ekonomi Akuntansi* 01(08):1–13.