



Perancangan Sistem Aplikasi Sekolah Di Smk Gajah Mada Metro Berbasis Web Mobile School Application System Design At Gajah Mada Metro Vocational School Based On Mobile Web

Pamuji Setiawan¹, Budi Usmanto², Sucipto³

¹Prodi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bakti Nusantara,
Lampung, PSDKU Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung, pamujiSetiawan991@gmail.com,

²Prodi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bakti Nusantara,
Lampung, PSDKU Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung, budiusmanto@gmail.com,

³Prodi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Institut Bakti Nusantara,
Lampung, PSDKU Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung cipto.adam71@gmail.com

Submitted: 18-10-2023, Reviewed: 13-11-2023, Accepted 27-012-2023

<http://doi.org/10.22216/jsi.v9i2.2582>

Abstrak

The development of technology and information is increasingly advanced and influences aspects of everyday life. The internet is an effective and efficient medium for delivering technology and information used by anyone, anytime and anywhere. And currently the presentation of information by Gajah Mada Vocational School still uses brochures, banners and posters. So the information obtained is incomplete. Because of this, it is necessary to design a mobile web-based information system program. With this mobile web-based information system, it is hoped that it can help in conveying information that has not been accessed by the wider community who want to know about Gajah Mada Vocational School. To create an information system design, the method used in system development is needed, namely the Waterfall method. Meanwhile, to create system modeling, the author uses Context Diagram modeling and Data Flow Diagrams. The programming language used in modeling the mobile web-based school information system at Gajah Mada Vocational School is PHP and MySQL DBMS. With this programming language, it can make it easier to model the school information system at Gajah Mada Vocational School. And it can make it easier for schools to provide information about the school profile, school vision and mission, teacher data, student data and other important things related to the school.

Keywords: System, Information, School, Mobile Web.

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi semakin maju dan mempengaruhi aspek dan kehidupan sehari-hari. Internet merupakan media yang efektif dan efisien dalam penyampaian teknologi dan informasi yang digunakan oleh siapa pun, kapan pun dan dimana pun. Dan pada saat ini penyajian informasi yang dilakukan oleh SMK Gajah Mada masih menggunakan brosur, spanduk dan poster. Sehingga informasi yang didapat tidak lengkap. dikarenakan itu maka perlu membuat rancangan sebuah program sistem informasi berbasis web mobile. Dengan adanya sistem informasi berbasis *web mobile* ini diharapkan dapat membantu dalam penyampaian informasi yang selama ini belum diakses oleh masyarakat luas yang ingin mengetahui seputar SMK Gajah Mada. Untuk membuat perancangan sistem informasi maka diperlukan Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode *Waterfall*. Sedangkan untuk membuat permodelan sistem maka penulis menggunakan pemodelan Konteks Diagram dan Diagram Alur Data. Bahasa pemograman yang digunakan dalam pemodelan sistem informasi sekolah berbasis web mobile pada SMK Gajah Mada yaitu menggunakan *PHP* dan *DBMS MySQL*. Dengan adanya bahasa pemograman tersebut dapat mempermudah dalam pemodelan sistem informasi sekolah pada SMK Gajah Mada. Serta dapat mempermudah pihak sekolah dalam menginformasikan profil sekolah, Visi Misi Sekolah, data guru, data siswa, dan hal penting lainnya yang berkaitan dengan sekolah.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Sekolah, Web Mobile.

1. Pendahuluan

Revolusi informasi telah mengubah sistem komunikasi dunia dewasa ini, sebaran jaringan informasi yang

tersimpan dalam internet membuktikan bahwa kini dunia kian sempit, tidak ada lagi batas-batas geografis yang menghalangi kita untuk berinteraksi dengan dunia global (Sri Hartati, 2021) . Akses ke dunia global pun menjadi sangat mudah, efisien, dan fleksibel. Kemudahan itu merupakan salah satu manfaat yang didapatkan dari globalisasi yang melibatkan integrasi di berbagai bidang di antaranya pendidikan dan teknologi (YuliSyafitri, 2021) . . Sumbangsih pemikiran dari dunia pendidikan telah melahirkan modernisasi di segala bidang kehidupan masyarakat dunia saat ini. Berhubungan dengan hal itu, kehadiran teknologi telah meningkatkan kualitas dan kemampuan pendidikan itu sendiri. Teknologi informasi saat ini sangat berkembang pesat dan hampir menggantikan semua sistem manual dengan sistem komputerisasi. Kemajuan teknologi informasi tersebut misalnya teknologi komputer baik hardware maupun *software* yang sebagian besar telah mewarnai kehidupan manusia saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi informasi maka semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat.

Dunia pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata dan sebagainya telah menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu.

SMK Gajah Mada merupakan salah satu satuan pendidikan yang terbaik, unggulan dan favorit di Kota metro Lampung. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Gajah Mada berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Saat ini sistem informasi yang digunakan di SMK Gajah Mada yang masih menggunakan sistem manual, dimana informasi dan layanan kependidikan masih menggunakan cara-cara sederhana baik dalam penyampaian informasi, dan pendataan. Dalam memberikan informasi kepada siswa, SMK Gajah Mada masih menggunakan media-media tercetak seperti brosur, pamflet, spanduk, atau informasi yang disampaikan dari mulut ke mulut. Proses yang manual tersebut tentu sangat tidak efisien dalam perihal kecepatan waktu mencari data dan informasi yang dibutuhkan baik oleh pihak SMK Gajah Mada maupun siswa yang membutuhkan informasi SMK Gajah Mada. Terkadang hanya karena mencari satu data, membuat pihak administrasi SMK Gajah Mada terlambat menyelesaikan tugas yang lain.

Beberapa penelitian terdahulu sistem informasi sekolah berbasis web mobil juga pernah dilakukan oleh (Gunawan dkk., 2022) dalam penelitiannya mendapatkan kesimpulan berdasarkan dari hasil pengujian sistem maka dapat disimpulkan Mengurangi kecurangan pengambilan absensi oleh karyawan. Karena karyawan hanya dapat melakukan absensi pada lokasi yang sudah ditentukan, yaitu di area lokasi Toko/tempat bekerja. Karyawan tidak akan dapat mengambil absensi dari Rumah atau tempat lain. Selian itu, dengan adanya autentikasi photo selfie karyawan tidak akan dapat menitip absensi kepada orang lain. Mempermudah admin absensi mengolah data dan membuat laporan absensi karyawan. Mempermudah karyawan dalam pengambilan absensi.

Dalam penelitian terdahulu memiliki beberapa persamaan yaitu berbasis web mobile dan menghasilkan sistem informasi yang dapat digunakan untuk membantu sekolah dalam menyelesaikan permasalahan di instansi tersebut. Serta penelitian terdahulu memiliki perbedaan yaitu uji coba yang dilakukan oleh (Riyadli & Arliyana, 2019) Berdasarkan dari hasil pengujian sistem maka dapat disimpulkan bahwa Sistem ini dapat mengelola dan menghasilkan informasi akademik sesuai dengan harapan untuk mempermudah guru, tenaga kependidikan dan siswa dalam melaksanakan kegiatan akademik di SMAN-1 Kumai. Sedangkan saran penulis untuk kedepan jika melihat perkembangan teknologi sekarang ini yang lebih mengarah kepada perkembangan teknologi mobile, maka kedepan diharapkan system ini dapat ditingkatkan lagi menjadi system yang berbasis mobile

Dalam penelitian terdahulu memiliki beberapa persamaan yaitu Perancangan Sistem berbasis web android dan menghasilkan sistem informasi yang dapat digunakan untuk membantu sekolah dalam menyelesaikan permasalahan di instansi tersebut. Serta penelitian terdahulu memiliki perbedaan yaitu uji coba yang dilakukan oleh (Joni Maulindar, 2022)

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti pemodelan sistem informasi sekolah berbasis *web mobile* pada sekolah SMK Gajah Mada agar kedepannya, mempermudah siswa guru serta staff dalam pencarian informasi tentang SMK Gajah Mada yang lebih mudah tanpa batasan waktu dan tempat.

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka didapatlah rumusan masalah “Bagaimana memodelkan sistem informasi sekolah berbasis *web mobile* pada sekolah SMK Gajah Mada”

1.1. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan penelitian
Pada penelitian ini bertujuan untuk memudahkan sekolah dalam menginformasikan sesuatu kepada siswa SMK Gajah Mada.
- b. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu membantu pihak sekolah dalam memberikan informasi kepada siswa SMK Gajah Mada.

1.2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Sistem Aplikasi Sekolah

Sistem aplikasi Sekolah merupakan sesuatu yang sangat penting bagi para siswanya. Sistem aplikasi sekolah dapat digunakan untuk melihat yang berkaitan dengan informasi sekolah dan lain sebagainya.(Savitri, 2015)

Sistem informasi sekolah dengan sistem informasi berbasis website dapat memberikan jangkauan informasi yang jauh lebih luas dibandingkan dengan cara manual, sehingga mempermudah siswa untuk mencari informasi tentang sekolah. Selain itu, sistem informasi berbasis website mobile dapat menghilangkan batasan ruang, waktu dan jarak bagi para siswa/siswi untuk melakukan aktifitas sekolah.(Irawan dkk., 2016)

Sistem Informasi Sekolah merupakan salah satu sistem informasi untuk pengelolaan manajemen akademik sekolah mulai dari proses akademik siswa hingga informasi sekolah lainnya, yang dapat diakses secara online baik Guru, Siswa dan Orangtua.(Winanti & Prayoga, 2013).

2. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan perancangan sistem aplikasi sekolah. Kontribusi penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan terletak pada evaluasi perbagian yang mana dilakukan hanya di satu subsistem yaitu sistem aplikasi sekolah yang merupakan sistem yang perlu ditinjau agar dapat dimaksimalkan pemanfaatannya. Penelitian ini juga sama dengan penelitian yang sebelumnya yang menggunakan web mobile dan menggunakan metode waterfall (Amrin dkk., 2020).

2.1. Web Mobile

Web mobile atau *mobile web application* merupakan dijalankan menggunakan browser yang ada pada perangkat dan biasa ditulis menggunakan HTML5. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu : *HTML5, CSS3, javascript* dan *server language seperti PHP*. Teknologi pengembangan *web mobile* yaitu: *Responsive website* yang merupakan *website* yang bisa menyesuaikan tampilan layoutnya ukuran *viewport* dari *device* yang digunakan mulai dari *smartphone, tablet atau computer screen*.(Solikin, 2018).

Web mobile Merupakan situs *web* yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*. Situs *web mobile* sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberikan informasi.(Riyadli & Arliyana, 2019).

Berdasarkan penjabaran definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa *web mobile* adalah sebuah teknologi baru yang telah mengakomodasi kebutuhan akan akses internet melalui perangkat *mobile* (bergerak), jika sebelumnya *web* atau internet hanya dapat diakses melalui komputer (PC /Personal Computer), maka dengan adanya teknologi web mobile, sebuah web akan dapat diakses melalui perangkat bergerak seperti telepon seluler (*mobile phone*) dan atau *PDA/Pocket PC* (Triansah dkk., 2016).

Menurut (Gunawan dkk., 2022) *Application Mobile* merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk disematkan pada perangkat *mobile* seperti ponsel, *tablet* dan jam tangan digital. Awal kemunculan *Application Mobile* di tahun 2000-an, tepatnya sekitar tahun 2009. Aplikasi *mobile* ini merupakan pengembangan dari rancangan aplikasi yang sebelumnya belum terlalu canggih. *Application Mobile* di masa kini banyak dikenal sebagai aplikasi *smartphone* yang rancangannya didukung dengan pemrograman yang sudah berteknologi tinggi.

2.2. Waterfall

Waterfall adalah model SDLC yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah – ubah. Model *waterfall* ini sering juga disebut model sekuensial linier yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support).(Haris & Norhayati, 2020)

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Penggunaan *Waterfall* dalam penelitian dikarenakan pada teknik ini proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap sehingga lebih fokus dalam pengerjaan setiap fasenya tanpa terjadinya timpang tindih antara pengerjaan satu fase dengan fase lainnya, sehingga selain mempermudah pengerjaan, penggunaan metode ini juga diharapkan dapat menghasilkan sistem yang berkualitas (Badrul, 2021).

Langkah tersebut dimulai dengan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

1. Analisis Kebutuhan

Komunikasi dengan pengguna dapat berupa diskusi, survei, wawancara ataupun melalui kusioner. Komunikasi ini bertujuan untuk mendapat informasi mengenai kebutuhan dari pengguna sistem serta batasan dalam pembuatan sistem dan nantinya kebutuhan inilah yang akan menjadi spesifikasi dari sistem.

2. Desain Sistem

Tahap ini dibuat rancangan sistem yang didasari oleh hasil analisis kebutuhan di tahap sebelumnya. Kemudian di bagian ini secara keseluruhan akan dilakukan pemodelan arsitektur sistem.

3. Unit Testing dan Implementasi

Desain atau rancangan dari sistem yang sudah didefinisikan sebelumnya diimplementasikan dalam unit program dan dilakukan pengujian pada setiap unit agar sesuai dengan spesifikasinya. Setiap unit ini nantinya akan diintegrasikan kedalam sistem.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Dalam tahap ini, semua semua yang sudah dikembangkan dalam bagian sebelumnya diintegrasikan sebagai sistem yang lengkap. Kemudian pengujian pada sistem dilakukan untuk mengecek apakah ada kesalahan yang terdapat pada sistem.(Yustina & Maryani, 2017)

3. Metodologi Penelitian

3.1. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data untuk menjawab semua permasalahan tersebut, peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat tentang sistem informasi di SMK Gajah mada.

2. Studi Pustaka

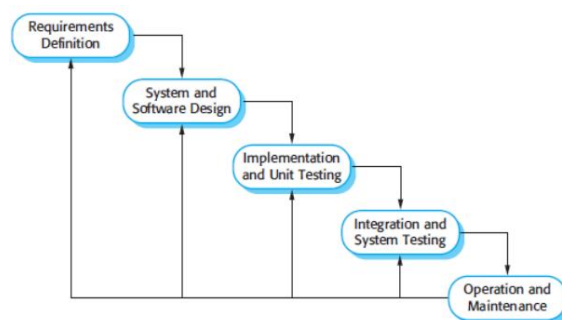
Studi Pustaka adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dimana peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber yaitu dari buku-buku, skripsi, jurnal dan buku-buku lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat.

3. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara wawancara adalah dengan cara bertanya langsung dengan narasumber pihak sekolah yaitu kepala sekolah, Guru dan siswa SMK Gajah mada tentang penyajian informasi di SMK Gajah mada.

3.2. Model Perancangan

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Penggunaan *Waterfall* dalam penelitian dikarenakan pada teknik ini proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap sehingga lebih fokus dalam pengerjaan setiap fasenya tanpa terjadinya timpang tindih antara pengerjaan satu fase (Handrianto & Sanjaya, t.t.).



Gambar 1. Metode Waterfall

Langkah-langkah kerja dalam metode Waterfall dapat dilihat pada Gambar 1. Langkah tersebut dimulai dengan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

Analisis Kebutuhan

Komunikasi dengan pengguna dapat berupa observasi, studi pustaka, dan wawancara. Komunikasi ini bertujuan untuk mendapat informasi mengenai kebutuhan dari pengguna sistem serta batasan dalam pembuatan sistem dan nantinya kebutuhan inilah yang akan menjadi spesifikasi dari sistem.

Desain Sistem

Tahap ini dibuat rancangan sistem yang didasari oleh hasil analisis kebutuhan di tahap sebelumnya. Kemudian di bagian ini secara keseluruhan akan dilakukan pemodelan arsitektur sistem.

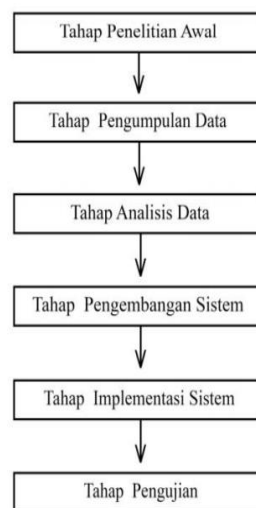
Unit Testing dan Implementasi

Desain atau rancangan dari sistem yang sudah didefinisikan sebelumnya diimplementasikan dalam unit program dan dilakukan pengujian pada setiap unit agar sesuai dengan spesifikasinya. Setiap unit ini nantinya akan diintegrasikan ke dalam sistem.

Integrasi dan Pengujian Sistem

Dalam tahap ini, semua yang sudah dikembangkan dalam bagian sebelumnya diintegrasikan sebagai sistem yang lengkap. Kemudian pengujian pada sistem dilakukan untuk mengecek apakah ada kesalahan yang terdapat pada sistem.

3.3. Kerangka Pikir



Gambar 2. Kerangka Pikir

Adapun uraian dari Kerangka piker penelitian diatas sebagai berikut:

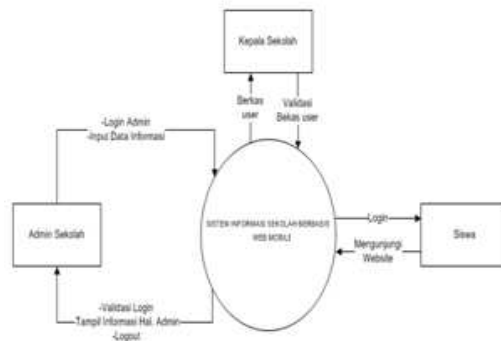
- 1) Tahap Penelitian Awal Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan penelitian ini. Yang terdiri dari menentukan topik penelitian, mengidentifikasi masalah, dan mencari referensi.
- 2) Tahap Pengumpulan Data Tahap ini menggunakan metode observasi, studi pustaka dan wawancara.
- 3) Tahap Analisis Data Setelah pengumpulan data diatas selesai selanjutnya dilakukan analisis terhadap data. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data tersebut sehingga akan memudahkan penulis di dalam melakukan analisis berikutnya.
- 4) Tahap Pengembangan Sistem Tahap ini membahas tentang perancangan dan pengembangan dari model sistem dengan menentukan rancangan input dalam membangun suatu sistem informasi akademik berbasis *web mobile* dengan metode *waterfall*.
- 5) Tahap Implementasi Sistem Tahapan berikutnya yang akan dilakukan di dalam penelitian adalah mencoba melakukan implementasi dari sistem yang telah dirancang.

Tahap Pengujian Pada tahap akan dilakukan pengujian pada sistem yang telah dibangun menggunakan sistem testing, sehingga kesalahan dari sistem dapat diminimalisasi atau bahkan dihilangkan. Pengujian sistem ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

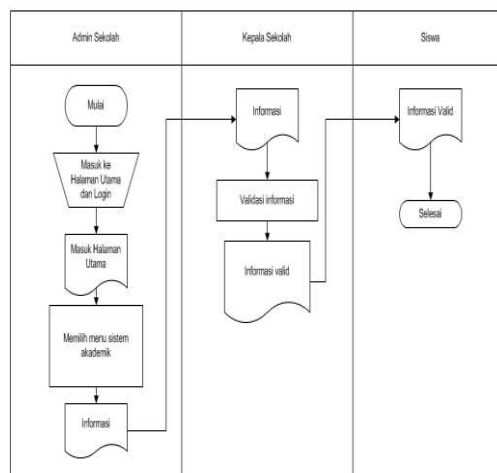
4.1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Berikut ini gambaran umum yang ada pada sistem sistem informasi sekolah berbasis web mobile pada SMK Gajah mada



Gambar 3. Diagram Konteks

4.2. Perancangan Diagram Alur Data (DAD)



Gambar 4. Diagram Alur Data (DAD)

4.3. Pemodelan Sistem Informasi Berbasis Web Mobile

a. Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman pertama kali yang tampil ketika mengakses sistem informasi sekolah berbasis web mobile pada SMK Gajah mada.



Gambar 5. Halaman Utama Sistem Informasi

b. Halaman Visi Misi Sekolah

Halaman visi misi sekolah ini berisi tentang visi misi SMK Gajah mada.



Gambar 10. Halaman Visi Misi Sekolah

a. Halaman Kategori

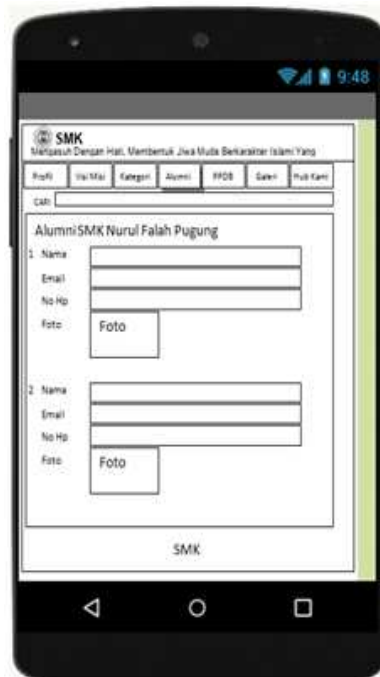
Halaman kategori ini berisi kategori pengumuman SMK Gajah mada.



Gambar 10. Halaman Kategori

b. Halaman Alumni

Pada halaman alumni berisi tentang data alumni SMK Gajah mada.



Gambar 11. Halaman Alumni

a. Halaman PPDB

Pada halaman PPDB berisi tentang form pendaftaran di SMK Gajah mada.



Gambar 12. Halaman PPDB

a. Halaman Galeri

Pada halaman Galeri berisi tentang Foto foto kegiatan SMK Gajah mada.



Gambar 13. Halaman Galeri

b. Halaman Hub Kami

Pada halaman Hub Kami berisi tentang form isian pesan pesan pengunjung untuk SMK Gajah mada.



Gambar 13. Halaman Hub Kami

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembahasan dalam perancangan sistem informasi pada sekolah menengah kejuruan SMK Gajah mada berbasis webmobile dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem informasi pada sekolah menengah kejuruan SMK Gajah mada berbasis *web mobile* berjalan dengan baik serta sangat membantu dalam menyampaikan informasi dengan *user interface* yang menarik dan dinamis, sehingga pengguna merasa nyaman dan mendapatkan kemudahan dalam menggunakannya. sistem informasi pada sekolah menengah kejuruan SMK Gajah mada berbasis *web mobile* yang telah dibangun merupakan salah satu penggunaan teknologi informasi yang tepat dalam memberikan informasi kepada siswa sekolah menengah kejuruan SMK Gajah mada.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua mitra yang membantu atas kelancaran pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel “Perancangan Sistem Informasi Smk Gajah Mada Metro Berbasis Web Mobile” Semoga artikel ini dapat menambah wawasan bagi setiap pembacanya.

Daftar Rujukan

- [1.] Amrin, A., Larasati, M. D., & Satriadi, I. (2020). Model Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Pada SMP Kartika XI-3 Jakarta Timur. *Jurnal Teknik Komputer*, 6(1), 135–140. <https://doi.org/10.31294/jtk.v6i1.6884>
- [2.] Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- [3.] Gunawan, I., Hernando, L., & Weziza, P. (2022). Aplikasi Absensi Mobile Berbasis Mapping Koordinat Lokasi (Studi Kasus: Lorus Cellular). *Jurnal Sains dan Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.22216/jsi.v8i1.893>
- [4.] Handrianto, Y., & Sanjaya, B. (t.t.). *Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web*.
- [5.] Haris, F., & Norhayati, N. (2020). Implementasi Aplikasi Pengelolaan Informasi Pada Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Palangka Raya Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1502>
- [6.] Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2016). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Untuk Penyampaian Informasi Sekolah Dan Media Promosi Kepada Masyarakat.

- Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(1), 257. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.512>
- [7.] Joni Maulindar, P. Y. (2022). Perancangan Sistem Monitoring Pendistribusian Liquefied Petroleum Gas Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.22216/jsi.v8i1.974>
- [8.] Riyadli, H., & Arliyana, A. (2019). Sistem Informasi Akademik Siswa Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v2i1.1158>
- [9.] Savitri, D. (2015). Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Android Pada Smk Negeri 5 Pangkalpinang. *TI - Atma STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE ANDROID PADA SMK NEGERI 5 PANGKALPINANG*, 8.
- [10.] Solikin, I. (2018). Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 492–497. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.393>
- [11.] Sri Hartati, A. S. (2021). Sistem Sistem Informasi Manajemen Surat Berbasis Website di STMIK Pringsewu. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 17–22. <https://doi.org/10.22216/jsi.v7i1.340>
- [12.] Triansah, A., Cahyadi, D., & Astuti, I. F. (2016). Membangun Aplikasi Web Dan Mobile Android Untuk Media Pencarian Kost Menggunakan Phoneyap Dan Google Maps API. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(1), 58. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i1.21>
- [13.] Winanti, M. B., & Prayoga, E. (2013). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di Sma Tamansiswa Sukabumi. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 3(2), 51–66.
- [14.] YuliSyafitri, E. R. (2021). Digitalisasi Sistem Marketing Minyak Nilam Dengan Model Perancangan Berbasis Unified Approach Method. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 29–35. <https://doi.org/10.22216/jsi.v7i1.304>
- [15.] Yustina, M. K., & Maryani, I. (2017). SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA SMK NEGERI 2 BANYUMAS. *Evolusi : Jurnal Sains dan Manajemen*, 5(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v5i2.3128>