

SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE SMPN 1 PRAYA BERBASIS WEBSITE

(Website-based Information System of Company Profile for SMPN 1 Praya)

M. Qodly Aldy Arfiady^[1], I GP Wirarama W.W^[1], M. Zaenal Mustopa^[2]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Praya
Jl. M. Yamin No. 01 Praya, Kec. Praya, Kab. Lombok Tengah, NTB, INDONESIA
Email: muhammad.qodlialdy@gmail.com, wirarama@unram.ac.id, smpn1praya@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih kerap dimanfaatkan untuk penyebaran informasi. Informasi dapat diperoleh dari sebuah sistem informasi, seperti website. Dewasa ini, sebuah instansi lazimnya memiliki sistem informasinya sendiri, sehingga SMPN 1 Praya membutuhkan seperangkat sistem informasi berbasis website. Sistem informasi company profile tersebut dibangun menggunakan framework Codeigniter dan framework Bootstrap dengan tujuan mampu meningkatkan eksistensi dan menyebarkan informasi lengkap mengenai instansi secara resmi. Metode yang digunakan pada proses perancangan sistem informasi ini adalah metode Extreme Programming, metode ini dipilih karena memprioritaskan keinginan user dan juga lebih efisien dalam waktu dan biaya. Proses pengujian dilakukan menggunakan black box testing dan kuesioner dengan 40 responden. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil bahwa sistem lolos black box testing dan responden setuju atau menerima sistem informasi company profile SMPN 1 Praya berbasis website yang telah dibangun.

Keywords: Sistem Informasi, Website, Company Profile, Metode Extreme Programming, Codeigniter.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyebaran informasi berbanding lurus dengan kemajuan teknologi pendukungnya, dewasa ini penyebaran informasi dapat dengan mudah dilakukan dan banyak sekali memberi perubahan pada berbagai aspek di kehidupan baik untuk diri sendiri maupun untuk sebuah instansi. Secara tidak sadar teknologi telah memengaruhi sistem kerja dalam sebuah instansi, bahkan peran teknologi saat ini mengubah proses kerja menjadi lebih efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal.

Sistem informasi berbasis *website* merupakan satu dari sekian contoh pemanfaatan teknologi dalam sebuah instansi. Sistem tersebut tidak hanya bermanfaat bagi instansi, melainkan juga bermanfaat untuk masyarakat. Pihak instansi dapat menyebarkan informasi kepada masyarakat mengenai eksistensinya, visi-misi instansi, tugas-tugas instansi, hingga struktur organisasi. Sistem informasi berbasis *website* juga dapat dijadikan sebagai wadah digital bagi instansi untuk mendapatkan masukan dari masyarakat dan menjadi media interaksi antara masyarakat dengan instansi.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Praya atau singkatnya SMPN 1 Praya adalah suatu instansi yang bergerak pada bidang pendidikan yang terletak di pusat kota Praya, Lombok Tengah. Sekolah ini adalah sekolah favorit di Lombok Tengah yang dapat dibuktikan dengan banyaknya prestasi yang dihasilkan, baik oleh guru maupun siswa-siswinya. SMPN 1 Praya tiap tahunnya selalu dicari oleh masyarakat yang ingin mendaftarkan anak mereka untuk melanjutkan pendidikannya di sana. Namun, saat ini masyarakat masih sulit untuk mengakses informasi resmi yang dibutuhkan karena tidak terdapat media digital resmi dari pihak SMPN 1 Praya.

Untuk memecahkan masalah yang ada maka perlu dibuat sebuah Sistem Informasi *Company profile* SMPN 1 Praya berbasis *Website* yang diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi lebih lanjut dan resmi terkait dengan SMPN 1 Praya secara mudah darimana saja dan kapan saja.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan komponen yang dapat menghasilkan informasi pada bidang tertentu, komponen yang satu memiliki koneksi dengan komponen yang lainnya. Sistem informasi adalah

kumpulan cara yang diatur sedemikian rupa untuk memproses data sesuai kehendak agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rommey, 1983) [1].

b. *Company Profile*

Company profile merupakan sebuah media yang dirancang sedemikian rupa untuk memperlihatkan eksistensi dari sebuah perusahaan agar khalayak ramai dapat mencari informasi lebih lanjut tentang perusahaan tersebut. Rachmat Kriyantono menulis dalam buku “*Public Relations Writing: Media Public Relations Membangun Citra Korporat*”, menurutnya, *company profile* adalah produk tulisan praktisi yang memuat gambaran perusahaan secara umum, informasi yang disampaikan kepada publik telah diatur sedemikian rupa oleh pihak perusahaan (Kriyantono, 2008) [2].

c. *Website*

Website dapat diartikan sebagai sebuah kumpulan halaman digital yang dapat dijumpai pada suatu nama *domain* di Internet. *Website* dapat dikategorikan menjadi dua kategori, yakni *website* statis dan dinamis. *Website* statis berisikan informasi yang konstan dan penyebarannya hanya dari pemilik *website*. Sedangkan *website* dinamis berisikan informasi dua arah yang bersumber dari *user* dan pemilik *website* sehingga informasi yang ditampilkan bersifat fleksibel atau dapat berubah-ubah [3].

d. Basis Data

Basis data adalah data-data yang terorganisasi pada sistem komputer yang bersifat terstruktur dan terpusat berdasarkan sebuah aturan atau skema tertentu. Sistem tersebut menyediakan fasilitas untuk mengambil, menambahkan, memodifikasi, menghapus, atau bahkan memproses data menjadi sebuah informasi [4].

e. *Unified Modelling Language (UML)*

UML adalah alat perancangan sistem yang didasari oleh konsep pemodelan berorientasi objek. Konsep ini didominasi oleh obyek dan dinotasikan dalam bentuk simbol-simbol tertentu. UML digunakan untuk memudahkan suatu tim *developer* dalam proses pengembangan proyek perangkat lunak [5].

f. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD adalah sebuah metode desain yang menggambarkan hubungan antar model. Terdapat objek data (entitas) serta hubungan (relasi) yang menyambungkan entitas selanjutnya. ERD adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas, Simarmata (2010:67) [6].

g. *Framework Bootstrap*

Bootstrap merupakan sebuah *framework* dalam bidang *front-end* untuk memudahkan pengembangan aplikasi *website*. Bootstrap dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton yang mengacu pada HTML, CSS, dan JS. Agustus 2011, *framework* ini dirilis ke publik melalui media *Github* [7].

h. *Framework Codeigniter*

Codeigniter merupakan sebuah *framework* dalam bidang pengembangan *web* yang berdasar pada Bahasa pemrograman PHP. *Framework* ini digunakan untuk memudahkan tim *developer* dalam mengembangkan aplikasi *web* secara cepat dengan memanfaatkan fitur-fitur yang sudah tertanam dalam *framework* tersebut [8].

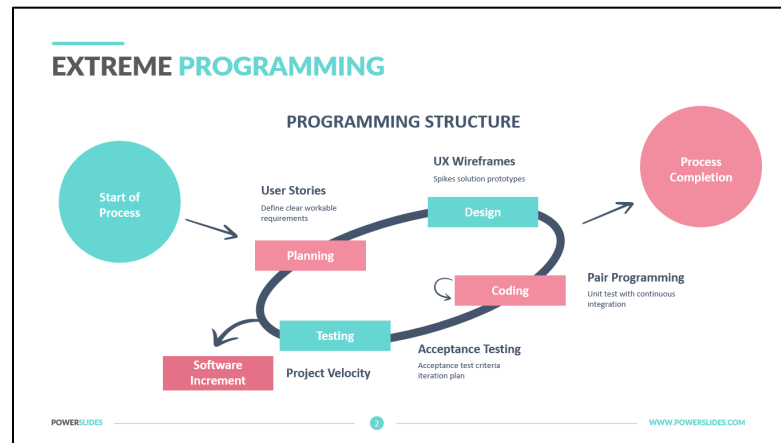
i. XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software* yang terafiliasi dengan banyak fitur atau program. XAMPP umumnya digunakan sebagai *server laptop* atau *localhost* dan juga digunakan sebagai media pengkases digunakan sebagai media pengkases basis data *MySQL*. XAMPP dapat dipasang atau digunakan oleh beberapa sistem operasi, seperti *windows*, *mac*, dan *linux* [9].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

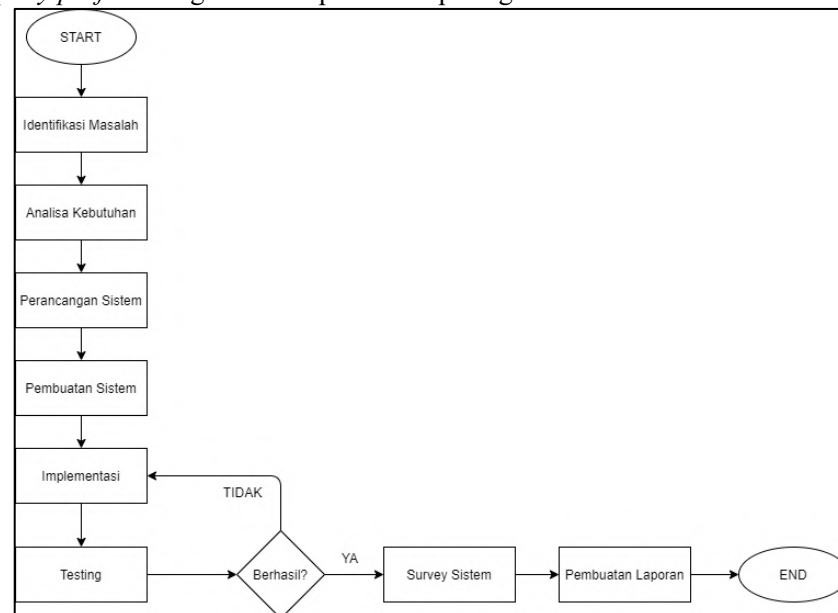
Pengabdian masyarakat diawali dengan proses survei terlebih dahulu pada instansi terkait, yakni SMPN 1 Praya. Kemudian didapati kesepakatan bahwa akan dibangun sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya berbasis *website* yang akan dibangun menggunakan *framework CodeIgniter 4* dan *Bootstrap*. Dilakukan pertemuan setiap seminggu sekali dengan pihak instansi terkait rancangan sistem informasi yang akan dibangun untuk menyamakan ide atau konsep agar memudahkan tahap pengembangan.

Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya dibangun dengan mengimplementasikan metode *Extreme Programming (XP)*. Metode ini dipilih karena lebih efisien dalam waktu pengerjaan dan dapat memperkecil biaya yang dikeluarkan akibat seringnya perubahan requirement. Selain itu metode pengembangan *Extreme Programming* merupakan metode pengembangan sistem yang akan dikembangkan dengan memprioritaskan keinginan user.

Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

3.1 Tahap *Planning*

Tahapan perencanaan (*planning*) bertujuan untuk menjelaskan *jobdesk* masing-masing pihak, kendala yang mungkin terjadi, *resource* yang dibutuhkan, *scheduling* yang akan dilaksanakan, hingga *output* yang ingin dihasilkan. Pada pengabdian di SMPN 1 Praya ini, terdapat tahapan studi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem informasi *company profile* sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Flowchart Analisis Kebutuhan

Proses analisa kebutuhan perangkat lunak yang pertama kali dilakukan yaitu melakukan identifikasi masalah. Proses identifikasi masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja masalah terkait sistem informasi yang terdapat pada SMPN 1 Praya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap analisa kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan atau mendata kebutuhan dari pihak instansi. Berikutnya adalah merancang sistem dengan memilih metode yang akan digunakan, alur kerja program, serta *design* sistem yang diinginkan oleh pihak SMPN 1 Praya.

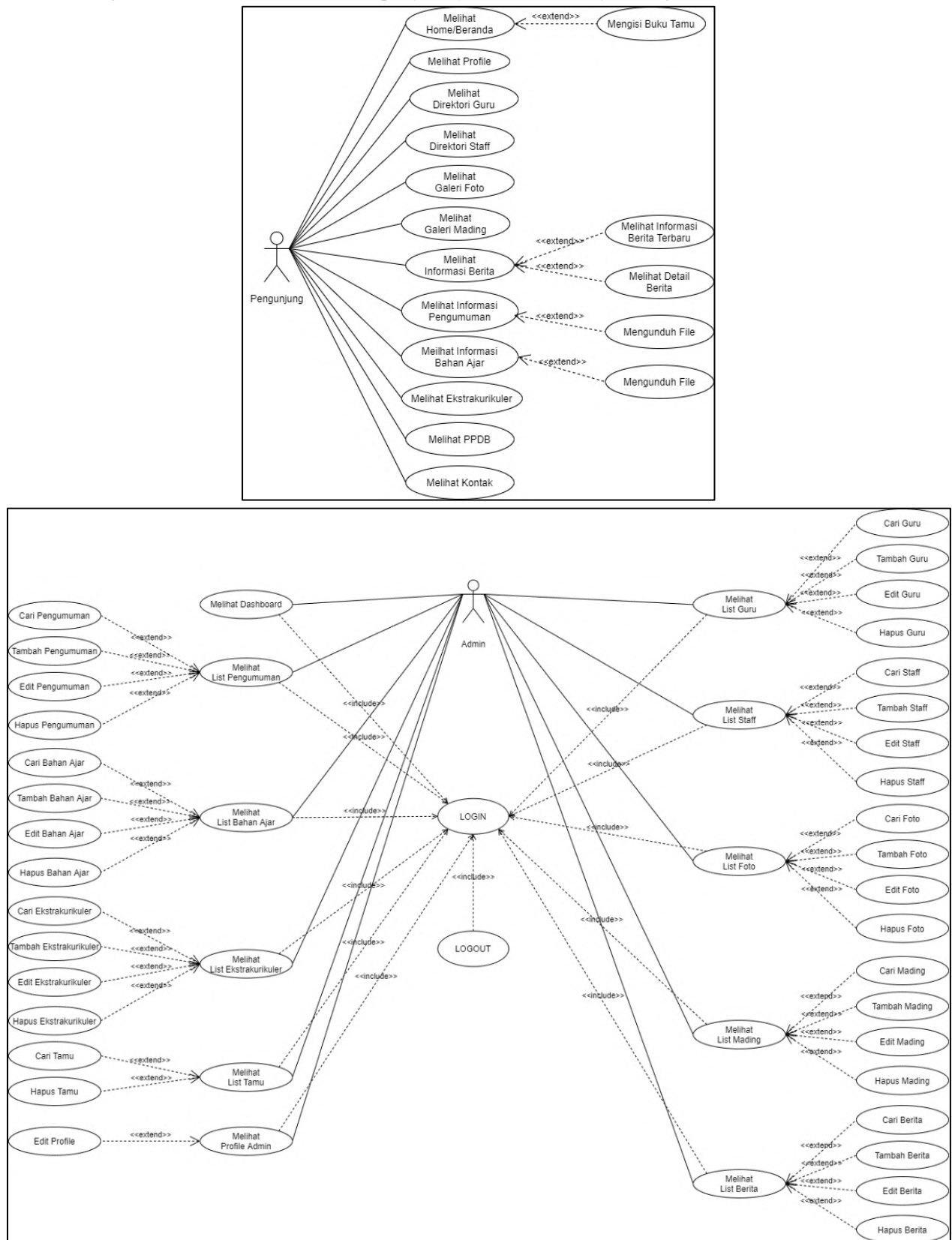
Setelah melakukan perancangan sistem, dilanjutkan dengan melakukan pembuatan sistem informasi *company profile* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, lalu berlanjut ke tahap implementasi dan *testing*. Jika sistem tidak berhasil lolos tahap *testing*, maka akan kembali ke tahapan implementasi untuk dilakukan perbaikan sistem. Jika program berhasil lolos tahap *testing*, maka akan dilanjutkan dengan proses pembuatan survey untuk mengukur tingkat kepuasan responden terhadap sistem. Tahap terakhir adalah pembuatan laporan berdasarkan hasil pengabdian.

3.2 Tahap *Design*

Tahapan *design* bertujuan untuk merancang dan memodelkan kerangka sistem yang terdiri dari pemebentukan struktur data, *design interface*, serta logika pemrograman. Hal ini dilakukan untuk memahami gambaran *project* yang dikerjakan. Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya terdiri dari *design* sistem antara lain:

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram dari Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya sebagai berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya

Use case diagram dari sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya yang telah dibuat memiliki dua aktor, antara lain:

1. Pengunjung

Pengunjung dapat melihat tampilan home, profile, guru, staff, foto, mading, berita, pengumuman, bahan ajar, mengunduh file, melihat kontak, melihat PPDB, dan mengisi buku tamu. Pengunjung dapat melakukan semua proses tersebut tanpa *login* atau memiliki akun terlebih dahulu.

2. Admin

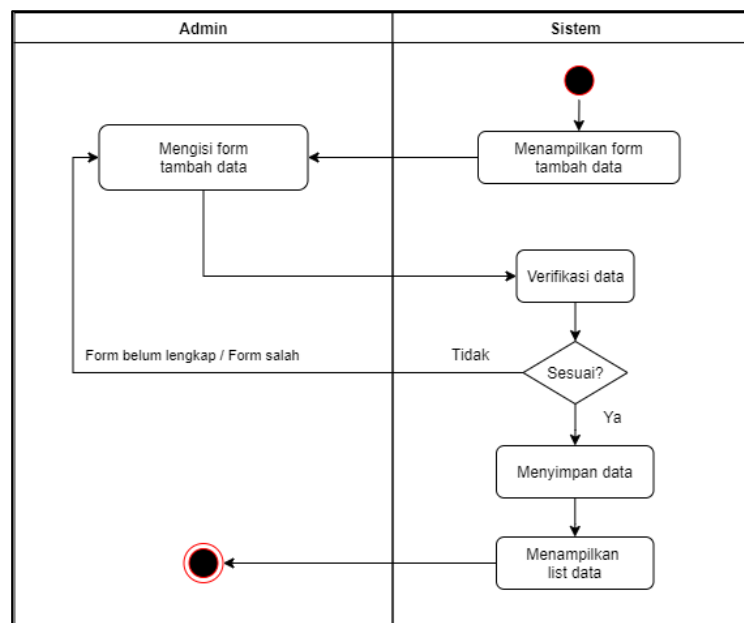
Admin memiliki akses dalam mengelola hal-hal berikut ini:

- Melihat seluruh data, antara lain *dashboard*, guru, staff, foto, mading, berita, pengumuman, bahan ajar, ekstrakurikuler, dan tamu.
- Memperbarui data, antara lain *dashboard*, guru, staff, foto, mading, berita, pengumuman, bahan ajar, ekstrakurikuler. Sedangkan data tamu tidak dapat diubah karena merupakan data yang langsung didapat dari pengunjung.
- Menghapus seluruh data, antara lain *dashboard*, guru, staff, foto, mading, berita, pengumuman, bahan ajar, ekstrakurikuler, dan tamu.
- Mencari seluruh data, antara lain *dashboard*, guru, staff, foto, mading, berita, pengumuman, bahan ajar, ekstrakurikuler, dan tamu.
- Mengubah *profile* dan juga password admin.
- Masuk ke dalam sistem (*login*) terlebih dahulu sebelum melihat data.
- Keluar dari sistem (*logout*).

3.2.2 Activity Diagram

Activity diagram Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Proses tambah data



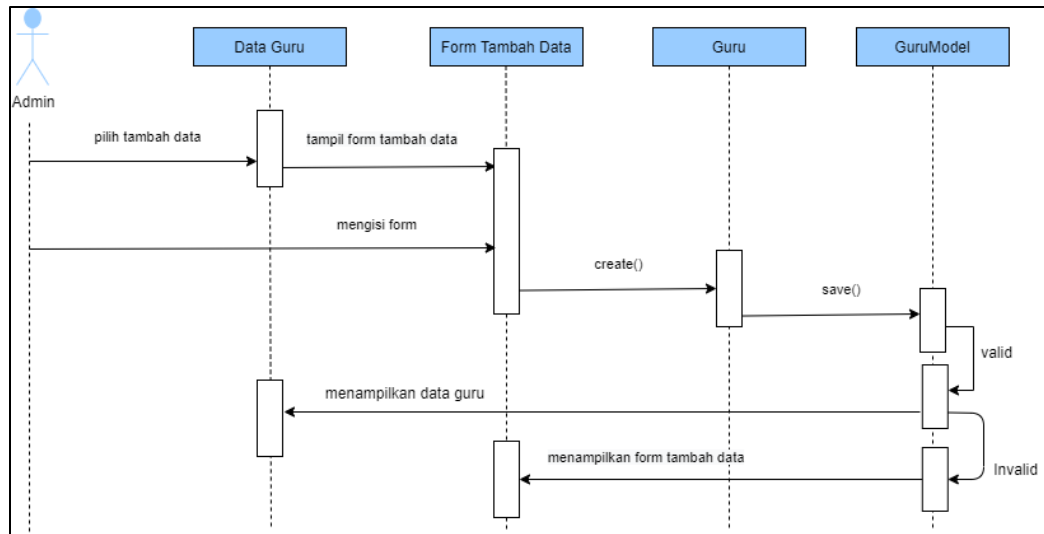
Gambar 4. Activity Diagram Tambah Data

Berdasarkan activity diagram tersebut, *form* tambah data akan ditampilkan oleh sistem, kemudian *admin* bertugas untuk melengkapi *form*, sistem akan melakukan verifikasi terhadap data pada *form*. Jika *form* lolos verifikasi, maka data akan diarahkan dan disimpan ke dalam sistem, kemudian *list* data tersebut akan ditampilkan. Jika gagal verifikasi, *form* tambah data akan dimunculkan kembali untuk dilengkapi.

3.2.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tambah data guru

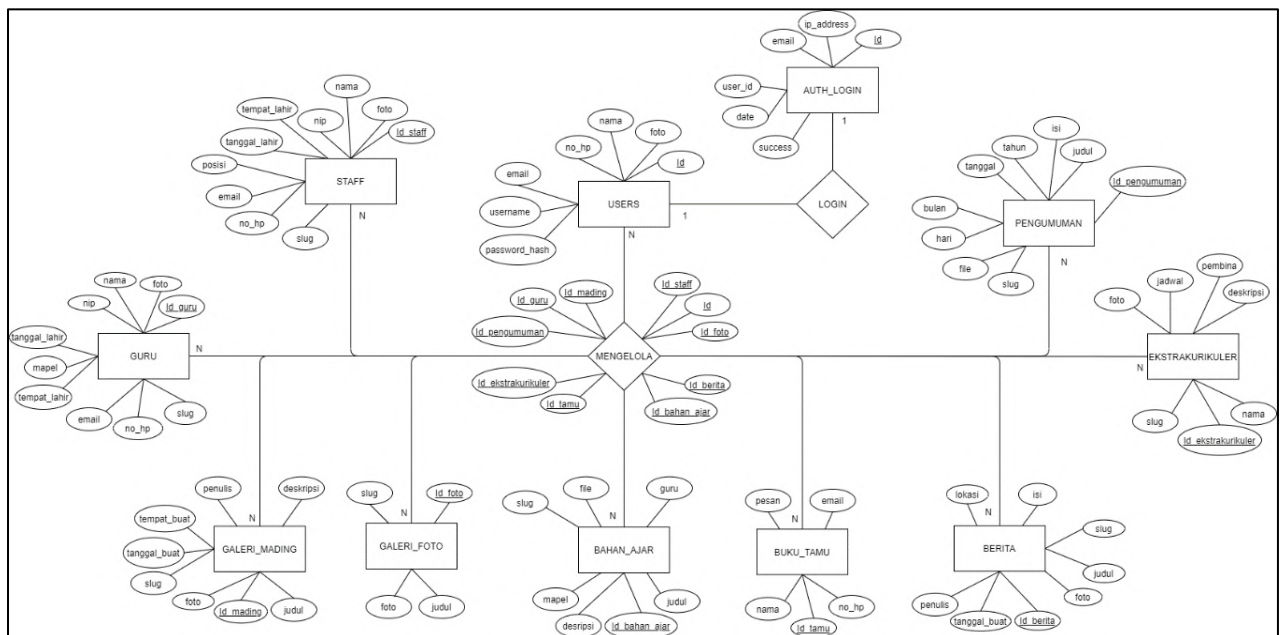


Gambar 5. Sequence Diagram Tambah Data Guru

Admin mengisi data guru yang baru pada *form* tambah data, lalu memanggil fungsi ‘create()’ pada *Controller* Guru. Kemudian akan dipanggil fungsi ‘save()’ untuk dilakukan cek validasi pada Model GuruModel. Apabila berhasil maka akan disimpan dan menampilkan halaman data guru, sedangkan jika gagal maka akan kembali ke form tambah data guru.

3.2.4 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 6. Entity Relationship Diagram Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya

Terdapat entitas ‘Guru’, ‘Galeri_foto’, ‘Galeri_mading’, ‘Bahan_ajar’, ‘Buku_tamu’, ‘Berita’, ‘Ekstrakurikuler’, ‘Staff’, dan ‘Pengumuman’ memiliki relasi kepada entitas ‘Users’, yang dinamakan ‘mengelola’ karena entitas ‘Users’ akan mengelola entitas-entitas tersebut. Entitas ‘Users’ juga memiliki relasi dengan entitas ‘Auth_login’, yaitu ‘Login’ yang berfungsi agar entitas ‘Users’ dapat masuk ke dalam sistem.

3.3 Tahap Coding

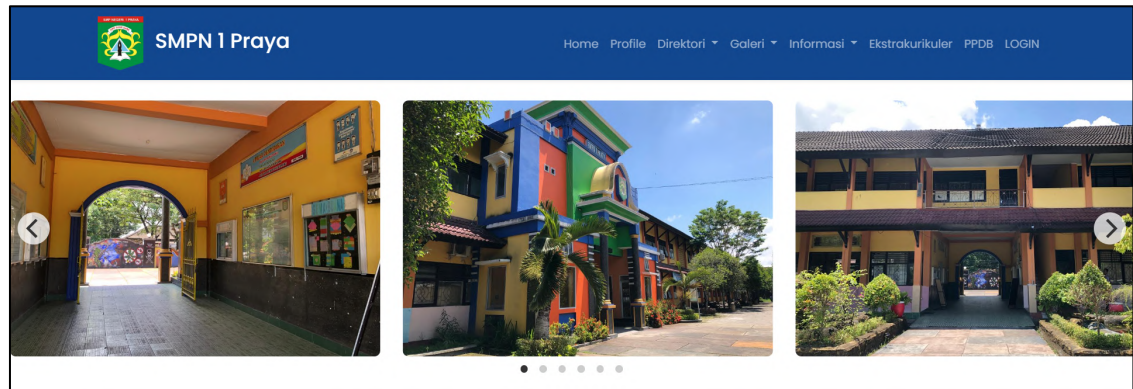
Tahapan *coding* memiliki tujuan untuk menerjemahkan tahapan-tahapan sebelumnya agar dapat dikenali oleh komputer. Tahapan ini merupakan implementasi nyata dalam pengembangan sistem, yang artinya penggunaan perangkat keras dan pereangkat lunak akan dimaksimalkan.

3.4.1 Implementasi *Interface* Sistem

Implementasi *interface* Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya dapat dilihat sebagai berikut:

1. User

a. Halaman *Home*



Gambar 7. Implementasi Halaman Home

Tampilan halaman yang akan muncul pertama kali adalah halaman Home, halaman ini akan ditampilkan saat user mengunjungi domain “https://smpn1praya.sch.id/”. Halaman ini memuat berbagai macam informasi tentang SMPN 1 Praya secara umum, seperti galeri foto, berita terbaru, lokasi, sambutan kepala sekolah, dan buku tamu.

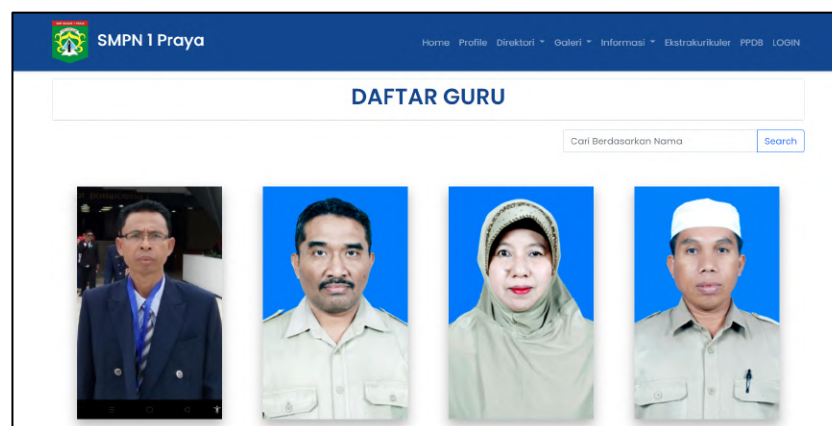
b. Halaman Profil



Gambar 8. Implementasi Halaman Profil

Halaman ini adalah halaman yang berisikan informasi-informasi yang mendeskripsikan tentang sekolah, seperti profile sekolah, visi, misi, dan struktur organisasi.

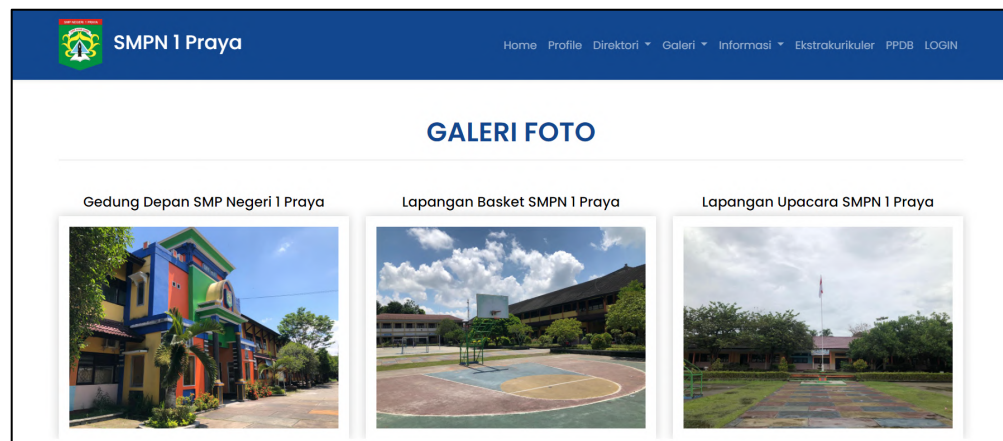
c. Halaman Direktori Guru



Gambar 9. Implementasi Halaman Direktori Guru

Halaman ini adalah halaman yang berisikan informasi-informasi mengenai daftar guru aktif yang berada di SMPN 1 Praya. Nama beserta mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut akan muncul saat user mengarahkan pointer ke salah satu foto dari daftar guru tersebut.

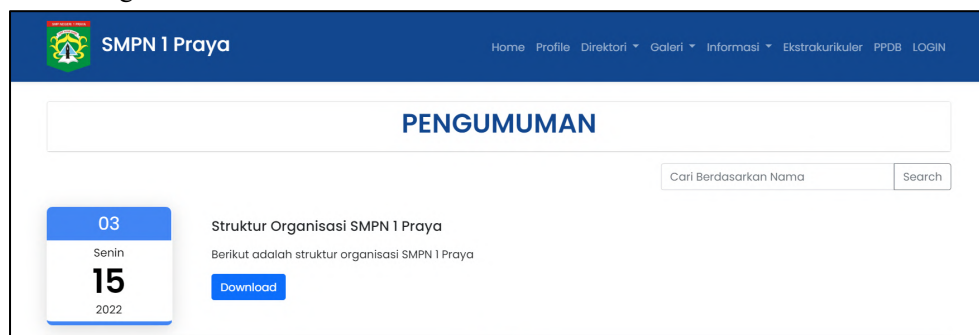
d. Halaman Galeri Foto



Gambar 10. Implementasi Halaman Galeri Foto

Halaman ini adalah halaman yang digunakan untuk menampung kumpulan foto-foto beserta judul atau keterangan yang berkaitan dengan SMPN 1 Praya.

e. Halaman Informasi Pengumuman

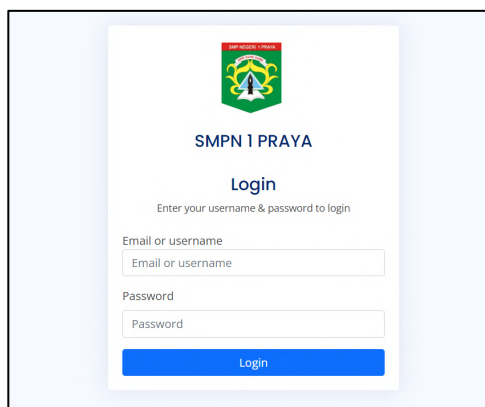


Gambar 11. Implementasi Halaman Informasi Pengumuman

Halaman ini adalah halaman yang berisikan kumpulan pengumuman yang memuat judul pengumuman, deskripsi pengumuman, tanggal pengumuman, dan file pengumuman yang dapat diunduh.

2. Admin

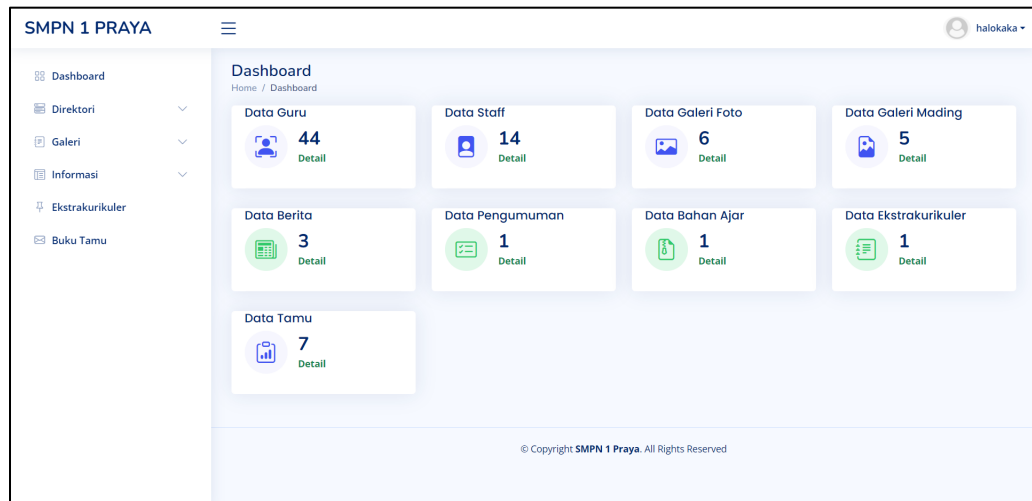
a. Login Admin



Gambar 12. Implementasi Halaman Login Admin

Halaman *login* admin diakses pertama kali ketika admin akan masuk ke dalam sistem, *admin* memiliki akun khusus dan hak akses untuk mengelola sistem informasi dari dalam.

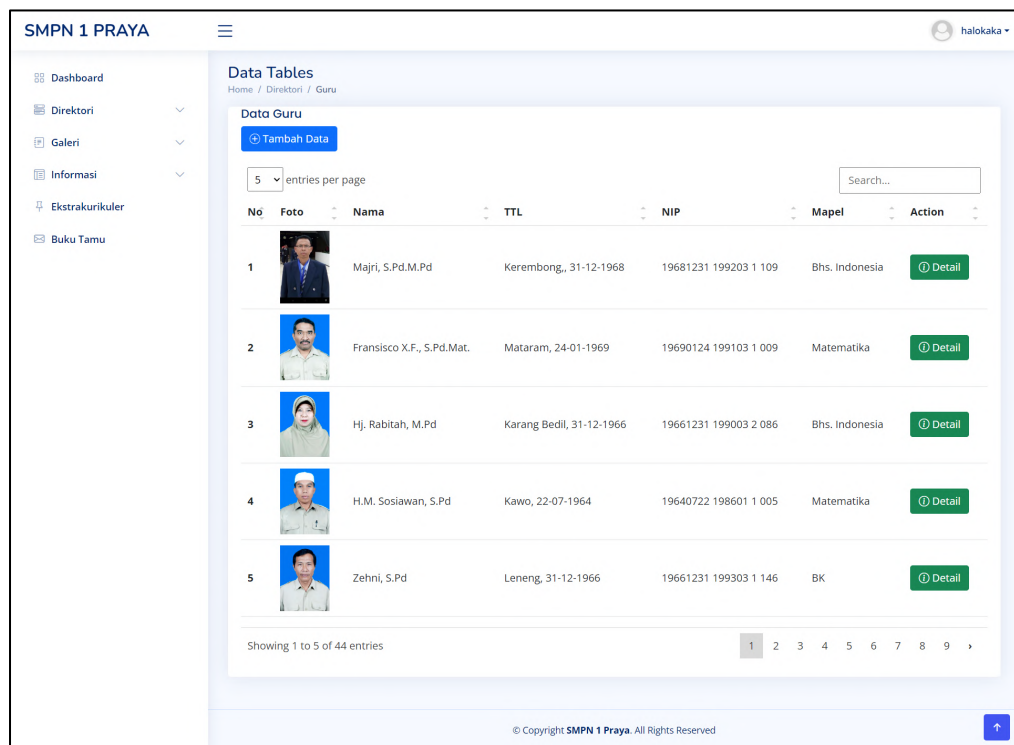
b. Dashboard Admin



Gambar 13. Implementasi Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman yang ditampilkan pertama kali ketika admin telah berhasil *login* ke dalam sistem. Halaman ini berisikan jumlah data dari masing-masing kategori yang ada di *sidebar*.

c. Kelola Data Guru



Gambar 14. Implementasi Halaman Kelola Data Guru

Halaman ini memuat data guru-guru SMPN 1 Praya dalam bentuk tabel. Halaman kelola data kategori yang lainnya juga memiliki tampilan dan fungsi yang sama dengan halaman ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Sistem

Metode *user acceptance testing* digunakan untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya. Metode ini mengimplementasikan kuesioner serta *black box testing* pada tahapan pengujiannya. Hasil dari testing yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Black Box Testing

Black box testing atau sering disebut *behavioral testing* merupakan sebuah pengujian yang dilakukan pada akhir pembuatan sistem dengan tujuan untuk mengamati kelayakan masukan dan keluaran dari sistem tanpa perlu mengetahui proses pengerjaan dari sistem tersebut.

2. Kuesioner

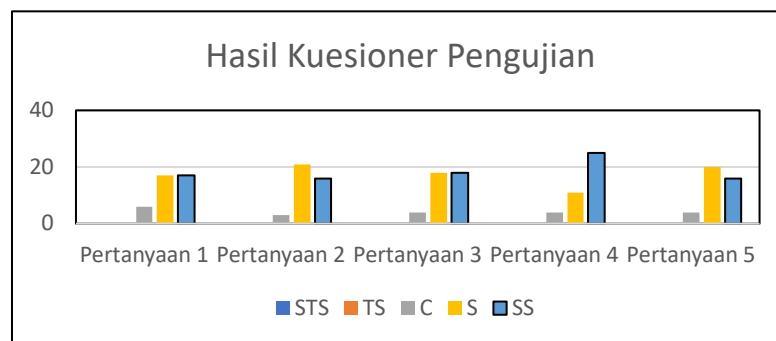
Pengujian kuesioner melibatkan pihak yang membutuhkan informasi tentang SMPN 1 Praya serta pihak SMPN 1 Praya sendiri untuk memastikan apakah informasi yang terdapat di *website* ini sudah sesuai dengan kebutuhan instansi. Terdapat beberapa parameter pertanyaan dalam kuesioner ini, antara lain:

- Apakah tampilan *interface* pada *website* Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya menarik dan mudah dimengerti?
- Apakah fitur-fitur yang ada sudah lengkap dan berjalan sesuai fungsionalitasnya?
- Apakah *user* dapat dengan mudah menemukan informasi yang dicari pada *website* ini?
- Apakah *website* ini mudah dioperasikan?
- Apakah penyajian informasi dalam *website* ini sudah memenuhi kebutuhan *user*?

Kemudian responden akan disiapkan opsi jawaban berdasarkan pertanyaan diatas, antara lain:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- C : Cukup
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Rekapitulasi jawaban responden ditampilkan dalam bentuk grafik yang terdiri dari 40 responden:



Gambar 15. Hasil Kuesioner

Gambar 15 merupakan data hasil kuesioner yang telah divisualisasikan. Berdasarkan grafik batang tersebut, responden dominan menjawab pertanyaan dengan pilihan setuju dan sangat setuju, hanya sedikit responden yang menjawab pertanyaan dengan pilihan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil survey tersebut, responden setuju atau menerima sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya yang telah dibangun.



Gambar 16. Dokumentasi Proses Pembuatan Sistem Informasi

Gambar 16 merupakan dokumentasi proses pembuatan sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya berbasis *website* yang bertempat di Laboratorium Komputer 3 SMPN 1 Praya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian di SMPN 1 Praya, dapat ditarik kesimpulan, antara lain:

1. Sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya berfungsi untuk menyebarkan informasi serta mempromosikan sekolah kepada masyarakat luas. Fitur-fitur yang terdapat pada sistem informasi *company profile ini*, antara lain informasi umum sekolah, guru, staff, galeri foto, galeri mading, ekstrakurikuler, kontak yang dapat dihubungi serta informasi-informasi terkini seperti berita, bahan ajar dan pengumuman.
2. Sistem informasi *company profile* SMPN 1 Praya memiliki dua target *user*, yakni pengunjung dan juga *administrator*. Kepuasan responden terhadap sistem informasi yang telah dibuat dapat dilihat hasil kuesioner yang menyatakan bahwa responden setuju dengan sistem informasi yang telah dibangun.

5.2 Saran

Berdasarkan Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya berbasis *website*, penulis memiliki beberapa saran sistem ini, antara lain:

1. Tetap mengelola dan memperhatikan *website* tersebut agar dapat terus menjadi sumber informasi resmi dari SMPN 1 Praya.
2. Diharapkan kedepannya *website* tersebut dapat dikembangkan, baik itu fitur maupun tampilannya agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan di dunia teknologi.
3. Memantau dan meningkatkan keterampilan admin sekolah dalam manajemen konten dari *website* tersebut dengan cara memberikan pelatihan manajemen *website* atau konsultasi dan diskusi secara berkala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah ikut andil dalam kegiatan perancangan Sistem Informasi *Company Profile* SMPN 1 Praya berbasis *Website*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan agar hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Tidak lupa pula, ucapan terimakasih diberikan kepada pihak SMPN 1 Praya yang bersedia menyiapkan segala kebutuhan untuk mendukung kegiatan pengabdian selama ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Rusdiana and M. Irfan, "Sistem Informasi Manajemen," *Sist. Inf. Manaj.*, pp. 5–387, 2014.
- [2] R. Liem, Erandaru, and R. P. Sutanto, "Perancangan Buku Company Profile Sebagai Media Promosi Vegas Conceptual Show," *J. DKV Adiwarna*, vol. 2, no. 7, pp. 1–11, 2019.
- [3] Rudika Harminingtyas, SE, MM, "Analysis Service Of Website As Promotionmedia, Transactions Media And Informationmedia And Its Effect On Brand Image At Hotel Ciputra In The Semarang City," *Jurnal Stie Semarang*, Vol 6, No 3, Edisi Oktober 2014 (Issn : 2252 – 7826).
- [4] Fitria Nur Hasanah dan Rahmania Sri Untari, "Buku Ajar Basis Data.," pp. 1–94, 2019.
- [5] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [6] Eka Wida Fridayanthie dan Tias Mahdiati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. IV, No. 2 Desember 2016.
- [7] Gregorius Agung, "Pemrograman Bootstrap untuk Pemula," Jubilee Enterprise, ISBN: 978-602-02-9540-4, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2016.
- [8] L. Afuan, "Pemanfaatan Framework Codeigniter dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed," *Juita*, vol. I, no. 2, pp. 39–44, 2010, [Online]. Available: <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JUITA/article/view/413>.
- [9] H. Riyadli, A. Arliyana, and F. E. Saputra, "Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 98–103, 2020, doi: 10.33084/jsakti.v3i1.1770.