



PENERAPAN CUSTOMER SATISFACTION INDEX DAN ANALISIS GAP PADA JASA WEDDING MONANG ENTERTAINMENT

Rifki Iqbal

Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

rifkiiqbal384@gmail.com

Received: (9 September 2021) Accepted: (16 September 2021) Published: (30 September 2021)

Abstract

Monang Entertainment is one of the wedding preparation services (wedding). The services offered by Monang Entertainment are pre-wedding photos and wedding packages. In relation to the number of customers who make transactions for service orders, it has decreased due to many new wedding services, Monang Entertainment also has an impact in the form of a decrease in the number of customers. The decrease in the number of customers will have an impact on Monang Entertainment's revenue or profit. And Monang Entertainment does not yet have resources capable of analyzing questionnaire data to determine service quality factors that affect customer satisfaction. The method in this study uses the extreme programming development method, this research will be designed using the UML system design. This study uses system testing using ISO 25010. And measurements will be made using the customer satisfaction index which will be analyzed by Gap. The result achieved is that a system for measuring customer satisfaction at Monang Entertainment can be done in several ways, including using a customer satisfaction index to determine the overall level of visitor satisfaction by looking at the level of importance of service attributes and analyzed using the Gap with the SERVQUAL model by looking at the a multi-item scale designed to measure customer expectations and perceptions, as well as the gap between them on the five dimensions of service quality. Through this research, Monang Entertainment can compete with other wedding services by implementing quality services to satisfy customers. The results of the ISO 25010 test that has been carried out by involving 3 respondents that the conclusion of the software feasibility quality with a score of 90.93% produced overall has a "Very Good" scale.

Keywords : *Customer Satisfaction Index, Gap, Extreme Programming, ISO 25010*

Abstrak

Monang Entertainment merupakan salah satu jasa penyelenggara persiapan pernikahan (*wedding*). Jasa yang ditawarkan oleh Monang Entertainment yaitu *prewedding photo*, dan *wedding packages*. Terkait dengan jumlah pelanggan yang melakukan transaksi pemesanan jasa mengalami penurunan dikarenakan banyak jasa *wedding* baru maka Monang Entertainment juga memperoleh dampak berupa menurunnya jumlah pelanggan. Penurunan jumlah pelanggan akan berdampak terhadap pendapatan atau laba Monang Entertainment. Serta Monang Entertainment belum memiliki sumber daya yang mampu menganalisis data kuesioner untuk mengetahui faktor-faktor kualitas pelayanan yang mempengaruhi kepuasan pelanggan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *extreme programming*, penelitian ini akan dirancang menggunakan perancangan sistem UML. Penelitian ini menggunakan pengujian sistem menggunakan ISO 25010. Dan akan dilakukan pengukuran menggunakan *customer satisfaction index* yang akan dianalisis dengan Gap. Hasil yang dicapai adalah sebuah sistem untuk pengukuran kepuasan pelanggan pada Monang Entertainment dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya dengan menggunakan *customer satisfaction index* untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung secara menyeluruh dengan melihat tingkat kepentingan dari atribut-atribut jasa dan dianalisis menggunakan Gap dengan model SERVQUAL dengan melihat pada skala multi-item yang dirancang untuk mengukur harapan dan persepsi pelanggan, serta gap di antara keduanya pada lima dimensi kualitas jasa. Melalui penelitian ini maka Monang Entertainment dapat bersaing dengan jasa *wedding* lain dengan menerapkan kualitas layanan untuk memuaskan pelanggan. Hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 3 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan skor 90.93% yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala "Sangat Baik".

Kata Kunci : *Customer Satisfaction Index, Gap, Extreme Programming, ISO 25010*

To cite this article:

Iqbal (2021). Penerapan Customer Satisfaction Index Dan Analisis Gap Pada Jasa Wedding Monang Entertainment Vol (2), No. 3, 102 - 108

1. Pendahuluan

Kepuasan pelanggan merupakan salah satu faktor atau ukuran keberhasilan bagi setiap pengembangan dan implementasi sistem informasi pada suatu jasa wedding yang baik bukanlah berdasarkan sudut pandang atau persepsi pihak penyedia layanan, melainkan berdasarkan sudut pandang atau persepsi pelanggan. Pelanggan yang menikmati layanan perusahaan yang menentukan kualitas layanan. Persepsi pelanggan terhadap kualitas layanan merupakan penilaian menyeluruh atas keunggulan suatu layanan [1] [2].

Kualitas layanan telah menjadi topik yang sangat penting mengingat hubungannya yang signifikan dengan profit, penghematan biaya dan pangsa pasar. Tidak terkecuali pada sektor layanan jasa wedding dimana terdapat konsensus yang berkembang bahwa kepuasan pelanggan merupakan indikator penting terhadap kualitas yang diberikan oleh jasa wedding dalam mencari cara untuk mengubah layanan pelanggan dengan peningkatan kualitas terbaik. Kualitas pelayanan terbaik dianggap sebagai faktor kritis yang dapat digunakan untuk membedakan dan meningkatkan kinerja organisasi di era persaingan yang ketat pada lingkungan bisnis. Terdapat banyak manfaat yang diterima oleh perusahaan dengan tercapainya tingkat kepuasan pelanggan yang tinggi, yakni selain dapat meningkatkan loyalitas pelanggan tapi juga dapat mencegah terjadinya perputaran pelanggan [3] [4].

Monang Entertainment merupakan salah satu jasa penyelenggara persiapan pernikahan (wedding). Jasa yang ditawarkan oleh Monang Entertainment yaitu prewedding photo, dan wedding packages. Berdasarkan hasil wawancara kepada Monang Entertainment terkait dengan jumlah pelanggan yang melakukan transaksi pemesanan jasa mengalami penurunan dikarenakan banyak jasa wedding baru maka Monang Entertainment juga memperoleh dampak berupa menurunnya jumlah pelanggan. Penurunan jumlah pelanggan akan berdampak terhadap pendapatan atau laba Monang Entertainment. Serta Monang Entertainment belum memiliki sumber daya yang mampu menganalisis data kuesioner untuk mengetahui faktor-faktor kualitas pelayanan yang mempengaruhi kepuasan pelanggan.

Solusi permasalahan yang dihadapi Monang Entertainment maka akan dilakukan pengukuran kepuasan pelanggan pada Monang Entertainment dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya dengan menggunakan customer satisfaction index untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung secara menyeluruh dengan melihat tingkat kepentingan dari atribut-atribut jasa dan dianalisis menggunakan Gap dengan model SERVQUAL dengan melihat pada skala multi-item yang dirancang untuk

mengukur harapan dan persepsi pelanggan, serta gap di antara keduanya pada lima dimensi kualitas jasa. Melalui penelitian ini maka Monang Entertainment dapat bersaing dengan jasa wedding lain dengan menerapkan kualitas layanan untuk memuaskan pelanggan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Kepuasan Pelanggan

Kepuasan Pelanggan merupakan suatu tingkatan dimana kebutuhan, keinginan dan harapan dari pelanggan akan dapat terpenuhi atau terlampaui melalui suatu transaksi yang akan mengakibatkan terjadinya pembelian ulang atau kesetiaan yang terus berlanjut. Kepuasan pelanggan sebagai respon pelanggan terhadap ketidaksiharian antara tingkat kepentingan sebelumnya dan kinerja actual yang dirasakannya setelah pemakaian [5] [6].

2.2. Customer Satisfaction Index (CSI)

Customer satisfaction index digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna jasa secara menyeluruh dengan melihat tingkat kinerja dan tingkat kepentingan atau harapan dari atribut-atribut jasa pelayanan [1] [7].

Indeks Kepuasan Konsumen atau Customer Satisfaction Index (CSI) sangat berguna untuk tujuan internal perusahaan. Contohnya adalah memantau perbaikan pelayanan, pemotivasian karyawan maupun pemberian bonus sebagai gambaran yang mewakili tingkat kepuasan menyeluruh pelanggan. CSI digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung secara

menyeluruh dengan melihat tingkat kepentingan dari atribut-atribut produk/jasa. CSI merupakan indeks untuk menentukan tingkat kepuasan pelanggan secara menyeluruh dengan pendekatan yang mempertimbangkan tingkat kepentingan dari atribut-atribut yang diukur. Indeks Kepuasan Konsumen (CSI) sangat berguna untuk tujuan internal perusahaan. Contohnya adalah memantau perbaikan pelayanan, pemotivasian karyawan maupun pemberian bonus sebagai gambaran yang mewakili tingkat kepuasan menyeluruh pelanggan.

Untuk mengetahui besarnya nilai CSI, maka langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan *Mean Importance Score (MIS)* dan *Mean Satisfaction Score (MSS)* *Mean Importance Score (MIS)* adalah rata-rata dari skor kepentingan suatu atribut. Sedangkan *Mean Satisfaction Score (MSS)* adalah rata-rata skor untuk tingkat kepuasan yang berasal dari kinerja jasa yang dirasakan oleh pelanggan

$$MIS = \frac{[\sum_{i=1}^n Y_i]}{n} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

Yi = Nilai kepentingan atribut Y ke-i
n = Jumlah Responden

$$MSS = \frac{[\sum_{i=1}^n Y_i]}{n} \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

Yi = Nilai kepuasan atribut Y ke-i
n = Jumlah Responden

- Menghitung Weight Factor (WF) atau faktor tertimbang. Bobot ini merupakan persentase nilai MIS per indikator terhadap total MIS seluruh indicator.

$$WF = \frac{MIS_i}{\sum_{i=1}^p MIS_i} \times 100\% \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan :

MIS_i= Nilai rata-rata kepentingan ke-i
 $\sum_{i=1}^p$ = Total rata-rata kepentingan dari ke-i ke-p

- Menghitung *Weight Score* (WS) atau skor tertimbang. Bobot ini merupakan perkalian antara WF dengan rata-rata tingkat kepuasan.

$$WS_i = WFi \times MSS \dots\dots\dots(4)$$

Keterangan:

WFi= Faktor tertimbang ke-i
MPS= Rata-rata tingkat kepuasan

- Menentukan Customer Satisfaction Index (CSI)

$$CSI = \frac{\sum_{i=1}^p MIS}{HS} \times 100\% \dots\dots\dots(5)$$

Keterangan :

$\sum_{i=1}^p MIS$ =Total rata-rata skor kepentingan dari-i ke-p
HS = HS (higest scale) merupakan skala maksimum yang digunakan Importance

Skala maksimum yang digunakan [8] Interpretasi nilai CSI dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *Customer Satisfaction Index Interpretation*

Angka Indeks	Interpretasi
$X \leq 64\%$	Very poor
$64\% < X \leq 71\%$	Poor
$71\% < X \leq 77\%$	Cause for concern
$77\% < X \leq 80\%$	Borderline
$80\% < X \leq 84\%$	Good
$84\% < X \leq 87\%$	Very Good
$87\% < X$	Excelent

Sumber: *Customer Satisfaction Measurement*, www.leadershipfactor.com

Ket: X = Angka Indeks Kepuasan Pelanggan

2.3. Analisis GAP

Menurut Tjiptono and Chandra (2016) mengartikan jika kualitas jasa sebagai tolak ukur bagusnya pelayanan yang diberikan sesuai dengan keinginan. Kualitas tersebut bisa direalisasikan dengan pemenuhan apa yang dibutuhkan pemakai jasa. Menurut Tjiptono and Chandra (2016) mengidentifikasi 5 GAP kesenjangan pada kualitas pelayanan, hal tersebut adalah:

- Kesenjangan diantara apa yang diharapkan dengan persepsi manajemen (Knowledge Gap)
- Kesenjangan antara anggapan manajemen dengan yang dipikirkan oleh pemakai jasa yang menyangkut mutunya (Standard Gap)
- Kesenjangan mutu dengan yang disampaikan jasa (Delivery Gap)
- Kesenjangan antara yang disampaikan dengan relasi eksternal (Communication Gap)

Menurut Parasuraman, Zeithamal dan Berry (2016:137) menyebutkan dimensi serta atribut model SERVQUAL antara lain :

- Tangible (Bukti Fisik), terkait dengan ketertarikan dari pelayanan ataupun kelengkapan dari sebuah organisasi, serta tampilan dari pekerjaanya.
- Emphaty (Empati), artinya jika sebuah organisasi paham dengan permasalahan yang dirasakan oleh pemakai jasa, kemudian memberikan pelayanan yang berhubungan dengan kepentingan pemakai jasa, serta pelayanan agar mereka merasa nyaman.
- Responsiveness (Daya Tanggap), diartikan sebagai sikap mampu pekerja untuk membantu pemakai jasa dari yang mereka inginkan, dengan estimasi waktu yang cepat.
- Reliability (Reliabilitas), terkait dengan mampunya organisasi pada pemberian layanan yang baik tanpa adanya kesalahan dan sesuai dengan kesepakatan awal.

Pengukuran kualitas jasa dalam model SERVQUAL didasarkan pada skala multi-item yang dirancang untuk mengukur harapan dan persepsi pelanggan, serta gap di antara keduanya pada lima dimensi kualitas jasa. Skor SERVQUAL untuk setiap pasang pernyataan, bagi masing-masing pelanggan dapat dihitung berdasarkan rumus berikut:

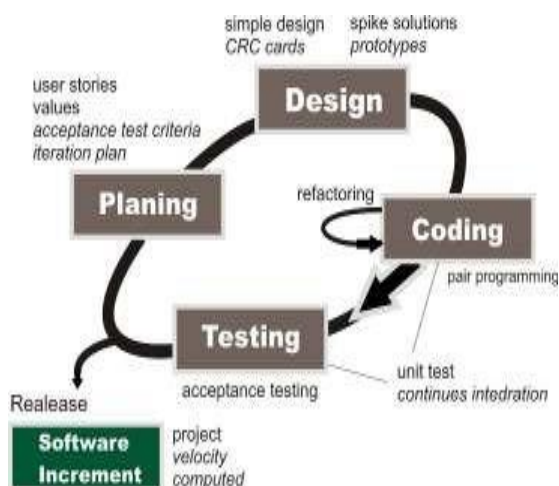
$$SKOR\ SERVQUAL = SKOR\ PERSEPSI - SKOR\ HARAPAN$$

Pada prinsipnya, data yang diperoleh melalui instrumen SERVQUAL dapat dipergunakan untuk menghitung skor gap kualitas jasa pada berbagai level secara rinci (Parasuraman et al. 1990):

1. *Item by item analysis*, P1-H1, P2-H2, dan seterusnya.
2. *Dimension by dimension analysis*, dengan contoh: $(P1+P2+P3+P4+P5/5) - (H1+H2+H3+H4+H5/5)$ dimana P1 sampai P5 dan H1 sampai H5 mencerminkan lima pernyataan persepsi dan harapan dalam satu dimensi tertentu, dan perhitungan dilakukan untuk masing-masing dimensi selanjutnya.
3. Perhitungan ukuran tunggal kualitas jasa atau gap SERVQUAL $(P1+P2+P3+...+PK/K) - (H1+H2+H3+...+HK/K)$ dimana P1 sampai PK dan H1 sampai HK mencerminkan seluruh pernyataan persepsi dan harapan yaitu sebesar K pernyataan.

2.3. Metode Extreme Programming

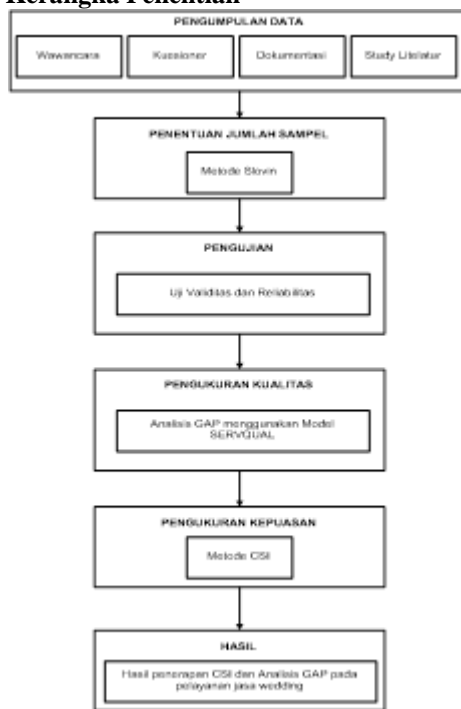
Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. Tahapan-tahapan dari *Extreme Programming* terdiri dari *planning* seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* seperti perancangan *prototype* dan tampilan, *coding* termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah *testing* [10] [11] [12] [13]. Adapun tahapan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



3. Metode Penelitian

Bagian ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan seluruh aktifitas yang dilakukan dalam mengembangkan sistem.

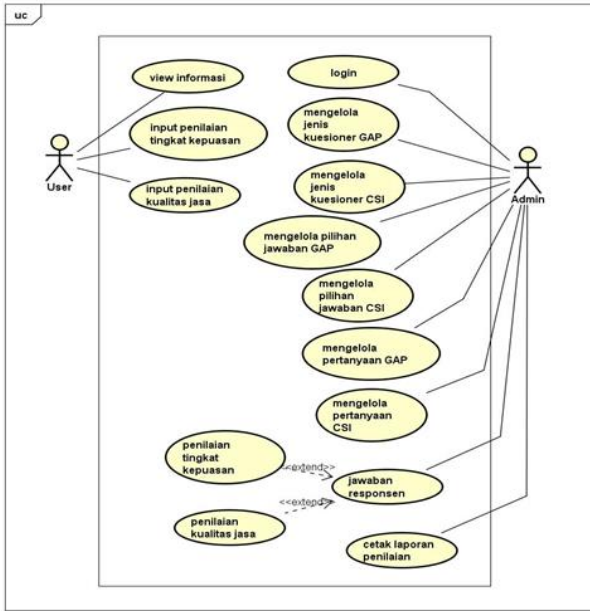
3.1 Kerangka Penelitian



Gambar 2 Kerangka Penelitian

3.2 Usecase Diagram

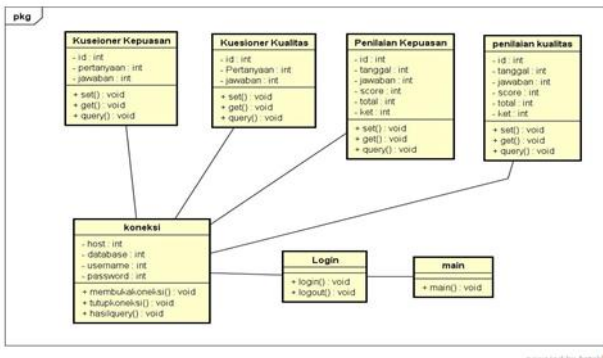
Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat [14] [15]. Dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Usecase Diagram

3.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan gambaran tabel yang akan dibuat dalam suatu sistem [16] [17]. Dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4 Class Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi

Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program sistem, dengan memberikan contoh tampilan form, Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Berdasarkan

tahapan diatas maka dapat dilihat dibawah ini adalah tampilan sistem yaitu:

4.1.1 Menu Utama

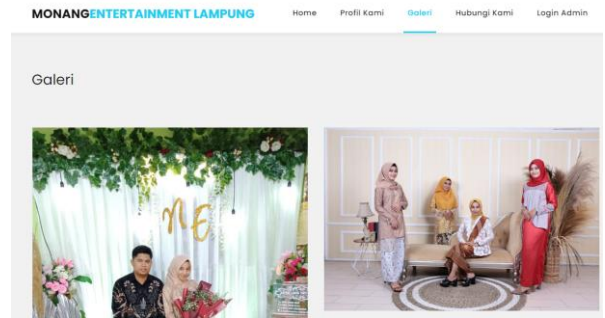
Menu utama adalah menu untuk menampilkan halaman utama. Adapun gambar menu utama dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Menu Utama

4.1.2 Menu Galery

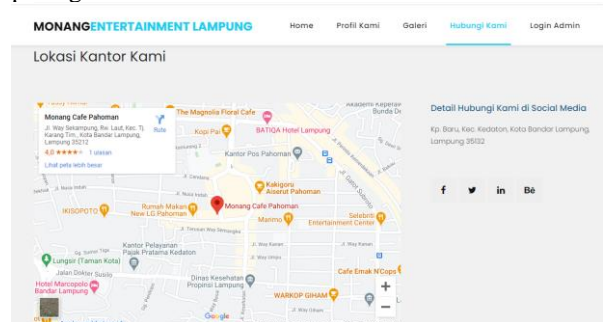
Menu galery adalah menu untuk menampilkan gallery seputar monang entertainment. Adapun gambar menu galery dapat dilihat pada gambar 6 :



Gambar 6. Menu Galery

4.1.3 Menu Lokasi

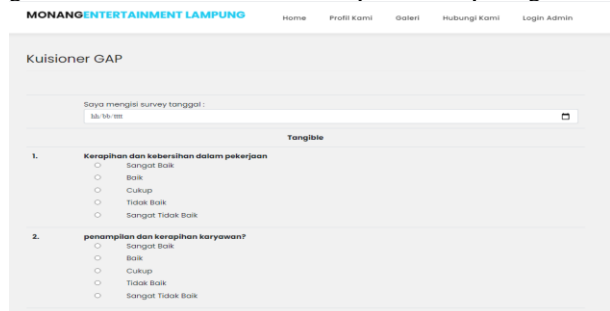
Menu lokasi adalah menu untuk menampilkan informasi lokasi. Adapun gambar menu lokasi dapat dilihat pada gambar 7:



Gambar 7. Menu Lokasi

4.1.4 Menu Kuesioner GAP

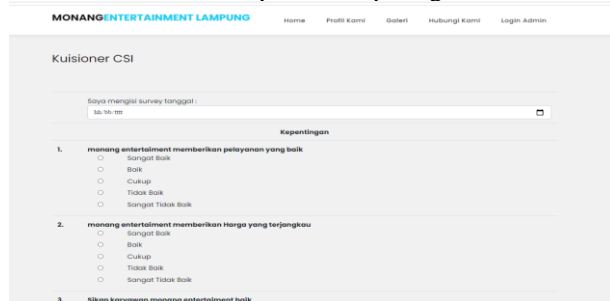
Menu kuesioner GAP adalah menu untuk melakukan penilaian seputar pelayanan yang diberikan oleh pelanggan terhadap Monang Entertainment. Adapun gambar menu kuesioner GAP dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Menu Kuesioner GAP

4.1.5 Menu Kuesioner CSI

Menu kuesioner CSI adalah menu untuk melakukan penilaian seputar kualitas pelayanan yang diberikan oleh pelanggan terhadap Monang Entertainment. Adapun gambar menu kuesioner CSI dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9. Menu Kuesioner CSI

4.1.6 Hasil Dan Pembahasan

Berikut hasil pengujian secara keseluruhan pada aplikasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Pengujian

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
<i>Fuctinonality</i>	207	225	92,00	Sangat Baik
<i>Usability</i>	193	210	91,90	Sangat Baik
<i>Reliability</i>	91	105	86,67	Baik
Total	491	540	90,93	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 3 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan

sekor **90.93%** yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala **“Sangat Baik”** dan dinilai layak untuk diterapkan pada Monang Entertainment, untuk penjabaran kuisisioner terkait pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dijelaskan pada bagian lampiran.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Penerapan Customer Satisfaction Index dan Analisis Gap Pada Jasa Wedding Monang Entertainment menggunakan sistem penilaian berbasis web yang dapat menghitung tingkat kepuasan dan kualitas pelayanan Monang Entertainment secara otomatis sehingga dapat menjadi pertimbangan Monang Entertainment untuk meningkatkan pelayanan dan kepuasan terhadap pelanggan, serta menarik pelanggan untuk memakai jasa Monang Entertainment.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. Devani and R. A. Rizko, “ANALISIS KEPUASAN PELANGGANDENGAN MENGGUNAKAN METODE CUSTOMER SATISFACTION INDEX (CSI) DAN POTENTIAL GAIN IN CUSTOMER VALUE (PGCV),” J. Rekayasa Dan Manaj. Sist. Inf., vol. 2, no. 2, pp. 24–29, 2016.
- [2] F. Ulum and R. Muchtar, “Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay,” J. Tekno Kompak, vol. 12, no. 2, pp. 68–72, 2018.
- [3] C. K. Sastradiprja and R. A. Barokah, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PASIEN MENGGUNAKAN METODE CUSTOMER SATISFACTION INDEX (Studi Kasus : Puskesmas Baros Kota Sukabumi),” J. Ilm. FLASH, vol. 6, no. 2, pp. 16–27, 2020.
- [4] H. Sulistiani, K. Muludi, and A. Syarif, “Implementation of Dynamic Mutual Information and Support Vector Machine for Customer Loyalty Classification,” in Journal of Physics: Conference Series, 2019, vol. 1338, no. 1, p. 12050.
- [5] S. Wijaya, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PELAYANAN BAGIAN KEUANGAN DENGAN METODE CUSTOMER SATISFACTION INDEX,” J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf., vol. 3, no. 1, pp. 11–17, 2017.

- [6] H. Sulistiani and A. Tjahyanto, "HETEROGENEOUS FEATURE SELECTION FOR CLASSIFICATION OF CUSTOMER LOYALTY FAST MOVING CONSUMER GOODS (CASE STUDY: INSTANT NOODLE).," J. Theor. Appl. Inf. Technol., vol. 94, no. 1, 2016.
- [7] R. Rusliyawati, D. Damayanti, and S. N. Prawira, "IMPLEMENTASI METODE SAW DALAM SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MODEL SOCIAL CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT," *EduTic-Scientific J. Informatics Educ.*, vol. 7, no. 1, 2020.
- [8] R. W. Oktaviani and R. N. Suryana, "Analisis Kepuasan Pengunjung dan Pengembangan Fasilitas Wisata Agro (Studi Kasus di Kebun Wisata Pasirmukti, Bogor)," *J. Agro Ekon.*, vol. 24, no. 1, pp. 41–58, 2006.
- [9] Tjiptono and Chandra, *Pemasaran Jasa (Prinsip, Penerapan, dan Penelitian)*. Yogyakarta: Andi, 2016.
- [10] Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [11] A. Nurkholis, E. R. Susanto, and S. Wijaya, "Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.)*, vol. 5, no. 1, pp. 124–134, 2021.
- [12] N. Nugroho, R. Napianto, and G. Adithama, "Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming," *Ainet J. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [13] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan," *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 272–277, 2020.
- [14] I. Ahmad, R. I. Borman, J. Fakhrurozi, and G. G. Caksana, "Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android," *INOVTEK Polbeng-Seri Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 297–307, 2020.
- [15] H. Ismatullah and Q. J. Adrian, "IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [16] A. Budiman, L. S. Wahyuni, and S. Bantun, "Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 2, pp. 24–30, 2019.
- [17] R. Rusliyawati, T. M. Putri, and D. Darwis, "Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya," *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021.