

RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN MARKETING SECARA REAL TIME BERBASIS WEB-MOBILE (STUDI KASUS : PT INTERNATIONAL BUSINESS FUTURES)

Vera Nadita¹⁾, Adi Sucipto²⁾, A. Ferico Octaviansyah³⁾, Dedi Irawan⁴⁾, Leny Meilisa⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Teknologi Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

^{1,2,3,4,5}Jl. ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung

Email: ¹vera_nadita.mhs@teknokrat.ac.id, ²adi.sucipto@teknokrat.ac.id, ³ferico@teknokrat.ac.id,

⁴dedi_irawan.mhs@teknokrat.ac.id, ⁵leny_meilisa.mhs@teknokrat.ac.id

Abstract

In a marketing process the reporting system is the basis of a good company or institution. Likewise for companies engaged in the stock market. Recording customer data is very necessary for audit purposes. All that can be done on a physical record in the form of a book. Along with the development of technology, the physical records are considered no longer efficient. In this study, the author uses the Prototype method. Data collection methods used are observation, interviews and documentation by analyzing the system and designing a system with an Object-Based Model. This system was built using HTML, CSS, MySQL programming languages. For system testing, the author uses the standard ISO 25010 testing method. Based on the results of calculations using the ISO 25010 testing method, all aspects are tested including Very Good with a Very Good percentage value of 94.85% for fungsional suitability and 89% for usability so that the Marketing Report system of PT International Business Futures as a whole can be said to be Very Good.

Keyword: ISO 25010, Marketing Report, PHP, System, Website

Abstrak

Dalam sebuah proses marketing sistem laporan merupakan sebuah dasar dari perusahaan atau instansi yang baik. Demikian pula untuk perusahaan yang bergerak pada bidang bursa pasar modal. Pencatatan data nasabah sangat diperlukan bagi kepentingan audit. Semua itu dapat dikerjakan pada sebuah catatan fisik berupa buku. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka catatan fisik tersebut dinilai sudah tidak lagi efisien. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode Prototype. Metode Pengumpulan Data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi dengan melakukan Analisa sistem dan merancang sistem dengan Model Berbasis Object, Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman HTML, CSS, MySQL. Untuk pengujian sistem penulis menggunakan metode pengujian standar ISO 25010. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode pengujian ISO 25010 pengujian semua aspek termasuk Sangat Baik dengan nilai presentase Sangat Baik yaitu 94,85% untuk pengujian fungsional suitability dan 89% usability sehingga sistem Laporan Marketing PT International Business Futures secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik.

Kata Kunci: ISO 25010, Laporan Marketing, PHP, Sistem, Website

1. Pendahuluan

Dalam sebuah proses marketing sistem laporan merupakan sebuah dasar dari perusahaan atau instansi yang baik [1], [2]. Demikian pula untuk perusahaan yang bergerak pada bidang bursa pasar modal. Pencatatan data nasabah sangat diperlukan bagi kepentingan audit. Semua itu dapat dikerjakan pada sebuah catatan fisik berupa buku. Seiring dengan berkembangnya teknologi [3]–[5], maka catatan fisik tersebut dinilai sudah tidak lagi efisien.

Permasalahan utama dari PT International Business Futures adalah belum adanya sistem yang dapat memudahkan laporan. Solusi terbaik adalah membangun sebuah sistem informasi pembukuan berbasis web yang dapat berguna untuk meringankan proses laporan pada PT International Business Futures agar lebih efisien. Tujuan

dilakukan pembuatan aplikasi laporan pada penelitian ini adalah untuk mengatasi sistem pendataan atau pengolahan data nasabah yang masuk maupun yang keluar agar terhindar dari kesalahan (human error), merancang sistem aplikasi laporan yang mudah dioperasikan oleh pengguna dengan membagi sistem menjadi 2 bagian Admin dan Pegawai agar lebih efisien dalam tugasnya masing-masing.

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat 2 menejerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan oleh pihak luar tertentu [6]–[8]. Penelitian dilakukan pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate, Metode Pengumpulan Data

yang digunakan adalah observasi dan wawancara dengan melakukan Analisa sistem dan merancang sistem dengan Model Berbasis Object, Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman HTML, CSS, MySQL, dengan adanya sistem ini diharapkan memudahkan Pimpinan dalam pengambilan keputusan dengan proses monitoring hasil pengajuan kredit serta mempermudah nasabah dalam melakukan pengajuan kredit pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate pada Website.

2. Tinjauan Pustaka

A. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML (Hypertext Markup Language) [9]–[12]. PHP (Hypertext Preprocessor) berupa bahasa pemrograman web yang bersifat opensource dan berbasis teks. MySQL (My Structure Query Language) merupakan program database server sebagai tempat menyimpan dan mengolah data.

B. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst). diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan text editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi Visual Studio Code. Pembaruan versi Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan VS Code dengan teks editor-teks editor yang lain.

C. MySQL

MySQL merupakan sebuah database developer yang juga bersifat free, MySQL banyak digunakan sebagai database karena mudah digunakan dan juga sangat banyak tersedia [13]–[15]. MySQL sendiri menggunakan bahasa SQL yang saat ini sudah banyak digunakan. MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer di lingkungan Linux atau Unix, kepopuleran ini ditunjang karena query dari basis data yang saat itu bisa dikatakan paling cepat dan juga memiliki sedikit permasalahan.

D. UML

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar untuk menulis cetak biru perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari perangkat lunak yang intensif sistem [16], [17].

E. Prototype

Prototype adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. Model prototipe digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi (Munif. et al., 2020).

F. PIECES

Metode PIECES Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (PerFormance, InFormation, Economy, Control, Efficiency, Service) [18]. Analisis dilakukan pada sistem informasi lama yang berupa hard copy seperti brosur apabila band tersebut akan mengadakan pentas. Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya dapat ditemukan masalah utamanya.

G. ISO 25010

Untuk pengembangan sistem, metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kelayakan standar ISO 25010. Saat ini ada berbagai macam standar pengujian perangkat lunak di antaranya McCall, Boehm, FRUPS, Dromey, Bertoa, ISO 9126, dan ISO 25010 (Miguel, Mauricio, & Rodriguez, 2014). Dari berbagai standar pengujian tersebut, ISO 9126 dan ISO 25010 merupakan standar internasional dalam pengujian perangkat lunak. Dari berbagai standar pengujian tersebut, ISO 9126 dan ISO 25010 merupakan standar internasional dalam pengujian perangkat lunak. Menurut Prof. Azuma dalam konferensi software testing di SOFTEC Malaysia menyebutkan bahwa standar ISO 25010 dikembangkan untuk menggantikan ISO 9126 didasarkan pada perkembangan ICT (InFormation and Communication Technology) seperti perkembangan mikroprosesor, perkembangan memori, perkembangan tampilan, dan perkembangan media penyimpanan. Standar ISO 25010 mempunyai 8 karakteristik yaitu functional suitability, reliability, performance efficiency, usability, security, compatibility, maintainability, dan portability [19].



Gambar 1. Aspek pengujian ISO 25010

3. Metodologi Penelitian

A. Observasi dan Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara observasi yaitu dilakukan pengamatan langsung ketempat penelitian dan melihat langsung bagaimana terjadinya proses transaksi yang ada di tempat penelitian. Dokumentasi juga merupakan salah satu tahapan yang dibutuhkan dalam melakukan pengumpulan data. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang valid dan sesuai untuk kebutuhan penelitian. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui studi pustaka melakukan pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, lalu mengumpulkan data dari jurnal, buku, dan dari berbagai sumber lainnya seperti website, dan lain-lain

B. Analisis PIECES

Tabel 1. Hasil analisis PIECES

Komponen	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>PerFormance</i> (Kekuatan)	Belum ada system yang dapat digunakan untuk pencatatan laporan marketing pada <i>PT International Business Futures</i>	Diadakannya sebuah sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga memudahkan admin dalam memonitoring laporan marketing
<i>InFormation</i> (Informasi)	Informasi terkait laporan marketing masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat pada <i>Form</i> laporan marketing	menyediakan sistem yang bisa memantau laporan marketing secara <i>realtime</i> .
<i>Economy</i> (Ekonomi)	Untuk permasalahan ekonomi ini sama - sama tidak mengeluarkan biaya yang besar	Dalam penggunaannya sistem memiliki kelebihan yaitu di buat sekali dan digunakan untuk seterusnya
<i>Control</i> (Kontrol)	Cara yang digunakan saat ini masih kurang aman dalam kerahasiaan datanya	sistem yang sekarang dapat menyimpan data dengan baik dan kerahasiaan data terjamin

<i>Eficiency</i> (Efisiensi)	Dalam memantau kegiatan laporan Pemimpin harus mengecek laporan di tempat satu-sersatu.	Dengan adanya sistem ini <i>monitoring</i> dapat dilakukan kapan saja tidak terbatas waktu
<i>Service</i> (Pelayanan)	Pelayanan yang diberikan tidak bisa diketahui oleh pemimpin apakah semua data marketing sudah dilaporkan atau belum	Menyediakan sistem yang dapat melihat seluruh data laporan marketing sehingga tidak ada proses transaksi yang dimanipulasi oleh staff

C. Analisis Kebutuhan Software dan Hardware

Software merupakan sebuah perangkat yang dijalankan dalam sebuah komputer, dan memberi perintah pada kumputer. Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Visual Studio Code, sebagai text editor
2. XAMPP, sebagai web server
3. Google Chrome, sebagai web browser untuk menjalankan program dalam bentuk website
4. Sistem operasi Windows 10
4. MySQL, sebagai database penyimpanan data.

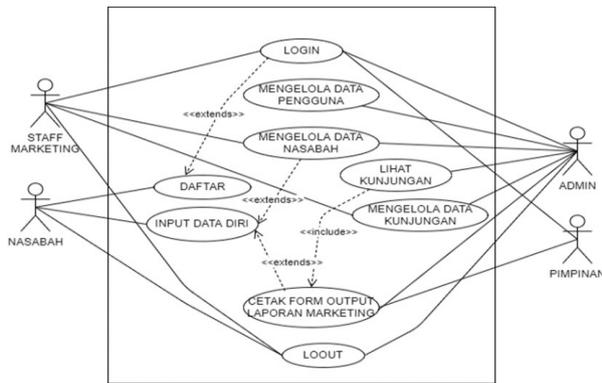
Hardware merupakan sebuah perangkat yang dipasang pada komputer dan tersusun. Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah satu unit laptop yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* AMD Ryzen 3 3200U (4CPUs) 2.6 GHz
2. AMD Radeon(TM) Vega 3 *Graphics*
3. *Memory* RAM 4GB
4. *Harddisk* 500GB

D. Rancangan Sistem

1. Use Case Diagram

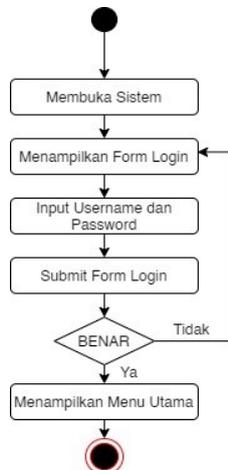
Use case merupakan proses kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh aktor yang saling berinteraksi antara aktor dengan use case. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua aktor yaitu admin utama dan staff. Gambar alur use case pada perancangan sistem pengaduan pada *PT International Business Futures* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



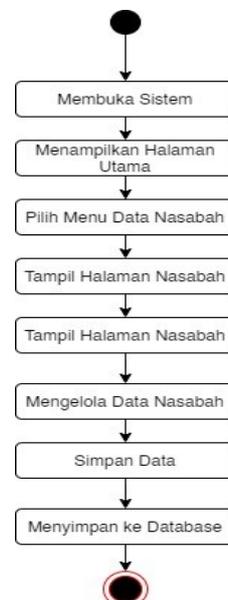
Gambar 2. Use case diagram

2. Activity Diagram

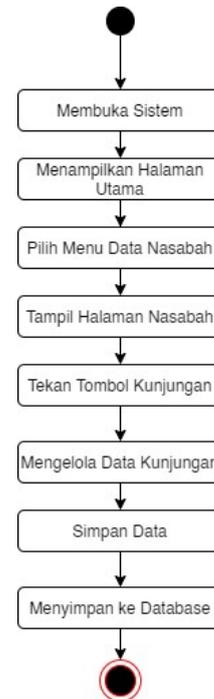
Diagram aktivitas atau activity diagram merupakan gambaran aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang ada pada perangkat lunak. Berikut ini merupakan Activity diagram pada rancangan sistem laporan marketing PT International Business Futures :



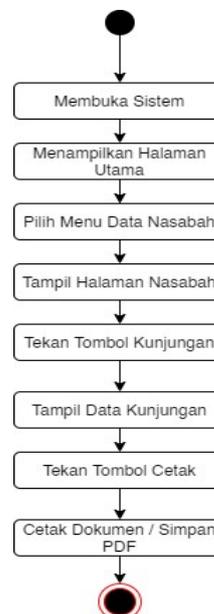
Gambar 3. Activity diagram login



Gambar 4. Activity diagram input data nasabah



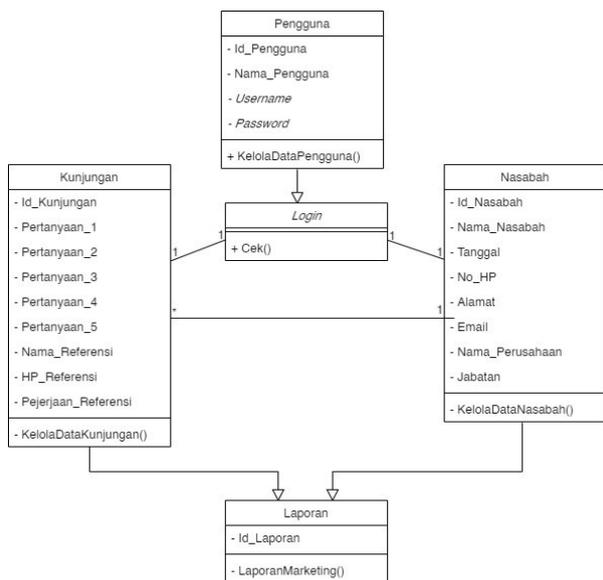
Gambar 5. Activity diagram input data kunjungan



Gambar 6. Activity diagram cetak data laporan

3. Class Diagram

Class Diagram merupakan sebuah pemodelan yang menggambarkan suatu struktur yang terdapat pada sistem yang dilihat dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat. Class Diagram yang ada pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 7.

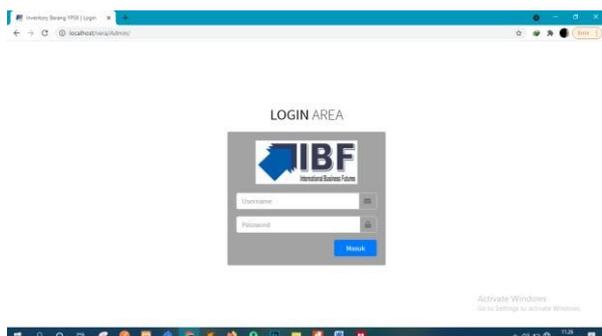


Gambar 7. Class diagram

4. Hasil dan Pembahasan

A. Form Login Admin

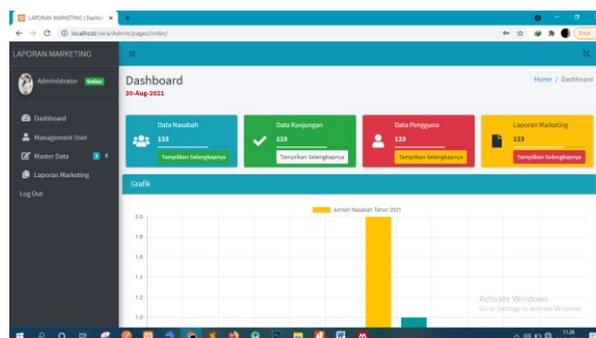
Implementasi Form Login digunakan untuk verifikasi aktor sebelum halaman ke menu utama jika login sebagai admin dengan memasukan nasablename dan password dengan benar, setelah itu pilih tombol login untuk dapat masuk ke halaman dashboard admin. Implementasi Form Login dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Form login admin

B. Form Utama Admin

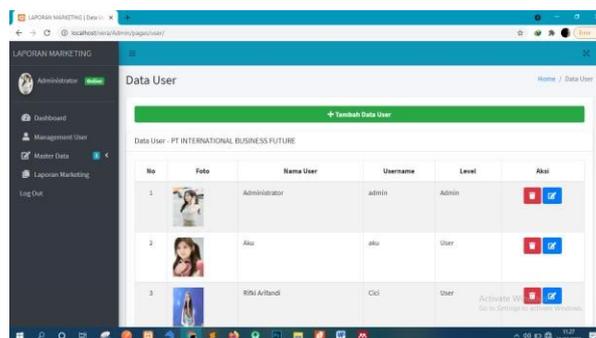
Implementasi Form Utama Admin merupakan tampilan utama admin yang berfungsi untuk melihat jumlah kunjungan tahun terakhir dalam bentuk grafik yang terjadi pada perusahaan. Admin dapat melihat proses penambahan data nasabah dan data pengguna dan dapat mengelola seluruh data pada sistem. Implementasi Antarmuka Utama Admin dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 8. Form utama admin

C. Form Pengguna

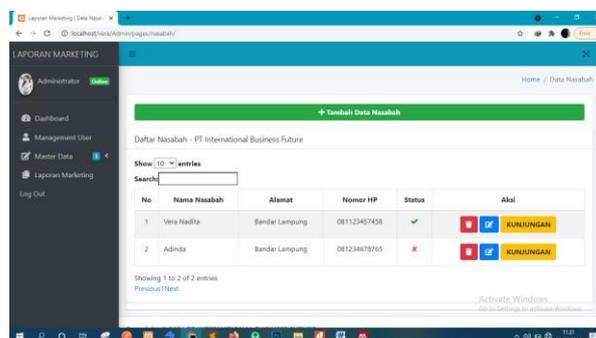
Implementasi Form Data Pengguna menampilkan Foto, Nama, Nasablename, Level dan Aksi yaitu ubah data, hapus data, dan tambah data pengguna. Implementasi Form Input Data Pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 9. Form pengguna

D. Form Data Nasabah

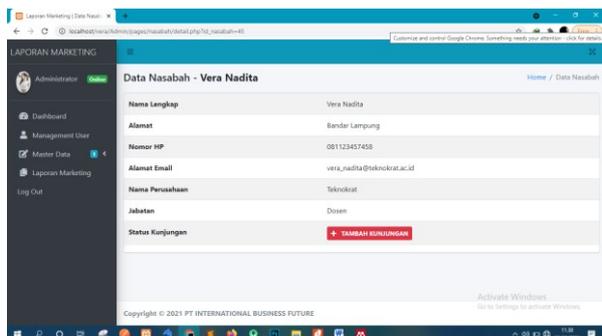
Implementasi Form Data Nasabah menampilkan Nama Nasabah, Alamat, Nomor Handphone, Status Kelengkapan Data Kunjungan dan Aksi yaitu ubah data, hapus data, dan kunjungan untuk melakukan proses penambahan data kunjungan pada nasabah yang telah ditambahkan kedalam database. Implementasi Form Input Data Nasabah dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 10. Form data nasabah

E. Form Data Kunjungan

Implementasi Form Data Kunjungan menampilkan Nama Nasabah, Alamat, Nomor Handphone, Status Kelengkapan Data Kunjungan dan Aksi yaitu Tambah Kunjungan. Implementasi Form Input Data Kunjungan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 11. Form data kunjungan

K. Hasil Pengujian

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang akan dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian ISO 25010.

1. Functional Suitability

Uji validasi ahli sistem berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari sistem monitoring perkuliahan yang telah dikembangkan. Hasil dari uji validasi ahli sistem kemudian dijadikan bahan perbaikan media sistem yang dikembangkan. Setiap fungsi dinilai oleh 10 responden. Berikut adalah contoh pengujianya:

Tabel 2. Contoh pengujian functional suitability

No	Fitur Yang Diuji	Hasil Yang Diharapkan	Jawaban											
			R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		
Halaman Login														
	Menu Login	Menu login admin menampilkan form login yang berisi input nasabahnama, input password, dan tombol login.	1	1	1	1	1	1						
	Notifikasi kesalahan login	Menampilkan notifikasi password.	1	1	1	1	1	1						
	Tombol Login	Berfungsi Baik jika uername dan password benar.	1	1	1	1	1	1						
Halaman Admin, Pimpinan, Staff														
	Menu Dashboard	Menu dashboard Berfungsi dengan baik.	1		1	1	1	1						

Berdasarkan hasil pada tabel 2, dapat diketahui rata-rata persentase untuk masing-masing penilaian adalah:

Hasil = (Σ skor/item pertanyaan) x 100%

Pimpinan (R1) = (8/8) x 100% = 100%

Admin (R2) = (13/14) x 100% = 92,8%

Staff (R3- R5) = (9/9) x 100% = 100%

Staff (R6) = (8/9) x 100% = 88,8%

Nasabah(R7-R9) = (8/8) x 100% = 100%

Nasabah(R10) = (7/8) x 100% = 87,5%

Total Rata-rata nilai = 94,85%

2. Usability

Uji usability dilakukan dengan menguji cobakan secara langsung kepada pengguna menggunakan form online dengan jumlah responden sebanyak 10 responden dan 15 pertanyaan. Berikut pertanyaan yang diajukan kepada responden mengenai pengujian usability yang dilakukan.

Tabel 3. Contoh pengujian usability

No	Pertanyaan
1	Tampilan Login mudah dimengerti dalam penggunaannya
2	Tampilan Login mudah digunakan
3	Tampilan Home mudah dimengerti dalam penggunaannya
4	Tampilan Home mudah digunakan
5	Tampilan Daftar mudah dimengerti dalam penggunaannya
6	Tampilan Daftar mudah digunakan
7	Tampilan Isi Kunjungan mudah dimengerti dalam penggunaannya
8	Tampilan Isi Kunjungan mudah digunakan
9	Tampilan Isi Ubah Password (Profile) mudah dimengerti dalam penggunaannya
10	Tampilan Isi Ubah Password (Profile) mudah digunakan
11	Berikan Penilaian anda mengenai tampilan Login!
12	Berikan Penilaian anda mengenai tampilan Home!
13	Berikan Penilaian anda mengenai tampilan Daftar!
14	Berikan Penilaian anda mengenai tampilan Isi Kunjungan!
15	Berikan Penilaian anda mengenai tampilan Ubah Password (Profile)!

Tabel 4. Contoh perhitungan pengujian usability

No responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1	75	75	100%
2	56	75	75%
3	65	75	87%
4	75	75	100%
5	59	75	79%
6	60	75	80%
7	68	75	91%
8	69	75	92%
9	74	75	99%
10	66	75	88%

Persentase Usability = (Skor yang diperoleh)/(Skor maksimal)x 100%

Persentase usability = 667/750x 100%

Persentase usability = 89%

Berdasarkan analisis perhitungan akhir diperoleh persentase 89% dalam pengujian usability. Skor tersebut menunjukkan bahwa kualitas perangkat lunak dari aspek usability telah sesuai dan jika diinterpretasikan dengan skala Likert termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode pengujian ISO 25010 pengujian semua aspek termasuk Sangat Baik dengan nilai presentase Sangat Baik yaitu 94,85% untuk fungsional suitability dan 89% untuk usability sehingga sistem Laporan Marketing PT International Business Futures secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik.

5. Kesimpulan

Dari hasil rancang bangun sistem website laporan marketing sebagai Media Informasi laporan data nasabah pada PT International Business Futures yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Pembangunan sistem yang dilakukan pada platform berbasis website. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan sistem adalah PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) dengan *tools visual studio code* sebagai editor penulisan code PHP, HTML dan database MySQL.
2. Implementasikan website Laporan Marketing Sebagai sebagai Media Informasi laporan data nasabah pada PT International Business Futures memudahkan pimpinan dalam melihat dan admin dalam mengelola laporan marketing secara *realtime*. Penilaian kuesioner diukur berdasarkan kriteria konversi kelayakan sistem. Berikut hasil uji kelayakan sistem diperoleh nilai 94,85% untuk fungsional suitability dan 89% usability sehingga sistem Laporan Marketing PT International Business Futures secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik.

Daftar Pustaka

- [1] R. M. Sandi, "Peningkatan Layanan Konsumen dengan Aplikasi E-Marketing," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [2] A. M. Sari, D. Darwis, and D. Dartono, "E-Marketing Pada Dealer Motor Tvs Cabang Unit 2 Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [3] S. A. Sari, D. Pasha, and A. T. Priandika, "SISTEM INFORMASI SEKOLAH DAN REGISTRASI ONLINE UNTUK PENERIMAAN SISWA BARU PADA SMK YADIKA NATAR," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 21–25, 2022.
- [4] R. Y. Sinaga, A. Sucipto, and M. Muhaqiqin, "Sistem Layanan Pemesanan Online Pusat Sarana Olahraga Berbasis Mobile (Studi Kasus: Bandar Lampung Sport Center)," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [5] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and M. Muhaqiqin, "Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2020.
- [6] H. F. Marpaung, S. Ahdan, and V. V. Hanuri, "Sistem Informasi Akademik Pada SMP Negeri 28 Bandar Lampung Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [7] I. W. D. Alvino and S. D. Riskiono, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID PADA KECAMATAN SIDOMULYO," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [8] M. Ronaldo and D. Pasha, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2021.
- [9] S. Wulandari, J. Jupriyadi, and M. Fadly, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PENGGALANGAN INFAQ BERAS (STUDI KASUS: GERAKAN INFAQ)," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [10] A. Betiana, "SISTEM INFORMASI E-ARSIP SURAT PADA KANTOR KECAMATAN LIMAU DENGAN MENERAPKAN METODE CHRONOLOGICAL FILING SYSTEM," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 7–10, 2021.
- [11] F. R. A. Pratama, S. Styawati, and A. R. Isnain, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 61–66, 2021.
- [12] S. Bela and F. Pasaribu, "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING BERBASIS WEB STUDY KASUS SDN SIDOASIH LAMPUNG SELATAN," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 55–60, 2021.
- [13] I. D. Lestari, S. Samsugi, and Z. Abidin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [14] K. Septiani, F. O. Pasaribu, and S. Setiawansyah, "Penerapan Web Engineering Untuk Permohonan Perpanjang Penahanan Oleh Penyidik Pada Pengadilan Negeri Tanjungkarang Kelas IA," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [15] I. Agustina and F. Isnaini, "Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ," *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, vol. 1, no. 2, pp. 24–29, 2020.

- [16] M. H. Karboos, "Integrating Business Process Concepts Into UML Activity Model," *Journal of Engineering and Computer Science (JECS)*, vol. 19, no. 1, pp. 57–68, 2019.
- [17] D. Dakic, D. Stefanovic, T. Lolic, S. Sladojevic, and A. Anderla, "Production planning business process modelling using UML class diagram," in *2018 17th international symposium infoteh-jahorina (infoteh)*, IEEE, 2018, pp. 1–6.
- [18] P. R. Iswardani, I. W. S. Pramana, and Y. P. Sudarmodjo, "Design of hotel warehouse management information system based on pieces analysis," *International Journal of Engineering and Emerging Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 104–108, 2018.
- [19] ISO, "ISO / IEC 25010 : 2011 Systems and software engineering - Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) - System and software quality models," in *ISO / IEC 25010 : 2011 Systems and software engineering*, International Organization for Standardization, 2013.