

*Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA pada  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sains dan  
Teknologi Jayapura*  
**Jerry Reinhard Marune, Evanita Veronica Manullang**

*Penerapan Algoritma Greedy dan Algoritma Branch and Bound pada Game  
Tic Tac Toe*  
**Dwi Agustian Esra Mempun, Marla Sheilamita Shalin Pieter**

*Penerapan SMS Gateway Menggunakan Zenziva pada Sistem Penerimaan  
Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Filsafat Teologia Fajar Timur Berbasis Web*  
**Mursid, Agustina Tae Seran**

*Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web di Kedai Kopi Kaffa  
Kotaraja*  
**Widodo, Iyus Supriadi, Veni Vitriyaningsih**

*Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Sertifikasi Guru pada Dinas Pendidikan  
Kota Jayapura*  
**Rizkial Achmad**

*Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Program Studi di Universitas Sains  
dan Teknologi Jayapura Menggunakan Metode Profile Matching*  
**Yuninta Abif Wibowo, Andi Gita Novianti**



# **JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI**

Volume: 10    Nomor: 2

Oktober 2022

**Penanggung Jawab:**

Yulius Palumpun, M.Cs

**Pemimpin Redaksi:**

Marla S. S. Pieter, M.Cs

**Mitra Bestari:**

Dr. Ir. Jusuf Haurissa, MT

Drs. Suyatno, MT

Widodo, S.Kom, MMSI

Ir. Misdi, MT

Ir. Usman Tahir, MT

**Anggota Redaksi:**

Andi Gita Novianti, S.Kom, M.T

Evanita V. Manullang, MT

Rizkial Achmad, S.Kom, MT

M. R. Irijii Matdoan, MT

Suaib Halim, S.Kom, M.Kom

**Administrasi/Sirkulasi:**

Maria Brahmana, SE

**Alamat Redaksi:**

Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen (FIKOM)

Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ)

Jl. Raya Sentani Padang Bulan Abepura 99351 — Jayapura — Papua

Telp. (0967) 581659, Fax. (0967) 583259

e-mail: [p3ai\\_ustj@yahoo.co.id](mailto:p3ai_ustj@yahoo.co.id) laman: <http://ejurnal.ustj-jayapura.com>

**Jurnal Teknologi Informasi (JTI)** merupakan Jurnal Ilmiah untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan di Bidang Teknologi Informasi, diterbitkan oleh Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen (FIKOM) bekerjasama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ).

**DAFTAR ISI**

<i>Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sains dan Teknologi Jayapura</i> <b>Jerry Reinhard Marune, Evanita Veronica Manullang</b>	1 - 9
<i>Penerapan Algoritma Greedy dan Algoritma Branch and Bound pada Game Tic Tac Toe</i> <b>Dwi Agustian Esra Mempun, Marla Sheilamita Shalin Pieter</b>	10 - 22
<i>Penerapan SMS Gateway Menggunakan Zenziva pada Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Sekolah Tinggi Filsafat Teologia Fajar Timur Berbasis Web</i> <b>Mursid, Agustina Tae Seran</b>	23 - 33
<i>Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web di Kedai Kopi Kaffa Kotaraja</i> <b>Widodo, Iyus Supriadi, Veni Vitriyaningsih</b>	34 - 45
<i>Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Sertifikasi Guru pada Dinas Pendidikan Kota Jayapura</i> <b>Rizkial Achmad</b>	46 - 60
<i>Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Program Studi di Universitas Sains dan Teknologi Jayapura Menggunakan Metode Profile Matching</i> <b>Yuninta Abif Wibowo, Andi Gita Novianti</b>	61 - 70

## Call for Paper

Jurnal Teknologi Informasi (JTI) mengundang para Dosen Peneliti, Pengkaji, Praktisi, dan Pemerhati di bidang Teknologi Informasi untuk mengirimkan paper ke JTI.

Topik-topik yang diterima meliputi bidang-bidang (namun tidak terbatas pada):

1. Rekayasa Perangkat Lunak
2. Data Warehouse dan Data Mining
3. Teknologi Multimedia
4. Mobile Computing
5. Parallel / Distributed Computing
6. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligent*)
7. Grafika Komputer
8. Virtual Reality

## Petunjuk Penulisan Naskah

1. Jurnal Teknologi Informasi diterbitkan 2 (dua) kali dalam 1 (satu) tahun, yaitu pada **Bulan April dan Oktober**.
2. Naskah dapat berupa hasil penelitian/kajian, aplikasi teori, desain dan tulisan ilmiah lainnya dalam bidang Teknologi Informasi yang ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, serta belum pernah diterbitkan atau tidak sedang diajukan ke jurnal/media publikasi lain.
3. Format penulisan:
  - a. Judul ditulis menggunakan huruf capital ukuran 14, nama (para) penulis ditulis lengkap tanpa mencantumkan gelar yang disertai dengan keterangan institusi tempat penulis bekerja dan alamat korespondensi (alamat instansi dan/atau email). Dilengkapi dengan abstrak maksimum 200 kata (satu spasi) dengan 3-5 kata kunci yang dicetak miring.
  - b. Naskah ditulis menggunakan kertas ukuran A4, jarak satu spasi, huruf Arial 10, jumlah halaman 8-15 (termasuk lampiran) dengan urutan penulisan: Abstrak, Pendahuluan (di dalamnya menjelaskan latar belakang, permasalahan, tujuan, metode penelitian), Tinjauan Pustaka, Hasil dan Pembahasan dan Penutup (berisi kesimpulan dan saran), dan Daftar Pustaka
  - c. Daftar Pustaka ditulisurut abjad tanpa nomor urut dengan tata cara penulisan: Nama Pengarang, Tahun, Judul Buku/Jurnal, Penerbit, Kota tempat Penerbit
4. Redaksi berhak mengedit redaksional paper yang diterima tanpa mengubah arti. Paper yang tidak memenuhi syarat akan dikembalikan jika disertai perangko balasan.
5. Naskah dikirimkan ke redaksi dalam bentuk *hardcopy* dan *softcopy* dengan mencantumkan alamat pengirim dan nomor telepon/HP.
6. Untuk proses seleksi paper, maka untuk penerbitan Bulan April, batas akhir penerimaan paper adalah awal Bulan Maret, sedangkan untuk penerbitan Bulan Oktober, paper diterima pada awal Bulan September.

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DAN PENILAIAN KUKERTA PADA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS SAINS DAN TEKNOLOGI JAYAPURA

Evanita V. Manullang<sup>1</sup>, Jerry Reinhard Marune<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen, Universitas Sains dan Teknologi Jayapura

<sup>1</sup>[eva.manullang@gmail.com](mailto:eva.manullang@gmail.com), <sup>2</sup>[jerry-marune004@gmail.com](mailto:jerry-marune004@gmail.com)

**ABSTRAK** - Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan kegiatan bakti kepada masyarakat dengan berbagai bentuk kegiatan yang dilaksanakan oleh civitas akademika khususnya mahasiswa untuk dapat terjun langsung membantu masyarakat dalam mengembangkan desa dan mengimplementasikan ilmu kepada masyarakat. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) merupakan unit kerja yang diberi tanggung jawab untuk dapat mengelola kegiatan KUKERTA. Namun hingga saat ini unit LPPM di Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ) masih mengalami kendala dalam pengolahan data pendaftaran dan penilaian KUKERTA. Tujuan dalam penelitian ini adalah merancang bangun Sistem Informasi Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA pada LPPM USTJ Berbasis *Website*. Bahasa Pemrograman yang digunakan PHP dengan *Framework Codeigniter*, tools XAMPP dan *MySQL*, Sebagai databasenya. Hasil dari penelitian ini berupa *Website* Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA yang dapat digunakan untuk membantu LPPM dalam mengolah Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA. LPPM juga dapat memperoleh informasi laporan yang bisa dicetak.

**Kata Kunci:** *Website, KUKERTA USTJ, LPPM.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi khususnya dalam bidang sistem informasi yang dapat membantu dan mempermudah berbagai bidang pekerjaan yang terkait dengan kemudahan akses, jarak, dan waktu. Makin mudahnya akses internet masa sekarang turut mendorong berbagai bidang instansi pemerintah maupun lembaga swasta yang memanfaatkannya, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dikontrak atau diikuti oleh seluruh mahasiswa tanpa terkecuali. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan KUKERTA ini adalah mahasiswa yang telah menempuh 110 (seratus sepuluh) SKS. Salah satu tujuan dari KUKERTA ini adalah bentuk dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pengabdian kepada masyarakat selain pendidikan dan penelitian. Mahasiswa dan dosen dapat mengaplikasikan ilmu/teori yang diperoleh selama proses pembelajaran di bangku kuliah kepada masyarakat.

Studi kasus dalam penelitian ini adalah sistem pendaftaran dan penilaian KUKERTA pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) USTJ. Kasus ini diambil karena terdapat kendala yang di alami LPPM USTJ dalam mengolah kegiatan KUKERTA. Sehingga akan dirancang bangun sistem informasi pendaftaran dan penilaian KUKERTA berbasis website yang diharapkan akan dapat membantu LPPM USTJ dalam mengelola data pendaftaran dan penilaian kegiatan KUKERTA.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membantu Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) USTJ dalam mengelola data pendaftaran dan penilaian kegiatan KUKERTA?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah merancang bangun sistem informasi pendaftaran dan penilaian KUKERTA berbasis website dalam membantu LPPM USTJ dalam mengelola pendaftaran dan penilaian kegiatan KUKERTA.

## **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini antara lain:

- a. Sistem yang dibangun berbasis Website
- b. Hak akses pada Web :
  - 1) Super Admin yaitu LPPM USTJ, Menginput data prodi, data tahun ajaran, data persyaratan, data nilai pembekalan-penarikan
  - 2) Admin Panitia KUKERTA, Menginput data Dosen Pembimbing Lapangan, data lokasi, data kelompok, data anggota.
  - 3) User Mahasiswa KUKERTA, Melakukan registrasi untuk melengkapi persyaratan dan menginput laporan kelompok serta laporan individu ke dalam sistem
  - 4) User Program Studi, Melakukan validasi data calon peserta KUKERTA
  - 5) User Dosen Pembimbing Lapangan, Melihat laporan kelompok dan individu yang telah diupload oleh mahasiswa dan menginput nilai mahasiswa kedalam sistem.
- c. Website memberikan informasi kepada LPPM berupa :
  - 1) Informasi Peserta KUKERTA
  - 2) Informasi Lokasi
  - 3) Informasi Kelompok
  - 4) Informasi Dosen Pembimbing Lapangan
- d. Website memberikan informasi calon peserta KUKERTA kepada prodi
- e. Website memberikan informasi kepada mahasiswa berupa :
  - 1) Informasi Kelompok
  - 2) Informasi Anggota
  - 3) Informasi Lokasi
  - 4) Informasi Dosen Pembimbing Lapangan
  - 5) Informasi Nilai KUKERTA

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Metode Pengumpulan data
  - 1) Studi Pustaka dengan membaca sejumlah penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, serta mencari teori-teori yang mendukung penelitian ini.
  - 2) Wawancara dengan sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) guna memperoleh kebutuhan data dalam penelitian ini.
  - 3) Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mengikuti kegiatan KUKERTA dan mencatat kejadian yang terjadi pada kegiatan KUKERTA, mulai dari proses pendaftaran, proses jalannya KUKERTA, dan proses penilaian KUKERTA

## 2. Tinjauan Pustaka

Sri H Mulyani, Soepri TM widodo, Romana Herlinda Hamza (2020), dalam penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata (E-KKN) Berbasis Web" metode yang digunakan adalah *Waterfall*, studi kasus dilakukan pada Universitas Respati Yogyakarta, menggunakan PHP dan *MySQL* sebagai *database*. Pengembangan dilakukan dengan tahapan analisa, perancangan, pengkodean, dan implementasi. Hasil penelitian berupa aplikasi dalam pengelolaan data dan layanan informasi kuliah kerja nyata berbasis elektronik.

Mukty Ginanjar Nurfalah (2020), dalam penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Penilaian UTS dan UAS Sekolah". Dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* sebagai *database*. Dan dikembangkan dengan metode *waterfall*. Studi kasus pada MIS cibatu. Aplikasi penilaian sekolah adalah sebuah proses yang dirancang dan dibuat untuk mengolah data-data yang berhubungan dengan informasi penilain sekolah, meliputi nilai UTS dan UAS. Untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih terkomputerisasi secara terstruktur, memudahkan dalam pengaksesan data penyampaian informasi yang tersedia.

Ahmad Rifai (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Sistem Informasi Pendaftaran Kuliah Kerja Nyata / Kuliah Kerja Terpadu Universitas Widya Dharma Klaten Berbasis Web". Dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* sebagai *database*. dalam penyampaian informasi dan pengumpulan data menggunakan Sistem ini sangat mudah digunakan, informasinya sesuai dengan yang pihak kampus inginkan.

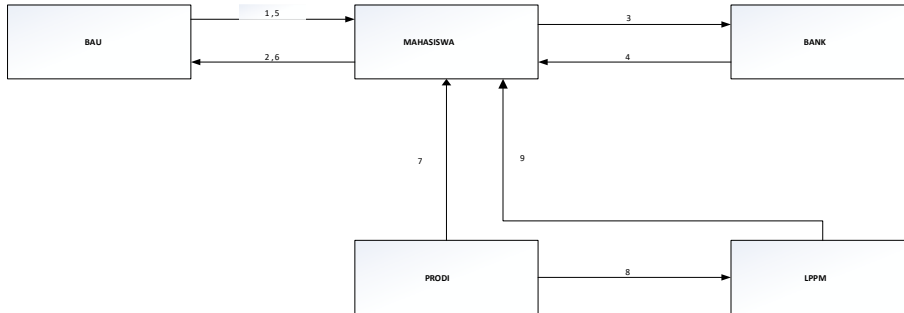
Sukanto Slamet Handoko, Idhawati Hestningsih, Parsumono Rahadjo (2018), dalam penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Dan Penilaian Tugas Akhir Menggunakan Teknologi Android" Sistem berbasis *mobile* yang akan dibangun dengan menggunakan teknologi *android* dengan sistem *Development Life Cycle* (SDLC). Sistem penilain TA merupakan hal yang paling krusial karena menyangkut lulus atau tidak seorang mahasiswa setelah melalui proses kegiatan TA ini. Berdasarkan pemersalahannya maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan layanan kepada mahasiswa dan berdampak pada pengerjaan TA oleh mahasiswa.

Saipul Anwar (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Sistem informasi elektronik kuliah kerja nyata (E-KKN) berbasis web service". Pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Raden Fattah Palembang. Dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *MySQL* sebagai *database*. Metode pengembangan sistem menggunakan RAD (*Rapid Application Development*). Sistem EKKKN dibangun untuk mempermudah proses pendaftaran mahasiswa, penentuan dosen pembimbing lapangan (DPL), desa dan kelompok, mahasiswa antar fakultas serta mendeteksi total satuan SKS yang telah ditempuh mahasiswa yang terdapat dalam Sistem Informasi Akademik UIN Raden Fattah. Hasil akhir dari sistem ini dapat melihat informasi persentase jumlah pendaftaran KKN dalam bentuk grafik visual berdasarkan jenis kelamin, prodi dan serta dapat melihat data KKN ditahun sebelumnya.

3. Analisa dan Rancangan

3.1. Analisa Sistem Berjalan

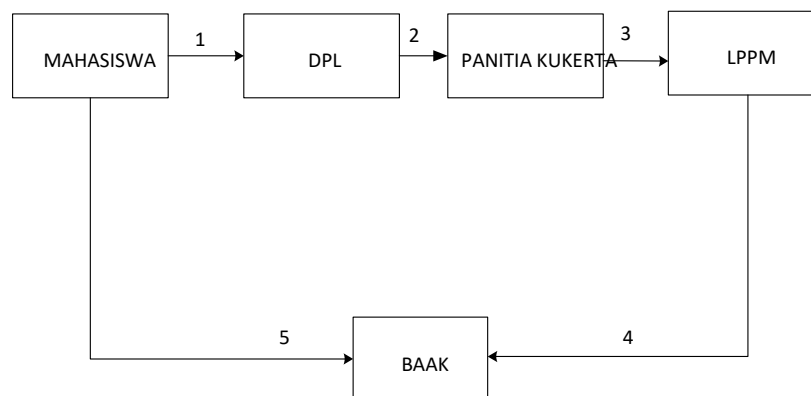
Sistem yang sedang berjalan pada Pendaftaran KUKERTA di Universitas Sains dan Teknologi Jayapura saat ini sebagai berikut:



Gambar 1. Sistem Berjalan Pendaftaran

- 1) Mahasiswa yang ingin membayar KUKERTA langsung datang ke bagian BAU untuk mengambil kwitansi
- 2) BAU akan memberikan kwitansi KUKERTA kepada mahasiswa
- 3) Mahasiswa langsung ke Bank untuk melakukan pembayaran
- 4) Bank akan mengembalikan kwitansi yang telah di cap
- 5) Mahasiswa kembali ke BAU untuk menyerahkan kwitansi yang telah di cap oleh teller Bank
- 6) BAU akan mengembalikan kwitansi yang di cap kepada mahasiswa
- 7) Mahasiswa yang telah melakukan pembayaran langsung ke bagian program studi dengan menyertakan bukti- bukti sebagai syarat layak untuk mengikuti kegiatan KUKERTA. (KRS, Bukti pembayaran dan Form kesediaan mengikuti KUKERTA)
- 8) Nama-nama calon peserta kegiatan KUKERTA yang telah di terima program studi diserahkan kepada LPPM.
- 9) LPPM memberikan informasi lokasi KUKERTA kelompok, dan Dosen Pembimbing Lapangan.

Sistem yang sedang berjalan pada Penilaian KUKERTA di Universitas Sains dan Teknologi Jayapura saat ini sebagai berikut:



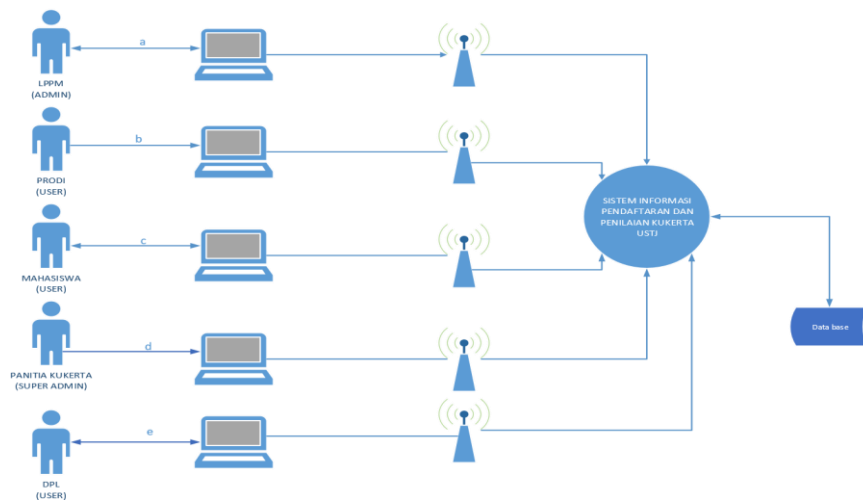
Gambar 2. Sistem Berjalan Penilaian

- 1) Mahasiswa memberikan laporan kelompok dan laporan individu kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk dinilai.
- 2) Dosen Pendamping Lapangan (DPL) KUKERTA memberikan laporan yang telah dinilai kepada Panitia KUKERTA
- 3) Panitia KUKERTA memberikan hasil penilaian kepada LPPM untuk diinput ke BAAK dan diarsipkan.
- 4) LPPM memberikan hasil penilaian kepada BAAK.
- 5) Mahasiswa dapat melihat informasi nilai di BAAK

**3.2. Perancangan Sistem**

**a) Arsitektur Sistem Usulan**

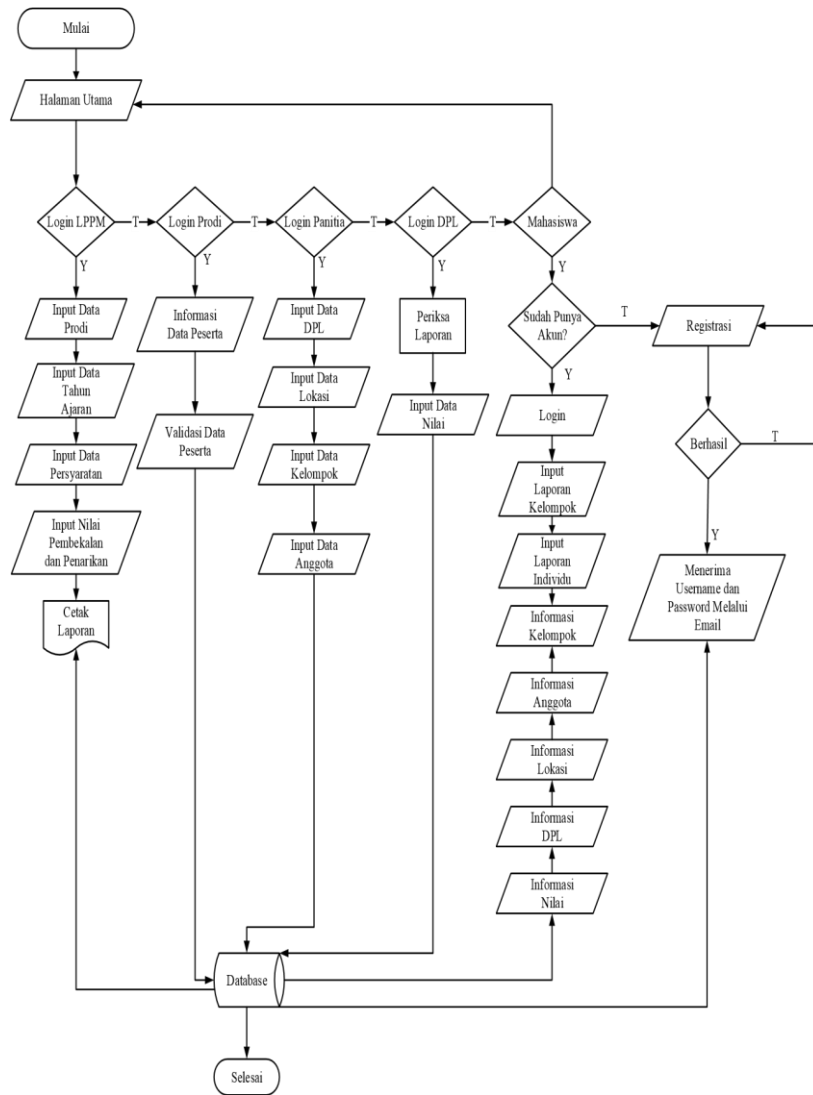
Sistem yang diusulkan dalam penelitian ini terlihat pada gambar berikut.



**Gambar 3. Arsitektur Sistem Usulan**

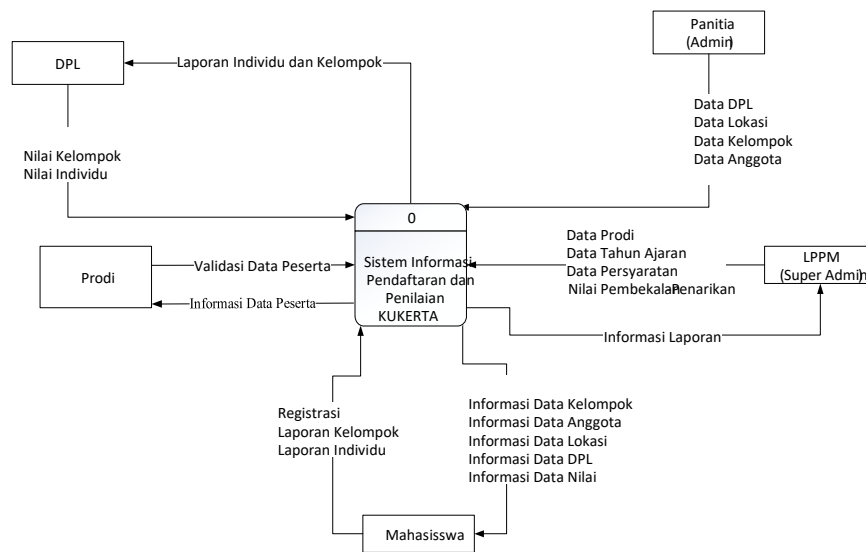
- a) LPPM menggunakan sistem untuk:
  - 1) Menginput Data Prodi
  - 2) Menginput Data Tahun Ajaran
  - 3) Menginput Data Persyaratan
  - 4) Menginput Nilai Pembekalan dan Penarikan
  - 5) Menerima Laporan
- b) Prodi merupakan pengguna website untuk melakukan validasi data calon peserta KUKERTA
- c) Mahasiswa melakukan registrasi untuk melengkapi persyaratan dan menginput laporan kelompok serta laporan individu ke dalam sistem kemudian sistem akan memberikan informasi kepada Mahasiswa berupa:
  - 1) Informasi kelompok
  - 2) Informasi Anggota
  - 3) Informasi Lokasi
  - 4) Informasi Dosen Pendamping Lapangan
  - 5) Informasi Nilai KUKERTA
- d) Panitia KUKERTA merupakan admin yang menginputkan data Dosen Pembimbing Lapangan, data lokasi KUKERTA, data kelompok KUKERTA dan data anggota kelompok.
- e) Dosen Pendamping Lapangan (DPL) merupakan pengguna website untuk melihat laporan kelompok dan individu yang telah diupload oleh mahasiswa dan DPL dapat menginput nilai mahasiswa kedalam sistem.

b) Flowchart



Gambar 4. Flowchart

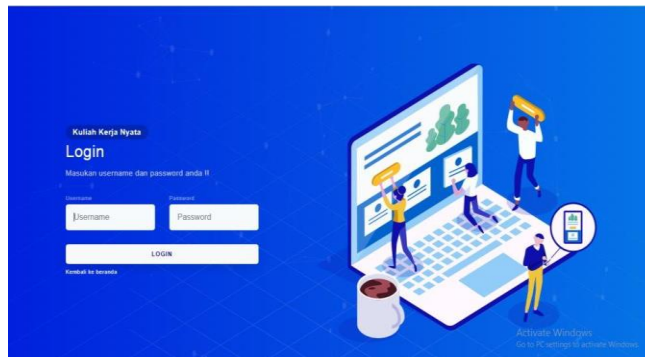
c) Desain Proses



Gambar 5. Diagram Konteks

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa aplikasi berbasis web dengan beberapa tampilan sebagai berikut.



Gambar 6. Form Login

Form login merupakan form untuk membatasi hak akses pada pengguna sistem. Berikut tampilan form login.

Gambar 7. Form Registrasi

Pada registrasi peserta KUKERTA, mahasiswa akan memasukan data diri dan upload berkas seperti KRS, Bukti Pembayaran, Surat Pernyataan, dan Surat Sehat dalam bentuk Pdf.

Gambar 8. Form Penilaian Mahasiswa

Form penilain Laporan merupakan tampilan saat dosen pendamping login untuk memeriksa laporan kelompok dan individu yang telah diupload oleh mahasiswa. Setelah diperiksa, dosen pendamping akan menginput nilai kelompok dan individu sesuai dengan bobot penilaian.

## 5. Penutup

### 5.1. Kesimpulan

Dari perancangan dan implementasi “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran dan Penilaian KUKERTA Berbasis Website pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sains dan Teknologi Jayapura” maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain:

1. Sistem yang dibangun dapat digunakan mulai dari proses pendaftaran mahasiswa yang mengontrak KUKERTA sampai pada proses penilaian dari Dosen pendamping lapangan.
2. LPPM dalam mengelolah data KUKERTA dari setiap proses yang terjadi pada sistem.
3. LPPM dapat melihat laporan anggota, lokasi, Dosen Pembimbing Lapangan, dan kelompok KUKERTA melalui sistem yang dibangun.
4. Program studi dapat melakukan validasi peserta KUKERTA sesuai dengan prodi masing-masing.

## **5.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain adalah:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambah fitur google maps untuk mengetahui lokasi kegiatan KUKERTA.
2. Sistem dapat dikembangkan dengan menambah fitur monitoring agar dosen pembimbing dapat memantau progress mahasiswa selama kegiatan KUKERTA.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, S. 2016, *Sistem informasi elektronik kuliah kerja nyata (e-kkn) berbasis web service*, UIN Raden Fattah, Palembang. <http://repository.radenfatah.ac.id/5154/1/Skripsi%20Saipul%20Anwar%20-%2012540187.pdf>, 3 Februari 2021
- Mulyani, S.H., Widodo, S.T., Hamza., Herlinda, R., 2020, Rancang Bangun Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata (E-KKN) Universitas Respati Yogyakarta, *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Unriyo*, <http://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/294/286>, 3 Februari 2021
- Nurfalah, M.G., 2020, Rancang Bangun Aplikasi Penilaian UTS dan UAS Sekolah Berbasis Web Pada MIS Cibatu, *Riste Teknik Informatika dan Komputer*, Sukabumi, Jawa Barat, <https://restikom.nusaputra.ac.id/article/view/27/16>, 4 Februari 2021
- Pane, S., 2020, *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex*, [https://scholar.google.co.id/scholar?q=Syafril+Fachri+Pane+dkk.+\(2020%3B+132\)&hl=id&as\\_sd t=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Syafril+Fachri+Pane+dkk.+(2020%3B+132)&hl=id&as_sd t=0&as_vis=1&oi=scholart), 5 Februari 2021
- Rifai, A., 2019, *Sistem Informasi Pendaftaran Kuliah Kerja Nyata/Kuliah Kerja Terpadu Berbasis Web*, Fakultas Ilmi Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Widya Dharma, Klaten, <http://repository.unwidha.ac.id/1752/1/Ahmad%20fix.pdf>, 4 Februari 2021

**JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI FIKOM-USTJ**

**ISSN 2338-1434**



9 772338 143407