

Sistem Informasi

Perancangan Sistem Aplikasi Pendataan Membership Gym Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP) Berbasis Web

Indah Purnama Sari, Faisal Alfarisi

Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 28 Mei 2024
Revisi Akhir: 13 Juni 2024
Diterbitkan Online: 14 Juni 2024

KATA KUNCI

Gym dan Fitness; Perangkat Lunak; Web; USDP

KORESPONDENSI

Phone: +62 822-7683-7886
E-mail: indahpurnama@umsu.ac.id

A B S T R A K

Gym dan fitness merupakan suatu kebutuhan sangat penting akhir-akhir ini. Apalagi di masa sekarang ini, dimana olahraga sangat penting meningkatkan daya tahan tubuh. One - R Gym merupakan pusat Kebugaran yang terletak di jalan Perhubungan No.101, Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Saat ini One - R Gym sudah memiliki banyak member, namun sistem penyimpanan ataupun pendataan data member masih dilakukan dengan cara manual menggunakan kertas ataupun catatan tertulis, sehingga tidak efisien untuk mencatat informasi keanggotaan, rentan terhadap kerusakan dan kehilangan. Mengetahui kelemahan pada lokasi tersebut, maka peneliti berencana untuk mengembangkan sistem pendataan yang terkomputerisasi dengan menggunakan database MySQLi, PHP sebagai bahasa pemrogramannya dan menggunakan bantuan framework bootstrap untuk perancangan websitenya. Penelitian ini bertujuan untuk membantu proses pendaftaran anggota, mempermudah penyimpanan data ke dalam sistem, serta mengkomputerisasi sistem pencatatan pembayaran, paket program, dan bisnis agar berkembang dan dapat banyak diketahui masyarakat sehingga website ini bisa dijadikan bahan untuk promosi. Dalam perancangan sistem aplikasi berbasis web ini, penulis menggunakan metode Unified Software Development Process (USDP). Dimana metode ini merupakan metode pengembangan perangkat lunak terutama perangkat lunak berorientasikan objek. Diharapkan dengan sistem yang dirancang menggunakan USDP, maka pembangunan aplikasi pendataan member lebih detail karena unsur-unsur tahapan pembangunan yang dimiliki USDP sesuai dengan kebutuhan pembangunan aplikasi orientasi objek yang pada saat ini merupakan bagian kebutuhan bagi perusahaan modern.

PENDAHULUAN

One - R Gym merupakan pusat Kebugaran yang terletak di jalan Perhubungan No.101, Tembung, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Memiliki lebih dari 33 alat fitness mulai dari dumbell, barbell, maupun machine yang terbilang modern dan aman untuk digunakan, memiliki 1 pegawai administrasi dan 2 personal trainer yang siap membimbing para pengunjung. Saat ini One - R Gym telah memiliki banyak member, namun sistem penyimpanan data para member di One - R Gym masih dilakukan secara manual menggunakan buku atau catatan tertulis. Akibatnya, pengelolaan data member menjadi tidak efisien, rawan kerusakan dan kehilangan data, kurangnya informasi lengkap tentang aktivitas anggota, dan pemilik usaha harus mengandalkan proses manual untuk mengakses laporan data anggota dan transaksi. Kondisi ini juga menciptakan hambatan dalam melakukan tugas-tugas seperti perpanjangan keanggotaan, pendaftaran anggota baru, dan mengakses informasi anggota.

Data keanggotaan yang disimpan oleh pihak One - R Gym sebenarnya dapat diolah untuk dijadikan bahan acuan dalam pembuatan strategi untuk menjaga keberlangsungan tempat usahanya. Sayangnya, karena jumlah sumber daya

manusianya yang terbatas dan juga data yang sudah terlanjur menumpuk sehingga data tersebut tidak pernah diolah menjadi apapun. Untuk itu pemanfaatan teknologi informasi ini sangatlah dibutuhkan [1,2,3,4].

Mengetahui kelemahan yang ada pada sistem pendataan di One - R Gym, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan sistem aplikasi pendataan membership berbasis web. Dimana sistem aplikasi ini nantinya memberikan manfaat yang sangat banyak seperti penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, tepat, lengkap dan akurat yang pastinya lebih efektif dan efisien tanpa harus melalui proses pencarian informasi yang sulit [5,6,7,8]. Sistem aplikasi berbasis web tersebut akan diimplementasikan dengan menggunakan Framework Bootstrap, bahasa Pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) dan pengelolaan databasenya menggunakan MySQLi yang merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data. Sehingga data penting dapat tersimpan dan terorganisir dengan baik, kemudian dapat diakses dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis web dengan perancangan ui / ux yang kemudian di hosting berupa local host sehingga dapat diakses secara umum.

Dalam perencanaan aplikasi web untuk pendataan anggota, nantinya akan menggunakan metode USDP (Unified Software Development Process). Metode ini digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak, terutama yang berbasis objek, dan sering kali menerapkan model UML (Unified Modeling Language) untuk menganalisis dan menjelaskan kebutuhan sistem secara rinci [9,10,11]. Maka diharapkan metode ini dapat membantu dalam merancang dan menghasilkan aplikasi pendataan dengan maksimal.

TINJAUAN PUSTAKA

Metode USDP (Unified Software Development Process)

Unified Software Development Process (USDP) adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang terutama digunakan untuk perangkat lunak yang berbasis objek. USDP merupakan suatu metode pengembangan yang berfokus pada komponen. Ini berarti bahwa perangkat lunak yang dihasilkan akan terdiri dari berbagai komponen perangkat lunak yang saling terhubung melalui antarmuka yang telah didefinisikan dengan jelas [12,13,14,15].

Untuk terus mengembangkan perangkat lunak, diperlukan suatu pendekatan. Pendekatan pengembangan perangkat lunak ini menganggap perangkat lunak sebagai produk yang dibentuk melalui serangkaian langkah logis dengan input yang tepat. Inilah konsep yang mendasari metode USDP (Unified Software Development Process). Dalam metode ini, pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu inception, elaboration, construction, dan transition [16,17,18].

Website

Website, juga dikenal sebagai situs web, adalah layanan yang menyajikan informasi dengan memanfaatkan konsep hyperlink (tautan), sehingga mempermudah pengguna komputer yang melakukan penjelajahan atau pencarian informasi di internet. Dengan website, seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi tentang perusahaan atau lembaga, baik di dalam maupun di luar negeri. Selain itu, website dapat digunakan untuk menyediakan layanan administrasi secara online melalui platform tersebut [19,20,21,22,23].

Website merupakan sekumpulan halaman yang berada di dalam domain di internet, dirancang dengan tujuan tertentu, terhubung satu sama lain, dan dapat diakses secara umum melalui peramban web dengan memulai dari halaman depan atau homepage yang memiliki URL tertentu. Website ini berperan sebagai wadah yang digunakan oleh perusahaan atau lembaga untuk berkomunikasi dengan publik dengan maksud dan kepentingan yang dimiliki oleh perusahaan atau lembaga tersebut [24,25,26].

METODOLOGI

Analisa Sistem

Analisis sistem ialah proses memecah suatu sistem informasi yang lengkap menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dengan tujuan mengenali dan mengevaluasi masalah-masalah, peluang-peluang, hambatan-hambatan, serta

kebutuhan-kebutuhan yang ada. Hal ini dilakukan untuk dapat mengusulkan perbaikan-perbaikan yang diperlukan [27,28].

Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis ini bertujuan untuk mengurangi kemungkinan terjadi kesalahan saat sistem diterapkan. Terdapat dua aspek utama yang menjadi fokus analisis, yaitu identifikasi kebutuhan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang diperlukan [29].

Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna sistem dan memahami kebutuhan mereka terhadap sistem yang sedang dianalisis. Berikut ini akan dirincikan kebutuhan pengguna sistem aplikasi pendataan member gym secara online yaitu [30]:

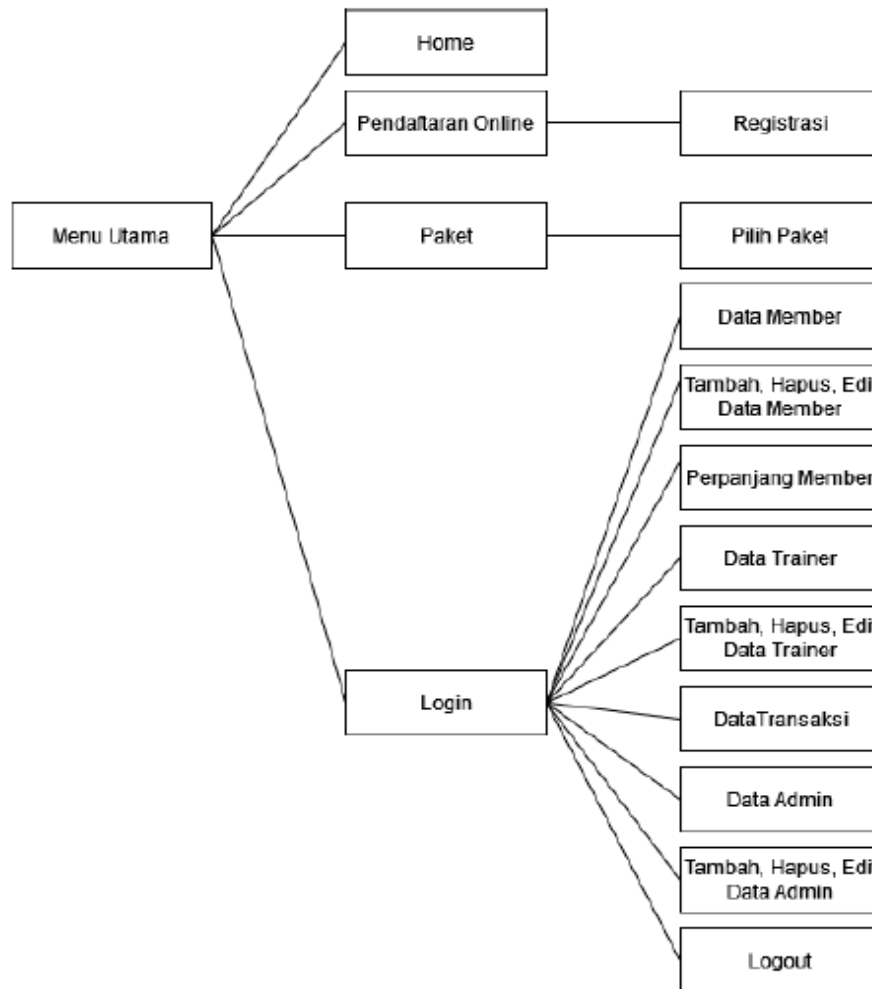
1. **Pengunjung**
Aplikasi pendataan member secara online yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQLi diharapkan dapat beroperasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam memfasilitasi pendaftaran sebagai member. Website ini nantinya memberikan informasi kepada pelanggan bahwa dapat melakukan daftar gym secara online tanpa harus hadir ke tempat gym apabila pengunjung sedang sibuk.
2. **Member**
Nantinya member dapat melakukan pendaftaran di aplikasi tersebut. kemudian apabila masa kebernanya habis maka anggota dapat melakukan perpanjangan terhadap keanggotaan gym.
3. **Admin**
Admin dalam sistem memiliki otoritas penuh terhadap seluruh aspek sistem, termasuk pengelolaan data member seperti penambahan anggota baru, modifikasi atau pembaruan data member yang ada, dan penghapusan data member. Selain itu, admin juga bertanggung jawab atas manajemen perpanjangan data member, data trainer, data transaksi, serta pengelolaan akun admin sendiri.

Struktur Navigasi

Pada tahap perancangan struktur navigasi digunakan untuk mengetahui hubungan satu halaman ke halaman selanjutnya dalam suatu direktori halaman homepage, dengan menggunakan fasilitas hyperlink. Aplikasi website pendataan member ini menggunakan struktur navigasi Hirarki dimana terdiri dari master page dan dua slave page. Master Page atau menu utama yaitu Home, Pendaftaran Online, Pilihan Paket dan Login [31].

Slave Page atau tampilan percabangan yaitu Registrasi, data member, („tambah“ „hapus“ „edit“ data member), perpanjangan member, („tambah“ „hapus“ „edit“ data trainers), data admin, („tambah“ „hapus“ „edit“ data admin), data transaksi dan logout

Tahapan yang dilalui dalam penelitian, pembangunan konsep, atau penyelesaian kasus, dituliskan pada bagian metodologi.



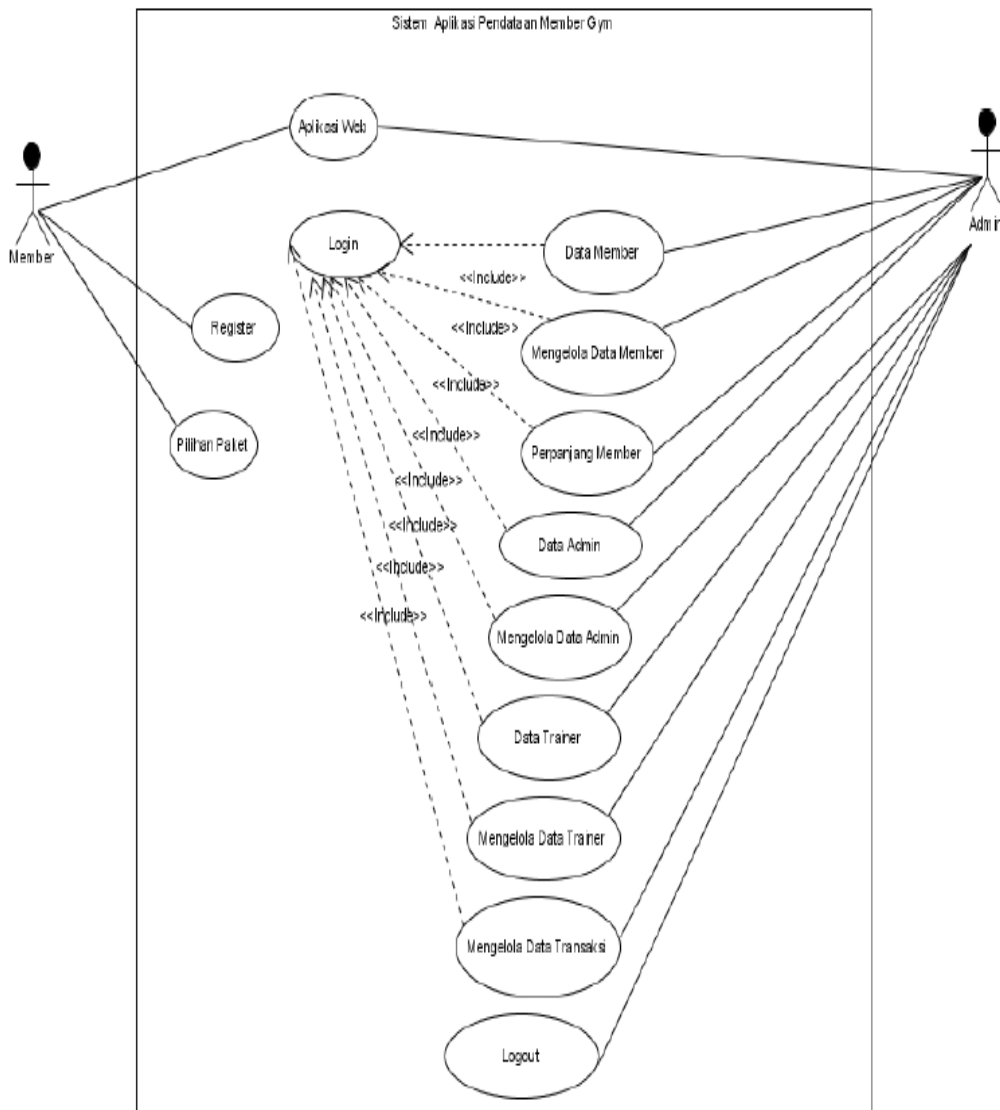
Gambar 1. Struktur Navigasi Website

Keterangan gambar struktur navigasi website yaitu:

1. User menampilkan tampilan halaman menu utama aplikasi web.
2. User menampilkan halaman home
3. User menampilkan halaman pendaftaran
4. User menampilkan halaman Login admin
5. User menampilkan halaman registrasi form pendaftaran untuk calon member.
6. User menampilkan halaman paket-paket member yang tersedia.
7. User menampilkan halaman data member gym
8. User menampilkan halaman tambah, hapus, edit member gym.
9. User menampilkan halaman perpanjangan member gym
10. User menampilkan halaman data trainer
11. User menampilkan halaman tambah, hapus, edit data trainer.
12. User menampilkan halaman data transaksi
13. User menampilkan halaman data admin
14. User menampilkan halaman tambah, hapus, edit data admin.
15. Log out mengakhiri sistem yang telah diakses oleh user.

Perancangan Use Case Dengan Menggunakan Metode USDP

Pada pembuatan Use Case diagram ini, penulis membuat rancangan sebuah diagram dengan menggunakan sistem Use Case dengan penggunaan user sebagai aktor dan sistem kerja dari sebuah aplikasi seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Rancangan Use Case

Pada Use Case seperti gambar di atas dapat dijelaskan cara kerja sistem yang berinteraksi dengan pengguna aplikasi.

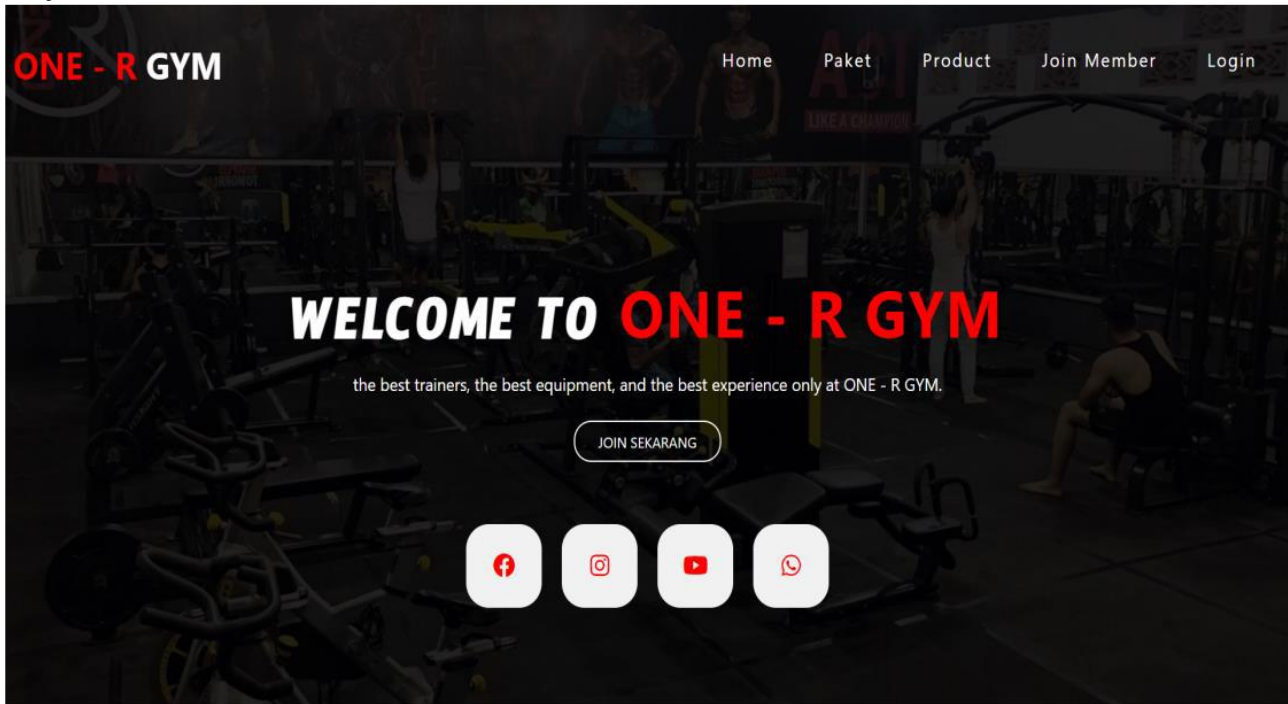
1. User menjalankan sistem aplikasi website.
2. User Menampilkan dinding halaman home.
3. User mendaftarkan diri sebagai member gym pada aplikasi pendataan member.
4. User dapat melihat pilihan paket member yang tersedia.
5. Admin melakukan Login dengan memasukkan username dan password untuk mengakses ke pengelolaan data member, admin, trainer dan transaksi.
6. Admin mengelola data member dengan melakukan tambah data, dan perpanjangan anggota, serta dapat mengubah atau mengedit dan menghapus data member.
7. Admin mengelola data admin dengan cara melakukan tambah data dan juga dapat mengubah atau mengedit dan menghapus data admin.
8. Admin mengelola data trainer dengan melakukan tambah data dan juga dapat mengubah atau mengedit dan menghapus data trainer.
9. Admin mengelola data transaksi para member.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Halaman Aplikasi

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi web untuk mengelola keanggotaan gym, yang dapat diakses oleh admin dan pengguna melalui komputer atau perangkat mobile. Aplikasi ini dikembangkan sesuai dengan perancangan yang telah

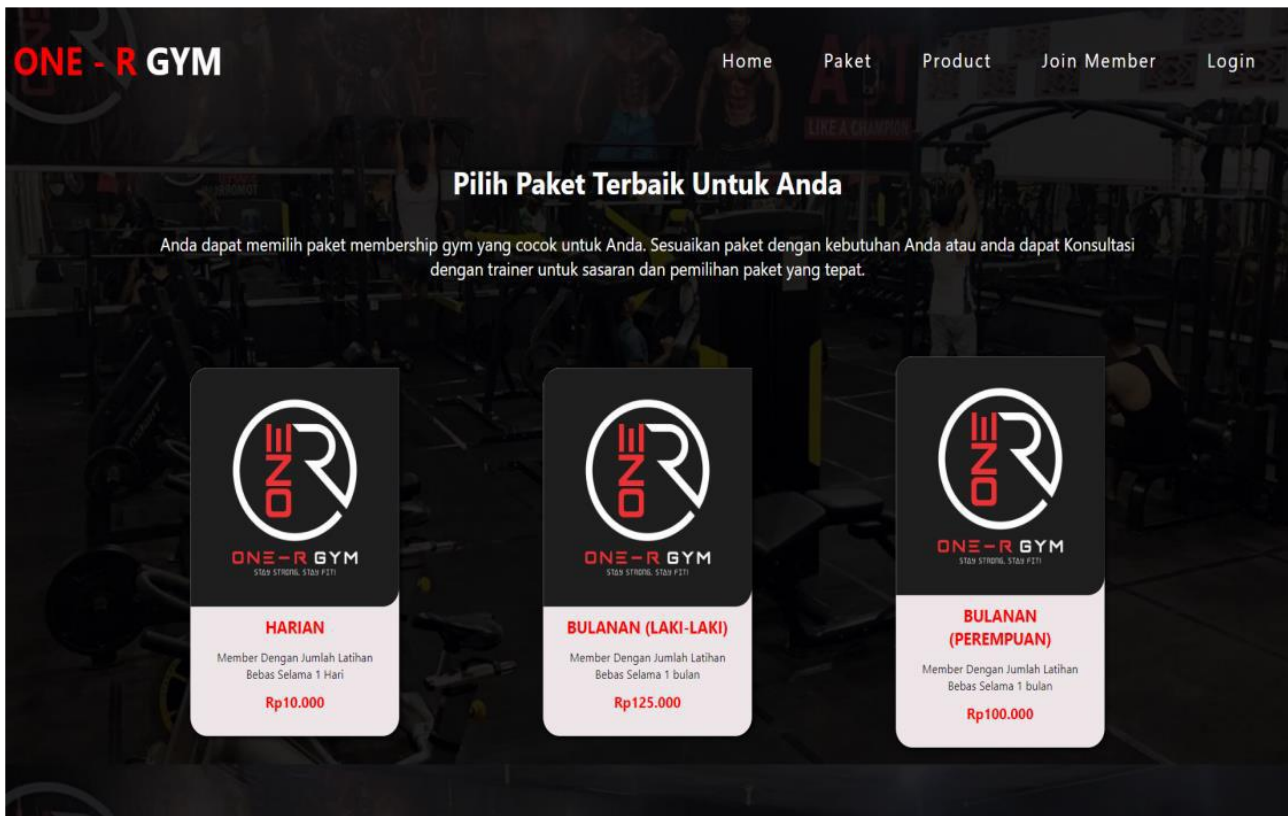
direncanakan sebelumnya. Berikut adalah detail tampilan halaman aplikasi dan screenshot dari setiap halaman yang disajikan.



Copyright © 2023 One - R Gym. All Rights Reserved

Gambar 3. Tampilan Halaman Utama

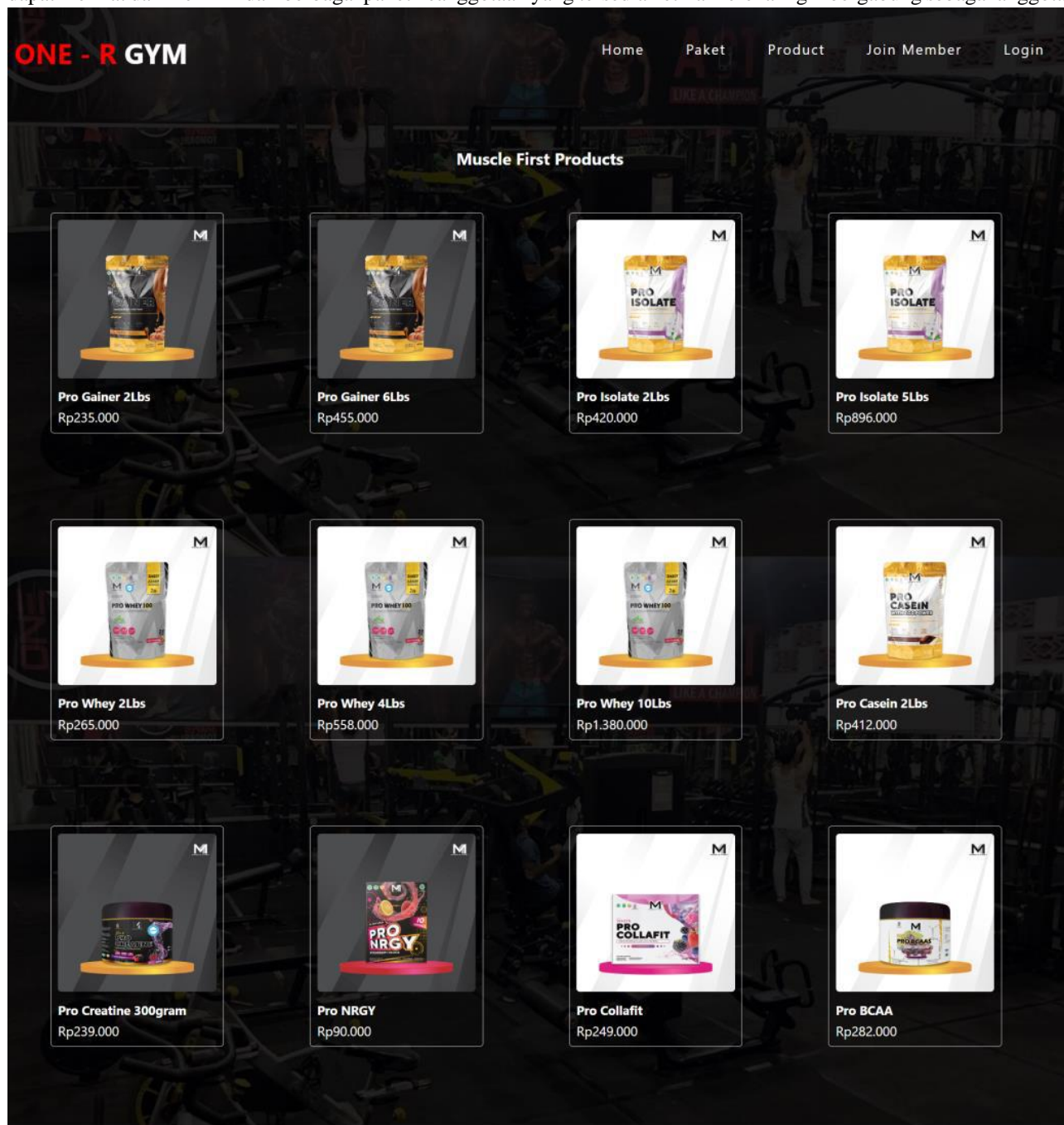
Pada gambar 3 diatas merupakan tampilan pada halaman utama yang merupakan tampilan yang dapat dikunjungi oleh siapapun. Tampilan halaman utama terdiri dari menu home, paket, join member dan menu login untuk admin.



Copyright © 2023 One - R Gym. All Rights Reserved

Gambar 4. Tampilan Halaman Pemilihan Paket

Pada gambar 4 diatas merupakan tampilan halaman pemilihan paket. Halaman paket adalah tempat di mana pengguna dapat melihat dan memilih dari berbagai paket keanggotaan yang tersedia ketika mereka ingin bergabung sebagai anggota.



Copyright © 2023 One - R Gym. All Rights Reserved

Gambar 5. Tampilan Halaman Produk

Pada gambar 5 diatas merupakan tampilan halaman produk dimana Menu product merupakan halaman yang menampilkan produk-produk yang dijual oleh manajemen gym. One-R Gym adalah agen resmi yang bekerjasama dengan Muscle First. Muscle First merupakan sebuah perusahaan yang berfokus pada suplemen fitness yang beroperasi sejak 2017.

ONE - R GYM Home Paket Product Join Member Login

Daftar Member

Nama Lengkap
Masukkan Nama

Member ID
MEMBER20239247

Alamat
Alamat

Tempat Lahir
Tempat Lahir

Tanggal Lahir
mm/dd/yyyy

No Telepon
Nomor Telepon

Jenis Kelamin
 Laki laki
 Perempuan

Tanggal Daftar
07/08/2023

Pilih Paket
 Harian
 Bulanan

Payment
 BRI
 BNI
 Pembayaran Tunai

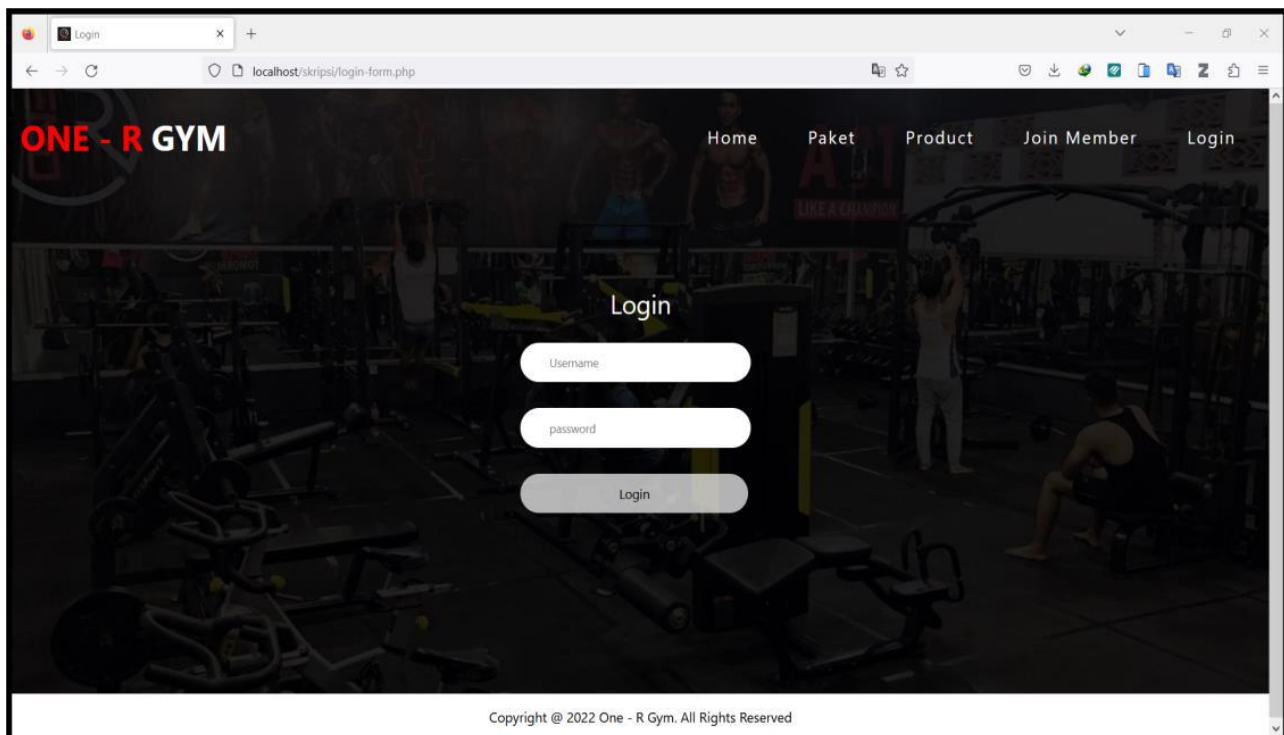
Daftar

Back

Copyright © 2023 One - R Gym. All Rights Reserved

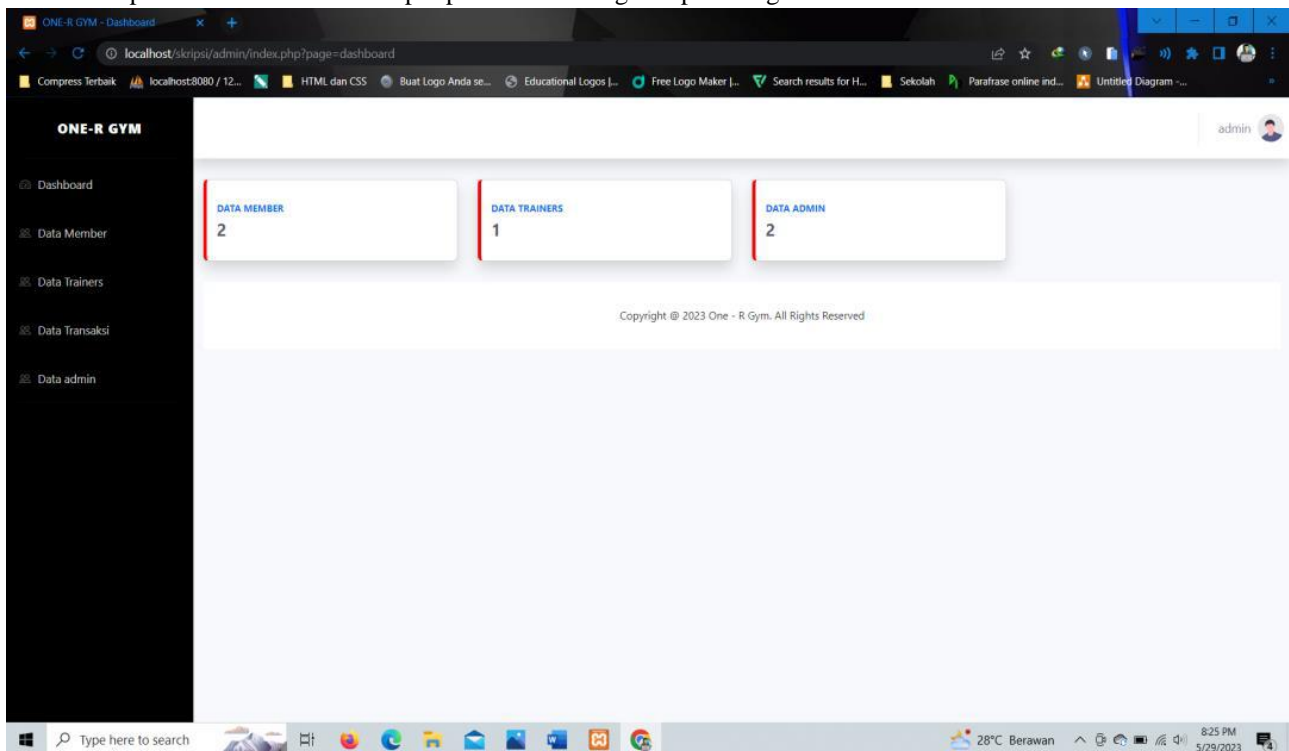
Gambar 6. Tampilan Halaman Register

Tampilan register merupakan halaman dimana pengguna akan melakukan pendaftaran secara online menjadi member. Dengan memasukkan data-data yang diperlukan untuk mengidentifikasi anggota gym.



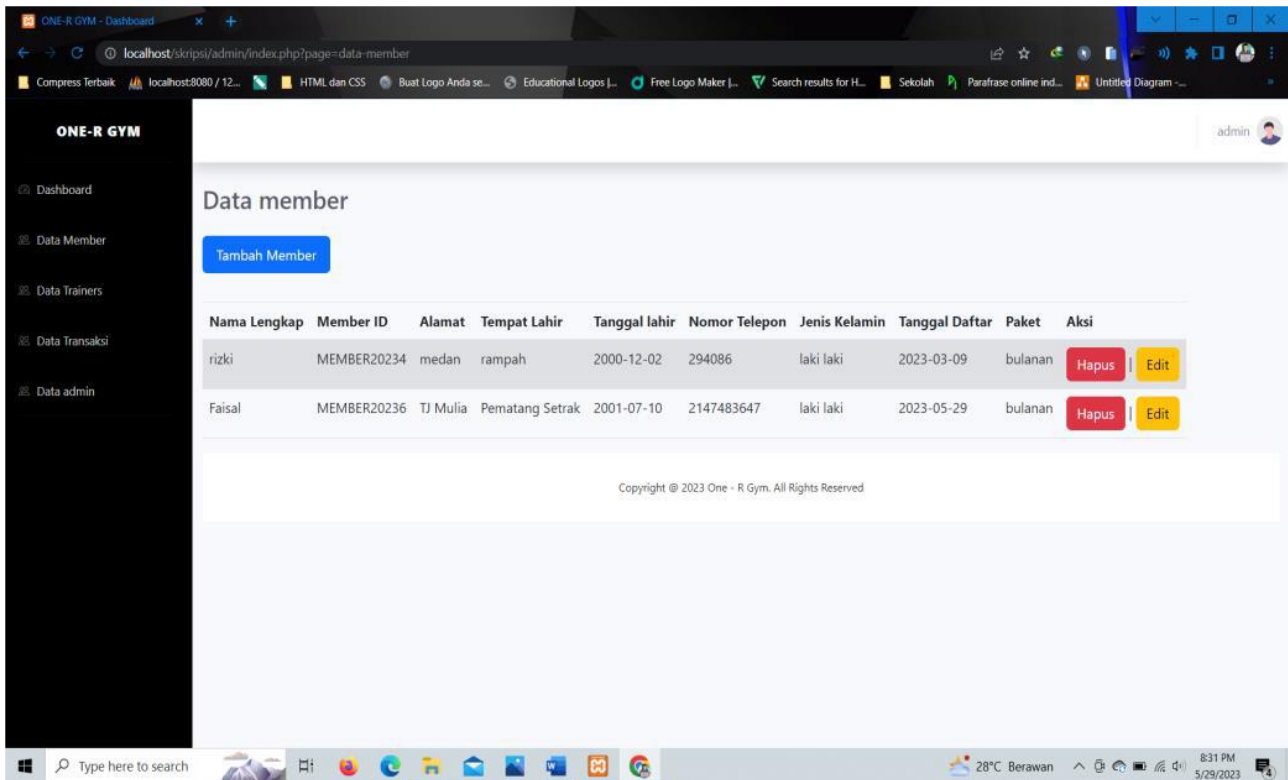
Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Pada halaman ini, terdapat kotak teks yang harus diisi dengan username dan password. Selanjutnya, sistem akan melakukan proses autentikasi terhadap inputan tersebut agar dapat mengakses halaman admin.



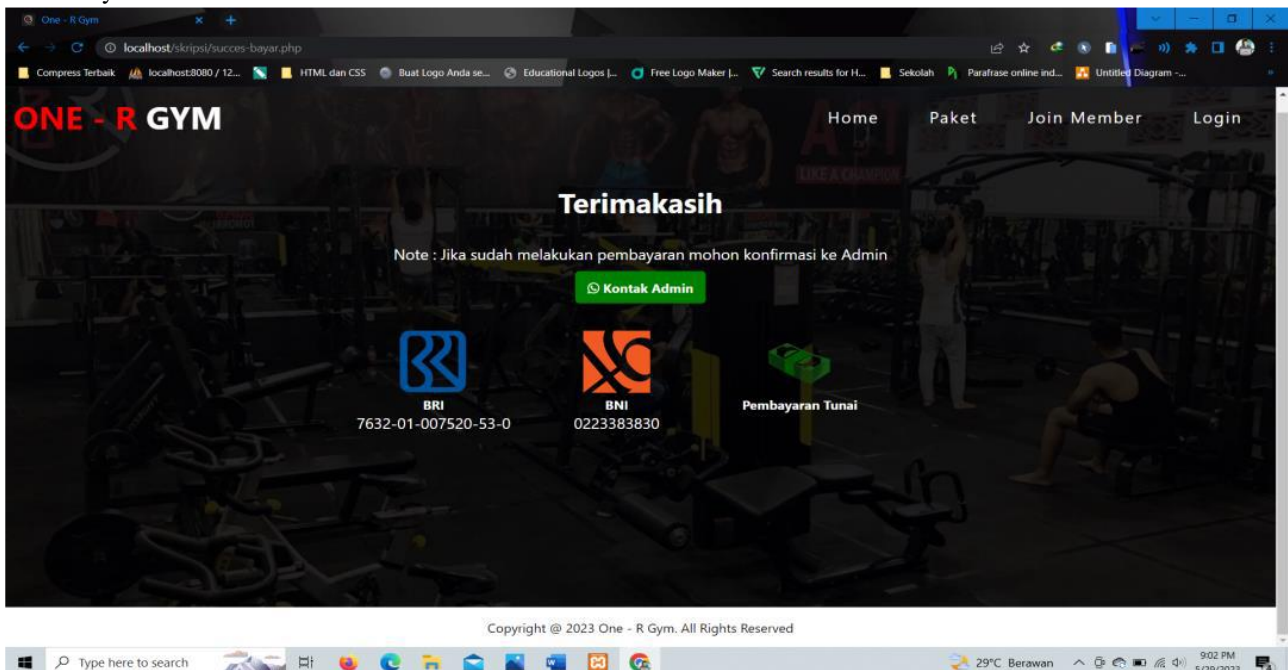
Gambar 8. Tampilan Dashboard Admin

Halaman ini akan menjadi tujuan admin setelah mereka memasukkan username dan password dengan benar. Di sini, data-data seperti yang terlihat dalam gambar akan ditampilkan.



Gambar 9. Tampilan Halaman Data Member

Tampilan halaman data anggota tersebut diaplikasikan untuk menampilkan informasi mengenai data anggota (member) One-R Gym.



Gambar 10. Tampilan Halaman Informasi Pembayaran

Halaman ini memaparkan mengenai informasi gimana nantinya member akan melakukan pembayaran ke pihak gym.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan sistem yang dirancang menggunakan USDP, maka pembangunan aplikasi pendataan member gym lebih detail karena unsur-unsur tahapan pembangunan yang dimiliki USDP sesuai dengan kebutuhan pembangunan aplikasi orientasi

objek yang pada saat ini merupakan bagian kebutuhan bagi perusahaan modern. Dengan adanya sistem yang telah terkomputerisasi, maka nantinya dapat membantu sekaligus mempercepat dan mempermudah pengelola gym dalam melakukan pekerjaan. Sistem aplikasi yang dibuat dapat menampilkan seluruh data member One-R Gym pada menu data member.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indah Purnama Sari. (2021). Buku Ajar Pemrograman Internet Dasar. Umsu Press
- [2] Janner Simarmata, Arsan Kumala Jaya, Syarifah Fitrah Ramadhani, Niel Ananto, Abdul Karim, Betrisandi, Muhammad Ilham Alhari, Cucut Susanto, Suardinata, Indah Purnama Sari, Edson Yahuda Putra. (2024). Komputer dan Masyarakat. Yayasan Kita Menulis
- [3] Arif Dwinanto, Indah Purnama Sari, Janner Simarmata, Mahdianta Pandia, Supriadi Syam, Semmy Wellem Taju, Fitrah Eka Susilawati, Asmah Akhriana, Rolly Junius Lontaan, Fergie Joanda Kaunang, Zelvi Gustiana. (2024). Perkembangan Teknologi Informatika. Yayasan Kita Menulis
- [4] Jannah, Aulia., Meuraxa, A.M., & Azzahrah., A. (2023). Web Based E-Commerce System Design at EXO Shop Using The Waterfall Method. Hanif Journal of Information Systems 1 (1), 1-5
- [5] Sari, I.P., & Batubara, I.H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Laporan Keuangan Pada Apotek Menggunakan Algoritma K-NN. Seminar Nasional Teknologi Edukasi dan Humaniora (SiNTESa), 2021-1
- [6] Mahardika, F., & Abdillah, M.L. (2023). Design of Unified Modeling Language Information System for Motorcycle Unit Selling and Buying Transactions using the Waterfall Method. Hanif Journal of Information Systems 1 (1), 37-48
- [7] Sari, I.P., Jannah, A., Meuraxa, A.M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. Hello World Jurnal Ilmu Komputer 1 (2), 106-110
- [8] Sari, I.P., Azzahrah, A., Qathrunada, I.F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). Perancangan sistem absensi pegawai kantor secara online pada website berbasis HTML dan CSS. Blend sains jurnal teknik 1 (1), 8-15
- [9] Sari, I.P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R.U., & Zakhir, Z. (2022). Perancangan sistem aplikasi penjualan dan layanan jasa laundry sepatu berbasis website. Blend sains jurnal teknik 1 (1), 31-37
- [10] Hariani, P.P., Sari, I.P., & Batubara, I.H. (2021). Android-Based Financial Statement Presentation Model. JURNAL TARBIYAH 28 (2), 1-16
- [11] Sari, I.P., & Batubara, I.H. (2021). User Interface Information System for Using Account Services (Joint Account) WEB-Based. International Journal of Economic, Technology and Social Sciences (Injects) 2 (2), 462-469
- [12] Satria, A., Ramadhani, F., & Sari, I.P. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Sekolah Menengah Kejuruan Telkom 2 Medan Menggunakan Codeigniter. Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 2 (1), 23-31
- [13] Sari, I.P., & Ramadhani, F. (2021). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kewirausahaan Pada Aplikasi Perancangan Jual Beli Jamu Berbasis WEB. Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan 2 (1), 874-878
- [14] Hutasuhut, B.K., Sari, I.P., & Al-Khowarizmi, A. (2023). Analysis the Effect of Digitalization and Technology on Web-Based Entrepreneurship. Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering 4 (1), 350-354
- [15] Sari, I.P., Batubara, I.H., Al-Khowarizmi, A., & Hariani, P.P. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Digital Berbasis Web untuk Mengatur Sistem Kearsipan di SMK Tri Karya. Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 1 (1), 18-24
- [16] Ramadhani, F., & Sari., I.P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Online dalam Digitalisasi Pasar Tradisional di Medan. Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan 2 (1), 806-811
- [17] Sari, I.P., Batubara, I.H., & Basri, M. (2022). Implementasi Internet of Things Berbasis Website dalam Pemesanan Jasa Rumah Service Teknisi Komputer dan Jaringan Komputer. Blend Sains Jurnal Teknik 1 (2), 157-163
- [18] Sari, I.P., Batubara, I.H., Ramadhani, F., & Wardani, S. (2022). Perancangan Sistem Antrian pada Wahana Hiburan dengan Metode First In First Out (FIFO). Sudo Jurnal Teknik Informatika 1 (3), 116-123
- [19] Sari, I.P., Al-Khowarizmi, A., & Batubara, I.H. (2021). Implementasi Aplikasi Mobile Learning Sistem Manajemen Soal dan Ujian Berbasis Web Pada Platform Android. IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT 3 (2), 178-183
- [20] Sari, I.P., Ramadhani, F., Satria, A., Apdilah, D., & Basri, M. (2023). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile. Factory Jurnal Industri, Manajemen dan Rekayasa Sistem Industri 1 (3), 93-101

- [21] Sari, I.P., Ramadhani, F., & Al-Khowarizmi, A. (2021). User Interface Prototype Using User Centered System Design Method in Motorvice Information System. 2021 International Conference on Computer Science and Engineering (IC2SE) 1, 1-6
- [22] Ramadhani, F., Satria, A., & Sari, I.P. (2022). Aplikasi Internet Berbasis Website sebagai E-Commerce Penjualan Komponen Sport Car. Blend Sains Jurnal Teknik 1 (2), 69-75
- [23] Sari, I.P., Sulaiman, O.K., Al-Khowarizmi, A., & Azhari, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web. Blend Sains Jurnal Teknik 2 (2), 125-134
- [24] Sari, I.P., Hariani, P.P., Satria, A., & Manurung, A.A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Materi Ajar Berbasis Web untuk Guru MAS Darul Falah. Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 2 (2), 59-65
- [25] Ramadhani, F., Sari, I.P., & Satria, A. (2024). Perancangan UI/UX Surat Keterangan Waris dalam Pengembalian Dana Haji Berbasis Web. Blend Sains Jurnal Teknik 2 (3), 198-203
- [26] Sari, I.P., Sulaiman, O.K., Ramadhani, F., & Satria, A. (2023). Perancangan Sistem Manajemen Surat Berbasis Web Pada Kantor Camat Tano Tombangan Angkola. INCODING: Journal of Informatics and Computer Science Engineering 3 (2), 61-76
- [27] Batubara, I.H., Famella, A., Yossa, N.A., Yamin, M., Ramadhani, K., & Sari, I.P. (2021). THE INFLUENCE OF PROJECT-BASED LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SYLLABUS DEVELOPMENT, 429-434
- [28] Guntur, S., Ichsan, A., & Sari, I.P. (2024). Designing a Web-Based Mail Management System at the Beringin Helvetia Sub-district Office. Altafani: Jurnal Pengabdian Masyarakat 1 (1)
- [29] Sari, I.P., Al-Khowarizmi, A., Sulaiman, O.K., & Apdilah, D. (2024). System Design for Ordering and Digitizing Website-Based Bus Tickets. Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering 5 (1), 543-549
- [30] Sari, I.P., Al-Khowarizmi, A., Jannah, A., Meuraxa, A.M., & Tanjung, M.I. (2023). Web-Based Offline Game Suit Design: A Model Overview. Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering 4 (2), 389-394
- [31] Ramadhani, F., Satria, A., & Sari, I.P. (2022). Aplikasi internet berbasis website sebagai E-Commerce penjualan komponen sport car. Blend Sains Jurnal Teknik 1 (2), 1-7