

# Optimasi Layanan Manajemen Pemasangan Wifi dan Jasa Service Pelanggan Melalui Website pada PT Sinyuka Cyber Technology

## OPTIMIZATION OF WIFI INSTALLATION MANAGEMENT SERVICE AND CUSTOMER SERVICES VIA THE PT SINYUKA CYBER TECHNOLOGY WEBSITE

Achmad Surendi<sup>1</sup>, Gratio Pramada<sup>2</sup>, Dini Hari Pertiwi<sup>3</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech: Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129

Jurusan Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

e-mail: <sup>1</sup>achmadsurendi@gmail.com, <sup>2</sup>pramadagratio@gmail.com, <sup>3</sup>dinihpertiwi@palcomtech.ac.id

### Abstrak

PT Sinyuka Cyber Technology menghadapi kendala pelanggan yang harus bergabung ke grup WhatsApp untuk mendapatkan informasi, menyebabkan kebingungan akibat terlalu banyak informasi. Pendaftaran pelanggan juga masih melalui Google Form. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi berbasis web untuk mengoptimalkan manajemen pemasangan, pembayaran, dan jasa servis WIFI pelanggan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sistem dikembangkan menggunakan metode prototyping, dengan flowchart, DFD, dan ERD untuk visualisasi proses. Pengujian sistem menggunakan metode black box testing. Aplikasi ini dirancang menggunakan PHP dan MySQL. Sistem informasi ini memudahkan pelanggan, admin, dan teknisi dalam pendaftaran layanan, pembayaran tagihan, pengaduan, dan pemasangan WIFI. Diharapkan proses ini menjadi lebih efisien, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan mempermudah koordinasi. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah menambahkan fitur notifikasi dan reminder melalui email, SMS, atau notifikasi push untuk meningkatkan komunikasi dan kepuasan pelanggan.

**Kata kunci :** Sistem Informasi Pemasangan, Pengaduan Pada WIFI, Aplikasi Berbasis Website.

### Abstract

PT Sinyuka Cyber Technology faces issues with customers needing to join WhatsApp groups for information, leading to confusion due to excessive information. Customer registration also relies on Google Forms. This research aims to design a web-based application to optimize the management of customer WIFI installation, payment, and service. Data was gathered through interviews, observations, and documentation. The system was developed using the prototyping method, employing flowcharts, DFD, and ERD for process visualization. System testing used the black box testing method. The application is designed using PHP and MySQL. This system streamlines service registration, bill payment, complaints, and WIFI installation for customers, admins, and technicians. It aims to enhance process efficiency, customer satisfaction, and coordination. Future development suggestions include adding notification and reminder features via email, SMS, or push notifications to improve communication and customer satisfaction.

**Kata kunci :** Installation Information System, Complaints on WIFI, Website Based Application.

## 1. PENDAHULUAN

Era modern ini ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang signifikan, seiring dengan meningkatnya permintaan dari masyarakat. Teknologi informasi memungkinkan individu menjalankan berbagai aktivitas dengan lebih lancar dan efisien. Kemajuan ini didukung oleh internet, yang dikenal sebagai Interconnection Networking atau komunikasi jaringan global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Perkembangan teknologi di era sekarang sudah tumbuh pesat. Salah satunya sebagai wadah untuk memudahkan pekerjaan di suatu perusahaan.[1] Sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk

menjalankan operasional perusahaan atau instansi, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur yang terorganisasi. [2] Sistem informasi juga adalah kumpulan beberapa orang atau organisasi yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. [3] PT Sinyuka Cyber Technology, sejak berdiri pada Mei 2023 hingga Maret 2024, baru memiliki 84 pelanggan aktif, mayoritas berada di Palembang, khususnya di kecamatan 5 Ulu dan 7 Ulu. Perusahaan ini menghadapi beberapa kendala, seperti keharusan pelanggan untuk masuk grup WhatsApp guna mendapatkan informasi tentang jaringan, promo, dan gangguan. Hal ini menyebabkan kebingungan karena terlalu banyak informasi dan pengulangan informasi setiap ada pelanggan baru. Selain itu, pendaftaran pelanggan masih dilakukan melalui link Google Form, yang menimbulkan kebingungan dan keraguan mengenai keamanan data. Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan suatu perintah. [4] Didalam pengembangannya aplikasi dikategorikan dalam berbagai kelompok, pertama aplikasi desktop, dimana aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat komputer atau laptop. Kedua aplikasi web, dimana aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet. [5] Aplikasi berbasis *web* adalah sebuah langkah maju yang signifikan dalam industri perikanan air tawar, karena dapat membantu bisnis untuk dapat meningkatkan efisiensi kerja, meningkatkan layanan pelanggan dan secara keseluruhan merangsang industri. [6] Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan, admin, dan teknisi dalam melakukan berbagai proses seperti pendaftaran layanan, pembayaran tagihan, pengaduan terkait layanan, serta pemasangan WIFI. Dengan sistem ini, diharapkan seluruh proses tersebut dapat dilakukan secara efisien, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan mempermudah koordinasi antara tim teknisi dan administrasi. Penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa sistem informasi pemasangan dan gangguan Wi-Fi dapat membantu pelanggan melakukan pengaduan tanpa harus datang ke kantor, sehingga meningkatkan pelayanan bagi pelanggan yang rumahnya jauh dari kantor.

## 2. METODE PENELITIAN

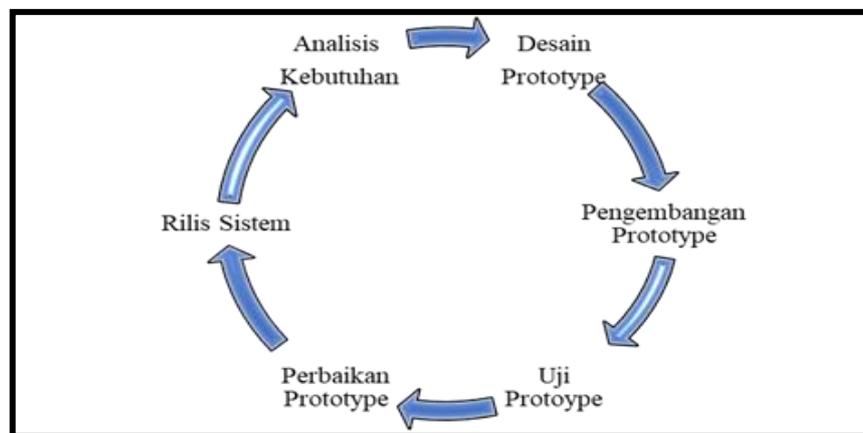
### A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data, dilakukan untuk membantu peneliti dalam menganalisis keadaan yang terjadi dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. [7] Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan ber tujuan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder yang berguna dalam pembangunan sistem informasi penjualan, metode yang digunakan antara lain:

1. **Wawancara** (Interview), adalah proses komunikasi serta berinteraksi guna memperoleh informasi melalui proses tanya jawab antara peneliti dengan subjek penelitian. [8]. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Muhammad Yunus selaku Owner PT Sinyuka Cyber Technology. Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti adalah berupa informasi mengenai sistem kerja mulai dari kegiatan pendaftaran pelanggan, pemasangan WIFI, pembayaran hingga perbaikan pada PT Sinyuka Cyber Technology.
2. **Observasi** merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data yang diperlukan langsung. [9]. Peneliti menggunakan metode observasi ini dalam melakukan pengumpulan data dengan mengamati cara kerja PT Sinyuka Cyber Technology.
3. **Dokumentasi** adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mencari beberapa dokumen penting yang berkaitan dengan topik [10]. Dokumentasi yang peneliti dapatkan di PT Sinyuka Cyber Technology berupa laporan pemasangan dan perbaikan WIFI.
4. **Studi Kasus** Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting Di mana setelah seorang peneliti menetapkan penelitian. [11] Peneliti melakukan studi kasus dengan cara mencari referensi dari buku- buku, jurnal, dan pencarian online terkait subjek yang dibahas.

## B. Metode Pengembang Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan system prototyping, Metode Prototype merupakan kemajuan dalam pembuatan dan pengembangan sebuah perangkat lunak yang mana metode ini melakukan revolusi pengembangan [12]. Perancangannya yaitu fase pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan penggunaan system[13] Prototype model merupakan pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, dimana selama proses pembuatan aplikasi, terjadi interaksi langsung antara pengembang dan pelanggan. [14]Keunggulan menggunakan metode prototype yaitu adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna, lebih menghemat waktu pengembangan system, dan penerapan menjadi lebih mudah karena pengguna mengetahui apa yang diharapkannya.[15]Kegiatan dari model ini adalah a. Mendefinisikan dan mengidentifikasi secara objektif serta menyeluruh mengenai kebutuhan. b. Membuat perancangan yang cepat dan tepat dalam membuat sebuah prototipe. c. Melakukan uji coba dan evaluasi terhadap prototipe yang telah dibuat. Metode prototipe adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan bentuk awal suatu sistem yang menggambarkan ide-ide, bereksperimen dengan desain dan mencari sebanyak mungkin masalah dan tahap penyelesaian dalam pembuatan system[16].Metode prototype sebagai metode perancangannya yaitu fase pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan penggunaan sistem.[17] Metode *Prototype* merupakan kemajuan dalam pembuatan dan pengembangan sebuah perangkat lunak yang mana metode ini melakukan revolusi pengembangan.[18] Metode yang digunakan untuk menggambarkan bentuk awal suatu sistem yang menggambarkan ide-ide, bereksperimen dengan desain dan mencari sebanyak mungkin masalah dan tahap penyelesaian dalam pembuatan system.[19] Ilustrasi metode pengembangan sistem bisa dilihat pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1. Ilustrasi Metode Prototype**

Menurut [20] untuk merancang dan membangun sistem informasi menggunakan metode Prototype dapat mengacu pada langkah langkah berikut:

1. **Analisis kebutuhan**  
Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan sistem informasi yang akan dibangun. Identifikasi masalah atau kekurangan sistem yang ada dan buat daftar fitur dan fungsi yang harus ada dalam sistem baru.
2. **Desain Prototype**  
Buat desain Prototype awal dengan menggunakan sketsa atau alat desain Prototype. Fokus pada tampilan antarmuka pengguna (user interface) dan fitur utama sistem.

Ingatlah bahwa tujuan dari Prototype adalah untuk menunjukkan kepada perusahaan dan mitra seperti apa sistem akhir yang diharapkan.

3. **Pengembangan Prototype**  
Lanjutkan dengan mengembangkan Prototype tersebut. Gunakan bahasa pemrograman dan alat yang tepat untuk membuat Prototype, tetapi jangan khawatir tentang membuat kode yang sempurna pada tahap ini.
4. **Uji Prototype**  
Setelah Prototype dibuat, uji Prototype dengan Perusahaan dan mitra. Perhatikan umpan balik mereka dan catat perbaikan yang perlu dilakukan pada Prototype.
5. **Perbaikan Prototype**  
Setelah menerima umpan balik dari Perusahaan dan mitra, lakukan perbaikan pada Prototype untuk meningkatkan kualitasnya. Perbaikan ini dapat meliputi perubahan pada antarmuka pengguna, penambahan atau penghapusan fitur, dan peningkatan kinerja sistem.
6. **Rilis sistem**  
Setelah Prototype akhir disetujui oleh pengguna dan stakeholder, kemudian merilis sistem informasi baru tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

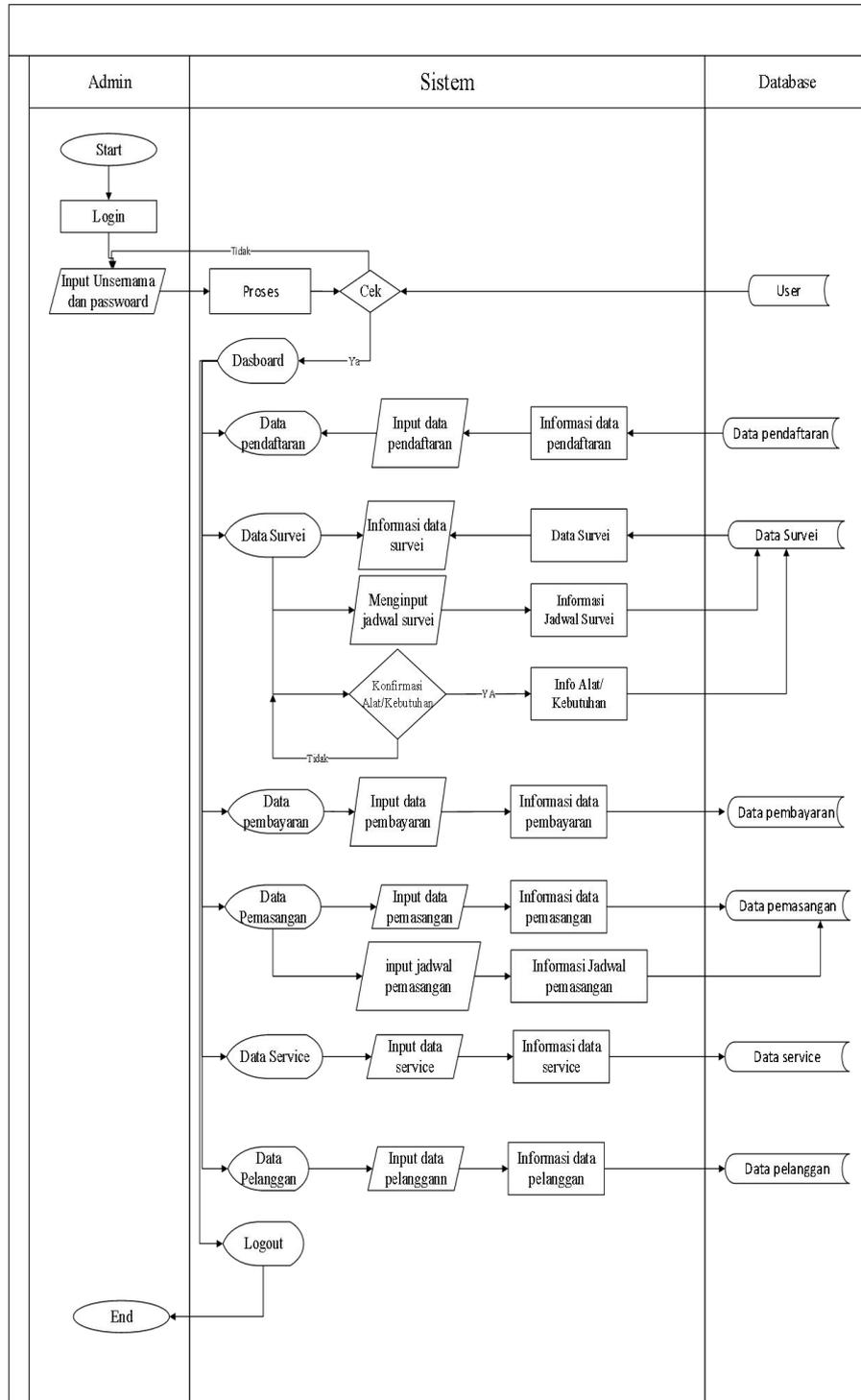
#### 3.1 Hasil

Penelitian pada PT Sinyuka Cyber Technology menyimpulkan bahwa sistem manajemen pemasangan WIFI dan jasa service pelanggan masih memiliki beberapa kekurangan. Pelanggan harus mendaftar melalui Google Form yang dikirim via WhatsApp, menyebabkan kebingungan dan keraguan mengenai keamanan data. Saat pembayaran, admin sering tidak tahu siapa yang melakukan transfer, sehingga perlu konfirmasi manual dari pelanggan. Jika terjadi gangguan WIFI, pelanggan harus menginformasikan admin melalui chat WhatsApp, yang sering kali membingungkan dan menghambat pendataan oleh admin.

#### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka dapat digambarkan mengenai analisa kebutuhan yang diperlukan pada Optimasi Layanan Manajemen Pemasangan WIFI Dan Jasa Service Pelanggan Melalui Website Pt Sinyuka Cyber Technology. Database merupakan komponen yang penting dalam pembangunan sebuah aplikasi. Perancangan sistem merupakan awal dari pembuatan sistem, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu system[21] Dengan adanya database yang baik dapat memberikan alur dan informasi yang jelas kepada pengguna.[22] Flowchart bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas menggunakan simbol-simbol yang standar.[23] Data flow diagram adalah alat bantu yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem struktur dan jelas.[24] Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data informasi berbasis web.[25] Design database adalah menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama field, type field dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data.[26] Diagram level nol adalah diagram yang menunjukan semua proses utama yang menyusun keseluruhan system[27] ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.[28] Adapun desain *Flowchart*, *DFD*, dan *ERD* yang diusulkan sebagai berikut:

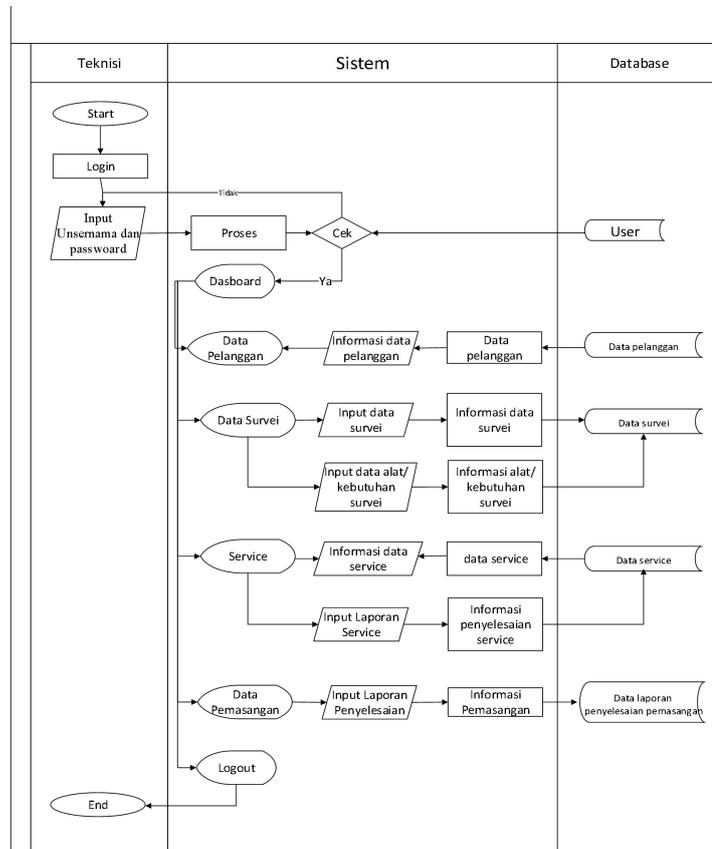
### 3.2.1 Flowchart yang diusulkan untuk Admin



Gambar 2. Flowchart yang diusulkan untuk Admin

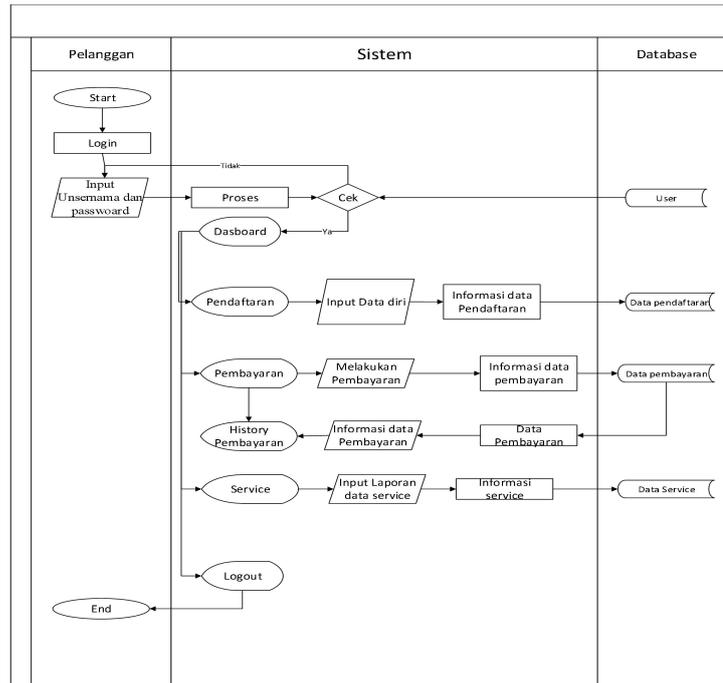
Pada gambar 2 itu merupakan menjelaskan flowchart di mana itu akan menjadi tampilan di aplikasi

### 3.2.2 Flowchart yang diusulkan untuk Teknisi



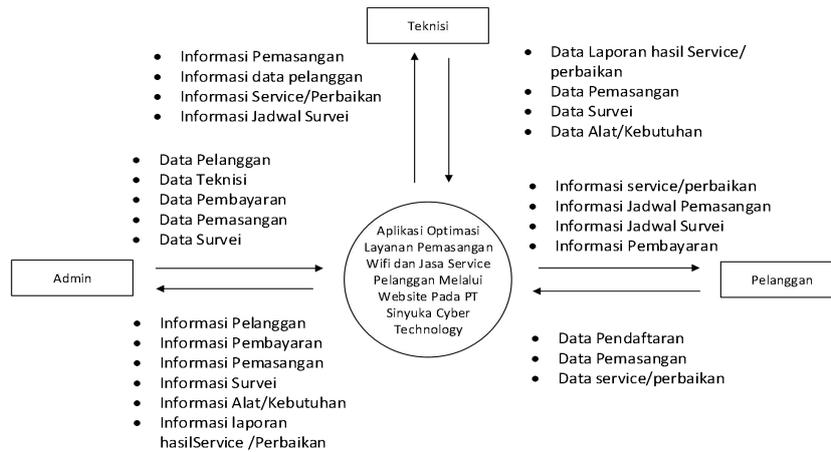
Gambar 3. Flowchart yang diusulkan untuk Teknisi

### 3.2.3 Flowchart yang diusulkan untuk Pelanggan



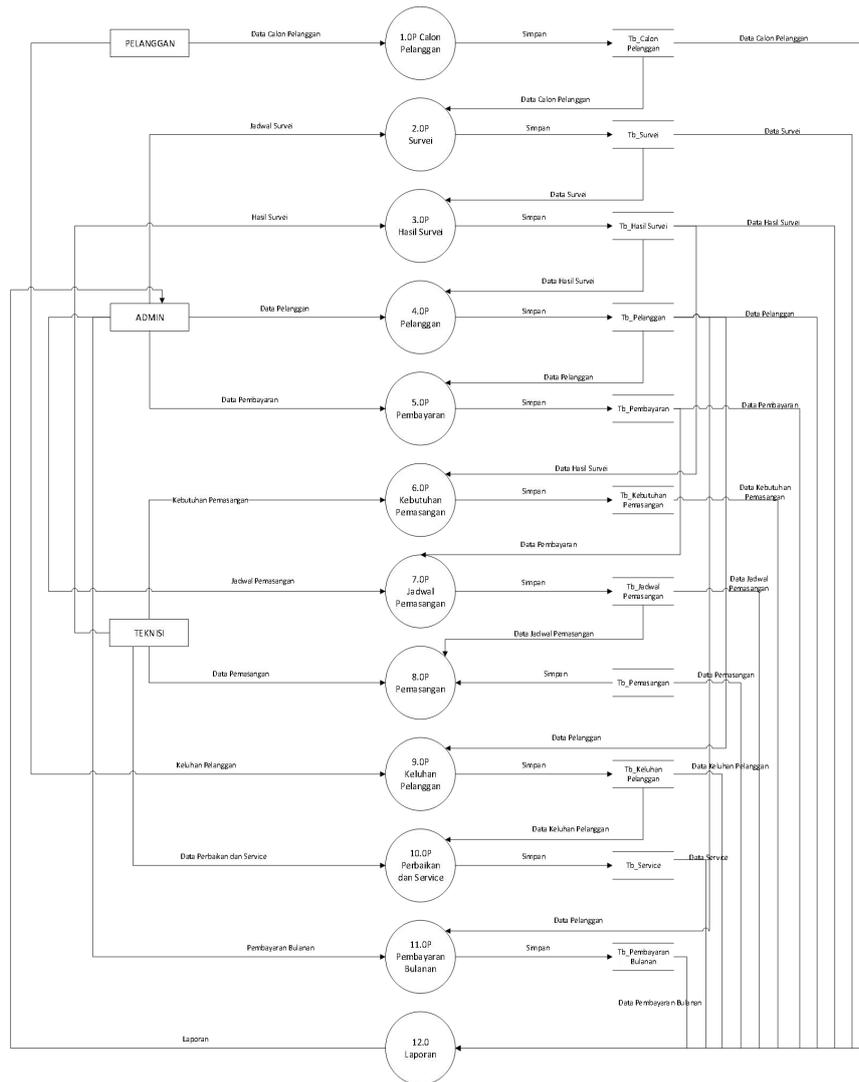
Gambar 4. Flowchart yang diusulkan untuk Teknisi

3.2.4 DFD (Data Flow Diagram) yang diusulkan

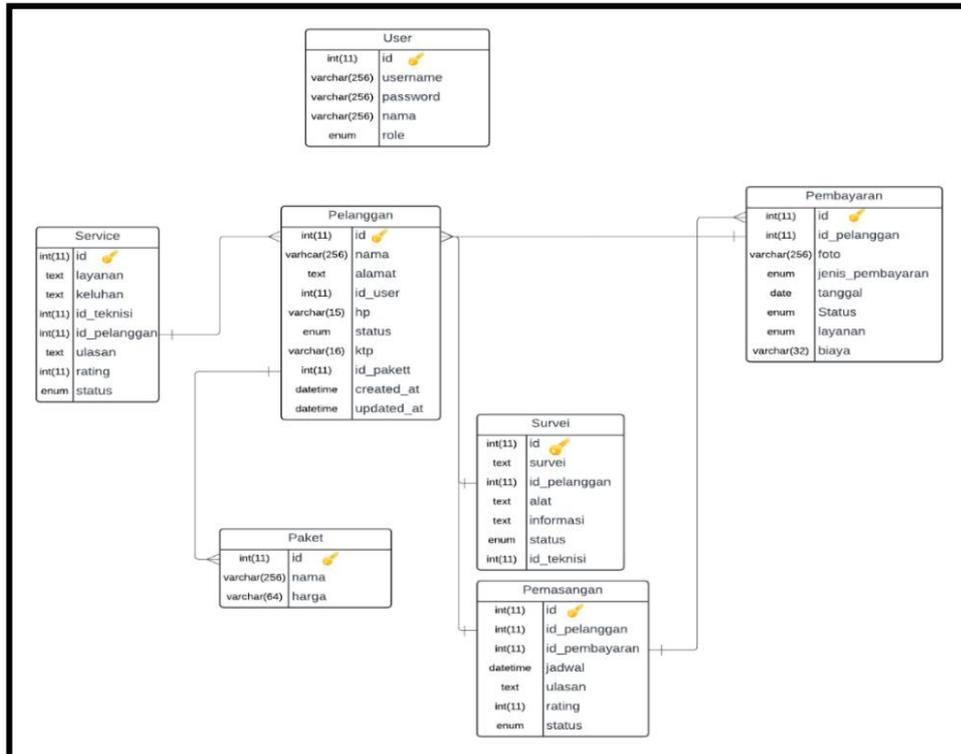


Gambar 5 Data Flow Diagram yang di usulkan

3.2.5 DFD (Data Flow Diagram level 0) yang diusulkan



**Gambar 6. (Data Flow Diagram level 0) yang di usulkan**  
**3.2.6 ERD (Entity Relationship Diagram) yang diusulkan**



**Gambar 7. (Entity Relationship Diagram) yang di usulkan**

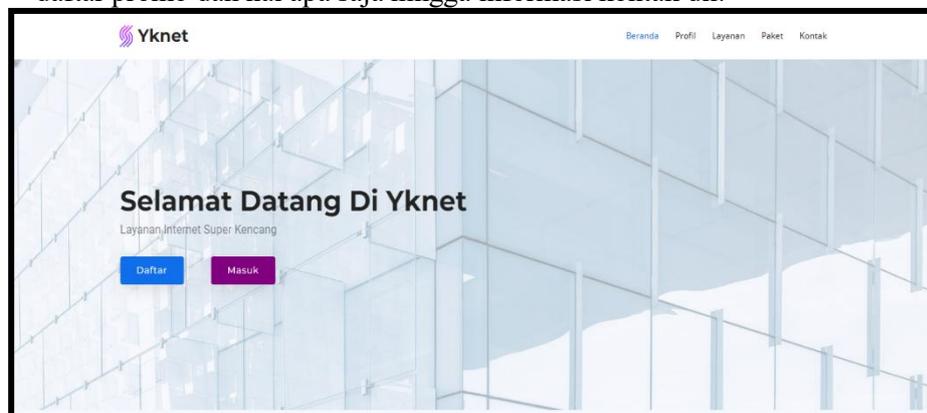
Pada gambar 7. ERD (Entity Relationship Diagram) yang diusulkan menjelaskan bagaimana system tersebut berjalan

### 3.2.7 Pengembangan Sistem

PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang akan diatur oleh PHP.[29] dan *database* menggunakan *MySQL* berfungsi untuk mengolah Database menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung database[30]. Berikut adalah hasil dari *Prototype* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP:

#### 1. Landing Page

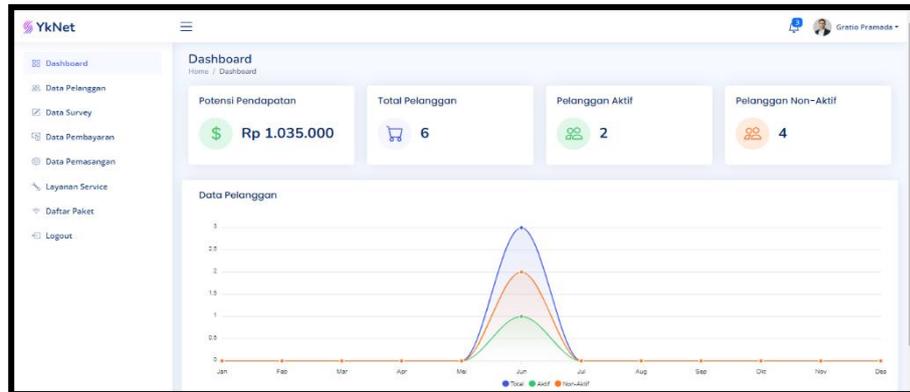
Pada tampilan *landing page* pengguna bisa mengetahui tentang wifi yknet dari daftar promo dan hal apa saja hingga informasi kontak dll.



**Gambar 8. Landing Page**

#### 2. Tampilan Dashboard Admin

Pada tampilan halaman *Dashboard* pada Admin menampilkan informasi

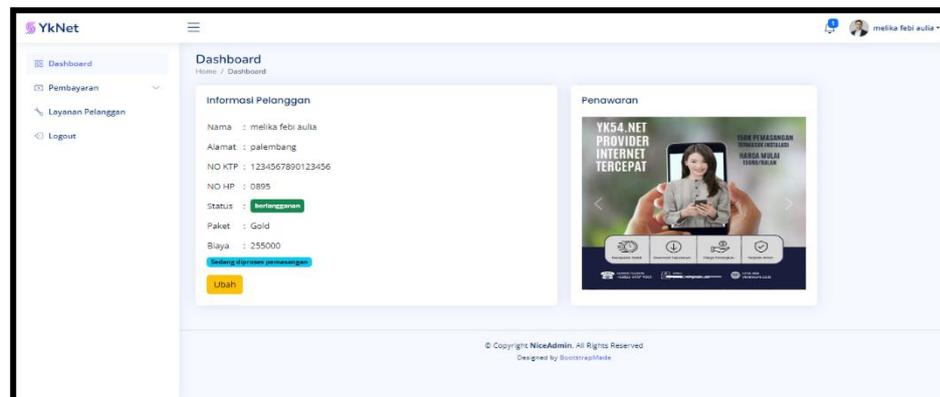


data.

**Gambar 9. Tampilan *Dashboard* Admin**

### 3. Tampilan *Dashboard* Pada Pelanggan

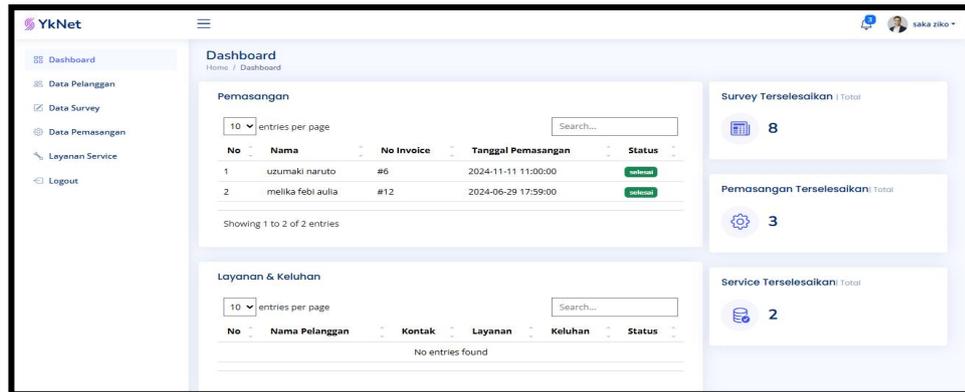
Pada tampilan halaman *Dashboard* Pada Pelanggan menampilkan informasi data pelanggan. Adapaun data yang ditampilkan berupa nama pelanggan, alamat pelanggan, NIK pelanggan, no hp pelanggan, status pengerjaan layanan WIFI, pengambilan paket WIFI pelanggan, dan biaya layanan WIFI pelanggan.



**Gambar 10. Tampilan *Dashboard* pada Pelanggan**

### 4. Halaman *Dashboard* pada Teknisi

Tampilan halaman *Dashboard* Pada Teknisi menampilkan informasi data Teknisi



Gambar 11. Tampilan *Dashboard* pada teknisi

### 3.2.8 Pengujian Sistem

Teknik pengujian dengan Equivalence Partitioning adalah metode pengujian *Black box* yang memecah atau membagi domain input dari program ke dalam kelas-kelas data sehingga test case dapat diperoleh. Perancangan test case equivalence partitioning berdasarkan evaluasi kelas equivalence untuk kondisi input yang menggambarkan kumpulan keadaan yang valid atau tidak. [31]

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan Sistem Informasi Layanan Manajemen Pemasangan WIFI Dan Jasa *Service* Pelanggan Melalui *Website* Pada PT Sinyuka Cyber Technology, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi berbasis web ini dirancang menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan *MySql* sebagai *database*, dan metode *Prototype* sebagai pengembangan sistem.
2. Sistem informasi ini dirancang untuk memudahkan pelanggan, admin, dan teknisi di PT Sinyuka Cyber Technology dalam melakukan berbagai proses, seperti pendaftaran layanan, pembayaran tagihan, pengaduan terkait layanan jasa *service*, serta pemasangan WIFI. Technology.
3. Dengan Dengan adanya sistem ini, pemasangan WIFI dan layanan pelanggan melalui aplikasi berbasis web di PT Sinyuka Cyber Technology dapat berjalan dengan lancar dan sesuai jadwal yang tertera pada aplikasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, kepada kedua orang tua kami yang selalu mendoakan dan selalu mensupport, kepada pembimbing kami yang sudah membimbing kami hingga dapat menyelesaikan laporan penelitian, serta teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. Artyan, A. Wardani, and W. Yunifa, "Sistem Informasi Penjualan pada Perusahaan Umum Daerah Sei Sembilang Banyuasin, "2022. Available : // ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/613/420.
- [2] Hartati, E. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Situs Web Human Capital Alfamart Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction) . *Teknomatika*, 13(02), 70–81. <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/652>

- [3] Sriyeni, Y., Irwansyah, I., & Priatama, M. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Motor dan Bengkel Menggunakan Metode Prototipe: Design and Built a Motorcycle Sales and Workshop Information System Using Prototype Method. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 329–339. <https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom/article/view/1159>
- [4] Mahmud, & Author, Y. A. C. (2022). Penerapan Metode Rekayasa Sistem Jaringan Komputer dalam Merancang Blueprint Jaringan Komputer (Studi Kasus: Hotel Maxone Palembang). *Teknomatika*, 12(01). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/562>
- [5] Aprizal, Y. (2022). Application of the Extreme Programming Method in Designing Applications for Processing Librarian Credit Scores at UPT Sriwijaya University Library. *Teknomatika*, 12(01). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/573>
- [6] Pratama, R. A. A., Putri, M. P., Hermawan, A., Gustiana, M. A., & Gunawan, R. (2024). Implementasi desain sistem website ray catfish palembang dengan metode atomic design. *MDP Student Conference*, 3(1), 29–38. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/download/6809/1802/>
- [7] Sukmawati, A. (2022). Penerapan Information Technology Infrastructure Library Version 3 Pada Perusahaan X. *Teknomatika*, 12(02), 153–162. <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/561>
- [8] Setiawan, E., & Wizayunifa. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Aplikasi Polisiku dengan model Efektivitas dan Efisiensi. *Teknomatika*, 11(01). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/514>
- [9] Triwahyuni, A. (2013). Pengembangan Sistem Informasi Rawat Jalan (Studi Kasus: RSUD Kraton Pekalongan Jawa Tengah). *Jurnal Informatika*, 13(2), 160–168. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/Jurna,Informatika/article/view/351>
- [10] A. M. Indra, M. Fajar Ariwibowo, E. Setiawan, and Y. Effendy, “Pemahaman dan Kebermanfaatan Digital Trend dalam Transformasi Digital Usaha Mikro Kecil dan Menengah,” *TEKNOMATIKA*, vol. 13, no. 02, 2023. Available: <https://www.ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/629>.
- [11] Monalisa, R. (2020). *Aplikasi Evaluasi Kinerja Pemasok Di PT Remco Berbasis Web*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/194/>
- [12] Handayani, F. S., Putri, M. P., Octafian, D. T., Pertiwi, D. H., Santoso, A. B., Ardiana, D. P. Y., Triwahyuni, A., Ramdhani, R. F., Hartati, E., & Cahyono, B. D. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Penerbit Widina. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/347312/rekayasa-kualitas-perangkat-lunak-teori-praktik>
- [13] A. Adelin and H. Effendi. ( 2017). “Pemodelan Perangkat Lunak Audit Mutu Akademik Internal Berbasis Object Oriented,”. Available: [http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=557&keywords=](http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show_detail&id=557&keywords=)
- [14] B. Effendi, A. S. Tori, and M. Ilhamsyah, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Aplikasi SISMART sebagai Media Pembelajaran pada SMA Adabiyah Palembang,” *TEKNOMATIKA*, vol. 11, no. 02, pp. 1–5, 2021. Available: <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/546/383>.
- [15] Griyanti, A. M., & Sari, Y. Y. (2019). *Aplikasi Pengolahan Data Stok Peralatan Komputer Di CV Istana Komputer Berbasis Web*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/84/1/pdfjoiner.pdf>
- [16] Handayani, F. S., Putri, M. P., Octafian, D. T., Pertiwi, D. H., Santoso, A. B., Ardiana, D. P. Y., Triwahyuni, A., Ramdhani, R. F., Hartati, E., & Cahyono, B. D. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Penerbit Widina. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/347312/rekayasa-kualitas-perangkat-lunak-teori-praktik>

- [17] Maringan, & Ronny Pramata Putra. (2020). *Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Pada PT. Siprama Cakrawala Menggunakan Metode Prototype*. STMIK Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/201/>
- [18] Handayani, F. S., Elena, M., & Putra, A. P. (2022). the Implementasi Metode Prototype Dalam Perancangan E-Commerce Toko Fikri Koleksi. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 3(2), 385–395  
[http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1604/1/SKRIPSI\\_SI\\_2022\\_AGUNG%20PRATA\\_MA%20PUTRA\\_MAGRIS%20ELENA.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1604/1/SKRIPSI_SI_2022_AGUNG%20PRATA_MA%20PUTRA_MAGRIS%20ELENA.pdf)
- [19] Syaftriandi, M. J. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Palcomtech for Android Menggunakan Metode Pieces di STMIK-Poltek Palcomtech. *Teknomatika*, 11(01). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/492>
- [20] Sasmita, R., Pertiwi, D. H., & Effendi, H. (2024). PDAM Aplikasi Registrasi Pelanggan Baru Pada PDAM Tirta Betuah Cabang Mariana Berbasis Web. *MDP Student Conference*, 3(1), 124–136. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/7260>
- [21] Dinata, D., & Dewi, F. (2020). *Aplikasi Pendataan SKPI Mahasiswa STMIK Palcomtech Berbasis Web*. Politeknik Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/126/>
- [22] Syaftriandi, M. J., & Pratama, R. A. A. (2022). RANCANG BANGUN EDUGAME PEMBELAJARAN INFORMATION TECHNOLOGY MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT 3.0. *Teknomatika*, 12(02). <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/599>
- [23] Valentina, E. S., & Aprilia, S. (2018). *Aplikasi Pengolahan Data Produksi Tali Plastik Pada PT Hidup Djaya Berbasis Web*. Politeknik PalComTech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/97/>
- [24] Sari, M. I. (2019). *Aplikasi Reservasi Pada Hotel Sentosa Palembang Berbasis Website*. Politeknik Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/166/>
- [25] Sunjana, K., Sugimi, A., & Sriyono. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Yayasan Pendidikan Karya Ibu Sekolah Luar Biasa Berbasis Website*. STMIK Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/121/>
- [26] Alfianti, R. (2019). *Aplikasi Perhitungan Upah Lembur Pada PT Pos Regional III Palembang Berbasis Web*. Politeknik Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/207/>
- [27] Sunjana, K., Sugimi, A., & Sriyono. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Yayasan Pendidikan Karya Ibu Sekolah Luar Biasa Berbasis Website*. STMIK Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/121/>
- [28] Permata, M. (2016). Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Palcomtech. *SNTIBD*, 1(1), 315–319. <https://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/SNTIBD/article/download/426/301/>
- [29] Sari, W. Y., & Sari, W. (2020). *Aplikasi Pengolahan Data Barang Dan Jasa Di Pt Bintang Aulia Abadi*. Politeknik Palcomtech. [http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/188/1/LTA\\_D3SI\\_2020\\_WIKA%20YUNITA%20SARI\\_WINDA%20SARI.pdf](http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/188/1/LTA_D3SI_2020_WIKA%20YUNITA%20SARI_WINDA%20SARI.pdf)
- [30] Dewi, F. (2020). *Aplikasi Pendataan SKPI Mahasiswa STMIK Palcomtech Berbasis Web*. Politeknik Palcomtech. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/126/1/Cover.pdf>
- [31] Pertiwi, D. H., Santoso, A. B., Ardiana, D. P. Y., Triwahyuni, A., Ramdhani, R. F., Hartati, E., & Cahyono, B. D. (2021). *REKAYASA KUALITAS PERANGKAT LUNAK (TEORI & PRAKTIK)*. Penerbit Widina.

