



Aplikasi Pencarian Dan Pemesanan Lapangan Bulutangkis Berbasis Web Di Kota Palopo

FALDI

Universitas Andi Djemma Palopo

Jalan Puang Haji Daud No.4 Kota Palopo

Faldi8752@gmail.com

Abstract

Field search and booking applications are important tools to support the management of information and administration given the rapid development of technology (gadgets) today, for this reason research and development of field search and booking applications with a case study of badminton courts in Palopo city. The method used in this research is a method that produces new products from the results of the research itself, namely R&D or research and development with the Waterfall development model. The results of this study found that: (1) Based on the results of designing a web-based badminton court search and booking application that was built, it can facilitate the community in the process of searching and booking badminton courts. (2) Based on the results of the implementation carried out that the web-based badminton court search and booking application can be applied and used by the community, and the badminton court admin.

Keywords : *Badminton, Waterfall, Usability, Website, Palopo City.*

ABSTRAK

Aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan merupakan *tools* yang penting guna menunjang pengelolaan Informasi dan *administrasi* mengingat pesatnya perkembangan teknologi (*gadget*) dewasa ini, untuk itu dibuatlah penelitian dan pengembangan aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan dengan studi kasus lapangan bulutangkis kota palopo. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode yang menghasilkan produk baru dari hasil penelitian itu sendiri yakni *R&D* atau *research and development* dengan model pengembangan *Waterfall*. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa: (1) Berdasarkan hasil perancangan aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web* yang dibangun dapat memudahkan masyarakat dalam proses pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis. (2) Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan bahwa aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web* dapat diaplikasikan dan digunakan oleh masyarakat, dan *admin* lapangan bulutangkis.

Kata Kunci: *Bulutangkis, Waterfall, Usability, Website, Kota Palopo.*

LATAR BELAKANG

Dunia bisnis di Indonesia telah banyak mengalami perubahan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Mesin canggih memiliki kemampuan untuk mengurangi waktu kerja, mengoptimalkan kapasitas produksi, mengurangi biaya variabel serta peran sistem informasi yang mampu menganalisis dan menyediakan laporan yang lebih beragam, Membantu manajer mengidentifikasi tahapan dalam operasi bisnisnya dengan lebih mudah. Dengan bertambahnya dan meluasnya penggunaan sistem informasi di dunia usaha, persaingan dalam dunia bisnis pun semakin meningkat dan perubahan terjadi dengan sangat cepat. Perubahan persaingan ini membawa peluang baru bagi sebagian orang untuk meningkatkan usaha dan pendapatannya, selain memberikan dampak negatif bagi mereka yang tidak mampu bersaing. Peluang ini dapat meningkatkan pendapatan pribadi dan industri. Hal ini berdampak pada semakin pesatnya industri kecil dan menengah yang tumbuh di era informasi. Perkembangan teknologi komunikasi merupakan bagian dari perkembangan teknologi komputer mempunyai warna tersendiri pada strategi pemasaran dan cara pengumpulan informasi.

Pemanfaatan sistem operasi *android* tersebut, banyak *developer* yang membuat dan mengembangkan aplikasi diberbagai bidang, salah satunya untuk bidang bisnis olahraga. Jual beli dan sewa lapangan bulu tangkis merupakan suatu bisnis yang menguntungkan dan menjanjikan, karena bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari di kalangan generasi muda. Penyedia lapangan bulu tangkis bersaing karena banyaknya peminat olahraga. Maka dari itu, mereka menawarkan berbagai jenis fasilitas lapangan bulutangkis yang bisa digunakan untuk menarik perhatian para penyewa. Salah satu lokasi persewaan lapangan bulu tangkis di kota Palopo yang proses pemesanan dan penyewaan lapangannya selalu manual mulai dari pemesanan, penyewaan dan pembayaran sehingga kurang efektif. Calon penyewa harus datang sendiri untuk melakukan pemesanan, menentukan jadwal sewa dan cara pembayarannya, serta harus menyeter atau tunai. Oleh karena itu, jika terjadi konflik penjadwalan dengan penyewa lain, maka penyewa akan kecewa dengan pemasok tanah karena tidak mau mencatat daftar tanah yang disewa.

Pemilihan *website* untuk pengembangan aplikasi tidak hanya lebih mudah digunakan, tetapi juga karena fleksibilitas perangkat *mobile* menjadi salah satu alasan mengapa peneliti memilih media ini untuk mengembangkan olahraga bulu tangkis.

KAJIAN TEORITIS

1. Aplikasi

aplikasi adalah suatu program atau software yang dibangaun atau dibuat untuk tujuan tertentu dengan melakukan operasi tertentu melalui proses aliran data pada infrastruktur TI sesuai dengan level dan kebutuhan. Aplikasi bisa juga dikatakan perangkat lunak (*software*) yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia, selain bisa membantu dan mempercepat proses pemerintah pemakai aplikasi.

2. Pengertian Pemesanan

Menurut Susanti (2017) Pesanan adalah suatu perjanjian yang ditandatangani oleh 2 (dua) pihak atau lebih, yaitu pemasok dan pengguna jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhannya guna memperoleh barang atau jasa untuk digunakan. Perjanjian reservasi dapat berupa pemesanan kamar, tempat duduk, ruangan dan lain-lain untuk jangka waktu tertentu.

3. Bulutangkis

Bulutangkis merupakan olahraga raket yang mempunyai dua pemainnya (tunggal dan ganda) bermain dalam posisi berlawanan di dalam lapangan, terbagi menjadi dua garis, net dan net. Bulu tangkis menggunakan raket untuk memukul buluyang dipukul bolak-balik melintasi net dan arah bulu berada pada garis lapangan bulu tangkis. Bulutangkis merupakan suatu permainan yang memakai satu siswa untuk satu siswa atau dua siswa untuk dua siswa. Untuk menjadi atlet atau pemain bulutangkis yang baik, siswa harus menguasai berbagai dasar-dasar latihan bulutangkis dengan baik. Di bawah bimbingan pelatih yang profesional, keterampilan bermain yang rajin dan disiplin membantu siswa memahami berbagai teknik dasar (Zhannisa et al., 2018)

4. Website

web merupakan sekumpulan berbagai jenis halaman *web*, dirangkum dalam *domain* atau *subdomain*, selanjutnya ditemukan di *www* (*World Wide Web*) di *Internet*.

5. PHP

bahwa *hypertext preprocessor* (*PHP*) merupakan bahasa pemrograman yang mengolah *database*, *content website* sehingga *website* yang dibuat merupakan *web* dinamis, dan *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang dikombinasikan dengan *HTML*

6. HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan bahasa pemrograman standar untuk merancang *web* yang dapat diakses melalui *Internet*. Dengan kata lain, halaman *web* yang anda lihat dan baca dirancang dalam bahasa tersebut dan kemudian diterjemahkan oleh komputer agar dapat dipahami oleh pengguna.

7. MySQL

Xampp adalah sebuah perangkat lunak (*software*) berbasis *web server* yang bersifat *open source*, yang digunakan sebagai *standalone server* atau biasa disebut *localhost*.

8. Diagram UML

UML (Unified Modeling Language) merupakan standar bahasa yang digunakan dalam dunia industri buat menentukan persyaratan, melakukan analisis serta desain, serta mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman program berorientasi objek.

9. Pengujian *BlackBox*

menurut Ningrum, dkk (2019:126) Pengujian *blackbox* berfokus pada spesifikasi fungsi *software*. Penguji dapat menentukan serangkaian kondisi masukan dan melakukan pengujian parameter fungsional program. Pengujian *blackbox* bukanlah alternatif dari pengujian *whitebox* tetapi merupakan suplemen untuk menguji hal-hal yang tidak tercakup dalam pengujian *whitebox*

10. Penelitian yang Relevan

- a. Artikel Made Dwi Saputra (2018), dengan judul, “*Penanganan Konkurensi Untuk Aplikasi E-Booking Lapangan Bulutangkis Berbasis Web (Studi Kasus : Gor Abadi Sukasari Bandung)*”
- b. Artikel Haris Setiawan (2019), dengan judul “*Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis Pada Cv Theo Badminton Hall*”
- c. Artikel Pirma Haria (2021), dengan judul “*Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan Badminton Di Kota Batam Berbasis Android*”
- d. Artikel Hendro Gunawan dan Yanuar Anggianto (2016), dengan judul “*Pemanfaatan Teknologi Mobile Untuk Pemesanan Lapangan Berbasis Android (Studi Kasus: Orion Sport Center Purwokerto)*”.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Tahap pertama pada penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu menentukan masalah yang akan dipecahkan.

b. Perumusan Masalah

Tahap ke-dua adalah perumusan masalah, yaitu pertanyaan penelitian yang membutuhkan jawaban melalui pengumpulan data.

c. Pengumpulan Data

Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, serta studi pustaka.

d. Desain Sistem

Tahap ke-empat yaitu perancangan sistem aplikasi mulai dari perancangan *web*, perancangan aplikasi serta perancangan basis data dari sistem yang akan dibangun.

e. Implementasi Desain ke Dalam Program

Tahap selanjutnya adalah coding, yaitu tahap pembuatan program aplikasi.

f. Pengujian Program

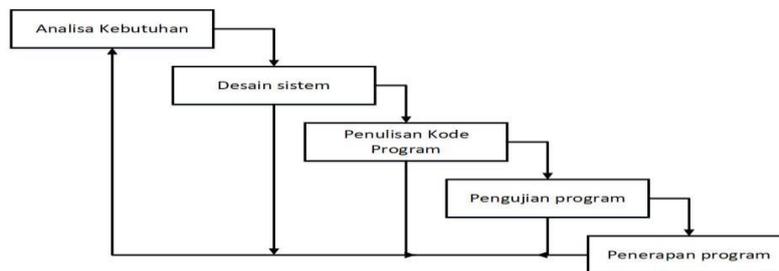
Tahap ini adalah pengujian program, pengujian program untuk aplikasi ini menggunakan blackbox. *Whitebox* digunakan untuk pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail rancangan, desain program secara prosedur.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada lapangan bulutangkis yang berada di Kota Palopo, Sulawesi Selatan.

Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2023 sampai dengan bulan September 2023.

3. Metode Pengembangan Sistem



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan metode *waterfall* pada Gambar 3.2 adalah sebagai berikut :

a. Analisa kebutuhan

Peneliti menganalisa kebutuhan untuk menentukan fitur, kendala dan dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pihak lapangan bulutangkis.

b. Desain sistem

Pada tahap ini, desain dari aplikasi akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

c. Penulisan kode program

Dalam tahapan penulisan kode program, hasil dari desain aplikasi akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program.

d. Pengujian program

Dalam tahapan pengujian program, program akan diuji untuk mengetahui kesalahan penulisan kode program sehingga program dapat berjalan dengan baik.

e. Penerapan program

Dalam tahapan penerapan program ini, aplikasi diinstal dan mulai digunakan dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan seperti penambahan fitur dan fungsi baru sesuai dengan kebutuhan

4. Sumber Data

- a. Sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah pemilik, lapangan bulutangkis, jadwal lapangan dan harga sewa.
- b. Sumber data sekunder yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah artikel, jurnal yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Wawancara
- b. Observasi
- c. Kuesioner
- d. Metode Studi Pustaka

6. Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah :

- 1) Sistem Operasi Windows 10, 64 bit.
- 2) *Sublime Text*.
- 3) Draw.io.
- 4) Sublime Text.
- 5) XAMPP.
- 6) Google Chrome.

b. Kebutuhan perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah :

Laptop dengan spesifikasi :

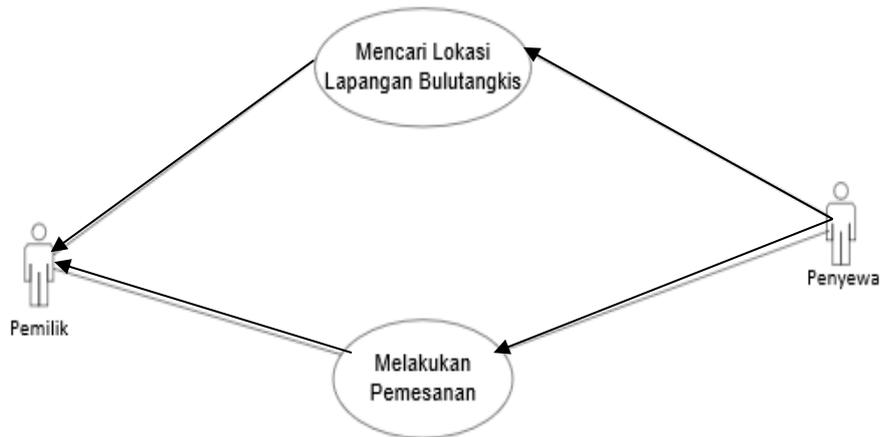
- 1) Prosesor core i5 6300U.
- 2) RAM 8 GB.

- 3) SSD 512GB.
- 4) *Smartphone* dengan ram 4 GB

7. Desain Perancangan Sistem

a. Sistem yang berjalan

Gambar 3.3 adalah *usecase* diagram pada pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis, yang terdiri dari dua aktor yaitu pemilik dan penyewa.



Gambar 2. Sistem yang berjalan

Gambar 2. menggambarkan proses pemesanan lapangan. Aktor-aktor yang terlibat di dalamnya yaitu pemilik dan penyewa, pemilik memberikan pelayanan dengan mencatat pesanan dan membuat pesanan.

b. Sistem yang diusulkan

Berikut adalah *usecase* diagram program yang diusulkan, yang terdiri dari tiga aktor yaitu *admin*, *admin* lapangan dan penyewa.



Gambar 3. Sistem yang diusulkan

Gambar 3. menggambarkan aktor-aktor yang terlibat di dalam sistem. Aktor pertama adalah *Admin*, di dalam sistem *Admin* memiliki hak akses masuk ke *home*, mengelola data

user, konfirmasi penyewa, laporan dan *logout*. Aktor ke-dua adalah *admin* lapangan memiliki hak akses masuk ke halaman *home*, kelola data lapangan, kelola data penyewa, laporan dan *logout*. Aktor ketiga adalah penyewa di dalam sistem pengguna membuat akun agar bisa *login* ke dalam sistem. Pengguna dapat melihat daftar lapangan, pesan lapangan, notifikasi konfirmasi pesanan dan *logout*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Tampilan Halaman Pelanggan

a. Tampilan Registrasi

Tampilan halaman registrasi merupakan tampilan ketika *user* catin melakukan registrasi untuk login pada aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web*, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



The screenshot shows a web browser window with the URL 'baharwanasya.id/gpt/home/index.php?user=1'. The page title is 'LAPANGAN BADMINTON'. The main heading is 'REGISTRASI PENGGUNA'. There are three input fields: 'Nama Lengkap', 'No HP', and 'Password'. Below the fields is a blue button labeled 'Daftar'.

Gambar 4. Tampilan Registrasi

b. Tampilan Home

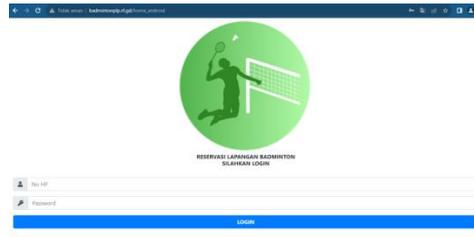
Tampilan halaman *home* merupakan tampilan ketika *user* mengakses aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web*, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 5. Tampilan Home

c. Tampilan Login Pelanggan

Tampilan halaman login pelanggan merupakan tampilan ketika *user* pelanggan melakukan *login* pada aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web*, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 6. Tampilan Login Pelanggan

d. Tampilan Daftar Tempat Lapangan

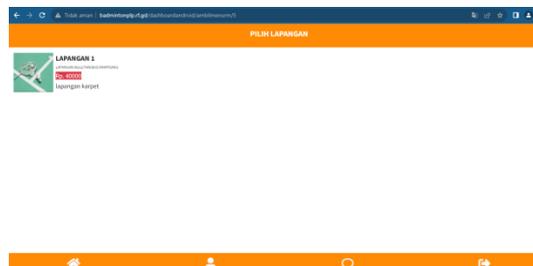
Tampilan halaman daftar tempat lapangan merupakan tampilan ketika *user* melakukan pencarian tempat lapangan bulutangkis, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 7. Tampilan Daftar Tempat Lapangan

e. Tampilan Status Pemesanan

Tampilan halaman status pemesanan merupakan tampilan status pemesanan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Tampilan Status Pemesanan

f. Tampilan Riwayat Reservasi

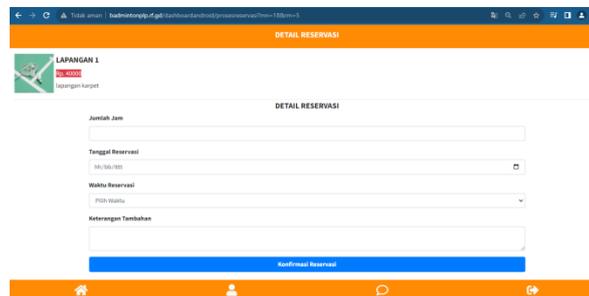
Tampilan halaman riwayat reservasi merupakan tampilan implementasi halaman informasi riwayat reservasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 9. Tampilan Riwayat Reservasi

g. Tampilan Detail Lapangan

Tampilan halaman detail lapangan merupakan tampilan detail lapangan yang akan disewa, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 10. Tampilan Detail Lapangan

h. Tampilan Tentang Aplikasi

Tampilan halaman tentang aplikasi merupakan tampilan informasi pengembang aplikasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

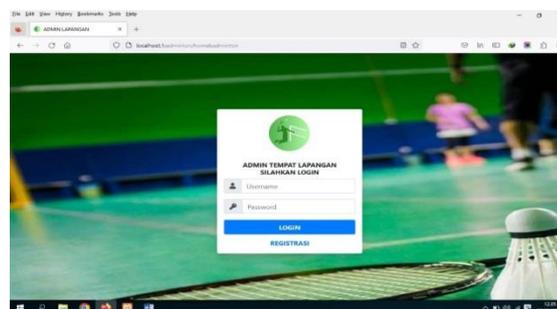


Gambar 11. Tampilan Tentang Aplikasi

2. Implementasi Tampilan Halaman Admin Lapangan

a. Tampilan Dashboard Login Admin Lapangan

Tampilan halaman Dashboard merupakan tampilan implementasi halaman Dashboard admin lapangan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 12. Tampilan Login Admin Lapangan

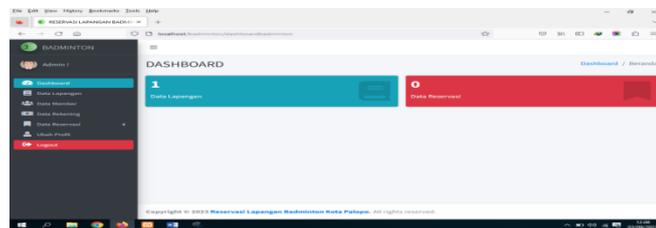
b. Tampilan Registrasi Admin Lapangan

Tampilan halaman registrasi admin lapangan merupakan tampilan implementasi registrasi admin, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 13. Tampilan Registrasi Admin Lapangan

c. Tampilan Dashboard Admin Lapangan

Tampilan halaman *Dashboard admin* merupakan tampilan halaman *Dashboard admin* lapangan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 14. Tampilan Dashboard Admin Lapangan

d. Tampilan Data Lapangan

Tampilan halaman data lapangan merupakan tampilan halaman kelola data lapangan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

NO	NAMA LAPANGAN	HARGA SEWA	KETERANGAN LAPANGAN	AKSI
1	Lapangan 1	200000	Karpet Premium	[Edit] [Hapus]

Gambar 15. Tampilan Data Lapangan

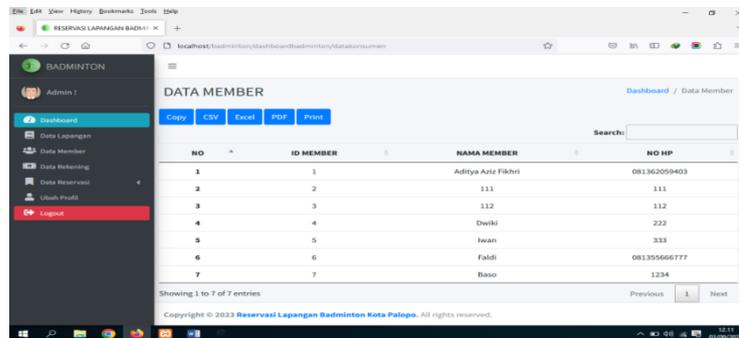
e. Tampilan Tambah Data Lapangan

Tampilan halaman tambah lapangan merupakan tampilan halaman tambah lapangan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 16. Tampilan Tambah Data Lapangan

f. Tampilan Data Pelanggan

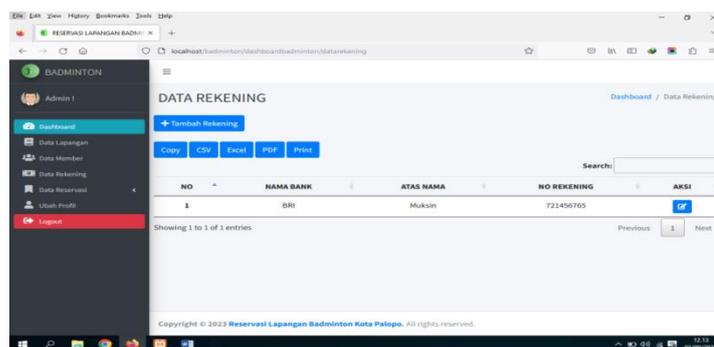
Tampilan halaman data pelanggan merupakan tampilan halaman data pelanggan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 17. Tampilan Data Member

g. Tampilan Data Rekening

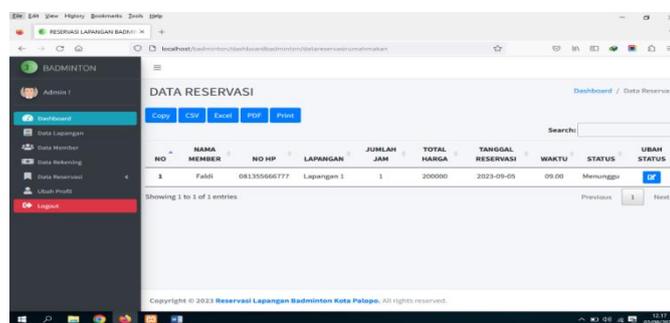
Tampilan halaman data rekening merupakan tampilan halaman ubah data rekening, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 18. Tampilan Data Rekening

h. Tampilan Data Reservasi Masuk

Tampilan halaman reservasi masuk merupakan tampilan halaman ubah reservasi masuk, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 19. Tampilan Data Reservasi Masuk

i. Tampilan Data Riwayat Reservasi

Tampilan halaman riwayat reservasi merupakan tampilan halaman data riwayat reservasi, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

NO	NAMA MEMBER	NO HP	LAPANGAN	JUMLAH JAM	TOTAL HARGA	TANGGAL RESERVASI	WAKTU	STATUS	UBAH STATUS
1	Faldi	08135666777	Lapangan 1	1	200000	2023-09-05	09:00	Diterima	[icon]

Gambar 20. Tampilan Data Riwayat Reservasi

j. Tampilan Ubah Profil Admin Lapangan

Tampilan halaman ubah profil merupakan tampilan halaman ubah profil *admin*, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

ID	NAMA TEMPAT LAPANGAN	USERNAME	PASSWORD	AKSI
19	Sport Center Sinar Setup	setuju	12345	[icon]

Gambar 21. Tampilan Ubah Profil Admin Lapangan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web* yang telah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil perancangan aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web* yang dibangun dapat memudahkan masyarakat dalam proses pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis.
2. Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan bahwa aplikasi pencarian dan pemesanan lapangan bulutangkis berbasis *web* dapat diaplikasikan dan digunakan oleh masyarakat, dan *admin* lapangan bulutangkis.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dengan bahasa pemrograman yang baru.
2. Penelitian ini masih bisa dikembangkan dengan menggunakan fitur yang baru seperti *live chat* dengan *admin* yang bertugas.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Anhar. 2010. *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- Ayu dan Permatasari. 2018. "Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerjalapangan (PKL) pada Devisi Humas PT. Pegadaian". *Jurnal Intra-Tech*, Vol.2.12.
- Eko Siswanto. 2018. *Bisnis Menu Diet Sehat*. Yogyakarta: Laksana.
- Fahlevi, R., Zulhalim, Z., & Rini, A. S. 2021. "Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Pada Po Arista Tehnik Jakarta". *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 96-104.
- Harry Dhika, Nasrulloh Isnain, & Muhammad Tofan. 2019. "Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans dan Mysql", *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 3(2): 104-110.
- Luwis H. Laisina., Marceau A. F., Haurissa., & Zulkarnaen Hatala. 2018. "Sistem Informasi Data Jemaat Gpm Gidion Waiyari Ambon Dan Jemaat Gpm Halong Anugerah Ambon", *Jurnal Simetrik*, 8(2): 139-144.
- Madcoms. 2016. *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Mamay Yani dan Nindi Werstantia. 2018. "Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android : Studi kasus Cimahi Catering", *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 2(1): 86-95.
- Ningrum, dkk. 2019. "Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik, Equivalence Partitions". *Jurnal Informatika Universitas, Pamulang*. Vol.4.
- Palit, dkk. 2018. "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang". *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer* vol.4.1-7
- Rijal, Ahmad Khoirul. 2010. "Sistem informasi akademik berbasis web pada MTS al-Muawanah Kecamatan Curug Kabupaten Tangerang."
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. 2020. "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri". *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 30-36.
- Rosa, Ariani Sukamto dan Shalahuddin M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Saepulloh, A. dan Adeyadi, M. 2019. "Aplikasi Scanner Berbasis Android Untuk Menampilkan Data ID Card Menggunakan Barcode". *Jurnal Manajemen dan Teknik Informatika*. 3(1). 101-110.
- Setyawan, A. A. 2018. "Pendidikan Sebagai Proses Humanisasi (Studi Tentang Pendidikan Humaniora di SMA Seminari Menengah Mertoyudan Magelang, Jawa Tengah)". *Jurnal HUMMANSI (Humaniora, Manajemen, Akuntansi)*, 1(1), 55-64.

- Siregar H.F., Siregar Y.H. dan Melani. 2018. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia". *Jurnal Teknik Informatika*. 2(2): 113-121.
- Vany Asyifa Rahmadila dan Handrie Noprisson. 2019. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Web : Studi kasus Catering N.Y.EVA", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2): 90-97.