

MOBILE-BASED CAR BOOKING SERVICE APPLICATION AT SRIWIJAYA BERLIAN CAR REPAIR SHOP

Fakhri Lambardo^{*1}, Wawan²

^{1,2}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sjakhyakirti, Indonesia
Email: ¹fakhrilambardo@unisti.ac.id, ²dianarerere@gmail.com

(Naskah masuk: 05 Oktober 2022, Revisi : 14 Oktober 2022, diterbitkan: 26 Desember 2022)

Abstract

Current technological developments are needed to help companies face competition, especially in conveying information to many people. Sriwijaya Berlian Car Repair Shop does not yet have a flow in booking service. Therefore, an application is needed to help admins in booking services and make it easier for customers to make reservations. The method in making this application starts from gathering requirements, making prototypes and designing, implementing in the form of applications, and conducting testing. After passing the development stage, a mobile-based application and website for booking services were produced at the Sriwijaya Berlian Car Repair Shop. Based on the results of the blackbox test, it was found that the application was in accordance with what was expected by the application developer, while based on the results of the user acceptance test, the user's average perception was 88.88% with the indicator category "Very Good".

Keywords: *Booking, Car, Repair Shop, Service, Software Engineering.*

APLIKASI BOOKING SERVICE MOBIL BERBASIS MOBILE DI BENGKEL MOBIL SRIWIJAYA BERLIAN

Abstrak

Abstrak berbahasa Indonesia diletakkan pada bagian ini. Abstrak memberikan gambaran umum tentang isi makalah dan harus ditulis dengan *Times New Roman* 10 dalam format satu kolom dan linespacing 1. Panjang abstrak maksimal 250 kata. Jika terdapat istilah-istilah asing yang belum dibakukan, ditulis dalam bentuk *italic*. Tidak diperkenankan melakukan sitasi di bagian abstrak. Abstrak seharusnya mengandung latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian/tujuan paper, metode, hasil dan kesimpulan.

Kata kunci: *Booking, Bengkel, Mobil, Rekayasa Perangkat Lunak, Service..*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa perubahan yang besar bagi manusia, terutama bagi perusahaan yang menjalankan proses bisnis saat ini tidak dapat terlepas dari perkembangan dan kemajuan teknologi.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini komputer sangat dibutuhkan perkembangannya karena semakin pesat tentu saja sangat banyak membantu pihak perusahaan dalam menghadapi persaingan, terutama dalam menyampaikan informasi kepada orang banyak, sehingga bisnisnya mudah dikenal dan diterima dikalangan masyarakat luas, sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan.

Perangkat bergerak dengan sistem operasi Android banyak dipilih masyarakat untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Sistem operasi Android dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan, seperti Pembelajaran di sekolah [1]–[3], Aplikasi presensi

[4]–[6], E-Commerce [7], dan masih banyak lagi yang lainnya.

Bengkel Mobil Sriwijaya Berlian belum memiliki alur dalam booking service Oleh sebuah aplikasi untuk membantu admin dalam booking service, dan menentukan hari dan tanggal dan jam yang telah disesuaikan. Customer dapat melakukan booking service dengan mengisi form untuk melakukan booking service dan akan ditentukan oleh admin.

Permasalahan booking service terkadang masih belum sesuai dalam booking service untuk waktu, jam hari yang pengguna harus membutuhkan waktu yang lama dalam booking service jika ingin melakukan booking service yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan booking service. aplikasi merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan booking service. Hal ini berkaitan dengan

penggunaan aplikasi yang tepat dan bervariasi dalam proses booking service di Bengkel Mobil Sriwijaya Berlian dapat meningkatkan konsumen dalam sistem booking service dan dapat mengurangi sikap booking service yang harus datang langsung dan menunggu lama dalam booking service.

Beberapa penelitian sebelumnya telah berhasil membuat aplikasi android yang dapat mempermudah proses pemesanan [8], [9]. Dari penjelasan di atas maka penelitian ini membangun aplikasi untuk booking service di bengkel mobil Sriwijaya Berlian yang akan di bangun menggunakan android. Tidak hanya itu, aplikasi juga akan di bangun dalam bentuk web, sehingga masyarakat yang tidak memiliki handphone bersistem operasi android tetap dapat memperoleh informasi di manapun dan kapanpun.

2. METODE PENELITIAN

1. Mengumpulkan Kebutuhan

Adapun objek yang diteliti adalah membahas permasalahan Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile Di Bengkel Mobil Sriwijaya Berlian. Sebagai alternatif dalam Booking Service Mobil Berbasis Mobile secara cepat selain Handphone maupun internet. Diharapkan dengan adanya Booking Service Mobil Berbasis Mobile ini dapat membantu atau mempermudah masyarakat untuk booking service mobil menggunakan media handphone android. Bahan penelitian untuk Booking

Service Mobil Berbasis Mobile yang dibutuhkan oleh pelanggan dengan cara pengumpulan data untuk penelitian ini yaitu, dengan mengadakan penelitian secara langsung ke Bengkel Mobil Sriwijaya dengan mengambil data.

2. Membuat Prototipe

Pada tahap membuat prototype untuk Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile terdiri dari kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem, rancangan basis data dan rancangan antar muka. Penjelasan yang lebih lengkap seperti dibawah ini..

3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak untuk pembuatan Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile yang digunakan untuk menunjang dalam pembuatan program meliputi alat yaitu hardware dan software yang digunakan, penjelasan lebih lengkapnya sebagai berikut :

a. Hardware

Alat yang digunakan dalam menyelesaikan Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile ini yang minimal harus ada yaitu hardware atau perangkat keras komputer yang nantinya guna menunjang dalam terselesainya program ini:

1. Processor Intel I3
2. RAM 2 GB
3. Hardisk 500 GB

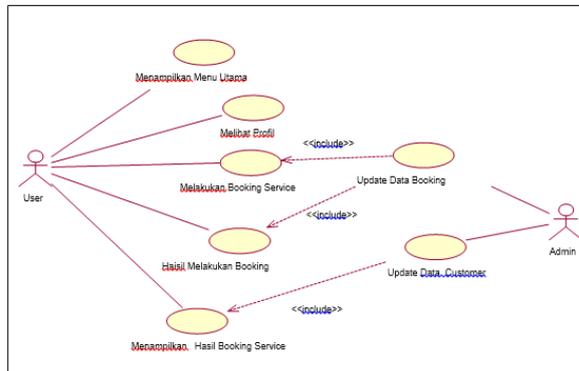
b. Software

Perangkat lunak yang digunakan guna menunjang terselesainya proses dalam pembuatan Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile ini adalah sebagai berikut:

- Microsoft Windows7 atau sesuai dengan kebutuhan.
- Java(jdk-6u22-windows-i586) sebagai aplikasi pendukung pemrograman android
- Android SDK (Software Development Kit) sebagai pemrograman android.
- Eclipse IDE for Java Developers sebagai aplikasi desain android
- MySQL sebagai database untuk aplikasi ini

4. Use Case Diagram

Use case diagram menunjukkan fitur dari aplikasi. Usecase diagram dari aplikasi booking service ini dapat ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

Aktor user menampilkan menu utama, pada menu utama terdapat pilihan menu yaitu profil, melakukan booking service, hasil melakukan booking dan menampilkan hasil booking. Admin melakukan update data booking dan update data customer.

Pada use case diagram ini aktor user menampilkan menu utama, pada menu utama terdapat pilihan menu yaitu profil, melakukan booking service, hasil melakukan booking dan menampilkan hasil booking.

5. Rancangan Basis Data

1. Tabel User

Rancangan tabel user merupakan rancangan untuk penyimpanan data. Tabel user dapat ditunjukkan oleh tabel 1.

Field	Type	Size	Description
Id_user	Integer	4	ID User*
User	Varchar	150	User
Keterangan gambar	Text varchar	0 50	Keterangan Gambar

2. Tabel Admin

Rancangan tabel admin merupakan rancangan untuk penyimpanan data admin pada Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile. Tabel Admin dapat ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Admin

Field	Type	Size	Description
Id_admin	Integer	4	ID Admin*
Usurname	Varchar	50	Username
Password	varchar	50	password

6. Rancangan Antar Muka

6.1 Rancangan Antar Muka User

Rancangan menu utama merupakan rancangan halaman menu utama yang dapat langsung melakukan pengisian pesanan, nama lengkap, No. Telephone, No plat BK, Tipe Mobil, Jenis Pesanan, Pesanan Tambahan, Estimasi Biaya, Tanggal Pesanan, Waktu Pesanan, Catatan, Pesan. Rancangan menu dapat ditunjukkan oleh gambar 2.

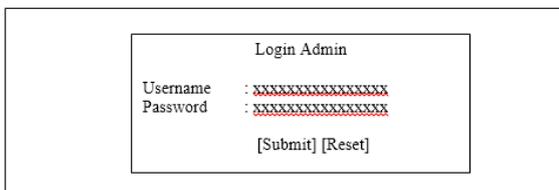


Gambar 2. Rancangan Menu

Pada rancangan menu aplikasi ini terdapat pilihan menu yaitu, nama lengkap, No. Telephone, No plat BK, Tipe Mobil, Jenis Pesanan, Pesanan Tambahan, Estimasi Biaya, Tanggal Pesanan, Waktu Pesanan, Catatan, Pesan.

6.2 Rancangan Antar Muka Admin

Rancangan halaman login dapat ditunjukkan oleh gambar 3.



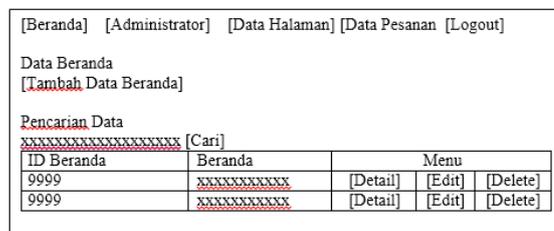
Gambar 3. Rancangan Halaman Login

Rancangan halaman login merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas login admin, jika login yang dimasukan berupa username dan password benar maka secara otomatis akan menampilkan halaman pembaharuan data

6.3 Rancangan Halaman Beranda

Rancangan halaman Beranda merupakan halaman untuk menampilkan data pengguna. Pada halaman ini terdapat fasilitas penambahan data, pencarian data, menampilkan detail data, fasilitas pembaharuan data dan penghapusan data.

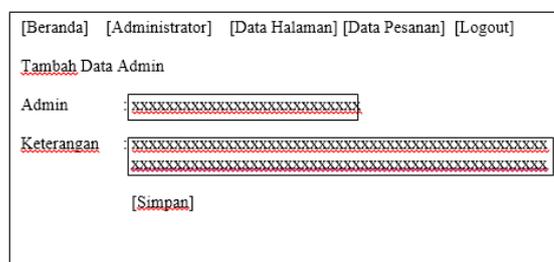
Rancangan halaman beranda dapat ditunjukkan oleh gambar 4.



Gambar 4. Rancangan Halaman Beranda.

6.4 Rancangan Halaman Tambah Admin

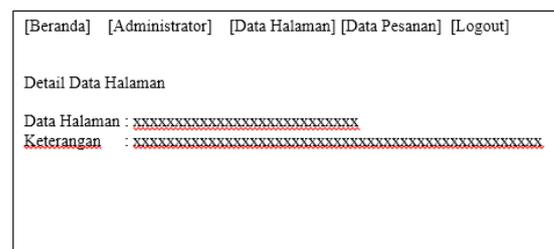
Rancangan halaman tambah admin merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas untuk penambahan data admin, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 5.



Gambar 5. Rancangan Halaman Tambah Admin

6.5 Rancangan Halaman Detail Data

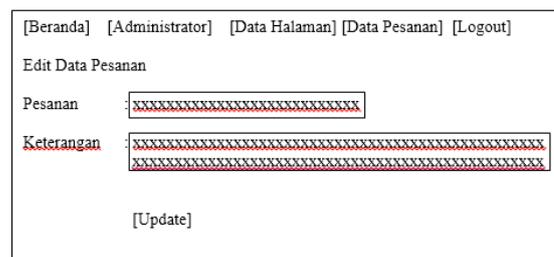
Rancangan halaman detail customer merupakan halaman untuk menampilkan data customer, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 6.



Gambar 6. Rancangan Halaman Detail Data

6.6 Rancangan Halaman Edit Data Pesanan

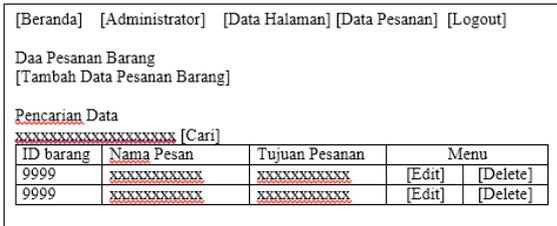
Rancangan halaman edit Data Pesanan merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas untuk pembaharuan data pesanan, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman Edit Pesanan

6.7 Rancangan Halaman Data Pesanan Barang

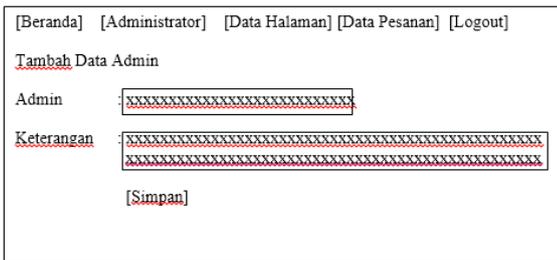
Rancangan halaman pesanan barang merupakan halaman untuk menampilkan data pesanan barang. Pada halaman ini terdapat fasilitas penambahan data, pencarian data, menampilkan detail data, fasilitas pembaharuan, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 8.



Gambar 8. Rancangan Halaman Pesanan Barang

6.8 Rancangan Admin

Rancangan halaman admin merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas untuk pembaharuan password. Pada halaman ini juga terdapat Beranda, Data Halaman, Data Pesanan, link admin dan link logout, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 9.



Gambar 9. Rancangan Halaman Admin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis dan perancangan adalah sebuah aplikasi Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile. Sebagai alternatif dalam booking service Mobil Berbasis Mobile secara cepat maupun internet.

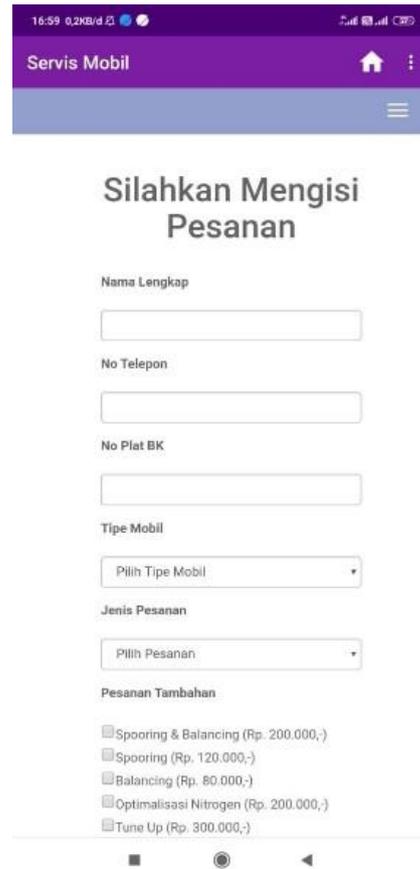
Pembahasan untuk sebuah Rekayasa Perangkat Lunak Booking Service Mobil Berbasis Mobile terdiri dari halaman admin dan halaman user. Penjelasannya seperti dibawah ini.

3.1. Halaman User

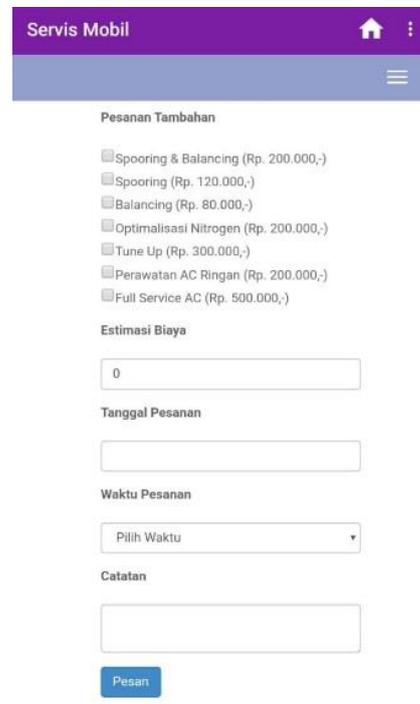
3.1.1. Halaman Menu Aplikasi

Halaman menu utama merupakan halaman menu utama yang dapat langsung melakukan pemesanan, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 10.

Pada halaman booking ini terdapat pilihan nama lengkap, No. Telephone, No plat BK, Tipe Mobil, Jenis Pesanan, Pesanan Tambahan, Estimasi Biaya, Tanggal Pesanan, Waktu Pesanan, Catatan, Pesan. Pilihan booking pesanan merupakan keterangan tentang booking secara jelas dan pilihan pesan untuk pesan dari aplikasi.



Gambar 10. Halaman Pemesanan



Gambar 11. Halaman Tambah Pesanan.

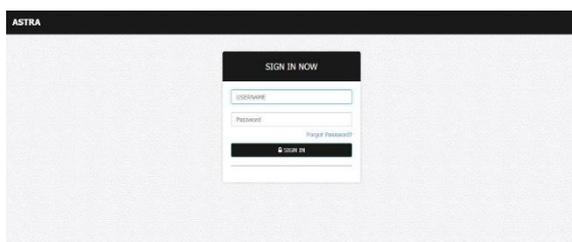
3.1.2. Halaman Pesanan Tambahan

Halaman pesanan tambahan merupakan halaman yang menampilkan pesanan tambahan yang akan kita tambah di service mobil, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 11.

3.2. Halaman Admin

3.2.1. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas login admin, jika login yang dimasukan berupa username dan password benar maka secara otomatis akan menampilkan halaman pembaharuan data, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 12.



Gambar 12. Halaman Login.

3.2.2. Halaman Profil

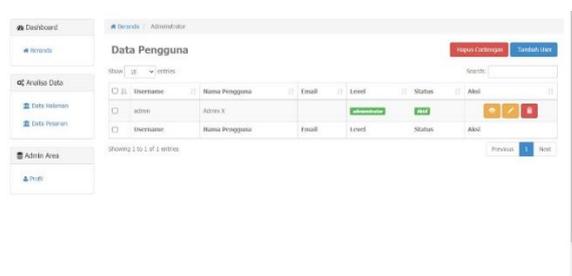
Halaman profil merupakan halaman untuk menampilkan data profil. Pada halaman ini terdapat fasilitas penambahan data, pencarian data, menampilkan detail data, fasilitas pembaharuan data dan penghapusan data, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 13.



Gambar 13. Halaman Profil.

3.2.3. Halaman Detail Data Pengguna

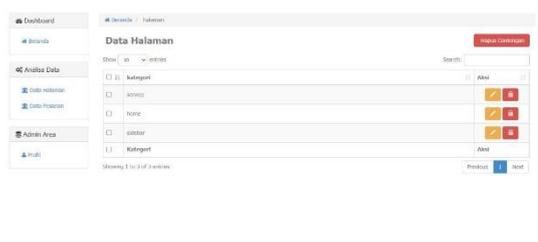
Halaman detail data pengguna merupakan halaman untuk menampilkan data pengguna, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 14.



Gambar 14. Halaman Detail Data Pengguna

3.2.4. Halaman Tambah Data

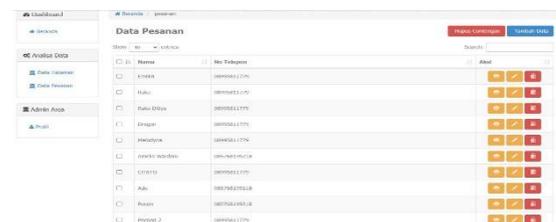
Halaman tambah data merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas untuk penambahan data service, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 15.



Gambar 15. Halaman Tambah Data

3.2.5. Halaman Edit Data Pesanan

Halaman edit data pesanan merupakan halaman untuk menampilkan fasilitas untuk pembaharuan data pesanan, yang dapat ditunjukkan oleh gambar 16.



Gambar 16. Halaman Edit Data Pesanan.

4. DISKUSI

4.1. Pengujian Blackbox

Black Box Testing bertujuan untuk menguji apakah aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan, yaitu dengan melakukan uji dengan beberapa *test case* [10]–[12].

Tabel 3 berikut merupakan tabel hasil *BlackBox Testing* yang menjadi salah satu jenis pengujian yang digunakan dalam pengujian sistem atau aplikasi yang sudah dibangun.

Tabel 3. Tabel Admin

Fitur	Input	Output	Hasil
Menu Pemesanan	-	Menampilkan Menu Pemesanan	Valid
Menu Pemesanan	Input data pemesanan	Pemesanan Data masuk ke dalam database	Valid
Login	Input username dan password dengan benar	Masuk ke dalam sistem	Valid
Profil	Mengisi data profil	Data profil masuk ke dalam database	Valid
Data Pengguna	Input data pengguna	Data pengguna masuk ke dalam database	Valid
	Update data pengguna	Data pengguna terupdate	Valid
	Delete data pengguna	Data pengguna terhapus	Valid

Pemesanan	Update data pemesanan	Data pemesanan ter update	Valid
	Hapus data pemesanan	Data pemesanan terhapus	Valid

Hasil *blackbox testing* menunjukkan bahwa pada semua menu atau fitur yang ada sudah menunjukkan hasil valid atau seperti yang diharapkan oleh pengembang aplikasi.

4.2. Pengujian User Acceptance Test

Pengujian *User Acceptance Test* berisi pertanyaan kepada pengguna aplikasi ini yaitu orang-orang yang sering berolahraga futsal di Orion Sport Centre Purwokerto. Pengujian UAT akan menghasilkan dokumen yang berisi data kepuasan pengguna aplikasi yang nantinya digunakan sebagai acuan apakah aplikasi tersebut layak dan dapat diterima oleh calon penggunanya.

Menurut [13]–[15], analisis responden pada aplikasi dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor perolehan dengan jumlah skor maksimal yang sudah ditetapkan dalam kuesioner, seperti tertulis pada rumus (1).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Skor persentase yang dicari

f = Perolehan skor oleh validator

N = Skor maksimal

Penilaian dari hasil pengujian didasarkan pada indikator degradasi kategori yang dapat diperlihatkan oleh tabel 4 sebagai penilaian hasil akhir dari kuesioner yang digunakan.

Tabel 4. Indikator Kategori Penilaian

Nilai P	Kategori
0% - 20%	Sangat Buruk
20.01% - 40%	Buruk
40.01% - 60%	Cukup
60.01% - 80%	Baik
80.01% - 100%	Sangat Baik

Hasil pengujian UAT dari kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 responden mengenai aplikasi booking service yang telah dibangun, dapat ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian UAT.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
P1.	Apakah aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengganti cara pemesanan konvensional?	12	16	2	0
P2.	Apakah aplikasi ini dapat memudahkan pemesanan?	18	10	2	0
P3.	Apakah aplikasi ini mudah dipahami?	24	6	0	0

Hasil uji UAT pada tabel 5 dikonversi dengan panduan bobot nilai jawaban yang dapat dilihat pada

tabel 6. Data yang didapat dari setiap responden diolah dengan mengalikan setiap jawaban pada tabel 5 dengan bobot yang ada pada tabel 6.

Tabel 6. Bobot Nilai Jawaban

No	Indikator Penilaian	Poin
1.	SS : Sangat Mudah / Bagus / Sesuai / Jelas	4
2.	S : Mudah/Bagus/Sesuai/Jelas	3
3.	KS : Kurang : Mudah/Sesuai/Jelas	2
4.	TS : Tidak Mudah / Bagus / Sesuai / Jelas	1

Nilai maksimal N untuk kuesioner tersebut adalah sebesar 30 responden x 4 poin = 120 poin. Setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus (1) maka didapat hasil sebagaimana ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7. Nilai Pengujian UAT

No	Nilai f	Nilai P	Indikator Kategori
P1	100	83.33%	Sangat Baik
P2	106	88.33%	Sangat Baik
P3	114	95.00%	Sangat Baik
Rata-Rata	106.6	88.88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka didapatkan rata rata poin dari setiap pertanyaan yaitu 106.6 dari 120 poin maksimal, dimana jika diubah ke dalam sebuah persentase menjadi 88.88% dari 100%, dengan indicator kategori yang disesuaikan dengan tabel 4, sehingga mendapatkan persepsi dari user rata-rata “Sangat Baik”.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan sudah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa telah dibangun sebuah aplikasi untuk booking service berbasis mobile dan website. Hasil *blackbox testing* menunjukkan bahwa pada semua menu atau fitur yang ada sudah menunjukkan hasil valid atau seperti yang diharapkan oleh pengembang aplikasi. Berdasarkan pengujian user acceptance test, persepsi rata-rata user sebesar 86.33% dengan indicator kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Y. Al Irsyadi, L. D. Susanti, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–54, 2021, doi: 10.54082/jiki.7.
- [2] F. Y. Al Irsyadi, R. Annas, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–92, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.1844.
- [3] F. Y. Al Irsyadi, A. P. Priambadha, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi Bahasa Arab

- Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 55–66, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.2581.
- [4] A. Pramono, P. Ardanari, and M. Maslim, “Pembangunan Aplikasi Presensi Magang Berbasis Mobile Menggunakan Face Recognition,” *J. Inform. Atma Jogja*, vol. 1, no. 1, pp. 11–17, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jiaj/article/view/3839>.
- [5] N. Hermanto, N. -, and N. R. D. R. Riyanto, “Aplikasi Sistem Presensi Mahasiswa Berbasis Android,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 107–116, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2799.
- [6] H. Rohman, U. Darussalam, and N. D. Natasha, “Sistem Presensi Fingerprint Berbasis Smartphone Android,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 5, no. 1, pp. 1–5, 2020, doi: 10.37438/jimp.v5i1.241.
- [7] R. S. Putra, “Aplikasi M-Commerce Paket Wisata POKDARWIS PATRAWISA Di Desa Limbasari Berbasis Android,” STMIK AMIKOM Purwokerto, 2017.
- [8] M. H. Simanjuntak, E. Indra, and D. Sitanggang, “SISTEM BERBASIS ANDROID UNTUK RESERVASI TIKET BUS,” *JUSIKOM PRIMA (Jurnal Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima)*, vol. 4, no. 2, pp. 14–17, 2021.
- [9] A. M. Suzana, “Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, pp. 353–360, 2021.
- [10] Y. I. Kurniawan and A. F. S. Kusuma, “Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 7–14, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182182.
- [11] D. Gunawan, I. A. Ar Raniri, R. N. Setyawan, and Y. D. Prasetya, “Web-Based Library Information System in Madrasah Ibtidaiyah Negeri Surakarta,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–41, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.44.
- [12] Y. I. Kurniawan, A. Fatikasari, M. L. Hidayat, and M. Waluyo, “Prediction For Cooperative Credit Eligibility Using Data Mining Classification With C4.5 Algorithm,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 57–64, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.2.49.
- [13] S. A. Fauzan, S. R. Pradana, M. Hikal, M. B. Ashfiya, Y. I. Kurniawan, and B. Wijayanto, “Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick ’ s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma ’ s Dungeon,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–126, 2022, doi: <https://doi.org/10.54082/jiki.26>.
- [14] K. R. E. Septiani and F. Y. Al Irsyadi, “Game Edukasi Tari Tradisional Indonesia Untuk Siswa Tunarungu Kelas VI Sekolah Dasar,” *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–12, 2020.
- [15] S. Rizaldi, A. K. Nugroho, and N. Chasanah, “Sistem Informasi Panduan Diet Bagi Penderita Obesitas Berbasis Website,” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–74, 2021, doi: 10.54082/jiki.6..