Jurnal Nasional Teknologi Komputer
Vol.5; No: 4; Oktober 2025
Website: publikasi.hawari.id/index.php/jnastek
E-ISSN: 2808-4845; P-ISSN: 2808-7801

Sistem Informasi Sekolah Digital SMP Negeri 5 Berbasis Website

Leni Marlina[1], Hermansyah[2]

[1,2]Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi
[1]lenimarlina@pancabudi.ac.id, [2]hermansyah@pancabudi.ac.id

Corresponding Author: Hermansyah

ABSTRACT

This study aims to design and implement a website-based digital school information system at SMP Negeri 5, which is expected to improve the efficiency of educational management and information access for students, teachers, and parents. The method used in this study is system development with an Agile approach, which includes the stages of needs analysis, design, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that the developed information system is able to provide important features such as student data management, class schedules, announcements, and discussion forums. The system trial showed a positive response from users, with a user satisfaction level reaching 85%. In addition, this system also provides easy access to real-time information, thus supporting a more effective teaching and learning process. This study recommends further development for system integration with e-learning applications and training for users to maximize the benefits of the Digital School information system being promoted by the government. Thus, the website-based digital school information system at SMP Negeri 5 is expected to serve as a model for other schools in facing the challenges of education in the digital era and the rapid development of technology that requires schools to have a teaching model that is appropriate to the development of Gen Z.

Keywords: *Information Systems; Digital Schools; Website-Based; Educational Innovation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi sekolah digital berbasis website di SMP Negeri 5, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi manajemen pendidikan dan akses informasi bagi siswa, guru, dan orang tua. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan sistem dengan pendekatan Agile, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan mampu menyediakan fitur-fitur penting seperti manajemen data siswa, jadwal pelajaran, pengumuman, dan forum diskusi. Uji coba sistem menunjukkan respons positif dari pengguna, dengan tingkat kepuasan pengguna mencapai 85%. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan akses informasi secara real-time, sehingga mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut untuk integrasi sistem dengan aplikasi elearning dan pelatihan bagi pengguna agar dapat memaksimalkan manfaat sistem informasi Sekolah Digotal yang sedang di usung oleh pemerintah. Dengan demikian, sistem informasi sekolah digital berbasis website di SMP Negeri 5 diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan perkembangan pesatnya teknologi yang mengharuskan sekolah memiliki model pengajaran yang sesuai dengan perkembangan gen z.

Kata kunci: *Sistem Informasi; Sekolah Digital; Berbasis Website; Inovasi Pendidikan*

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, transformasi teknologi informasi memiliki dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk pendidikan (Wahyuni, Hariyanto, et al., 2022). Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan ini agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan manajemen pendidikan. SMP Negeri 5 sebagai salah

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

satu institusi pendidikan di era modern perlu mengimplementasikan sistem informasi yang efisien untuk mendukung proses belajar mengajar, serta memfasilitasi komunikasi antara siswa, guru, dan orang tua (Hariyanto & Wahyuni, 2020).

Sistem informasi sekolah digital berbasis website menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan data dan informasi di sekolah (Marlina et al., 2016, 2023). Dengan sistem yang terintegrasi, diharapkan pengelolaan data siswa, jadwal pelajaran, pengumuman, dan komunikasi antar pemangku kepentingan dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, akses informasi yang cepat dan mudah akan mendukung siswa dalam proses belajar mereka, serta memudahkan orang tua dalam memantau perkembangan pendidikan anak-anak mereka (Wahyuni & Marbun, 2020; Wahyuni & Mesra, 2022; Wahyuni & Wadly, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi sekolah digital berbasis website di SMP Negeri 5 (Supiyandi et al., 2023; Supiyandi & Zen, 2019). Pendekatan pengembangan yang digunakan adalah Agile, yang memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan memastikan keterlibatan pemangku kepentingan sepanjang proses pengembangan. Metode Agile menekankan iterasi dan kolaborasi, sehingga sistem yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan umpan balik dari pengguna secara berkelanjutan. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil akhir dari sistem informasi tidak hanya memenuhi kebutuhan administrasi sekolah tetapi juga meningkatkan keterlibatan semua pihak dalam proses pendidikan (Wahyuni et al., 2024).

Melalui penelitian ini, penulis juga ingin mengeksplorasi efektivitas penggunaan sistem informasi dalam meningkatkan manajemen sekolah dan aksesibilitas informasi, serta mengidentifikasi tantangan dan solusi yang mungkin dihadapi selama implementasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan sistem informasi di lembaga pendidikan lainnya (hermansyah, 2021; Hermansyah et al., 2024; Wahyuni, Hermansyah, et al., 2022).

Penelitian memiliki urgensi yang signifikan dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Dengan penerapan sistem informasi berbasis website, SMP Negeri 5 dapat menggunakan metode pendidikan secara lebih efisien, meningkatkan aksesibilitas informasi bagi siswa, guru, dan orang tua, serta mendukung transformasi digital yang diperlukan untuk bersaing di dunia pendidikan modern. Selain itu, sistem ini dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif para guru dapat menggunkan berbagai fitur untuk mengembangankan kurikulum dan peningkatan kualitas pengajaran (Sumartono et al., 2022). Penelitian ini juga berperan penting dalam pengembangan kompetensi digital, baik bagi siswa maupun guru, dan dapat menjadi model bagi sekolah lain yang ingin mengimplementasikan teknologi informasi dalam pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi SMP Negeri 5, tetapi juga berkontribusi pada kemajuan pendidikan secara keseluruhan di Indonesia (Bachtiar, 2025; Rahmadi et al., 2021; Sari et al., 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Sekolah Digital berbasis website di SMP Negeri 5. Sistem Infromasi Sekolah Digital memiliki berbagai fitur yang membantu sekolah dalam mendukung proses pembalajaran dan informasi sekolah secara efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Agile, sehingga lebih fleksibel, iteratif, dan responsif terhadap perubahan selama proses pengembangan. Metode Agile memungkinkan tim

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

pengembang untuk menyelesaikan proyek dalam siklus iterasi singkat yang disebut sprint, dengan melibatkan umpan balik berkelanjutan dari pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan SMP Negeri 5 Medan.

2.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan **desain dan pengembangan** (design and development) dengan **metode Agile**, yang lebih difokuskan pada pengembangan perangkat lunak berbasis iterasi cepat dan pengujian berkelanjutan. Penelitian ini akan melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Agile Development: Proses pengembangan dilakukan dalam iterasi dengan penilaian berkala.
2. Kolaborasi Tim: Kolaborasi yang intens antara pengembang, pemangku kepentingan (sekolah), dan pengguna sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah.
3. Prototyping: Prototipe sistem dikembangkan dengan cepat dan diuji, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan umpan balik yang diterima.

2.2. Tahapan Penelitian dengan Metode Agile

Metode Agile ini diterapkan dengan membagi proses pengembangan menjadi beberapa fase sprint yang berfokus pada penyampaian fitur yang dapat digunakan dan diuji. Berikut adalah tahapan utama dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Agile:

1. Perencanaan dan Identifikasi Kebutuhan (Sprint 0)
   Pada tahap awal ini, dilakukan identifikasi kebutuhan sistem dan pemetaan fitur utama yang akan dikembangkan dalam sistem informasi sekolah digital. Beberapa langkah dalam tahap ini meliputi:
   a. Pengumpulan Kebutuhan Pengguna: Melakukan wawancara dengan pemangku kepentingan, seperti kepala sekolah, guru, dan staf administrasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada.
   b. Analisis Masalah dan Tujuan: Menganalisis proses-proses manual yang berjalan saat ini dan merumuskan tujuan sistem yang ingin dicapai.
   c. Penetapan Fitur Utama: Menentukan fitur-fitur utama yang harus ada dalam sistem (misalnya: manajemen data siswa, jadwal pelajaran, pengumuman, dan laporan).
2. Perancangan Sistem (Sprint 1)
   Pada sprint pertama, dilakukan desain sistem yang akan dikembangkan, termasuk desain basis data dan antarmuka pengguna (UI). Fokus sprint ini adalah untuk menghasilkan desain dasar dan prototipe awal yang akan dievaluasi dan diperbaiki pada sprint berikutnya:
   a. Perancangan Arsitektur Sistem: Mendesain arsitektur sistem berbasis web menggunakan teknologi seperti PHP (Laravel) untuk backend dan HTML, CSS, JavaScript untuk frontend.
   b. Desain Database: Mendesain struktur basis data untuk menyimpan data siswa, guru, jadwal, dan pengumuman.
   c. Prototipe UI: Membuat antarmuka pengguna awal yang dapat digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.
3. Pengembangan dan Implementasi (Sprint 2, 3, dst.)
   Setelah sprint pertama, proses pengembangan dimulai dengan implementasi fitur utama dari sistem. Pengembangan dilakukan dalam beberapa iterasi sprint, di mana setiap sprint akan

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

berfokus pada pengembangan dan pengujian satu atau beberapa fitur sistem. Beberapa sprint berikutnya akan fokus pada pengembangan dan penyempurnaan:

a. Sprint 2: Pengembangan fitur manajemen data siswa (penambahan, pengeditan, dan penghapusan data siswa).
b. Sprint 3: Pengembangan fitur jadwal pelajaran dan penjadwalan otomatis.
c. Sprint 4: Pengembangan fitur pengumuman dan sistem pemberitahuan.

Setiap sprint akan diakhiri dengan sesi review sprint untuk mengevaluasi hasil yang dicapai dan retrospective sprint untuk mengidentifikasi perbaikan pada sprint berikutnya.

4. Pengujian Sistem (Setiap Sprint)

Setiap sprint diakhiri dengan pengujian sistem untuk memastikan fitur yang dikembangkan berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan teknik:

a. Unit Testing: Pengujian setiap unit atau komponen sistem yang dikembangkan.
b. Integration Testing: Pengujian integrasi antar berbagai fitur untuk memastikan mereka berjalan bersama-sama dengan baik.
c. User Acceptance Testing (UAT): Menguji sistem dengan melibatkan pengguna (guru, siswa, dan staf administrasi) untuk memastikan sistem sesuai dengan harapan mereka.

5. Pengumpulan Umpan Balik dan Iterasi Perbaikan (Setiap Sprint)

Pada setiap akhir sprint, dilakukan pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk mengevaluasi apakah fitur yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan. Umpan balik ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian pada sprint berikutnya. Proses ini memungkinkan tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan dan menyesuaikan sistem dengan permintaan yang berkembang.

6. Implementasi dan Deployment (Sprint Terakhir)

Setelah beberapa iterasi sprint, sistem yang telah selesai diuji akan diimplementasikan dan diserahkan kepada pengguna akhir (SMP Negeri 5). Pada tahap ini, dilakukan:

a. Training Pengguna: Melatih guru, staf administrasi, dan siswa untuk menggunakan sistem informasi sekolah yang baru.
b. Deployment: Menyebarkan aplikasi sistem informasi ke server yang digunakan oleh SMP Negeri 5.

7. Evaluasi dan Pemeliharaan (Post-Deployment)

Setelah implementasi sistem, evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif sistem yang telah dikembangkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi ini dilakukan melalui:

a. Survei Pengguna: Mengumpulkan masukan dari pengguna untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan sistem.
b. Pemeliharaan Sistem: Melakukan pemeliharaan berkala dan perbaikan bug yang ditemukan setelah implementasi.

2.3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama:

1. Data Kualitatif:
   a. Wawancara dengan pihak sekolah (kepala sekolah, guru, dan staf administrasi) untuk menggali kebutuhan dan masalah yang ada dalam sistem pengelolaan data sekolah.
   b. Observasi terhadap sistem manual yang digunakan saat ini dan bagaimana proses administrasi berjalan di SMP Negeri 5.
2. Data Kuantitatif:

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

a. Kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna (guru, siswa, staf) mengenai kepuasan mereka terhadap sistem setelah implementasi.
b. Log Sistem untuk menganalisis penggunaan sistem dan mendeteksi masalah teknis.

2.4. Evaluasi dan Analisis Data

Evaluasi dilakukan pada dua aspek utama:
1. Kinerja Sistem: Menilai seberapa efektif dan efisien sistem yang dikembangkan dalam membantu proses administrasi sekolah, melalui metrik seperti waktu respon dan keandalan sistem.
2. Kepuasan Pengguna: Menggunakan hasil survei pengguna untuk mengevaluasi kepuasan terhadap fitur dan antarmuka sistem.

3. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Sekolah Digital SMP Negeri 5 berbasis website menggunakan metode Agile. Sistem ini dikembangkan untuk mendukung pproses pemeblajaran digital di SMP Negeri 5. Proses pengembangan sistem ini dilakukan dalam beberapa iterasi sprint, dengan umpan balik berkelanjutan dari pengguna untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan sekolah.

3.1. Proses Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode Agile, yang dibagi menjadi beberapa tahapan sprint. Setiap sprint berfokus pada pengembangan fitur-fitur tertentu dan pengujian yang terencana untuk memperoleh umpan balik dari pengguna. Berikut adalah hasil yang dicapai dari setiap tahapan sprint yang dilakukan:
1. Sprint 0: Perencanaan dan Analisis Kebutuhan
   Pada sprint pertama, tim pengembang melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap proses administratif di SMP Negeri 5. Hasil dari sprint ini adalah:
   a. Identifikasi Kebutuhan Pengguna: Fitur utama yang dibutuhkan oleh SMP Negeri 5 meliputi:
      1) Manajemen data siswa
      2) Pengelolaan jadwal pelajaran
      3) Pengumuman sekolah yang dapat diakses oleh siswa dan guru
      4) Laporan akademik dan kehadiran siswa
   b. Dokumentasi Kebutuhan Sistem: Dokumen kebutuhan yang menggambarkan fungsi utama dan proses yang ingin diotomatisasi.
2. Sprint 1: Perancangan Sistem dan Prototipe UI
   Pada sprint pertama, tim pengembang memulai dengan merancang struktur database dan antarmuka pengguna (UI) dari sistem. Hasil sprint ini adalah:
   a. Desain Database: Struktur tabel untuk menyimpan data siswa, guru, jadwal pelajaran, dan pengumuman.

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

b. Prototipe UI: Antarmuka pengguna yang pertama kali dikembangkan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. UI ini didesain agar responsif dan mudah digunakan oleh siswa, guru, dan staf administrasi.
c. Umpan Balik dari Pengguna: Prototipe pertama diuji dengan melibatkan beberapa guru dan staf administrasi untuk mendapatkan masukan mengenai kesederhanaan dan kemudahan penggunaan.

3. Sprint 2: Pengembangan Fitur Manajemen Data Siswa
   Pada sprint kedua, tim pengembang fokus pada pengembangan fitur manajemen data siswa yang meliputi:
   a. Pendaftaran dan Pengelolaan Data Siswa: Fitur untuk menambah, mengedit, dan menghapus data siswa.
   b. Fitur Pencarian Siswa: Fungsi pencarian data siswa berdasarkan nama, nomor induk siswa, atau kelas.
   c. Umpan Balik Pengguna: Pada akhir sprint ini, pengguna memberikan umpan balik positif tentang kemudahan mengelola data siswa, namun ada saran untuk menambahkan fitur filter berdasarkan kelas dan status kelulusan.
4. Sprint 3: Pengembangan Fitur Jadwal Pelajaran dan Pengumuman
   Pada sprint ketiga, pengembangan sistem berfokus pada:
   a. Manajemen Jadwal Pelajaran: Sistem untuk mengelola jadwal pelajaran, mengedit waktu, mata pelajaran, dan pengaturan kelas.
   b. Fitur Pengumuman: Pengumuman yang dapat dibuat oleh admin dan diakses oleh siswa dan guru. Pengumuman ini dapat berupa informasi penting terkait kegiatan sekolah atau pengumuman ujian.
   c. Umpan Balik Pengguna: Pengguna mengapresiasi kemudahan dalam menambahkan dan mengedit jadwal pelajaran, namun ada permintaan untuk menambahkan notifikasi pengumuman kepada siswa dan guru.
5. Sprint 4: Implementasi Fitur Laporan Akademik dan Kehadiran
   Pada sprint ini, tim pengembang menambahkan fitur laporan untuk mendokumentasikan kehadiran siswa dan nilai akademik mereka:
   a. Laporan Kehadiran: Fitur untuk mencatat dan melaporkan kehadiran siswa setiap harinya.
   b. Laporan Nilai: Sistem untuk memasukkan dan mengelola nilai ujian dan tugas siswa.
   c. Umpan Balik Pengguna: Beberapa guru menyarankan agar laporan dapat dicetak atau diekspor ke format PDF untuk keperluan administrasi.
6. Sprint 5: Pengujian, Perbaikan, dan Optimasi
   Pada sprint ini, dilakukan pengujian menyeluruh terhadap semua fitur yang telah dikembangkan:
   a. Pengujian Fungsionalitas: Semua fitur diuji untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan.
   b. Perbaikan dan Optimalisasi: Berdasarkan hasil pengujian, beberapa bug ditemukan dan diperbaiki, serta dilakukan optimalisasi kecepatan sistem.
   c. Umpan Balik Pengguna: Pengguna merasa sistem sudah cukup efisien dan memudahkan administrasi, meskipun ada permintaan untuk tampilan antarmuka yang lebih modern dan intuitif.

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

3.2. Hasil Evaluasi Pengguna

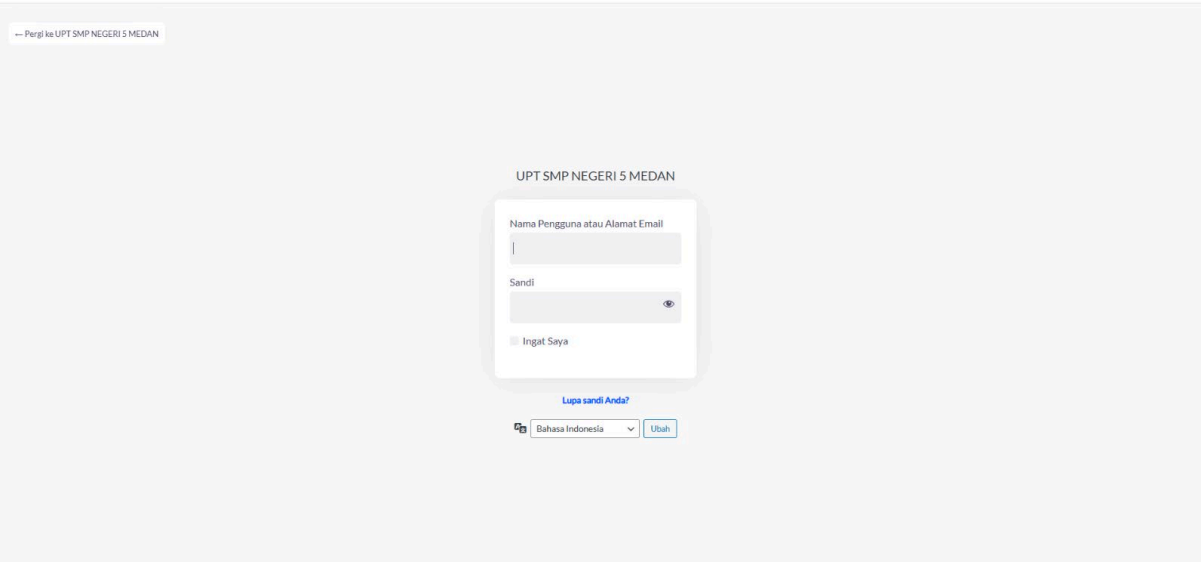
Setelah implementasi sistem, dilakukan evaluasi terhadap kepuasan pengguna melalui kuesioner dan wawancara dengan guru, siswa, dan staf administrasi SMP Negeri 5. Berikut adalah hasil evaluasi:

1. Kepuasan Pengguna: 85% pengguna merasa puas dengan antarmuka dan fungsionalitas sistem, terutama dalam hal kemudahan pengelolaan data siswa, jadwal pelajaran, dan pengumuman.
2. Peningkatan Efisiensi: 80% staf administrasi melaporkan peningkatan efisiensi dalam mengelola data dan membuat laporan.
3. Masukan untuk Peningkatan: Beberapa pengguna meminta peningkatan dalam hal notifikasi pengumuman, serta pengelolaan nilai yang lebih mendetail.

3.3. Pengujian Aplikasi

1. Halaman Login

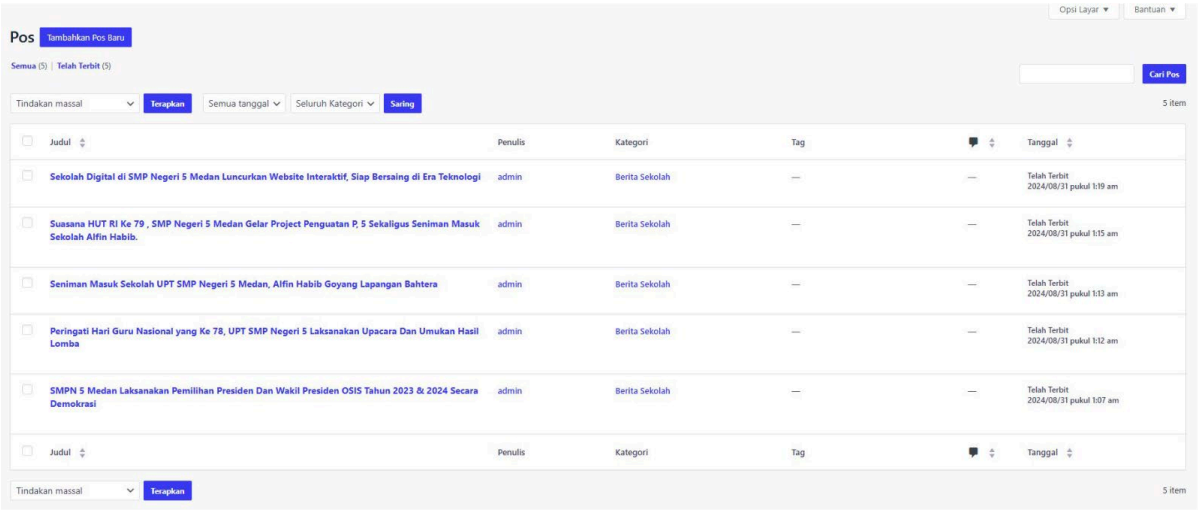
Halaman yang Anda tampilkan adalah halaman login untuk mengakses sistem informasi UPT SMP Negeri 5 Medan. Berikut panduan langkah demi langkah untuk melakukan login:



Gambar 1. Halaman Login

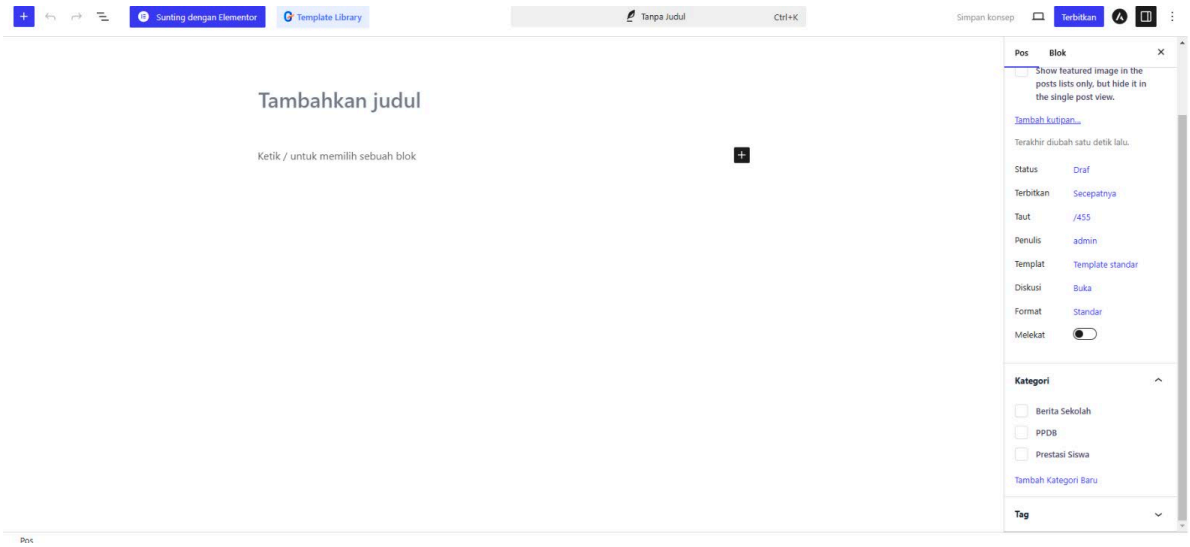
Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

2. Halaman Post



Gambar 2. Halaman Post

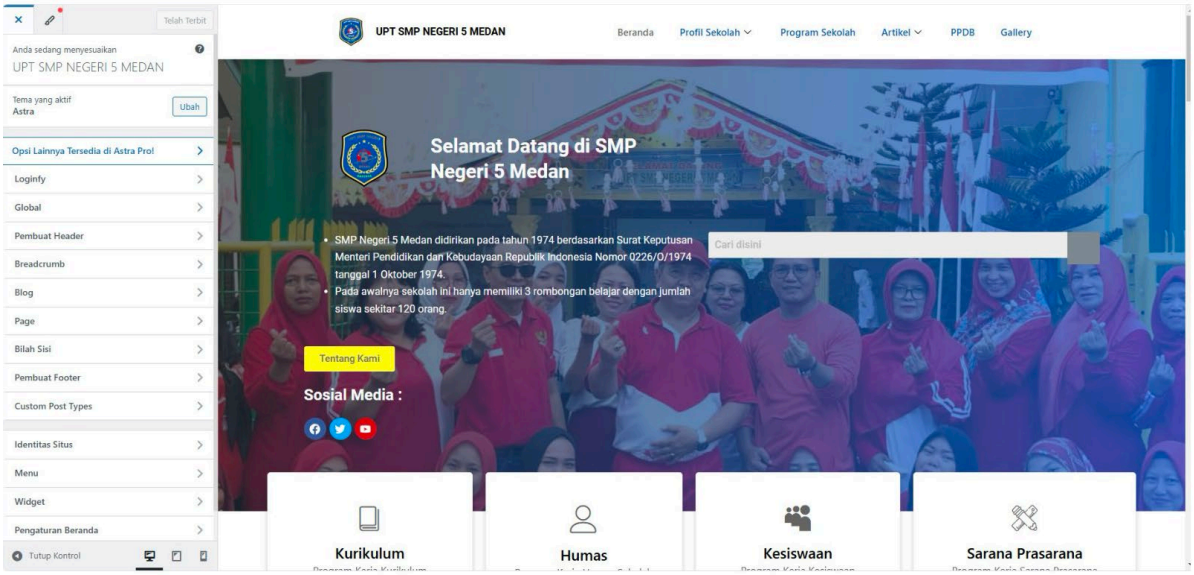
3. Halaman Tambah Post



Gambar 3. Tambah Post

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

4. Halaman Desain Homepage



Gambar 4. Halaman Desain Homepage

4. Kesimpulan

Penelitian Sistem Informasi Sekolah Digital SMP Negeri 5 Berbasis Website menunjukkan penerapan sistem informasi berbasis website dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengelolaan pendidikan di sekolah. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi dalam mendukung proses pembelajaran digital kepada siswa serta memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara siswa, guru, dan orang tua. Tingkat kepuasan pengguna mencapai 85%, mencerminkan bahwa sistem ini memenuhi kebutuhan mereka dalam mengakses informasi secara real-time.

Meskipun ada tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kebutuhan pelatihan lebih lanjut bagi pengguna, manfaat yang diperoleh dari sistem informasi ini, termasuk peningkatan aksesibilitas informasi dan pengembangan kompetensi digital, jauh lebih besar. Oleh karena itu, sistem informasi sekolah digital berbasis website di SMP Negeri 5 tidak hanya berperan sebagai alat pendukung sekolah digital, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung transformasi pendidikan di era digital.

Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya meliputi integrasi dengan aplikasi mobile dan pelatihan berkelanjutan bagi pengguna. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem informasi ini dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi adaptasi terhadap teknologi informasi di lingkungan pendidikan.

REFERENSI

Bachtiar, Y. (2025). Rancangan Sistem Informasi Berbasis Web dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Perpustakaan Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Informatics Management and Information Technology*, *5*(3), 267–274.

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Hariyanto, E., & Wahyuni, S. (2020). Sosialisasi Dan Pelatihan Penggunaan Internet Sehat Bagi Anggota Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Mozaik Desa Pematang Serai. *Jurnal ABDIMAS BSI*, *3*(2), 253–259.

hermansyah. (2021). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Unsur Kimia dengan Metode Computer Based Instruction (CBI)*. *9*(3), 74–78.

Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, *2*(1), 42–48.

Marlina, L., Muslim, M., Siahaan, A. U., & Utama, P. (2016). Data mining classification comparison (naïve bayes and C4. 5 algorithms). *Int. J. Eng. Trends Technol*, *38*(7), 380–383.

Marlina, L., Wahyuni, S., & Sulistianingsih, I. (2023). The Information System for Promotion of Products for Micro, Small, and Medium Enterprises in Hinai Village is Website-Based With a Membership Method. *International Journal Of Computer Sciences and Mathematics Engineering*, *2*(2), 141–151.

Rahmadi, F., Munisa, M., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., & Harianto, E. (2021). Pengembangan manajemen sekolah terintegrasi berbasis sistem informasi di sumatera utara. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *2*(2), 96–109.

Sari, S. N., Kaban, R., Khaliq, A., & Andari, A. (2022). Sistem Penjadwalan Mata Pelajaran Sekolah Menggunakan Metode Hybrid Artificial Bee Colony (HABC). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, *2*(1), 20–32.

Sumartono, I., Wadly, F., Syaula, M., & Rizki, A. A. (2022). Rancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan dan Inventaris Pada Serikat Tolong Menolong (STM) Desa Kota Pari. *Brahmana: Jurnal Penerapan Kecerdasan Buatan*, *4*(1A), 56–60.

Supiyandi, S., Rizal, C., & Fachri, B. (2023). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, *3*(3), 211–216.

Supiyandi, S., & Zen, M. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Proses Kenaikan Jabatan dan Perencanaan Karir Pada PT. ABC Dengan Metode Profile Matching. *ALGORITMA: JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA*, *3*(1), 55.

Wahyuni, S., Hariyanto, E., & Sebayang, S. (2022). Pelatihan Camtasia Pada Guru SD Panca Budi Untuk Mendukung Transformasi Digital Sekolah Masa Pandemi Covid-19. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *10*(1), 59–67.

Wahyuni, S., Hermansyah, H., & Yel, M. B. (2022). Aplikasi Bank Sampah Berbasis Website Dalam Mewujudkan Desa Bebas Sampah. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, *4*(2), 242–250.

Wahyuni, S., Khaliq, A., Amrul, H. M. Z. N., & Akbar, A. (2024). Designing a Website-Based Kota Pari Village Mangrove Application with the Agile Scrumban Method. *Proceeding of International Conference on Artificial Intelligence, Navigation, Engineering, and Aviation Technology (ICANEAT)*, *1*(1), 415–419.

Wahyuni, S., & Marbun, M. (2020). Implementation of Data Mining In Predicting the Study Period of Student Using the Naïve Bayes Algorithm Implementation of Data Mining In Predicting the Study Period of Student Using the Naïve Bayes Algorithm. *IOP Confrence Series: Materials Science and Engineering*, 4–11. https://doi.org/10.1088/1757-899X/769/1/012039

Wahyuni, S., & Mesra, B. (2022). Mozaik BUMDES Waste Bank Application Development Using Android-Based GPS. *Jurnal Mantik*, *6*(3), 2781–2788.

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Wahyuni, S., & Wadly, F. (2023). Application Of Inventory And Service Transactions On Web-Based Cv Medan Teknik using the Agile Kanban Method. *International Journal Of Computer Sciences and Mathematics Engineering*, *2*(1).

Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.