

PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS: TOKO GILANG)

Wahyu Ramadani, Dandi Suanrdi, Anisya Sonita, Agung Kharisma Hidayah

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Jalan Bali, Kota Bengkulu

ramadaniwahyu50@gmail.com

ABSTRAK

Toko Gilang, sebuah usaha ritel, menghadapi tantangan operasional karena bergantung pada sistem manual untuk proses bisnisnya. Ketergantungan ini menimbulkan kendala seperti tingginya risiko kesalahan input (*human error*), manajemen stok yang tidak efisien, dan lambatnya akses terhadap data real-time yang menghambat pengambilan keputusan strategis. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pengolahan data berbasis web sebagai solusi, dengan batasan hanya pada tahap perancangan sistem. Metode yang digunakan adalah Agile dengan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menganalisis kebutuhan. Hasil dari penelitian ini adalah dokumen perancangan sistem yang matang, mencakup Data Flow Diagram (DFD), Entity-Relationship Diagram (ERD), arsitektur basis data, dan wireframe antarmuka pengguna. Rancangan ini berhasil menerjemahkan permasalahan manual menjadi solusi digital fungsional yang siap untuk diimplementasikan.

Kata kunci : *Perancangan Sistem, Aplikasi Pengolahan Data, Website, Metode Agile, UMKM, Manajemen Stok.*

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi sebuah kebutuhan fundamental bagi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) untuk dapat bertahan dan berkembang di tengah persaingan bisnis global. Dalam sektor ritel yang sangat dinamis, kemampuan untuk mengolah data secara cepat dan akurat merupakan kunci untuk memahami perilaku konsumen dan merumuskan strategi penjualan yang efektif. Meskipun demikian, banyak pelaku usaha pada skala kecil, seperti toko kelontong, belum sepenuhnya mengadopsi teknologi digital dan masih bergantung pada metode operasional konvensional[1].

Salah satu contoh nyata dari tantangan ini adalah Toko Gilang, sebuah usaha ritel di Padang Pelawi, Seluma, yang melayani kebutuhan sehari-hari masyarakat lokal. Walaupun memiliki volume transaksi yang signifikan, seluruh proses pengelolaan datanya, mulai dari pencatatan penjualan hingga manajemen stok, masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan. Ketergantungan pada sistem manual ini menciptakan berbagai kendala operasional yang menghambat efisiensi dan potensi pertumbuhan toko.

Permasalahan utama yang timbul dari sistem manual ini adalah tingginya risiko kesalahan input (*human error*), manajemen stok yang tidak efisien yang berujung pada kelebihan atau kekurangan persediaan, serta lambatnya akses terhadap data secara real-time. Keterbatasan ini secara langsung menghambat pemilik toko dalam mengambil keputusan strategis, seperti kapan harus melakukan pengadaan barang kembali. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi untuk mengotomatisasi proses tersebut guna meningkatkan akurasi dan efisiensi.

Dalam upaya mengatasi permasalahan ini, perancangan sebuah aplikasi pengolahan data berbasis web menjadi solusi yang paling relevan. Platform ini menawarkan fleksibilitas akses dari berbagai perangkat, memungkinkan pemilik untuk memantau dan mengelola bisnisnya dari mana saja. Untuk memastikan rancangan sistem benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, penelitian ini menerapkan metode Agile dalam proses pengembangannya. Metode Agile dipilih karena sifatnya yang iteratif dan fleksibel, memungkinkan adanya kolaborasi erat dengan pemilik toko dan adaptasi yang cepat terhadap perubahan kebutuhan selama proses perancangan[2].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem pengolahan data yang komprehensif untuk Toko Gilang dengan menggunakan metode Agile, namun dengan batasan hanya sampai pada tahap perancangan (desain). Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah dokumen perancangan sistem yang matang, mencakup Diagram Alir Data (DFD), *Entity-Relationship Diagram* (ERD), arsitektur basis data, dan wireframe antarmuka pengguna. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi fondasi yang kokoh untuk tahap implementasi di masa depan, serta menjadi model bagi UMKM sejenis dalam memulai transformasi digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Berbagai studi sebelumnya membuktikan bahwa metode Agile dan platform berbasis web efektif dalam pengembangan sistem informasi, terutama dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan kemampuan merespons kebutuhan pengguna. Pendekatan ini banyak diadopsi pada proses digitalisasi usaha kecil dan menengah (UKM) karena

sifatnya yang fleksibel dan mampu menyesuaikan sistem secara bertahap sesuai kebutuhan.

Penerapan metode Agile terbukti dapat mempercepat adaptasi sistem terhadap perubahan kebutuhan pengguna secara langsung [3]. Keunggulan Agile, khususnya melalui kerangka kerja Scrum, juga terbukti mampu mengakomodasi perubahan berkelanjutan, sehingga pengembangan perangkat lunak menjadi lebih responsif dan efisien [4].

Dari sisi platform, sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan aksesibilitas data dan memperlancar transaksi [5]. Platform ini juga efektif untuk sistem pemantauan stok, di mana ia terbukti meningkatkan akurasi pencatatan dan ketersediaan barang [6]. Lebih lanjut, digitalisasi pemantauan stok juga membantu pelaku usaha dalam mengelola inventaris dan mengevaluasi kinerja penjualan.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada penerapan atau sistem yang telah berjalan, penelitian ini secara khusus diarahkan pada tahap perancangan sistem. Pendekatan Agile diadaptasi untuk kebutuhan Toko Gilang, sebuah usaha ritel di Padang Pelawi, Sukaraja, yang masih menggunakan pencatatan manual. Fokus penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan dan pembuatan blueprint sistem yang siap dikembangkan pada tahap implementasi berikutnya.

Dengan demikian, meskipun mengusung prinsip yang sama pemanfaatan Agile dan platform berbasis web penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa dokumen rancangan sistem yang sistematis sebagai fondasi awal digitalisasi UMKM ritel. Nilai tambahnya terletak pada penekanan pada tahap perencanaan dan desain, yang sering kali terlewat dalam penelitian lain yang langsung berorientasi pada implementasi.

2.2. Agile Development



Gambar 1. Tahapan Metode Agile

Metode Agile Development merupakan pendekatan kontemporer dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan fleksibilitas, kecepatan adaptasi, dan kolaborasi erat antara pengembang dan pengguna. Agile adalah pendekatan yang bersifat iteratif dan inkremental, dikenal karena kemampuannya dalam merespons perubahan kebutuhan dengan cepat dan fleksibel. Hal ini menjadikannya sangat relevan untuk digunakan dalam

konteks perancangan sistem informasi, khususnya pada usaha kecil dan menengah (UKM) seperti Toko Gilang, yang membutuhkan sistem yang dapat menyesuaikan diri dengan dinamika operasional sehari-hari [7].

2.3. Perancangan

Perancangan merupakan tahap awal yang krusial dan bersifat konseptual dalam siklus pengembangan sistem. Fase ini berfungsi sebagai penghubung antara kebutuhan pengguna yang masih bersifat umum dengan spesifikasi teknis yang lebih terstruktur dan dapat diimplementasikan. Dalam proses ini, dilakukan penyusunan arsitektur sistem secara keseluruhan, pemecahan sistem ke dalam modul-modul fungsional, serta perancangan detail terkait logika internal, struktur data, dan antarmuka tiap komponen [8].

Perancangan juga merupakan proses pengambilan keputusan yang kompleks, karena harus menyeimbangkan antara kebutuhan fungsional (apa yang harus dilakukan sistem) dan non-fungsional (bagaimana sistem beroperasi, seperti aspek performa, keamanan, dan kemudahan penggunaan). Selain itu, keputusan desain harus mempertimbangkan batasan yang nyata seperti waktu pengerjaan, anggaran, dan ketersediaan teknologi. Untuk memastikan kualitas sistem yang dirancang, tahap ini mengadopsi prinsip-prinsip desain seperti modularitas, skalabilitas, dan kemudahan pemeliharaan (maintainability) [9].

2.4. Aplikasi

aplikasi berperan sebagai alat bantu digital yang memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai aktivitas. Ruang lingkup penggunaannya sangat luas, mulai dari kegiatan produktif seperti pengolahan data dan desain grafis, komunikasi digital melalui media sosial, hiburan interaktif seperti permainan daring, hingga sistem yang lebih kompleks seperti layanan perbankan elektronik dan otomasi industri. Setiap aplikasi dikembangkan oleh satu atau beberapa pengembang dengan tujuan tertentu, dan dirancang dengan antarmuka pengguna (user interface) serta fitur-fitur yang disesuaikan agar mampu memberikan solusi atas masalah atau kebutuhan spesifik yang dihadapi pengguna [10].

2.5. Pengolahan Data

Secara konseptual, pengolahan data merujuk pada rangkaian langkah sistematis yang dilakukan untuk mentransformasi data mentah menjadi informasi yang memiliki makna dan nilai guna. Proses ini berfungsi sebagai penghubung vital yang mengkonversi kumpulan fakta yang terpisah menjadi wawasan terstruktur, yang dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut serta mendukung proses pengambilan keputusan. Tujuan utamanya adalah mengolah data agar menghasilkan nilai, menemukan pola tersembunyi, dan menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami oleh manusia maupun sistem digital lainnya [11].

2.6. Website

Website atau situs web merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung secara logis, diakses melalui sebuah domain unik (URL), dan disimpan dalam satu atau lebih server web. Konten pada website dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan perangkat lunak peramban web (browser) dengan bantuan protokol standar seperti HTTP atau HTTPS. Setiap halaman dalam website dapat memuat berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, hingga elemen interaktif, yang secara keseluruhan membentuk satu kesatuan digital untuk menyampaikan informasi atau menyediakan layanan kepada pengguna [12].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode Agile yang dibatasi pada tahap perancangan sistem. Proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara di Toko Gilang. Data tersebut dianalisis untuk merumuskan kebutuhan sistem, baik fungsional maupun non-fungsional.

Perancangan dilakukan secara bertahap dan berulang (iteratif), mencakup pemodelan alur data, rancangan basis data, serta desain antarmuka pengguna. Hasil akhirnya berupa dokumen rancangan sistem yang lengkap dan tervalidasi, siap digunakan sebagai acuan pada tahap implementasi berikutnya.

Tabel 1. Tahap Penelitian

Tahapan	Aktivitas	Metode	Luaran
Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Data	Melakukan observasi langsung di Toko Gilang, wawancara dengan pemilik toko, serta studi pustaka dan dokumentasi guna memahami proses bisnis dan kebutuhan sistem.	1. Observasi langsung 2. Wawancara terstruktur 3. Studi pustaka 4. Dokumentasi	1. Data operasional toko 2. Daftar kebutuhan sistem 3. Referensi pendukung rancangan
Analisis Sistem	Menganalisis data yang diperoleh untuk merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem berdasarkan kondisi riil di lapangan.	1. Analisis kebutuhan 2. Perumusan requirement	1. Daftar kebutuhan sistem 2. Spesifikasi fitur utama
Perancangan Sistem	Mendesain antarmuka pengguna, struktur database, dan diagram sistem sebagai dasar sprint perancangan dalam metode Agile.	1. Desain UI 2. ERD 3. Use Case & Activity Diagram	1. Wireframe aplikasi 2. Rancangan struktur data 3. Dokumentasi desain sistem

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam terkait proses bisnis dan kebutuhan sistem, yaitu:

- Observasi: Mengamati langsung aktivitas operasional harian, seperti pencatatan transaksi, pengelolaan stok, dan alur kerja kasir.
- Wawancara: Melakukan wawancara terstruktur dengan pemilik toko untuk mengidentifikasi kendala penggunaan sistem manual serta menggali ekspektasi terhadap sistem baru.
- Studi Pustaka dan Dokumentasi: Menelaah literatur tentang metode Agile dan perancangan sistem UMKM, serta mempelajari dokumen operasional toko, seperti catatan transaksi dan nota pembelian.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Hasil pengumpulan data diolah untuk menentukan ruang lingkup dan spesifikasi sistem:

- Kebutuhan Fungsional: Fitur utama meliputi login pengguna (Kasir dan Pemilik), manajemen barang, transaksi penjualan berbasis barcode, pengelolaan stok otomatis, dan pembuatan laporan.
- Kebutuhan Non-Fungsional: Standar sistem mencakup akses berbasis web, tampilan ramah pengguna, performa optimal, dan keamanan data.

3.3. Perancangan Sistem

Tahap ini mengubah hasil analisis menjadi rancangan teknis yang terdiri dari:

- Alur Data: Digambarkan melalui Data Flow Diagram (DFD), dimulai dari Diagram Konteks yang menunjukkan interaksi aktor dengan sistem, hingga DFD Level 0 dan 1 yang merinci proses seperti login, transaksi, dan pelaporan.
- Basis Data: Dimodelkan menggunakan Entity-Relationship Diagram (ERD) yang mencakup entitas User, Barang, Transaksi, dan Detail Transaksi, kemudian dikonversi menjadi tabel relasional.
- Antarmuka Pengguna: Membuat wireframe untuk halaman login, dasbor, transaksi, input data, dan laporan, dengan fokus pada navigasi yang mudah dan intuitif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

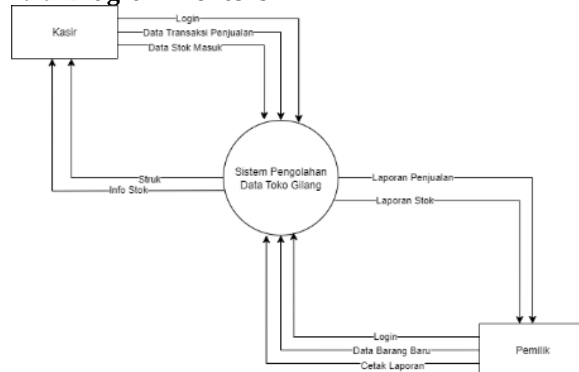
4.1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pada proses operasional manual di Toko Gilang dan merumuskan spesifikasi untuk sistem pengolahan data berbasis web. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pemilik toko dan observasi langsung. Hasil analisis menunjukkan beberapa kendala utama pada sistem manual yang ada, yaitu:

- Ketidakkuratan Data: Sering terjadi kesalahan pencatatan harga dan jumlah barang.
- Manajemen Stok Tidak Efisien: Sulit memantau ketersediaan barang secara real-time, menyebabkan kekosongan atau penumpukan stok.
- Pelaporan Lambat: Proses rekapitulasi laporan penjualan dan stok memakan waktu lama, menghambat pengambilan keputusan.

Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa dibutuhkan sistem terkomputerisasi yang mampu mengotomatisasi transaksi, memastikan akurasi data, dan menyediakan pelaporan yang fleksibel dan dapat diakses dari jarak jauh.

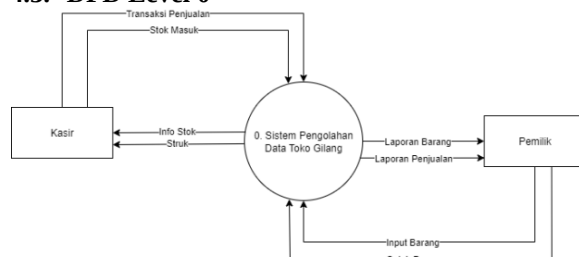
4.2. Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram Konteks menggambarkan interaksi sistem dengan dua aktor: Kasir dan Pemilik. Kasir menginput data transaksi dan stok, lalu menerima struk. Pemilik mengelola data barang dan meminta laporan, kemudian menerima laporan penjualan serta stok dari sistem.

4.3. DFD Level 0



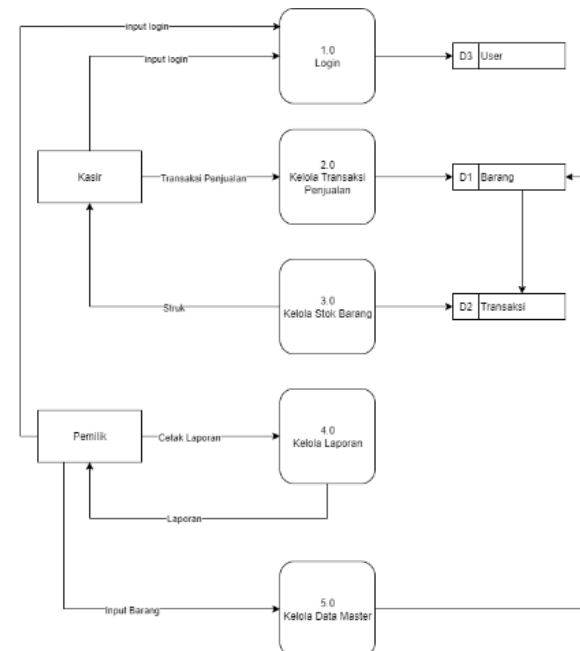
Gambar 3. DFD Level 0

DFD Level 0 memodelkan sistem sebagai satu proses tunggal. Diagram ini menunjukkan alur data dari aktor ke sistem dan sebaliknya. Kasir memasukkan data transaksi, sementara Pemilik mengelola data barang dan meminta laporan. Output sistem adalah struk, info stok, dan laporan.

4.4. DFD Level 1

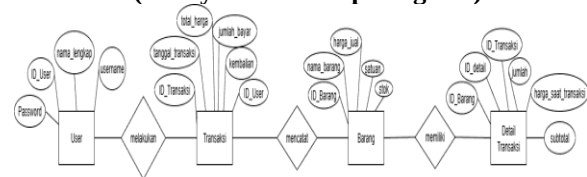
DFD Level 1 merinci alur kerja sistem ke dalam lima proses utama: (1) Login, (2) Kelola Transaksi, (3) Kelola Stok, (4) Kelola Laporan, dan (5) Kelola Data

Master. Diagram ini menjelaskan interaksi antarproses dan hubungannya dengan penyimpanan data (*data store*) User, Barang, dan Transaksi.



Gambar 4. DFD Level 1

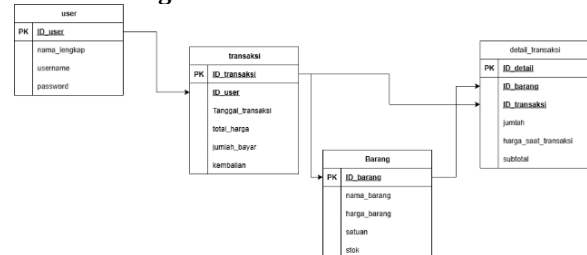
4.5. ERD (Entity-Relationship Diagram)



Gambar 5. ERD

ERD memodelkan struktur konseptual basis data dengan empat entitas: User, Barang, Transaksi, dan Detail Transaksi. Relasi utamanya adalah satu User dapat melakukan banyak Transaksi, dan satu Transaksi dapat terdiri dari banyak Barang yang dicatat dalam Detail Transaksi.

4.6. Rancangan Database



Gambar 6. Rancangan database

Rancangan ini menerjemahkan ERD menjadi empat tabel yang terhubung. Keterhubungan diatur oleh *foreign key*: tabel transaksi terhubung ke user (via ID_user), dan detail_transaksi menghubungkan transaksi dan barang (via ID_transaksi dan ID_barang).

4.7. Rancangan Halaman Login

Gambar 7. Rancangan Halaman Login Pemilik

Gambar 8. Rancangan Halaman login Kasir

Halaman ini berfungsi sebagai gerbang otentikasi. Desainnya minimalis, hanya menyediakan kolom input untuk *username* dan *password* serta tombol "Login".

4.8. Rancangan Halaman Beranda

Gambar 9. Rancangan Halaman Beranda

Halaman ini adalah dasbor utama setelah login. Desainnya menyediakan tiga tombol navigasi besar untuk akses cepat ke fungsi inti: Transaksi, Input Data, dan Laporan.

4.9. Rancangan Halaman Transaksi

Gambar 10. Rancangan Halaman Transaksi

Halaman ini dirancang untuk proses penjualan. Fitur utamanya adalah input data otomatis menggunakan pemindai *barcode*, di mana barang yang dipindai akan langsung masuk ke tabel keranjang belanja dan total harga terhitung secara dinamis.

4.10. Rancangan Halaman Input Data

Gambar 11. Rancangan Halaman Input Data

Halaman ini adalah modul untuk manajemen data barang. Pemilik dapat menambah, melihat, mengubah (Edit), dan menghapus (Delete) data produk melalui antarmuka berbasis tabel.

4.11. Rancangan Halaman Edit Input Data

Gambar 12. Rancangan Halaman Edit Input Data

Halaman ini menyediakan formulir khusus untuk mengubah detail barang. Data lama akan otomatis terisi saat halaman diakses, baik melalui tombol "Edit" maupun pemindaian *barcode*, untuk mempermudah proses modifikasi.

4.12. Rancangan Halaman Laporan

Gambar 13. Rancangan Halaman Laporan

Halaman ini berfungsi untuk mengakses rekapitulasi data bisnis. Pemilik dapat melihat daftar laporan yang tersedia (penjualan, stok) dan mengunduhnya dalam format lain (misalnya PDF/Excel) melalui tombol Export.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dilakukan, metode Agile berhasil diterapkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan solusi atas kendala operasional di Toko Gilang. Penelitian ini berhasil menerjemahkan permasalahan manual, seperti human error dan manajemen stok yang tidak efisien, ke dalam sebuah rancangan aplikasi berbasis web yang fungsional dan relevan. Hasil analisis dan perancangan ini diwujudkan dalam bentuk dokumen desain yang matang, mencakup

Data Flow Diagram (DFD), Entity-Relationship Diagram (ERD), dan wireframe antarmuka pengguna (UI). Rancangan ini secara konseptual terbukti mampu menjawab permasalahan yang ada dengan mengusulkan fitur otomatisasi seperti pemindai barcode dan akses data real-time, yang memperkuat keandalan solusi yang diusulkan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar penelitian ini dilanjutkan ke tahap implementasi dan pengujian untuk merealisasikan rancangan menjadi aplikasi yang fungsional dan stabil. Selain itu, sistem dapat diperkaya dengan fitur tambahan seperti manajemen pelanggan (CRM) dan dasbor analitik data yang lebih interaktif untuk mendukung keputusan bisnis yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sudarsono, "Aplikasi Informasi Stok Barang Pada Toko Online Berbasis Web," *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, vol. 3, no. 1, pp. 26–29, Apr. 2020, doi: 10.36085/jtis.v3i1.734.
- [2] B. Jaya Lase and S. Sutisna, "Implementasi Penjualan Barang Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Agile pada PT. Wibowo Arta Kurnia," *Jurnal Sosial Teknologi*, vol. 1, no. 7, pp. 589–596, Jul. 2021, doi: 10.59188/jurnalsostech.v1i7.131.
- [3] Z. Zulfachmi, R. Amalia Hasibuan, and A. Eka Saputri, "Transformasi Digital Usaha Kecil Penjualan Kerupuk Moro dengan Metode Agile," *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 12, no. 2, pp. 53–58, Oct. 2023, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v12i2.250.
- [4] A. Rama Febrianto, A. Wulansari, and L. Latipah, "Pengembangan Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Proyek dengan Metode Agile Pola Scrum," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, Aug. 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i2.2592.
- [5] Muh. R. Adiputra, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website di Ian Fotografi," *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 10, pp. 4248–4271, Feb. 2024, doi: 10.59141/comserva.v3i10.1216.
- [6] A. Bagus Setiawan, W. Rachmawati, A. Taufiq Arrahman, N. Natasyah, and F. N. S. Fadil, "Aplikasi Monitoring Stok Barang Berbasis Web Pada PT. Intermetal Indo Mekanika," *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, Sep. 2021, doi: 10.34306/abdi.v2i2.254.
- [7] R. Noveandini, M. S. Wulandari, and A. Hakim, "PENERAPAN METODE SCRUM PADA RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TOKO SEPATU RABBANI SHOES," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi STI&K (SeNTIK)*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [8] D. Pratama Putra and G. Surya Mahendra, "Perancangan Sistem Informasi Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Menggunakan Successive Approximation Model (SAM)," vol. 19, no. 2, 2021.
- [9] R. Irfansyah Putra, M. Prathama, P. Palupiningsih, A. Dahroni, and B. Prayitno, *Buku Referensi Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek*, 978th-623rd-09-9324th-4th ed. 2024.
- [10] E. T. Digital, "Manajemen SDM," 2023.
- [11] Erinda Aprilia Puspitasari, Nindya Cahya Puspita, Rr Adzkia Larasati Meyrizky, and Maria Yovita R. Pandin, "Analisis Capital Assets Pricing Model Sebagai Dasar Keputusan Investasi Saham Pada 5 Perusahaan Food and Beverages yang Terdaftar di BEI periode 2022," *Jurnal Rimba : Riset Ilmu manajemen Bisnis dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 321–340, Dec. 2023, doi: 10.61132/rimba.v2i1.572.
- [12] A. Ika and P. Rendi, "Penggunaan WebSite Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah IkaArthalia (1)Rendi Prasetyo (2)," 2020.