

Pengembangan Sistem Informasi To Do List Berbasis Website dalam Meninjau Kegiatan Mahasiswa Undiksha

Trihana Santhi^{1*}, Aprilia Monica Sari², Dewa Ketut Alit Maha Putra³, I Gede Ciptha Aphila Diptha⁴, Kadek Pebriawan⁵, Muhamad Bintang Haekal⁶, Gede Surya Mahendra⁷

Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Email: ^{1*}trihana@undiksha.ac.id, ²aprilia.monica@undiksha.ac.id, ³alit.maha@undiksha.ac.id, ⁴cipta.aphila@undiksha.ac.id, ⁵pebriawan@undiksha.ac.id, ⁶muhamad.bintang@undiksha.ac.id, ⁷gmahendra@undiksha.ac.id

Email Coressponding Author: trihana@undiksha.ac.id

Abstrak– Pada umumnya untuk membuat daftar tugas-tugas yang harus dikerjakan masih menggunakan cara konvensional yang cukup menghabiskan waktu yang banyak serta keefektifan yang dikerjakan terbilang cukup kurang. Dari permasalahan tersebut solusi yang dapat ditawarkan adalah pembuatan sistem informasi To do list berbasis website. Aplikasi To do list berbasis website merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mencatat tugas-tugas yang harus dikerjakan, dan diselesaikan. Diurutkan berdasarkan skala prioritas dan berdasarkan waktu yang sudah ditentukan. Aplikasi To do list berbasis website dikembangkan untuk membantu mengingat tugas-tugas yang harus dikerjakan, dan kegiatan yang harus dilakukan. Pengembangan sistem pada aplikasi To do list berbasis website menggunakan waterfall model dimana akan dilakukan tahap perancangan sistem, analisis sistem, desain sistem, pengkodean sistem, dan implementasi sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah kolaborasi antara HTML, PHP dan MySQL. Hasil dari aplikasi To do list berbasis website ini adalah sebuah sistem yang akan dapat membantu untuk mencatat tugas-tugas sehingga pengerjaan tugas dapat secara turut, tidak bertabrakan, dan tidak akan lupa terhadap tugas yang dimilikinya.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, To Do List, Mahasiswa, HTML

Abstract– In general, the traditional method of creating a list of tasks that must be completed is still used, which is time-consuming and ineffective. The solution to these problems is the development of a website-based to-do list information system. A website-based to-do list application is an application that can be used to record tasks that must be done and completed. Sorted according to a priority scale and a time limit. A website-based to-do list application was developed to help remember tasks that must be done and activities that must be carried out. System development on a website-based The To Do List application uses the waterfall model, where the stages of system design, system analysis, system design, system coding, and system implementation will be carried out. The programming language used is a collaboration between HTML, PHP, and MySQL. The end result of this website-based To-Do List application is a system that can help record tasks so that they can be completed sequentially, don't overlap, and people don't forget what they need to do.

Keywords: Information System, Website, To Do List, Student, HTML

1. PENDAHULUAN

Di zaman modernisasi saat ini perkembangan terhadap teknologi selalu mengalami peningkatan yang pesat. Ini terbukti dengan terdapatnya penggunaan internet di berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan. Pada umumnya setiap individu masih menggunakan cara manual dalam mengerjakan aktivitasnya. Seperti halnya sebagai mahasiswa pada saat banyak aktivitas yang harus dilakukan secara bersamaan maka akan menulis daftar aktivitas yang akan dikerjakan terlebih dahulu, kebanyakan pada saat melakukannya masih menggunakan cara manual yaitu dengan mencatat daftar kegiatan di dalam sebuah kertas. Menggunakan cara manual dalam menyelesaikan pekerjaan membuat kurang efisien dan efektifnya waktu yang digunakan, terlebih lagi jika catatan yang sudah dibuat hilang, maka akan membuat kembali catatan kegiatan yang harus dilakukan dan itu akan membuat waktu menjadi sia-sia. Dalam kasus ini pentingnya memanfaatkan perkembangan teknologi, oleh karena itu dibuatlah aplikasi to do list yaitu aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam mencatat aktivitas yang akan dikerjakan (Akbar & Ridwan, 2021). Aplikasi to do list yang dirancang akan berbasis website. Sehingga tugas dalam bentuk tim akan dapat dikelola dengan baik serta dapat menjadi informasi bagi mahasiswa mengenai pencatatan tugas, dan kolaborasi tugas. Dengan demikian mahasiswa dapat dengan mudah menentukan atau membuat sebuah list mengenai tugas kerja yang akan dilaksanakan pada hari yang ditentukan dan dokumen-dokumen yang perlu disediakan. Banyak manfaat yang dirasakan dengan menggunakan aplikasi to do list dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan yang sedang dilaksanakan. Dari latar belakang di atas maka diambil judul yaitu Pengembangan Sistem Informasi To Do List Berbasis Website dalam meninjau aktivitas mahasiswa undiksha.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Website

Website adalah suatu kumpulan laman dari beberapa web yang saling berkaitan untuk memberikan informasi berbasis digital dalam bentuk teks, gambar, audio, berkas, dan juga berupa file lainnya yang dapat diakses melalui internet (Lailiya et al., 2022). Website mencakup halaman web dalam suatu domain informasi, domain merupakan nama dari salah satu institut yang dapat diakses, seperti yahoo.com dan google.com dan website bersifat statis dan dinamis (Putra et al.,

2022). Website bersifat statis apabila isi dari informasi di dalam website tetap jarang berubah, dan isi dari informasinya searah hanya dari pemilik website, dan website bersifat dinamis jika isi dari informasi website berubah-ubah, dan isinya interaktif dua arah yaitu berasal dari pemilik serta pengguna website. Fungsi website yaitu sebagai media informasi, media pemasaran, media promosi, dan media komunikasi (Desmayani et al., 2021).

2.2. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu prosedur yang disusun dan terintegrasi dengan memiliki tujuan bersama untuk mencapai sasaran tertentu (Indrawan et al., 2022). Sistem juga dapat diartikan sebagai susunan dari elemen-elemen yang saling berhubungan dalam membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan tujuan pokok dari sistem tersebut. Adapun ciri-ciri dari sistem yaitu memiliki tujuan, memiliki batasan, terbuka, tersusun dari sub sistem, memiliki kaitan dan tergantung (Karsana & Mahendra, 2019). Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna untuk penerima informasi (Karsana & Mahendra, 2021). Selanjutnya informasi adalah hasil dari proses pengolahan data dengan menggunakan cara tertentu agar menghasilkan pengetahuan bagi penerimanya (Desmayani et al., 2022). Sehingga informasi merupakan sarana baku yang digunakan untuk menunjang kegiatan ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan teknologi. Sistem informasi adalah perpaduan sistem antara teknologi informasi dengan penggunaan teknologi untuk mendukung aktivitas operasional yang mengacu pada interaksi antara manusia, proses algoritmik, data dan teknologi (Asmarajaya et al., 2021).

2.3. To Do List

To do list adalah daftar dari tugas-tugas yang harus diurutkan dan diselesaikan berdasarkan skala prioritas tertentu. To do list sangat bermanfaat bagi orang-orang dalam pengerjaan tugas (Lestari & Masitoh, 2022). To do list merupakan daftar tugas atau kegiatan yang dilakukan pada kerentanan waktu, daftar tugas ini dibuat dengan kerentanan waktu harian, mingguan, ataupun bulanan. To do list termasuk ke dalam sebuah perencanaan jadwal dan daftar ini dapat dibuat secara pribadi maupun kelompok.

2.4. Waterfall Model

Waterfall model adalah suatu model yang bersifat sistematis dan berurutan. Model waterfall ini sering disebut dengan classic life cycle. Model ini diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 1970 sehingga model ini dianggap kuno, meskipun begitu model ini yang paling banyak digunakan dalam Software Engineering (Jayanti & Hendini, 2021). Disebut model waterfall karena harus melakukan tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Mahendra, 2013). Waterfall model merupakan suatu metode yang digunakan oleh pengembang suatu perangkat lunak. Model waterfall berkembang secara sistematis dari satu tahapan ke tahapan selanjutnya dalam mode seperti air terjun. Model waterfall ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu perencanaan sistem sampai pada tahap akhir pengembangan sistem yaitu pemeliharaan sistem (Listiyani & Subhiyakti, 2021). Tahapan berikutnya tidak akan dijalankan sebelum tahapan sebelumnya selesai. Model waterfall ini melingkupi aktivitas yakni rekayasa dan pemodelan sistem, analisis kebutuhan, desain, koding, pengujian, dan pemeliharaan (Ramdhani & Mutiara, 2020).

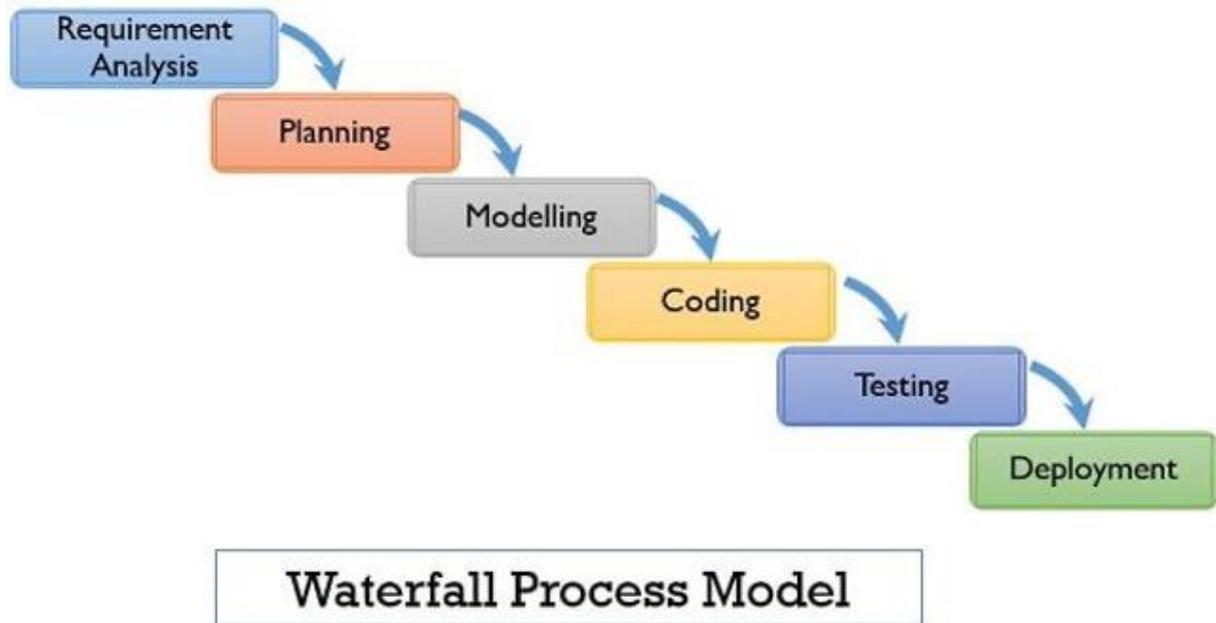
2.5. Black Box Testing

Blackbox testing adalah metode dalam melaksanakan perancangan data uji test yang berdasarkan pada spesifikasi dan software (Fahrezi et al., 2022). Data uji diproses, setelah itu dieksekusi pada perangkat lunak kemudian di uji apakah telah sesuai dengan spesifikasi atau yang diharapkan (Mahendra & Asmarajaya, 2022a). Pengujian black-box merupakan salah satu jenis pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas, terutama input output aplikasi, apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan (Mahendra & Asmarajaya, 2022b).

3. METODE PENELITIAN

Pengembangan pada sistem ini menggunakan prinsip waterfall model. Yang dimana sebelum melakukan pengembangan sistem langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat to do list harian pada malam sebelumnya. Membuat to do list saat malam juga berarti memberikan waktu lebih luas atau ruang untuk memikirkan hal apa saja yang bisa diprioritaskan dan dikerjakan. Setelah itu kita mengurutkan berdasarkan prioritas. Sama halnya seperti membuat daftar belanja, apa yang kita tulis dari awal atau pertama akan lebih cenderung kita cari lebih dahulu. Begitupun untuk to do list, sebaiknya menyusun urutan berdasarkan prioritasnya. Tugas yang dianggap penting atau paling mendesak diurutkan pertama agar lebih mudah diingat untuk dikerjakan dan bisa menjadi fokus ke tugas itu. Selanjutnya yaitu memberi penjelasan rinci di setiap tugas. Agar to do list benar-benar dilakukan secara efektif, buatlah penjelasan rinci di setiap list tugas yang sudah di list. Misalkan tugas membuat makalah, tulislah terperinci apa saja yang menjadi target seperti "menulis makalah dari pendahuluan sampai tinjauan pustaka". Langkah selanjutnya yaitu hanya menuliskan tugas yang pasti bisa dikerjakan. Terkadang dalam membuat to do list harian kita terlalu terobsesi mengerjakan suatu hal atau banyak hal yang bahkan untuk tugas yang jelas tak akan sempak dikerjakan, hal seperti inilah yang harus banyak orang hindari. Pastikan bahwa to do list yang ditulis benar-benar penting dan bisa dikerjakan. Memaksakan memasukkan tugas

yang sudah pasti tidak bisa dikerjakan dalam to do list akan berdampak buruk seperti stress karena terlalu banyak yang harus dikerjakan. Langkah selanjutnya yaitu memperkirakan waktu penyelesaian setiap tugas. Agar efektif, tugas-tugas to do list harus sudah dipertimbangkan waktu pengerjaannya. Apakah bisa diselesaikan dalam hari yang sudah ditentukan atau hanya beberapa bagian saja. Dengan membuat perkiraan waktu, pengguna bisa memperkirakan berapa jam jika semua tugas ingin diselesaikan. Jika melebihi waktu yang ditentukan, tentu harus ada tugas-tugas yang diprioritaskan atau mempertimbangkan mengerjakannya sebagian dahulu. Tahapan terakhir yaitu melakukan pengembangan sistem dengan waterfall model yang memiliki beberapa tahapan seperti contoh gambar dibawah ini. Dari semua tahapan yang dilakukan maka akan menghasilkan sebuah sistem informasi to do list berbasis website dalam meninjau kegiatan mahasiswa Undiksha.



Gambar 1. Waterfall Process Model

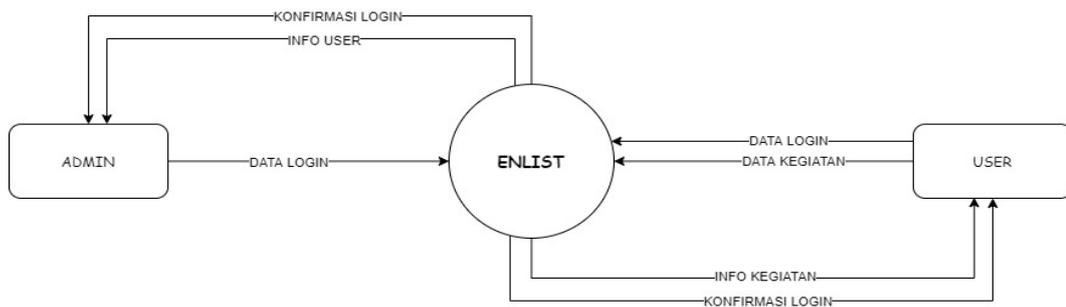
4. HASIL

2.1 Hasil Penelitian

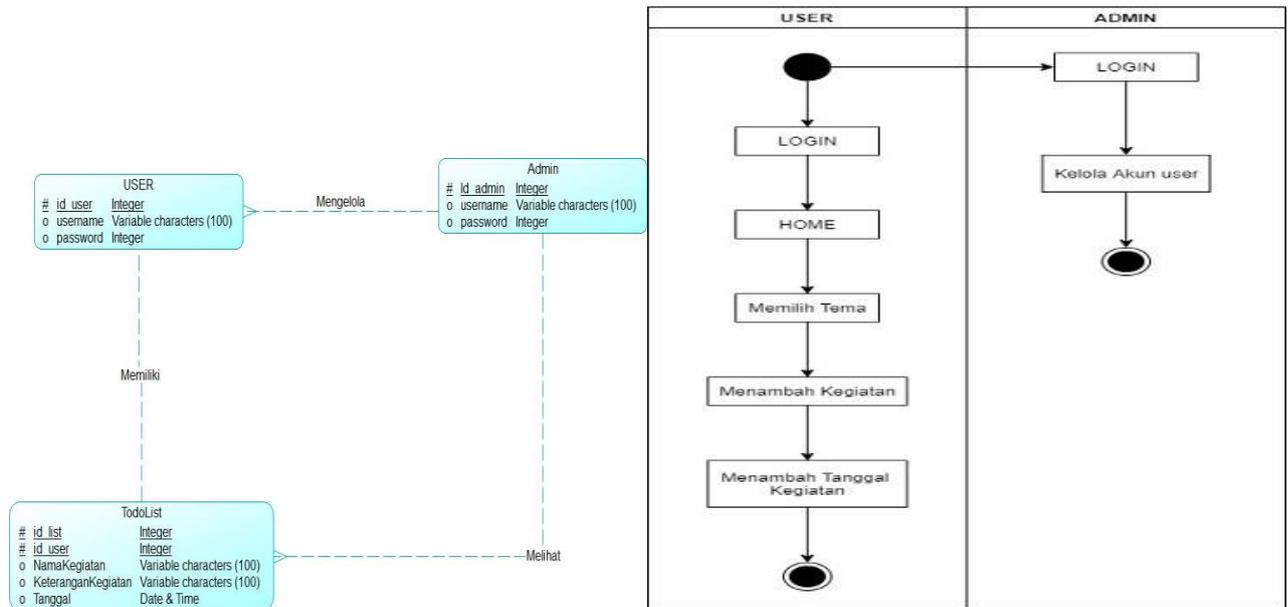
Dalam pengembangan suatu sistem hal terpenting yang harus dilakukan yaitu pembuatan sistem harus secara struktural agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada tahapan waterfall model dilakukan analisis kebutuhan dengan mengamati perilaku mahasiswa yang sering lupa akan tugas yang ada dilanjutkan dengan melakukan observasi ke beberapa mahasiswa agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan informasi yang sedang diperlukan. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan pembuatan model desain dari sistem seperti alur penambahan list tugas oleh mahasiswa. Setelah itu pembuatan alur proses sistem yang akan berjalan, selain itu diperlukan juga pemodelan CDM dan Activity Diagram agar mengetahui konsep objek dan struktur database yang digunakan oleh sistem (Ginantra et al., 2020). Setelah melakukan desain langkah selanjutnya adalah membuat desain dari diagram konteks yang dimanfaatkan untuk mengetahui alur sistem secara umum. Setelah dilakukannya tahap desain, selanjutnya yaitu melakukan pengkodean dimana dilakukan pembuatan sistem dengan menggunakan vscode. Sistem yang dibangun sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

Analisa yang dilakukan dalam penelitian ini mengenai alur dari pembuatan to do list, menambahkan tugas, sampai mengakhiri tugas. Menambahkan tugas pada to do list dimulai dari user memikirkan tugas yang ia miliki, setelah itu user akan mengurutkan tugas tersebut berdasarkan prioritas dan waktu pengumpulan tugas, kemudian menambahkan tugas ke dalam daftar tugas yang tersedia pada sistem to do list, rincian dari setiap tugas yang ada, dan ditambahkan juga dengan tenggat waktu dari tugas tersebut. Proses penyelesaian daftar tugas dimulai dengan memberikan keterangan pada daftar tugas yang telah ditambahkan apakah tugas tersebut sudah selesai dikerjakan atau belum selesai dikerjakan.

Setelah mengulas terkait dengan analisis sistem yang berjalan dan yang diusulkan, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan perancangan statement of purpose (SOP), event list, data flow diagram, conceptual data model, activity diagram, perancangan user interface, dan pengujian sistem. Perancangan diagram konteks dapat dilihat pada gambar 2. Perancangan CDM dan Activity Diagram dapat dilihat pada gambar 3.

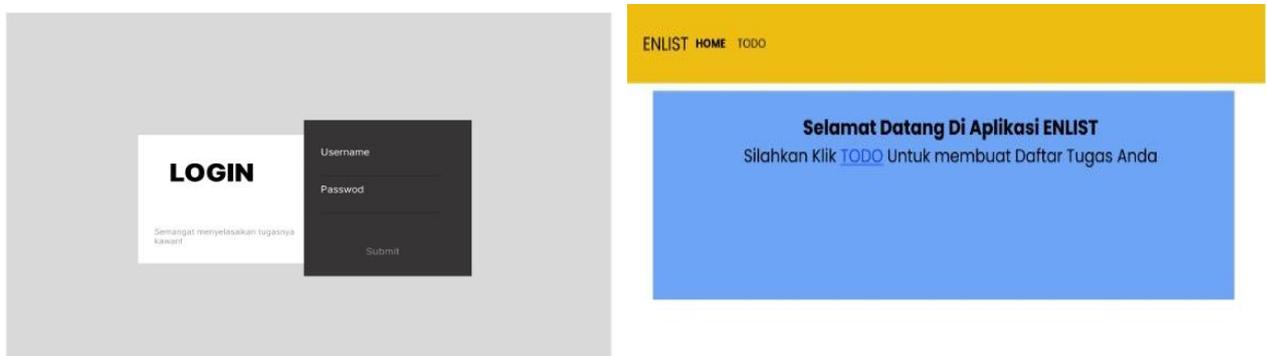


Gambar 2. Context Diagram

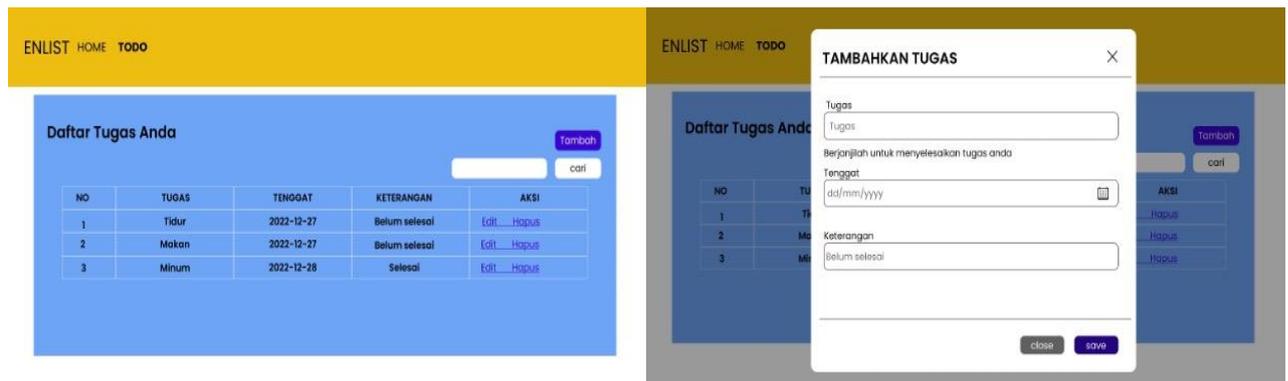


Gambar 3. Conceptual Data Model (CDM) dan Activity Diagram

User Interface Design merupakan proses membangun antarmuka yang fokus pada gaya dan tampilan yang interaktif bagi pengguna. Bertujuan untuk membuat tampilan antarmuka yang sederhana, mudah diakses oleh pengguna dan menyenangkan secara estetika. Pada sistem Enlist akan mengemukakan rancangan sebagai berikut. Beberapa tampilan-tampilan dari UI UX berdasarkan sistem yang telah dirancang. Gambar rancangan UI ditampilkan dari Gambar 5 hingga Gambar 6.

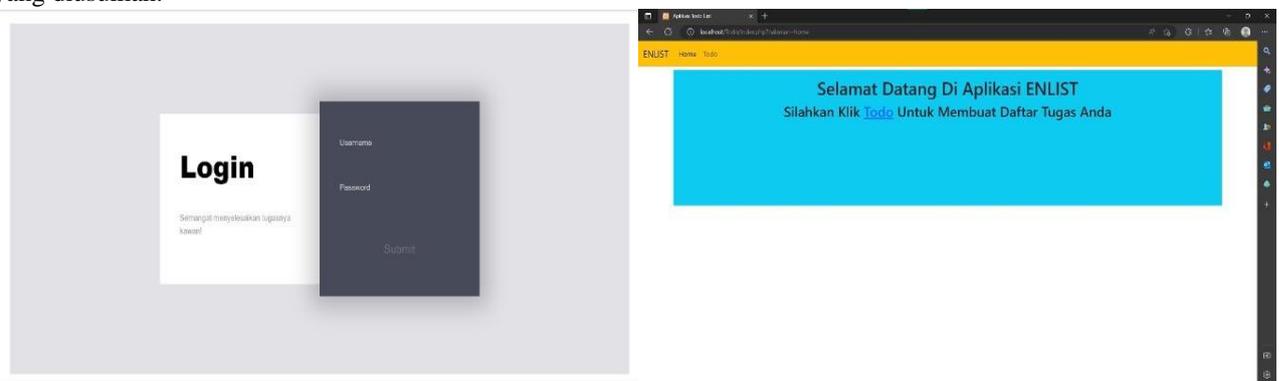


Gambar 4. Rancangan Halaman Login dan Halaman Utama Aplikasi Enlist

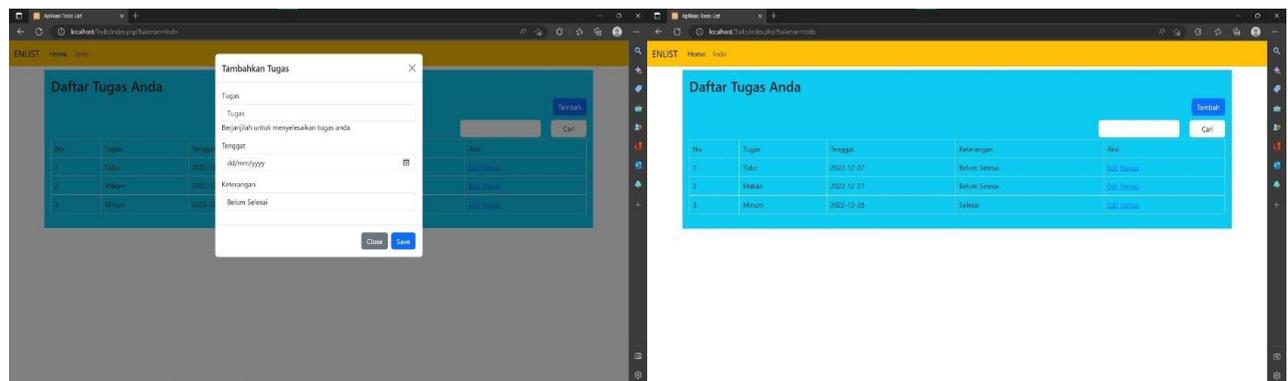


Gambar 5. Rancangan TODO dan Pop Up Enlist

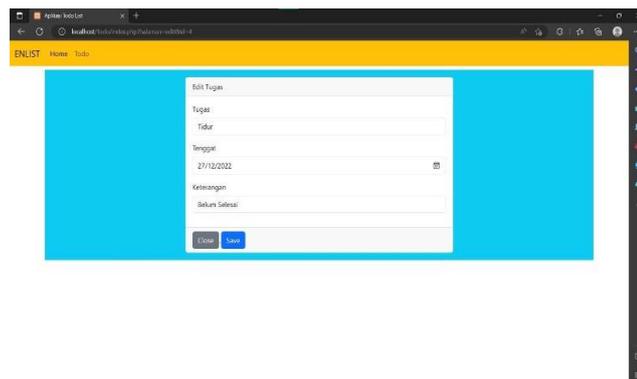
Setelah menyelesaikan perancangan, tahapan dilanjutkan dengan implementasi kode kedalam bentuk implementasi perangkat lunak. Implementasi antarmuka merupakan pemaparan mengenai tampilan aplikasi yang telah berhasil dibangun oleh sistem. Berikut adalah tampilan dari hasil implementasi dari perancangan UI berdasarkan sistem yang diusulkan.



Gambar 6. Implementasi Halaman Login dan Halaman Utama Aplikasi Enlist



Gambar 7. Implementasi Halaman Penambahan Tugas dan Halaman Daftar Tugas Enlist



Gambar 8. Implementasi Halaman Pengeditan Tugas Enlist

Pengujian sistem merupakan kegiatan ataupun proses yang dilakukan untuk memastikan fungsi dan atribut pada sistem yang telah bekerja dengan baik dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian sistem dilakukan dengan cara menguji fungsi dari sistem yang telah dirancang. Pengujian sistem dilakukan pada halaman login, halaman home, dan sampai halaman daftar tugas. Berikut disajikan sampel pengujian pada halaman login pada Tabel 1 dan halaman beranda sampai halaman daftar tugas pada Tabel 2.

Tabel 1. Pengujian Halaman Login

Cara Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Isi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar,	User masuk ke sistem	Berhasil <i>login</i> dan masuk ke menu utama	Valid

Tabel 2. Pengujian Halaman Beranda Hingga Halaman Daftar Tugas

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik button home pada sistem	Diharapkan sistem menampilkan halaman home yang dituju	Maka sistem akan menampilkan halaman home	Valid
Klik button memilih todo	Diharapkan sistem masuk ke halaman todo	Maka sistem akan menampilkan memilih todo	Valid
Klik button tambah untuk menambah tabel data kegiatan	Diharapkan sistem akan menampilkan tabel data kegiatan	Maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kegiatan	Valid
Klik button tambah tugas untuk menambah tugas	Diharapkan sistem akan menampilkan tabel menambahkan tugas	Maka sistem akan menampilkan tabel menambahkan tugas	Valid
Klik button tambah untuk menambah tanggal kegiatan	Diharapkan sistem menampilkan form menambah tanggal kegiatan	Maka sistem akan menampilkan form tanggal kegiatan	Valid
Klik button tambah untuk menambah keterangan tugas	Diharapkan sistem menampilkan form menambah keterangan tugas	Maka sistem akan menampilkan form keterangan tugas	Valid
Klik button save untuk menyimpan tugas	Diharapkan sistem menyimpan tugas	Maka sistem akan menampilkan tugas yang telah disimpan	Valid
Klik button cari untuk mencari tugas	Diharapkan sistem dapat mencari tugas	Maka sistem akan menampilkan tugas yang akan dicari	Valid
Klik button edit untuk mengedit tugas	Diharapkan sistem dapat mengedit tugas	Maka sistem akan menampilkan tugas yang akan diedit	Valid
Klik button hapus untuk menghapus tugas	Diharapkan sistem dapat menghapus tugas yang dipilih	Maka sistem akan menghapus tugas yang telah dipilih	Valid

2.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang timbul di setiap kalangan orang yaitu masih bingungnya mereka untuk bisa membagi waktu atau to do list yang mana harus dikerjakan duluan atau yang terakhir. Semisal masih digunakannya sistem yang belum pasti atau manual maka proses to do list akan menjadi lambat. Maka dari itu dibuatkan sebuah sistem yang dimana pengoperasiannya agar proses to do list ini menjadi lebih cepat, tepat, dan juga menambah kepercayaan diri serta dapat mengolah data yang ingin kita kerjakan semakin mudah. Proses kegiatan to do list pada sistem ini menggunakan 2 aktor diantaranya admin dan user. Terdapat beberapa fitur penting penting salah satunya yaitu fitur TODO yang dimana pada bagian tersebut akan digunakan untuk mengolah data atau membuat urutan data kegiatan yang akan kita lakukan. Dengan berlakunya implementasi serta pengujian sistem yang baik diharapkan sistem yang user jalankan tidak ada terjadinya sebuah masalah yang berat maupun error pada sistem dan program. Sistem yang sudah dirancang ini dan dipraktikkan sudah memenuhi standar yang diinginkan oleh pemilik sistem. Dimana data TO DO yang akan dibuat dengan mudah diolah dari menambahkan list kegiatan. Pada proses ini, semisal tidak terdapatnya suatu masalah pada sistem saat

diuji cobakan dan sistem akan bisa digunakan oleh mahasiswa Undiksha untuk proses pengolahan data to do list kedepannya.

5. KESIMPULAN

To do list adalah daftar dari tugas-tugas yang harus diurutkan dan diselesaikan berdasarkan skala prioritas tertentu. To do list sangat bermanfaat bagi orang-orang dalam pengerjaan tugas. Sistem Informasi To Do List Berbasis Web telah diimplementasikan dengan baik dan mampu meninjau kegiatan mahasiswa undiksha menjadi lebih mudah. Para Mahasiswa dapat melakukan penambahan tugas, mengecek tugas, dan mengedit tugas. Diharapkan sistem informasi To Do List ini dapat membantu para mahasiswa dalam mengerjakan tugas tugasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Ridwan, T. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile To-do List sebagai Platform Delegasi Tugas secara Remote pada Masa Pandemi di PT. Pupuk Kujang Cikampek. *Journal of Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 11–16.
- Asmarajaya, I. K. A., Sanjaya, K. O., Putra, D. M. D. U., Mahendra, G. S., & Hasanah, F. N. U. (2021). Sistem Informasi Keuangan pada Perusahaan Kost Elit dengan Metode Waterfall. *Swabumi*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v9i2.10970>
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., Indrawan, I. P. Y., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Inventory pada PT. Djaya Buah Bersinar Denpasar Berbasis Web. *Information System and Emerging Technology Journal*, 3(2), 82–93.
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68–77. <https://doi.org/10.33173/jsikti.118>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Rahman, R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Ginantra, N. L. W. S. R., Wardani, N. W., Aristamy, I. G. A. A. M., Suryawan, I. W. D., Ardiana, D. P. Y., Sudipa, I. G. I., Dirgayusari, A. M., Mahendra, G. S., Ariasih, N. K., & Parwita, W. G. S. (2020). *Basis Data—Teori dan Perancangan* (1st ed., Vol. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Indrawan, I. P. Y., Widiartha, K. K., Nugraha, P. G. S. C., Mahendra, G. S., & Digita, I. D. K. L. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Piutang Berbasis Website Pada Toko Inti Alam. *Information System and Emerging Technology Journal*, 3(2), 94–104.
- Jayanti, W. E., & Hendini, A. (2021). Pengembangan Perangkat Lunak Pengujian Kendaraan Bermotor (Tanjidor) Dengan Model Waterfall pada Dinas Perhubungan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.31294/jki.v9i1.10099.g4875>
- Karsana, I. W. W., & Mahendra, G. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai Akademik Berbasis SMS Gateway pada Universitas Dhyana Pura. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1), 114–125. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.430>
- Karsana, I. W. W., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Puskesmas Menggunakan Google Maps API di Kabupaten Badung. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 9(2), 160–167. <https://doi.org/10.35508/jicon.v9i2.5214>
- Lailiya, M., Ginantra, N. L. W. S. R., & Mahendra, G. S. (2022). Website-Based Budget Adjustment Information System at PT. Taspen (Persero) Denpasar Branch Office. *JOMLAI: Journal of Machine Learning and Artificial Intelligence*, 1(1), 31–42. <https://doi.org/10.55123/jomlai.v1i1.162>
- Lestari, P. A., & Masitoh, A. H. (2022). Aplikasi Me-List Berbasis Android Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 6(2), 26–30. <https://doi.org/10.55886/infokom.v6i2.501>
- Listiyan, E., & Subhiyacto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 74–82. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4272>
- Mahendra, G. S. (2013). The Development of Mobile Based Geographic Information System for Tourism In Bali Island. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 302–316. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v2i1.19635>
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022a). Konservasi Kidung Sekar Madya dalam Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Successive Approximation Model. *JustIn: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 10(4), 542–549. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i4.56806>
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022b). Evaluation Using Black Box Testing and System Usability Scale in the Kidung Sekar Madya Application. *Sinkron*, 7(4), 2292–2302. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11755>
- Putra, D. M. D. U., Mahendra, G. S., & Mulyadi, E. (2022). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru pada SMP Negeri 3 Cibul Berbasis Web. *Information System and Emerging Technology Journal*, 3(1), 42–52. <https://doi.org/10.23887/insert.v3i1.50513>
- Ramdhani, L. S., & Mutiara, E. (2020). Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Pengelolaan Iuran Rukun Kematian Yayasan Al-Hamidiyah Berbasis Web. *Swabumi*, 8(1), 21–28. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7602>