
Sosialisasi Peran dan Peluang Karir dalam Bidang Ilmu Komputer Bagi Siswa Sekolah Menengah

Muhammad Amin^{1*}, Afif Badawi¹, Eko Hariyanto¹, Muhammad Irfan Sarif²

¹Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

²Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ¹mhdamin@dosen.pancabudi.ac.id, ²afifbadawi@dosen.pancabudi.ac.id, ³eko.hariyanto@dosen.pancabudi.ac.id, ⁴irfanberbagi@gmail.com

*Email Corresponding Author: mhdamin@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa sekolah menengah mengenai bidang-bidang dalam ilmu komputer serta peluang karir yang dapat ditempuh di masa depan. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap ragam profesi di bidang teknologi informasi, padahal sektor ini semakin dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi secara interaktif melalui ceramah, diskusi, dan pemutaran video edukatif, serta didukung dengan media visual seperti slide dan modul. Strategi penyampaian difokuskan pada pendekatan edukatif dan komunikatif agar mudah dipahami siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan kuisioner untuk menilai pemahaman serta antusiasme peserta. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap bidang ilmu komputer, khususnya pada topik seperti pemrograman, kecerdasan buatan, dan desain aplikasi. Kegiatan ini dinilai berhasil membangun kesadaran akan pentingnya penguasaan teknologi informasi dan membuka peluang untuk kegiatan lanjutan yang lebih aplikatif di bidang literasi digital dan pengembangan karir teknologi.

Kata Kunci: Ilmu komputer, sosialisasi, peluang karir, siswa sekolah menengah, pengabdian masyarakat.

Abstract

This community service activity aims to provide high school students with insights into various fields within computer science and the potential career opportunities available in the future. The background of this activity is based on the limited understanding among students regarding the diverse professions in information technology, despite the increasing demand for this sector in the era of the industrial revolution 4.0 and society 5.0. The implementation method includes interactive lectures, group discussions, and educational video screenings, supported by visual media such as slides and learning modules. The delivery strategy focuses on educational and communicative approaches to ensure that the material is easily understood by students. Evaluation was conducted through direct observation and questionnaires to assess students' understanding and enthusiasm. The results of the activity showed a strong interest and improved comprehension among students regarding topics such as programming, artificial intelligence, and application design. This activity was considered successful in raising awareness about the importance of information technology literacy and opened opportunities for future programs focused on digital literacy and career development in the technology sector.

Keywords: Computer science, socialization, career opportunities, high school students, community service

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari cara bekerja, belajar, hingga berinteraksi sosial (Nuranisah & Yusman, 2024). Di tengah dinamika revolusi industri 4.0 dan menuju era society 5.0, ilmu komputer menjadi salah satu bidang keilmuan yang sangat strategis dan dibutuhkan di berbagai sektor. Namun, pemahaman masyarakat, khususnya para siswa sekolah menengah, terhadap peran dan ragam karir di bidang ini masih tergolong rendah. Banyak siswa yang

belum mengetahui bahwa ilmu komputer bukan hanya tentang "ngoding", tetapi mencakup berbagai disiplin seperti keamanan siber, kecerdasan buatan, data science, dan teknologi jaringan (Kuncoro, 2022).

Sebagai generasi yang akan menghadapi dunia kerja digital, penting bagi siswa sekolah menengah untuk mengenal lebih dini berbagai cabang ilmu komputer serta peluang karir yang dapat mereka tempuh. Pemahaman ini tidak hanya akan membantu mereka dalam menentukan jurusan kuliah di masa depan, tetapi juga membentuk mindset teknologi yang adaptif dan solutif. Sayangnya, kurikulum sekolah belum sepenuhnya memberikan ruang untuk pengenalan bidang-bidang ini secara mendalam dan aplikatif (Alifiansyah Saleh et al., 2023).

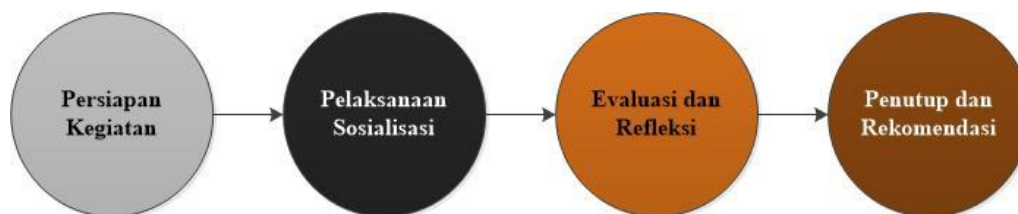
Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi mengenai peran penting ilmu komputer dalam kehidupan modern serta berbagai jalur karir yang dapat ditempuh melalui bidang tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat membuka wawasan siswa sekolah menengah terhadap potensi dan tantangan yang ada di dunia teknologi, sekaligus memotivasi mereka untuk mempersiapkan diri sejak dini menghadapi era digital yang penuh peluang (Arsana et al., 2021).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi ini akan dilaksanakan melalui pendekatan ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan pemutaran video edukatif yang dirancang khusus untuk siswa sekolah menengah (Nursiyanto et al., 2022). Materi disampaikan secara ringan dan komunikatif agar mudah dipahami oleh peserta, dengan fokus pada pengenalan berbagai bidang dalam ilmu komputer seperti pemrograman, kecerdasan buatan, keamanan siber, dan analisis data (Oktafiani et al., 2022). Selain itu, narasumber akan menjelaskan berbagai peluang karir di bidang tersebut beserta contoh kasus nyata di dunia industri. Kegiatan akan dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah dengan melibatkan siswa, guru pendamping, dan tim fasilitator dari perguruan tinggi. Untuk mendukung pemahaman siswa, akan disediakan modul ringkas serta sesi tanya jawab agar terjadi dialog dua arah yang aktif dan membangun (Mardzotillah & Ridwan, 2020).

2.1 Bagan Alur Metode Pelaksanaan

Dalam metode pelaksanaan kegiatan "Sosialisasi Peran dan Peluang Karir dalam Bidang Ilmu Komputer bagi Siswa Sekolah Menengah", berikut adalah beberapa hal yang umumnya dilakukan secara sistematis:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Persiapan Kegiatan

Langkah pertama yang dilakukan adalah tahap persiapan, yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, lokasi, serta sasaran peserta kegiatan. Tim pengabdian menyusun materi sosialisasi yang relevan dan mudah dipahami oleh siswa sekolah menengah, mencakup topik seperti pengenalan dasar ilmu komputer, bidang-bidang profesi di dalamnya, serta tren teknologi masa kini. Selain itu, dilakukan juga persiapan media pendukung berupa slide presentasi, video edukatif, dan modul sederhana. Tim pelaksana yang terdiri dari dosen, mahasiswa, serta tenaga pendukung lain ditugaskan sesuai peran masing-masing untuk menjamin kelancaran kegiatan (Razi et al., 2021).

2. Pelaksanaan Sosialisasi

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang dilakukan secara tatap muka di sekolah sasaran. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh perwakilan sekolah dan sambutan dari tim pengabdian. Selanjutnya, narasumber menyampaikan materi mengenai bidang-bidang dalam ilmu komputer seperti pemrograman, jaringan komputer, kecerdasan buatan, analisis data, dan keamanan siber. Materi disampaikan dengan pendekatan komunikatif, diselingi ilustrasi nyata dan perkembangan karir di dunia industri teknologi. Untuk

memberikan gambaran yang lebih inspiratif, disajikan pula video singkat atau testimoni dari profesional muda yang bekerja di bidang IT. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi, yang memungkinkan peserta lebih aktif dan kritis dalam menggali informasi(Usnaini et al., 2021).

3. Evaluasi dan Refleksi

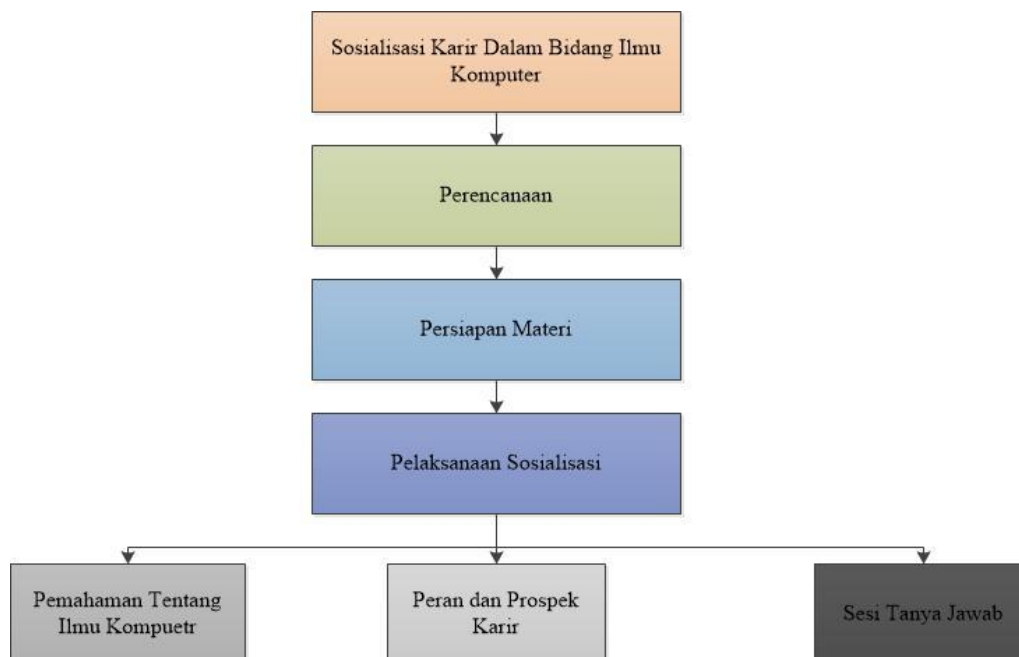
Setelah sosialisasi selesai dilaksanakan, tahap evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuisioner atau formulir penilaian singkat kepada peserta. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahaman dan respon siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, tim juga melakukan refleksi bersama guru pendamping untuk mendapatkan masukan terkait efektivitas kegiatan serta potensi pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Hasil evaluasi ini akan dijadikan acuan dalam menyusun rekomendasi program lanjutan atau pengabdian serupa yang lebih berdampak(Fathullah & Ambarwati, 2020).

4. Penutup dan Rekomendasi

Langkah terakhir adalah penutupan kegiatan yang dilakukan secara formal, disertai dengan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah dan seluruh peserta. Jika tersedia, sertifikat keikutsertaan dibagikan kepada peserta sebagai bentuk apresiasi. Pada tahap ini juga disampaikan rekomendasi tindak lanjut, seperti kemungkinan penyelenggaraan pelatihan lebih lanjut atau kolaborasi program literasi digital lainnya. Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi berupa foto dan video sebagai bagian dari laporan kegiatan pengabdian masyarakat(Fikrillah & Kurniadi, 2023).

2.2 STRATEGI PENYAMPAIAN

Strategi penyampaian materi dalam kegiatan ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah yang masih berada pada tahap awal mengenal dunia kerja dan teknologi informasi. Pendekatan yang digunakan bersifat edukatif, komunikatif, dan kontekstual, dengan penyampaian materi secara bertahap mulai dari pengenalan ilmu komputer hingga peluang karir di bidang tersebut. Materi disajikan melalui media visual interaktif seperti slide menarik, video inspiratif, dan animasi sederhana untuk memudahkan pemahaman. Untuk meningkatkan partisipasi, disisipkan kuis ringan dan sesi tanya jawab. Kegiatan ini juga mendorong interaksi melalui diskusi terbuka agar siswa lebih percaya diri dan tertarik mengeksplorasi dunia teknologi. Tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa mengenali potensi diri dan menyadari bahwa bidang ilmu komputer terbuka bagi semua kalangan. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan aplikatif, strategi ini diharapkan mampu menyampaikan pesan kegiatan secara efektif dan menginspirasi para peserta.



Gambar 2. Strategi Marketing

Gambar tersebut adalah diagram alur kegiatan sosialisasi karir dalam bidang Ilmu Komputer, yang menggambarkan tahapan-tahapan mulai dari perencanaan hingga hasil yang ingin dicapai. Berikut penjelasannya secara runtut:

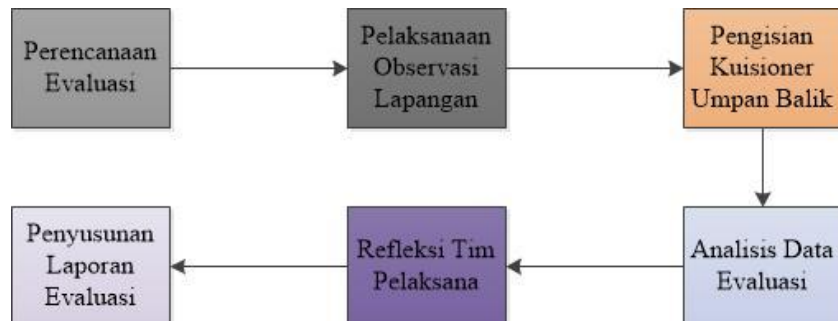
1. **Sosialisasi Karir Dalam Bidang Ilmu Komputer**
Merupakan judul utama atau tujuan umum kegiatan ini, yaitu memberikan informasi dan pemahaman kepada peserta mengenai peluang dan arah karir dalam bidang ilmu komputer.
2. **Perencanaan**
Tahap awal berupa penyusunan strategi, menentukan sasaran peserta, waktu pelaksanaan, dan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi.
3. **Persiapan** Materi
Setelah perencanaan selesai, dilakukan persiapan materi sosialisasi, termasuk materi tentang ilmu komputer, bidang-bidang profesi yang relevan, perkembangan teknologi, serta peluang kerja.
4. **Pelaksanaan** Sosialisasi
Tahap di mana kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara langsung kepada peserta, bisa dalam bentuk seminar, workshop, atau diskusi panel.
5. **Hasil Sosialisasi (Terbagi menjadi tiga bagian):**
 - a. **Pemahaman Tentang Ilmu Komputer:** Peserta diharapkan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai ruang lingkup dan dasar-dasar ilmu komputer.
 - b. **Peran dan Prospek Karir:** Peserta memahami berbagai profesi yang bisa digeluti, serta prospek kerja dan perkembangan industri teknologi.
 - c. **Sesi Tanya Jawab:** Peserta diberi kesempatan untuk bertanya langsung kepada narasumber guna memperjelas hal-hal yang belum dipahami.

2.3 EVALUASI

Evaluasi dalam kegiatan sosialisasi ini dilakukan untuk mengukur efektivitas penyampaian materi, tingkat pemahaman peserta, serta respon terhadap kegiatan secara keseluruhan. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi langsung dan evaluasi tidak langsung. Evaluasi langsung dilakukan dengan mengamati partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung, termasuk keaktifan dalam sesi tanya jawab, diskusi, dan kuis interaktif. Partisipasi ini menjadi indikator awal bahwa materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Sementara itu, evaluasi tidak langsung dilakukan melalui penyebaran kuisioner atau formulir umpan balik yang diisi oleh peserta di akhir kegiatan. Kuisioner ini mencakup beberapa aspek, seperti pemahaman terhadap materi, kejelasan penyampaian narasumber, relevansi materi dengan kebutuhan peserta, serta kesan dan saran terhadap kegiatan. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan tercapai dan aspek mana yang perlu ditingkatkan pada kegiatan serupa di masa mendatang.

Selain itu, tim pengabdian juga melakukan evaluasi internal dengan melakukan refleksi bersama seluruh anggota tim setelah kegiatan selesai. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar dalam perbaikan metode, materi, dan strategi pelaksanaan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya agar lebih efektif dan berdampak luas.



Gambar 3. Tahapan Evaluasi *Content Creator*

1. **Perencanaan Evaluasi**
Pada tahap ini, tim pengabdian menetapkan tujuan evaluasi, indikator keberhasilan, serta instrumen yang akan digunakan, seperti kuisisioner, observasi, dan dokumentasi. Materi evaluasi disesuaikan dengan tujuan kegiatan, yaitu untuk menilai pemahaman peserta, efektivitas metode penyampaian, dan kepuasan peserta.
2. **Pelaksanaan Observasi Lapangan**
Evaluasi awal dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung melalui observasi terhadap keterlibatan peserta. Tim mencatat partisipasi aktif siswa dalam diskusi, respons terhadap kuis, serta antusiasme mereka terhadap materi yang disampaikan. Observasi ini bersifat kualitatif dan membantu mengukur dinamika interaksi peserta.
3. **Pengisian Kuisisioner Umpan Balik**
Setelah kegiatan selesai, peserta diminta untuk mengisi kuisisioner atau formulir evaluasi yang mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman materi, kualitas penyampaian narasumber, daya tarik media pembelajaran, serta saran untuk perbaikan. Kuisisioner dapat diberikan secara cetak maupun digital.
4. **Analisis Data Evaluasi**
Data dari observasi dan kuisisioner dianalisis untuk mengetahui pencapaian kegiatan. Hasilnya digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan sosialisasi dan sejauh mana materi berdampak pada pengetahuan serta minat siswa terhadap bidang ilmu komputer.
5. **Refleksi Tim Pelaksana**
Tim pengabdian melakukan refleksi bersama guna meninjau pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh. Dalam tahap ini dibahas hal-hal yang berjalan baik maupun kendala yang dihadapi selama kegiatan, sebagai masukan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.
6. **Penyusunan Laporan Evaluasi**
Tahap akhir adalah menyusun laporan evaluasi yang memuat hasil pengamatan, data kuisisioner, kesimpulan, serta rekomendasi. Laporan ini menjadi bagian dari dokumentasi kegiatan dan dasar untuk pengembangan program lanjutan.



Gambar 4. Foto Bersama

Gambar di atas memperlihatkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan atau sosialisasi yang melibatkan siswa-siswi dari sekolah menengah. Terlihat enam siswi berdiri di tengah mengenakan pakaian olahraga sekolah dan memegang modul atau leaflet edukatif, didampingi oleh empat orang laki-laki yang tampaknya merupakan dosen atau fasilitator kegiatan. Latar belakang spanduk merah yang menampilkan kerumunan peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini merupakan bagian dari acara besar atau kolaboratif. Sikap para peserta yang menunjukkan jempol dan kepalan tangan melambangkan semangat, motivasi,

dan keberhasilan kegiatan ini. Pengabdian ini kemungkinan besar berfokus pada peningkatan kesadaran atau keterampilan pelajar di bidang tertentu, seperti kesehatan, olahraga, motivasi belajar, atau literasi digital.



Gambar 5. Foto Bersama Setelah Kegiatan

Gambar di atas merupakan dokumentasi kegiatan Sosialisasi Peran dan Peluang Karir dalam Bidang Ilmu Komputer bagi Siswa Sekolah Menengah yang dilaksanakan di salah satu ruang kelas. Terlihat para siswa dengan antusias memegang modul materi sosialisasi, didampingi oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Kegiatan ini berlangsung dalam suasana yang edukatif dan interaktif, mencerminkan keberhasilan penyampaian materi yang relevan dan menarik. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap ragam bidang serta peluang karir di dunia ilmu komputer.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan sesuai dengan rencana dan mendapat sambutan yang sangat positif dari pihak sekolah dan para siswa. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti sesi tanya jawab, diskusi terbuka, serta keterlibatan saat pemutaran video dan kuis interaktif. Mayoritas siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan membuka wawasan mereka mengenai luasnya bidang ilmu komputer serta berbagai peluang karir yang mungkin tidak mereka ketahui sebelumnya. Dari hasil evaluasi melalui kuisioner, lebih dari 85% peserta menyatakan bahwa mereka memahami materi yang disampaikan dengan baik. Mereka juga mengungkapkan ketertarikan yang lebih besar terhadap bidang-bidang seperti pemrograman, desain aplikasi, dan kecerdasan buatan. Selain itu, siswa merasa bahwa kegiatan ini membantu mereka membentuk gambaran awal mengenai arah studi dan pekerjaan yang bisa dipilih di masa depan, terutama di era digital saat ini yang sangat bergantung pada teknologi informasi.

Guru pendamping juga memberikan tanggapan yang konstruktif, menyampaikan bahwa kegiatan ini sangat membantu dalam memperkuat materi pembelajaran di sekolah yang masih terbatas dalam memperkenalkan aplikasi nyata dari ilmu komputer. Beberapa guru bahkan menyarankan agar kegiatan semacam ini dapat dilakukan secara berkelanjutan atau dikembangkan menjadi pelatihan praktis berbasis proyek agar siswa dapat lebih mendalami minat mereka dalam bidang teknologi.

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini dinilai berhasil dalam mencapai tujuannya, yaitu memperkenalkan bidang-bidang dalam ilmu komputer dan membangun kesadaran siswa akan pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia kerja masa depan. Dampak positif dari kegiatan ini menjadi dasar pertimbangan untuk menyelenggarakan program lanjutan yang lebih mendalam dan aplikatif, seperti pelatihan coding dasar, workshop pembuatan aplikasi sederhana, atau pembinaan karir digital di tingkat sekolah menengah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan strategi marketing berbasis digital melalui pemanfaatan content creator terhadap UMKM Kiyaba Honey telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan hasil yang signifikan. Melalui pendekatan terstruktur yang meliputi identifikasi profil bisnis, penentuan target pasar, pemilihan content creator, hingga monitoring dan evaluasi konten, mitra mampu memahami dan menerapkan strategi pemasaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Kolaborasi promosi dengan dua content creator, yaitu Adlin Shaliyan dan Evi Winarti, menunjukkan hasil yang saling melengkapi. Adlin berhasil menciptakan awareness tinggi dengan jangkauan lebih dari 1.300 penayangan dan engagement kuat, namun belum menghasilkan konversi penjualan. Sementara Evi, dengan jangkauan yang lebih kecil, berhasil mendorong terjadinya penjualan langsung. Evaluasi kualitatif menunjukkan keduanya memperoleh skor rata-rata di atas 4,3 dari skala 5, dengan kekuatan masing-masing: Adlin unggul dalam kepatuhan terhadap brief dan kualitas produksi, sedangkan Evi dalam penyampaian yang natural dan menyentuh emosional audiens. Temuan ini membuktikan bahwa strategi pemasaran yang melibatkan content creator dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan visibilitas, interaksi, dan potensi penjualan UMKM, terutama apabila dilakukan dengan perencanaan yang tepat dan evaluasi yang sistematis.

5. REFERENSI

- Alifiansyah Saleh, M., Rai Agung Sugiarta, I. G., & Purwanto, A. (2023). Sistem Informasi Control Inventory di CV. AgungSeafood Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.300>
- Arsana, I. N. A., Wulandari, D. A. P., Pratistha, I., Waas, D. V., & Meinarni, N. P. S. (2021). PELATIHAN DASAR KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI PERANGKAT DESA KUKUH. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.59458/jwl.v1i1.11>
- Fathullah, E., & Ambarwati, A. (2020). Evaluasi Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pengarsipan Surat Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 11(2). <https://doi.org/10.47927/jikb.v11i2.4>
- Fikrillah, H. N. F., & Kurniadi, D. (2023). Rekomendasi Pemilihan Program Studi Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *Jurnal Algoritma*, 20(1). <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-1.1236>
- Kuncoro, A. A. (2022). Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli. *11 Januari*.
- Mardzotillah, Q., & Ridwan, M. (2020). Sistem Tracer Study Dan Persebaran Alumni Berbasis Web Di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 8(1).
- Nuranisah, N., & Yusman, Y. (2024). Sosialisasi Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Melalui Program Ke Wirausahaan. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 5(1), 118–124. <https://doi.org/10.37385/ceej.v5i1.4343>
- Nursiyanto, Indera, & Muchirdyantoro, D. (2022). Penerapan E-Learning pada SMK N 1 Gedong Tataan Berbasis Website. *IJCCS, Jurnal Teknik, IIB Darmajaya*, 16(01).
- Oktafiani, S., Matondang, N. H., & Wirawan, R. (2022). Sistem Informasi Manajemen Inventory Barang Gudang Berbasis Website Pada Bariklie Collection. *JOINS (Journal of Information System)*, 7(2). <https://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6888>
- Razi, M., Faradika, F., & Zulfahmi, Z. (2021). PERANCANGAN SISTEM PENELUSURAN ALUMNI (TRACER STUDY) BERBASIS WEB PADA UNIVERSITAS DHARMA ANDALAS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.205>
- Usnaini, M., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1). <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i1.415>