

Aplikasi Survei Kerawanan Pemilu Berbasis Web Menggunakan Metode SDLC

Valian Yoga Pudya Ardhana^{1*}, M. Dermawan Mulyodiputro², Lilik Hidayati³

^{1*}Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Lombok Tengah, Indonesia

²Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Medica Farma Husada, Mataram, Indonesia

³Statistik, Fakultas MIPA, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: ^{1*}valianypa81@gmail.com, ²m.dermawan.m@gmail.com, ³lilikhidayati@staff.unram.ac.id

Abstract

Election vulnerability refers to the potential for interference, fraud, or threats to the integrity and democratic process in a general election. This can include certain variations such as vote manipulation, voter intimidation, misuse of state resources, as well as other legal violations that can affect the fairness and validity of election results. The solution to overcome vulnerabilities in elections is to use a survey application. The existence of an election vulnerability survey application is an effort to obtain more accurate and faster data and information regarding vulnerabilities in the implementation of general elections (elections). The election vulnerability survey application is a tool that helps minimize the risk of insecurity and improves the integrity and quality of elections in implementing democratic principles. By using this technology and application, it is hoped that monitoring and supervision of election vulnerabilities can be carried out more effectively and efficiently. The information collected can be processed quickly and accurately, so that it can provide. Testing the questionnaire involved 10 admins and respondents who were surveyors and respondents who would be surveyed and it was found that this election vulnerability survey application had been tested well and was successful.

Keywords: Election, Application, Survey, SDLC.

Abstrak

Kerawanan pemilu merujuk pada potensi adanya gangguan, kecurangan, atau ancaman terhadap integritas dan proses demokrasi dalam suatu pemilihan umum. Hal ini bisa meliputi variasi tertentu seperti manipulasi suara, intimidasi pemilih, penyalahgunaan sumber daya negara, serta pelanggaran hukum lainnya yang dapat mempengaruhi keadilan dan keabsahan hasil pemilu. Solusi untuk mengatasi kerawanan dalam pemilu adalah menggunakan aplikasi survey. Adanya aplikasi survey kerawanan pemilu sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih akurat dan cepat terkait kerawanan dalam pelaksanaan pemilihan umum (pemilu). Aplikasi survey kerawanan pemilu menjadi alat yang membantu meminimalkan risiko terjadinya kerawanan dan meningkatkan integritas serta kualitas pemilu dalam menjalankan prinsip demokrasi. Dengan menggunakan teknologi dan aplikasi ini, diharapkan pemantauan dan pengawasan terhadap kerawanan pemilu dapat dilakukan lebih efektif dan efisien. Informasi yang terkumpul dapat diolah secara cepat dan akurat, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi dan kondisi pemilu secara keseluruhan. Pengujian kuisioner melibatkan 10 admin dan responden yang merupakan petugas surveyor maupun responden yang akan di survei dan dihasilkan bahwa aplikasi survey kerawanan pemilu ini telah teruji dengan baik dan berhasil.

Kata Kunci: Pemilu, Aplikasi, Survey, Web, SDLC.

1. PENDAHULUAN

Kerawanan pemilu merujuk pada potensi adanya gangguan, kecurangan, atau ancaman terhadap integritas dan proses demokrasi dalam suatu pemilihan umum (Ardhana & Mulyodiputro, 2023). Hal ini bisa meliputi variasi tertentu seperti manipulasi suara, intimidasi pemilih, penyalahgunaan sumber daya negara, serta pelanggaran hukum lainnya yang dapat mempengaruhi keadilan dan keabsahan hasil pemilu. Penanggulangan kerawanan pemilu sangat penting untuk memastikan bahwa pemilihan umum berjalan secara adil, bebas, dan transparan (Ardhana, et al, 2021).

Dampak kerawanan dalam pemilu dapat memiliki konsekuensi yang signifikan. Beberapa dampak yang mungkin terjadi meliputi: ketidakpercayaan terhadap proses demokrasi yaitu jika pemilu tidak dijalankan dengan adil dan transparan, masyarakat bisa kehilangan kepercayaan terhadap sistem demokrasi (Ardhana, 2019). Ini dapat menyebabkan ketidakpuasan, ketegangan politik, dan meningkatkan polarisasi di antara pendukung yang berbeda. Kemudian yang kedua adalah konflik politik dan kekerasan, dimana kerawanan pemilu dapat memicu konflik politik dan kekerasan (Ardhana, 2020). Ketidakadilan, intimidasi, atau manipulasi pemilu dapat memicu protes massa, kerusuhan, atau bahkan baku tembak antar kelompok politik. Keadaan seperti ini dapat membahayakan keamanan dan stabilitas negara. Yang ketiga adalah merusak legitimasi pemerintahan yaitu pemilu yang tidak bebas dan adil dapat merusak legitimasi pemerintahan yang terpilih (Afriansyah, et al, 2021). Saat masyarakat meragukan keabsahan hasil pemilihan, pemerintah akan kesulitan dalam mengimplementasikan kebijakan dan mendapatkan dukungan rakyat yang diperlukan untuk menjalankan tugas-tugasnya. Keempat adalah merugikan hak-hak asasi manusia, dimana kerawanan pemilu dapat mengancam hak-hak asasi manusia, termasuk hak kebebasan berpendapat, berkumpul, dan berserikat. Aktivis politik atau kelompok minoritas yang berani mengkritik atau mempertanyakan hasil pemilu yang diragukan dapat menjadi target represi dan penindasan oleh pihak berwenang. Dan yang terakhir adalah menurunkan kepercayaan investor yaitu jika pemilu ternyata rentan terhadap kecurangan atau ketidakadilan yang mencolok, ini dapat mengurangi kepercayaan investor dalam stabilitas politik dan pemerintah. Investasi dan pertumbuhan ekonomi dapat terhambat karena ketidakpastian politik yang meningkat akibat kerawanan pemilu (Idris, et al, 2022).

Dalam rangka mencegah dampak-dampak negatif tersebut, penting untuk memperkuat lembaga pengawas pemilu, menjaga transparansi, mendorong partisipasi aktif dan adil dalam pemilihan, serta mengedepankan kebijakan yang mendukung demokrasi yang kuat dan inklusif. Lembaga pengawas pemilu ini harus melakukan survey dengan bantuan teknologi yaitu aplikasi survey kerawanan pemilu (Kumoro, et al, 2022).

Solusi untuk mengatasi kerawanan dalam pemilu menggunakan aplikasi survey ada beberapa langkah yaitu : pengembangan aplikasi survey yaitu mengembangkan sebuah aplikasi survei yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Aplikasi ini harus memiliki antarmuka yang user-friendly dan dapat digunakan dengan mudah oleh semua orang. Juga pastikan keamanan data menjadi prioritas, sehingga semua informasi yang dikirimkan oleh pengguna tetap terjaga privasinya. Kemudian adanya peningkatan kesadaran yaitu harus melakukan kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya berpartisipasi dalam survei ini. Hal ini dapat dilakukan melalui media sosial, iklan, atau acara-acara pendidikan yang berfokus pada kesadaran pemilu. Berikutnya adalah mencakup isu-isu terkait pemilu yaitu aplikasi survei harus mencakup pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kerawanan pemilu. Beberapa isu yang dapat diperhatikan termasuk intimidasi pemilih, politik uang, pemalsuan suara, atau kecurangan lainnya yang dapat mengganggu integritas pemilihan. Data monitoring juga harus ada

dimana aplikasi harus melakukan pemantauan data secara real-time (Ardhana, et al, 2022). Informasi yang diperoleh dari survei harus dianalisis dengan baik dan diawasi untuk mengidentifikasi pola dan potensi kecurangan dalam pemilu. Hal ini akan memungkinkan pihak berwenang untuk mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat jika ada kerawanan yang terjadi (Ardhana, 2020). Dan yang terakhir adalah keterlibatan pihak berwenang yaitu hasil survei harus diberikan kepada badan pengawas pemilu atau komisi pemilihan setempat untuk ditindaklanjuti. Para pihak berwenang ini dapat menggunakan data yang diperoleh dari survei untuk meningkatkan langkah-langkah pengawasan, memperkuat keamanan pemilihan, dan mengatasi kerawanan yang ada.

Dalam mengatasi kerawanan pemilu menggunakan aplikasi survei, kolaborasi antara pihak pengembang aplikasi, masyarakat, dan pemerintah sangat penting. Dengan melibatkan semua pihak, diharapkan pemilu dapat berjalan dengan lebih adil, aman, dan terjamin keberlangsungannya (Sampetoding, et al, 2022).

Adanya aplikasi survey kerawanan pemilu sebagai upaya untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih akurat dan cepat terkait kerawanan dalam pelaksanaan pemilihan umum (pemilu). Pemilu merupakan proses demokrasi yang penting dalam sebuah negara, namun seringkali terdapat berbagai masalah dan tantangan yang dapat mengganggu kelancaran pemilihan (Larasati, et al, 2022).

Dengan adanya aplikasi survey kerawanan pemilu, diharapkan dapat memudahkan pihak terkait seperti Komisi Pemilihan Umum (KPU) maupun masyarakat umum dalam mengumpulkan data dan informasi terkait kerawanan yang terjadi selama pemilu. Aplikasi ini biasanya dikembangkan oleh pemerintah atau lembaga terkait untuk memastikan pelaksanaan pemilu berjalan dengan aman, adil, dan lancar (Afriansyah, et al, 2024).

Aplikasi ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi jenis-jenis kerawanan yang mungkin terjadi, seperti penyalahgunaan wewenang, intimidasi, atau tindakan kekerasan lainnya. Dengan demikian, pihak terkait dapat segera mengambil tindakan preventif atau penindakan terhadap pelaku untuk menjaga kestabilan dan keamanan pemilu (Wahyu, et al, 2023).

Selain itu, aplikasi survey kerawanan pemilu juga dapat menjadi sarana bagi masyarakat untuk melaporkan kerawanan yang mereka saksikan atau alami selama pemilu. Hal ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam menjaga integritas dan keamanan pemilu, serta memberikan sumbangsih informasi yang penting bagi pihak terkait dalam pengambilan keputusan (Saputra, et al, 2022).

Dengan menggunakan teknologi dan aplikasi ini, diharapkan pemantauan dan pengawasan terhadap kerawanan pemilu dapat dilakukan lebih efektif dan efisien. Informasi yang terkumpul dapat diolah secara cepat dan akurat, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi dan kondisi pemilu secara keseluruhan (Ardhana, et al, 2021).

Dengan demikian, aplikasi survey kerawanan pemilu menjadi alat yang membantu meminimalkan risiko terjadinya kerawanan dan meningkatkan integritas serta kualitas pemilu dalam menjalankan prinsip demokrasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan mengacu kepada metode pengembangan perangkat lunak (SDLC) sebagai berikut :

a. Tahap Analisis dan Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan analisis data dan perencanaan terhadap survei yang akan dilakukan kepada responden yang dalam hal ini adalah masyarakat.

b. Tahap Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain sistem untuk mengetahui gambaran secara rinci mengenai pengembangan software maupun hardware yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan dan Implementasi

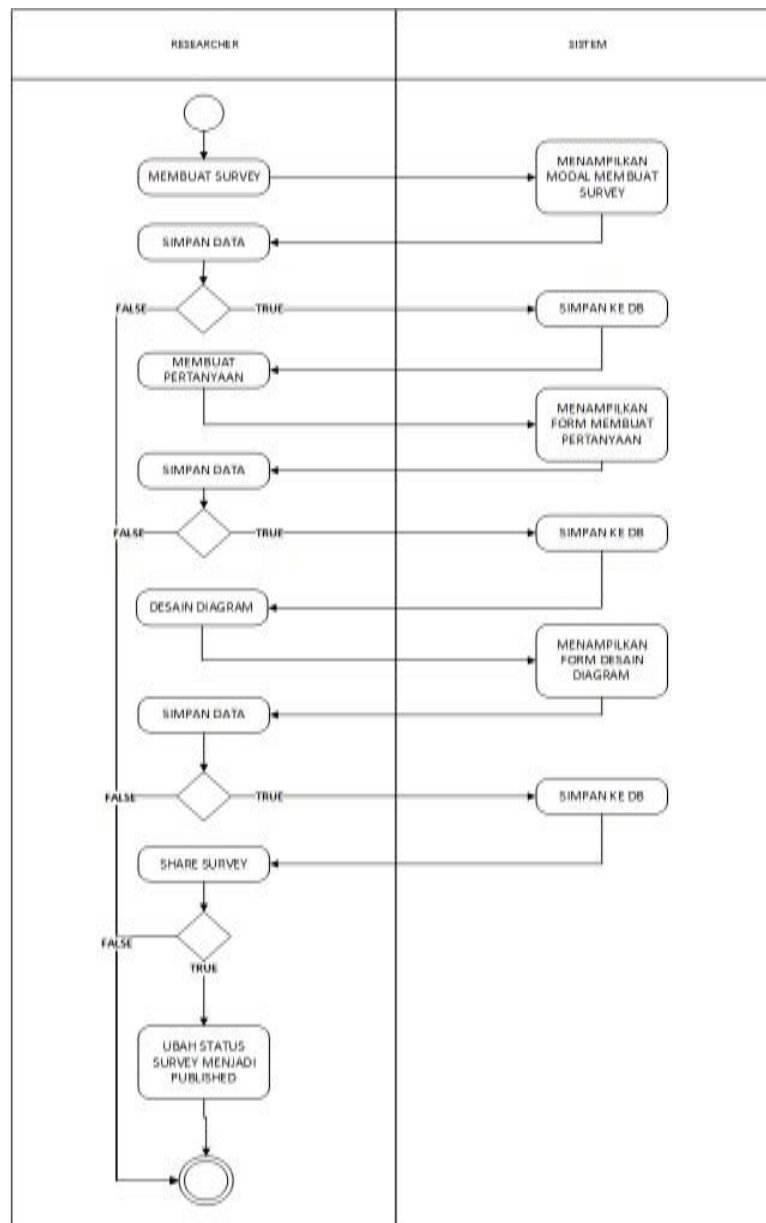
Pada tahap ini dilakukan pembuatan menu-menu dan fungsionalitas website.

d. Tahap Pengujian

Tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox testing

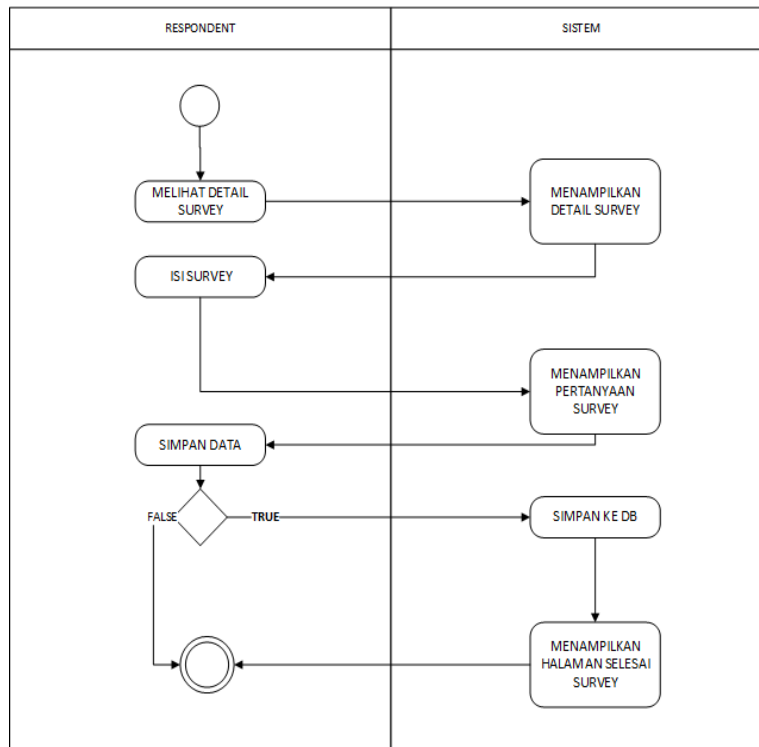
e. Tahap Produksi dan Pemeliharaan

Tahap terakhir yaitu tahap dimana website sudah dapat dioperasikan dan sudah bisa digunakan oleh pengguna sekaligus dilakukan pemeliharaan sistem.



Gambar 1. Activity Diagram Admin

Pada Gambar 1 menunjukkan activity diagram di sisi admin. Admin akan melakukan login untuk masuk ke dashboard admin. Pada dashboard, admin dapat melakukan pengaturan kuesioner, responden hingga hak akses.

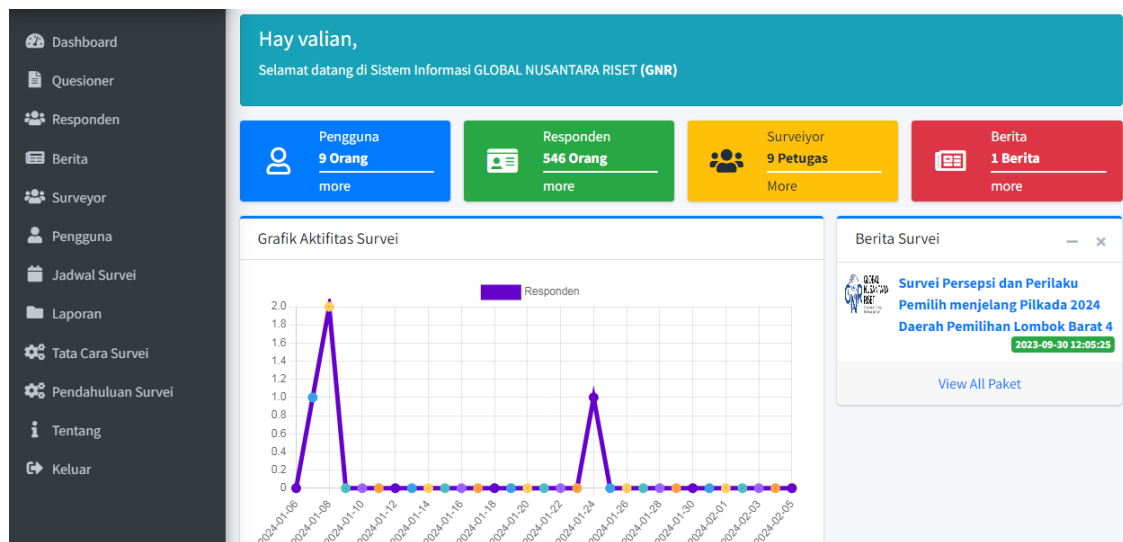


Gambar 2. Activity Diagram Responden

Pada sis responden diperlihatkan pada Gambar 2. Rerponden membuka aplikasi survey kemudian mengisi kuesioner dan terkahir adalah simpan data yang telah diisi

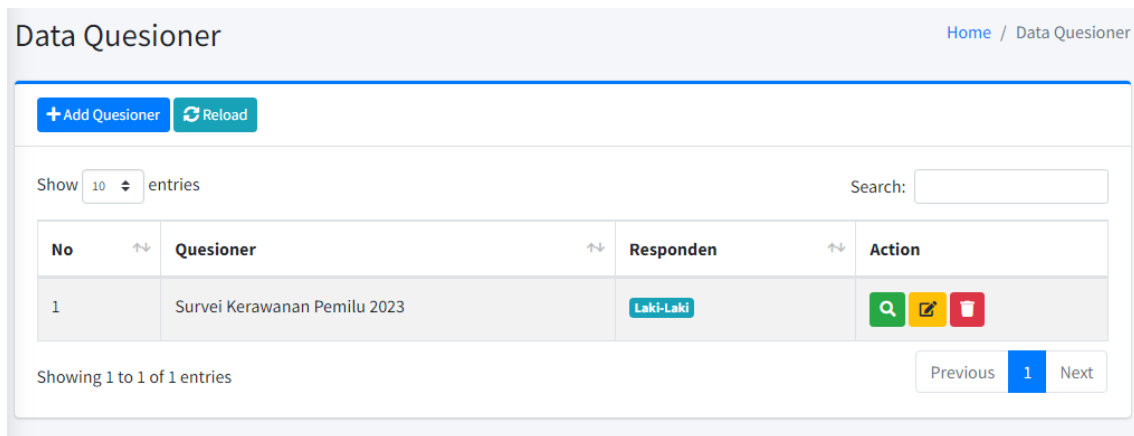
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil aplikasi survey kerawanan pemilu dapat dilihat pada Gambar dibawah.



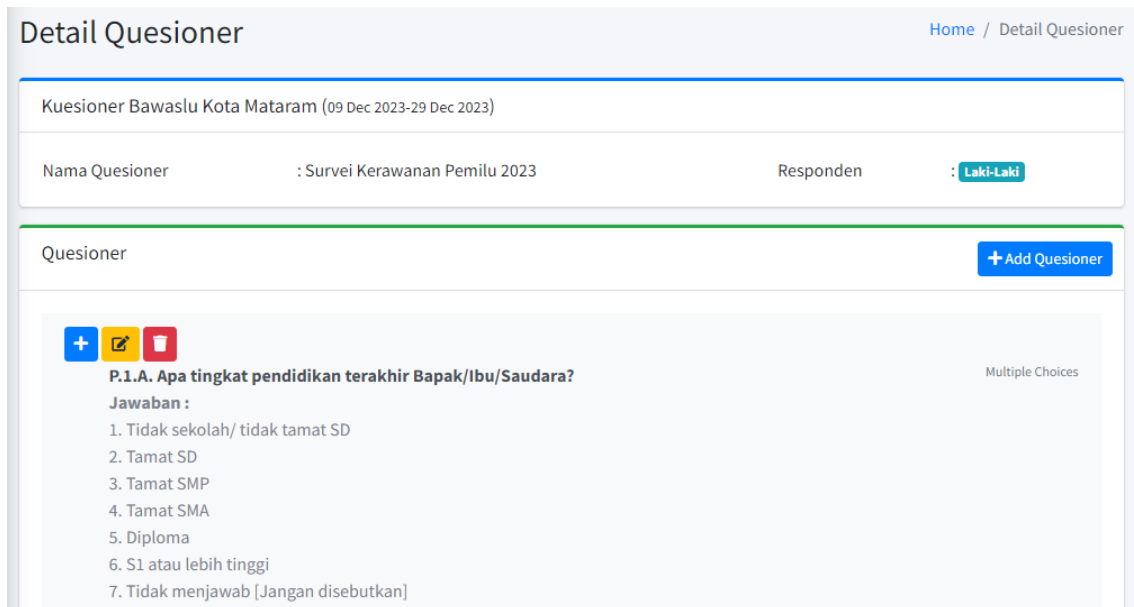
Gambar 3. Dashboard Admin

Pada Gambar 3 ditunjukkan dashboard admin yang terdiri dari menu-menu yang ada dan info grafis. Menu yang ada yaitu quesioner, responden, berita, surveyor, pengguna, jadwal survey, laporan, tata cara survey dan tentang. Kemudian info grafis menjelaskan aktifitas survey yaitu jumlah pelaksanaan survey berdasarkan responden dan waktu.



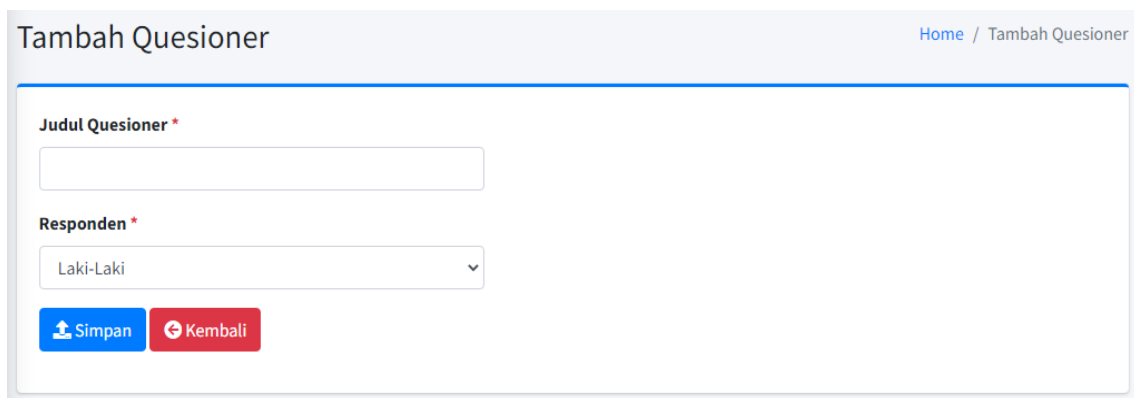
Gambar 4. Data Kuesioner

Gambar 4 menunjukkan data kuesioner yaitu judul kuesioner yang akan dilakukan. Admin dapat menambah kuesioner maupun edit dan hapus.



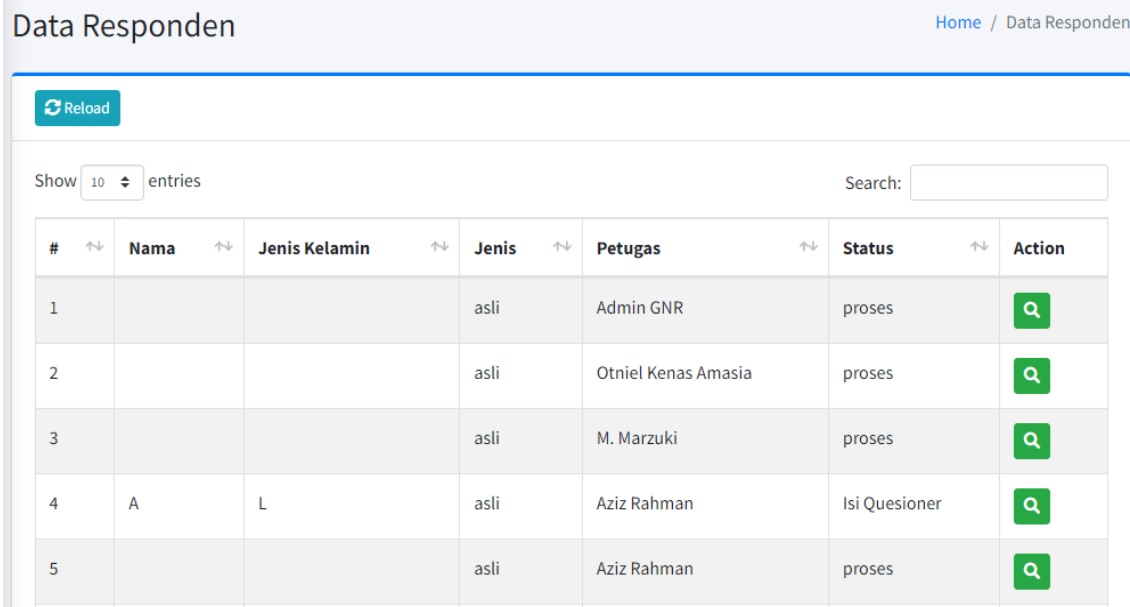
Gambar 5. Detail Kuesioner

Detail kuesioner ditunjukkan pada Gambar 5 dimana admin dapat menambah pertanyaan maupun kategori pertanyaan. Pertanyaan juga dapat dibuat dengan pertanyaan bersyarat.



Gambar 6. Tambah Kuesioner

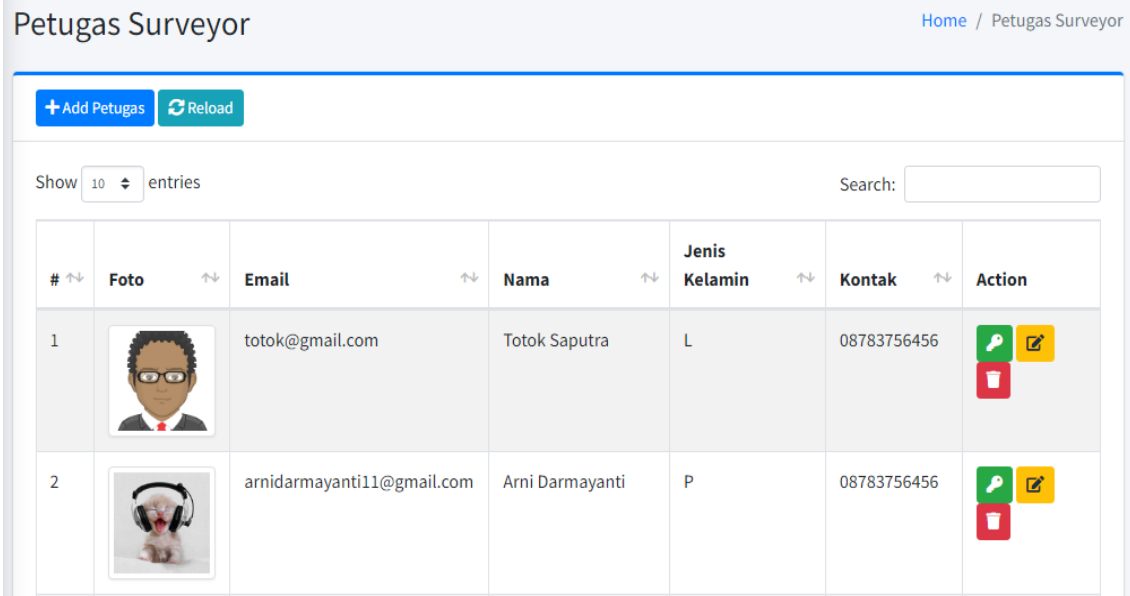
Pada Gambar 6 diperlihatkan menu tambah kuesioner. Pada menu ini admin dapat membuat judul kuesioner dan memilih responden berdasarkan jenis kelamin.



#	Nama	Jenis Kelamin	Jenis	Petugas	Status	Action
1			asli	Admin GNR	proses	
2			asli	Otniel Kenas Amasia	proses	
3			asli	M. Marzuki	proses	
4	A	L	asli	Aziz Rahman	Isi Quesioner	
5			asli	Aziz Rahman	proses	

Gambar 7. Data Responden

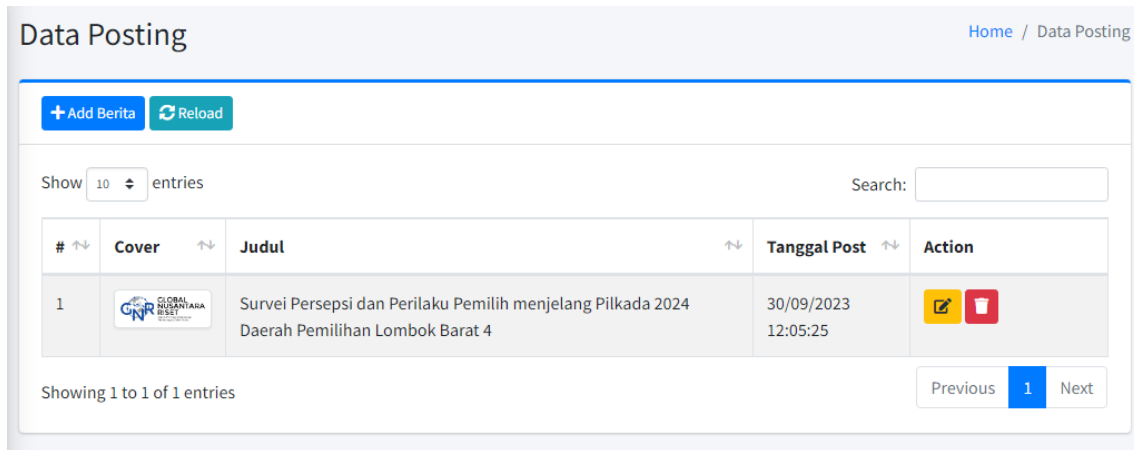
Gambar 7 menunjukkan data responden dimana admin dapat melihat responden yang telah melakukan survey berikut dengan nama petugas survey nya. Status survey juga dapat dimonitor apakah sedang proses survey atau sudah selesai.



#	Foto	Email	Nama	Jenis Kelamin	Kontak	Action
1		totok@gmail.com	Totok Saputra	L	08783756456	
2		arnidarmayanti11@gmail.com	Arni Darmayanti	P	08783756456	

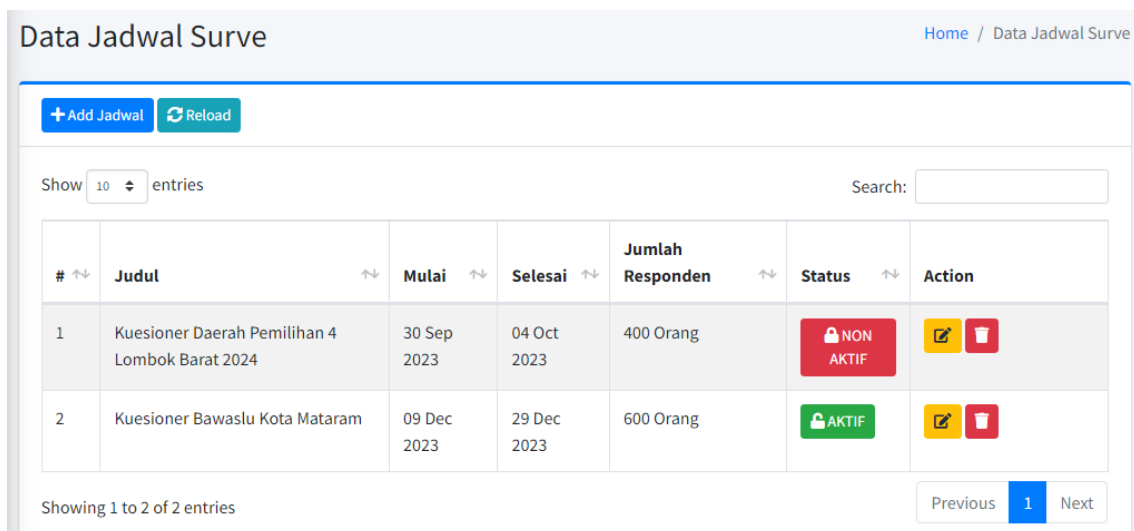
Gambar 8. Petugas Surveyor

Menu petugas surveyor ditunjukkan pada Gambar 8, dimana admin dapat melihat petugas surveyor yang telah diinput maupun menambah petugas surveyor yang baru. Admin juga dapat mengedit dan menghapus data.



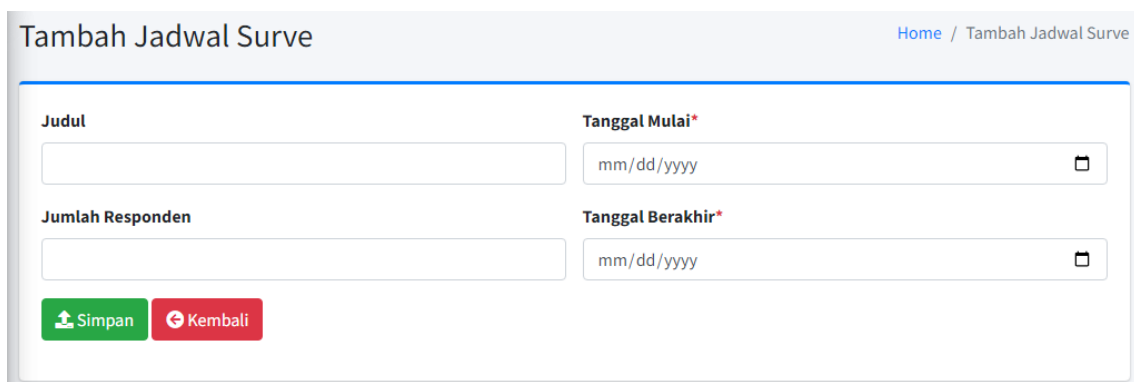
Gambar 9. Data Posting

Gambar 9 menunjukkan data posting dimana admin dapat menginput berita di dalam aplikasi untuk memberikan informasi terkait dengan survey yang dilakukan.



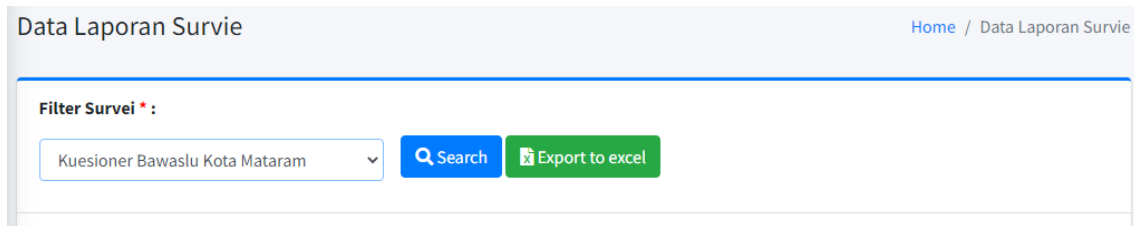
Gambar 10. Data Jadwal Survei

Pada Gambar 10 memperlihatkan data jadwal survey yaitu admin akan membuat jadwal pelaksanaan survey dan berapa jumlah respondennya. Selain itu admin juga dapat mengatur status survey yang aktif.



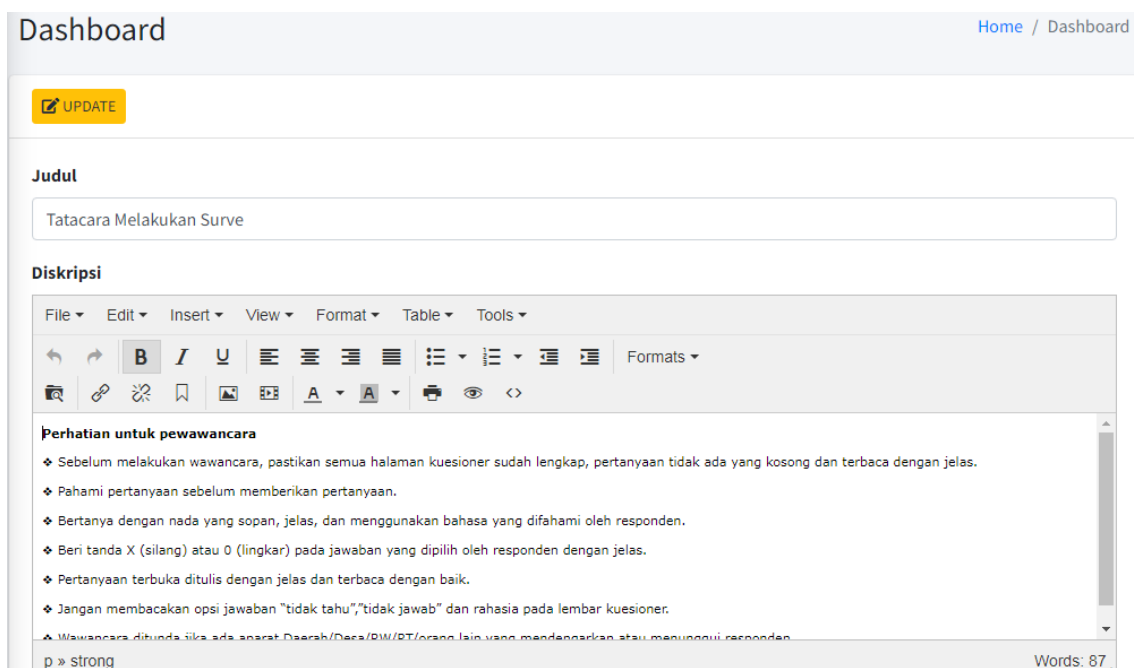
Gambar 11. Tambah Jadwal Survei

Admin dapat melakukan penambahan jadwal survey seperti yang diperlihatkan pada Gambar 11. Admin dapat membuat judul survey, tanggal mulai, tanggal berakhir dan jumlah responden.



Gambar 12. Data Laporan Survei

Pada Gambar 12 ditunjukkan data laporan survey. Admin dapat memilih survey yang mana yang akan ditarik laporannya. Laporan dapat di export ke dalam format excel.



Gambar 13. Tata Cara Survei

Admin dapat membuat tata cara survey seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13. Admin membuat aturan bagi petugas surveyor maupun responden.

Tabel 1 Tabel uji aplikasi dengan metode *black-box*

Point Pengujian	Hasil Pengujian	
	Valid	Invalid
Button kirim jawaban	☐	
Button login admin	☐	
Button logout admin	☐	
Link Dashboard	☐	
Link View Detail(grafik)	☐	
Button Reset Survey	☐	
Link Tabel Hasil	☐	
Link Tabel Jawaban	☐	
Link Tabel Responden	☐	
Link Pertanyaan	☐	
Button Simpan(Ubah Judul Survey)	☐	
Link Hapus pertanyaan	☐	
Link Ubah pertanyaan	☐	
Button Tambah pertanyaan	☐	

Pengujian kuisioner melibatkan 10 admin dan responden yang merupakan petugas surveyor maupun responden yang akan di survey. Dalam pengujian menggunakan skala likert yaitu metode self assessment dan banyak digunakan dalam riset berupa survei dari hasil kuisioner. Responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pertanyaan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia. Berdasarkan Tabel 1, dihasilkan bahwa aplikasi survey kerawanan pemilu ini telah teruji dengan baik dan berhasil

4. KESIMPULAN

Aplikasi survei kerawanan pemilu berbasis web ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan data oleh penyelenggara pemilu. Aplikasi dibuat simple dan sederhana tetapi outputnya dapat mengatasi dan mencegah terkait adanya kerawanan pemilu. Pengujian kuisioner melibatkan 10 admin dan responden yang merupakan petugas surveyor maupun responden yang akan di survei dan dihasilkan bahwa aplikasi survey kerawanan pemilu ini telah teruji dengan baik dan berhasil.

REFERENCES

- Ardhana, V. Y. P. (2019). Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 2(2), 1-5.
- Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., Hasbullah, H., & Sampetoding, E. A. (2022). Web-based library information system using Rapid Application Development (RAD) method at qamarul Huda university. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(1), 43-50.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 3(1), 1-5.
- Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., & Mulyodiputro, M. D. (2021). Web Based UCloud Application Using CodeIgniter Framework. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 126-129.
- Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., & Mulyodiputro, M. D. (2021). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Pada Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 115-119.
- Ardhana, V. Y. P., & Sapi'i, M. (2021). Perancangan Aplikasi Keuangan Kampus Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 130-133.
- Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13-16.
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 132-136.
- Ardhana, V. Y. P., & Yulianto, A. W. (2018). Analisis Perbandingan Quality of Service (QoS) Wifi Universitas Qamarul Huda Badaruddin Terhadap Hotspot 4G XL. *SainsTech Innovation Journal*, 1(1), 1-5.
- Ardhana, V. Y. P. (2024). PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARIAN KOS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN . *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(3), 33–46. Retrieved from <https://journal.ppmi.web.id/index.php/jrsit/article/view/415>
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Puskesmas Berbasis UML. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 97-104.

- Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Web Pada Perguruan Tinggi. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 171-174.
- Ardhana, V. Y. P. (2019). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web di BPR Kabupaten Lombok Tengah. *SainsTech Innovation Journal*, 2(1), 1-4.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Analisis Quality of Service (QoS) Jaringan Internet Universitas Menggunakan Metode Hierarchical Token Bucket (HTB). *Journal of Informatics Management and Information Technology*, 3(2), 70-76.
- Idris, A. I., Sampetoding, E. A., Ardhana, V. Y. P., Maritsa, I., Sakri, A., Ruslan, H., & Manapa, E. S. (2022). Comparison of Apriori, Apriori-TID and FP-Growth Algorithms in Market Basket Analysis at Grocery Stores. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(2), 107-112.
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Apotek Qamarul Huda Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 115-119.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework. *Bulletin of Informatics and Data Science*, 1(2), 89-97.
- Afriansyah, M., Ardhana, V. Y. P., & Saputra, J. (2022). Pengukuran Kualitas Website Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan Metode Webqual 4.0. *SainsTech Innovation Journal*, 5(1), 175-182.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pelatihan E-Commerce dan Marketplace Bagi Masyarakat Muda Desa Dasan Baru Kediri. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(1), 1-6.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Sistem Informasi Kebencanaan Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 61-69.
- Syam, N. S., Ardhana, V. Y. P., Sampetoding, E. A., Nazhim, M. S., Risqullah, A. M., Sakawati, M. G., ... & Mulyodiputo, M. D. (2022). Model Support Vector Machine untuk Prediksi pada Penggunaan Energi Listrik di Rumah Hemat Energi. *Jurnal Informatika*, 1(2), 56-59.
- Ardhana, V. Y. P. (2019). Website Based Village Population Data Information System Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 2 (2), 1–5.
- Ardhana, V. Y. P., Saputra, J., & Afriansyah, M. (2022). Klasifikasi Jenis Mangga Berdasarkan Tekstur Tulang Daun Menggunakan Metode Learning Vector Quantization (LVQ). *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 220-228.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2022). Pelatihan Pengenalan Internet Dan Microsoft Office Bagi Siswa SMP Al Mutmainnah. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 71-74.
- Ardhana, V. Y. P., Sampetoding, E. A., Kumoro, D. T., & Alamsyah, N. (2022). Model Berbasis Fuzzy Tsukamoto Untuk Perhitungan Besaran Gaji Dosen Pada Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 311-318.
- Ardhana, V. Y. P. (2024). Perancangan Sistem Informasi Kedai Kopi Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *JDMIS: Journal of Data Mining and Information Systems*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.54259/jdmis.v2i1.2422>
- Saputra, J., Sa'adati, Y., Ardhana, V. Y. P., & Afriansyah, M. (2023). Klasifikasi Kematangan Buah Alpukat Mentega Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor Berdasarkan Warna Kulit Buah. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 3(5), 347-354.
- Ardhana, V. Y. P., Syam, M. Y., Ramadani, E. F., Sampetoding, E. A., Syahril, M., Manapa, E. S., & Mardzuki, R. (2022). Prediksi Flight Delay Berbasis Algoritma Neural Network. *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1), 26-30.

- Saputra, J., Ardhana, V. Y. P., & Afriansyah, M. (2022). Komunikasi Media Sosial dan Dampak Terhadap Niat Pembelian Konsumen. *SainsTech Innovation Journal*, 5(1), 192-200.
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Analisa Quality of Service (QoS) Jaringan Internet di SMP Al Mutmainnah. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 139-143.
- Ardhana, V. Y. P., Harianto, F. A. S., Pratama, R. A., Sutrisno, I., Endrasmono, J., & Soekarta, R. (2021, August). Design automatic waitress in android based restaurant using MQTT communication protocol. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1175, No. 1, p. 012009). IOP Publishing.
- Ardhana, V. Y. P., Manapa, E. S., Sagala, T. W., Sihaan, Y. A., & Sampetoding, E. A. M. (2020). Evaluasi Kinerja Protokol Perutean AODV dan SDGR+ R pada VANET dengan Studi Kasus Pelabuhan Lembar. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(1), 59-67.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pelatihan Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Bagi Santri di Ponpes Al Mutmainnah. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 49-54.
- Afriansyah, M., Saputra, J., Sa'adati, Y., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Optimasi Algoritma Nai? ve Bayes Untuk Klasifikasi Buah Apel Berdasarkan Fitur Warna RGB. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(3), 242-249.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna SIGESIT Kabupaten Bima Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1479-1486.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2022). DESKTOP-BASED PLANTATION MONITORING INFORMATION SYSTEM DESIGN. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 4(1), 107-112.
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Pemodelan Activity Diagram Untuk Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pada Klinik. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 106-109.
- Ardhana, V. Y. P., Firmansyah, D., & Maryam, S. (2019). Analisis Distribusi Spasial Keanekaragaman Tanaman Obat Berbasis Sistem Informasi Geografis Di Desa Prabu Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *SainsTech Innovation Journal*, 2(2), 6-14.
- Ardhana, V. Y. P., & Yulianto, A. W. (2015). OPTIMASI BLOG DENGAN META TAG UNTUK SEO DAN MONITORINGNYA. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 15(1), 45-49.
- Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pengujian Usability Sistem Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS). *SainsTech Innovation Journal*, 6(2), 421-427.
- Ardhana, V. Y. P. (2019). Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 2 (2), 1–5.
- Ardhana, V. Y. P., Mulyodiputro, M. D., & Hidayati, L. (2023). Optimalisasi Digital Marketing Bagi Generasi Z Dalam Pengembangan Pemasaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 144-159.
- Larasati, I. S., Ardhana, V. Y. P., Oktaviani, A., Pongtambing, Y. S., Sampetoding, E. A., Sarungallo, L., & Rahmi, R. (2022). Analysis and Identification of International Tourist Visits to Indonesia Based on Data Warehouse Implementation. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(2), 113-118.
- Sampetoding, E. A., Sarundaitan, A., Ardhana, V. Y. P., & Talua, H. R. (2022). DECISION SUPPORT SYSTEM USING AHP METHOD FOR BASED VILLAGE HEAD ELECTION. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 4(2), 152-158.

- Larungkondo, M., Pongtambing, Y. S., Ardhana, V. Y., Manapa, E. S., & Sampetoding, E. A. (2022). Praktik dan Rekomendasi Pengelolaan Surat Di Kantor Kelurahan Beo Timur Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 3(1), 27-32.
- Ruung, P. A., Manapa, E. S., Ardhana, V. Y. P., Taluay, H. R., & Sampetoding, E. A. (2022). Prototype Application for Data Processing Teacher Performance Assessment at Christian Elementary School Imanuel Nunu. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(1), 57-63.
- Ardhana, V. Y. P. (2022). Muh. Yusuf Syam, Eka Fitri Ramadani, Eliyah AM Sampetoding, Mohammad Syahril, Esther Sanda Manapa, Rahmat Mardzuki, "Prediksi Flight Delay Berbasis Algoritma Neural Network,". *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1), 26-30.
- Kumoro, D. T., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile SIM UNIQHBA Menggunakan Metode User-Centered Design UCD. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 121-128.
- Manapa, E. S., Dous, F. N., Taluay, H. R., Ardhana, V. Y. P., & Sampetoding, E. A. M. (2023). Rancang Bangun Website Desa Kalongan Tengah Kabupaten Kepulauan Talaud Menggunakan Metode Scrum. *SainsTech Innovation Journal*, 6(1), 333-339.
- Salsabila, P. A. N., Susetiyo, W. O. D., Sarira, S. F., Tomassoyan, J. A., Ramdani, M. A., Siddik, A. M. A., ... & Mulyodiputro, M. D. (2022). Rancang Bangun Website UKM Paduan Suara Mahasiswa Universitas Hasanuddin. *SainsTech Innovation Journal*, 5(2), 278-284.
- Ardhana, V. Y. P. (2024). PENERAPAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 227-235.
- Afriansyah, M., Saputra, J., Ardhana, V. Y. P., & Sa'adati, Y. (2024). ALGORITMA NAIVE BAYES YANG EFISIEN UNTUK KLASIFIKASI BUAH PISANG RAJA BERDASARKAN FITUR WARNA. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 236-248.
- Ardhana, V. Y. P., Hidayat, M. T., Jannah, M., Sumiati, S., Rini, P., & Sari, N. (2023). Implementasi RESTful API Pada Laravel dan Simulator IoT Wokwi Untuk Pengukuran Suhu dan Kelembaban Menggunakan Metode Waterfall. *Arcitech: Journal of Computer Science and Artificial Intelligence*, 3(2), 93-109.
- Wahyu, R. F., Rohayani, H., Ardhana, V. Y. P., Frieyadie, F., Supriyatna, A., & Desyanti, D. (2023). Kombinasi Metode Rank Order Centroid (ROC) dan Operational Competitiveness Rating Analysis (OCRA) pada Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Kasir. *Bulletin of Informatics and Data Science*, 2(1), 30-36.
- Saputra, A. M. I., Ilahi, I. K., Kartika, S. A., Hikmah, N., Butar-butur, M. M., bin Ayatullah, U., ... & Mulyodiputro, M. D. (2022). Rancang Bangun Website Coin Laundry Alhamdulillah. *SainsTech Innovation Journal*, 5(2), 270-277.
- Setiawan, M. Y. H., Hutba, M. H. P., Mirzani, J. A., Ismaulidin, E., Amran, R., Siddik, A. M. A., ... & Mulyodiputro, M. D. (2022). Kantin Pintar Universitas Hasanuddin Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 5(2), 285-292.
- Ardhana, V. Y. P., Andaria, N., Manapa, E. S., Pongtambing, Y. S., & Sampetoding, E. A. Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Penduduk Desa Bantik Kabupaten Kepulauan Talaud Article Sidebar.