

# Rancang Bangun Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* di CV. Usaha Muda Kota Tengah

<sup>1</sup>Basorudin, <sup>2</sup>Satria Riki Mustafa, <sup>3</sup>Asep Supriyanto, <sup>4</sup>Antoni Pribadi  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Pasir Pengaraian, <sup>4</sup>Politeknik Kampar, Riau

<sup>1</sup>basorudin09@gmail.com, <sup>2</sup>satriarikimustafa@gmail.com, <sup>3</sup>asepsupriyanto@gmail.com,  
<sup>4</sup>antonipribadi.polkam@gmail.com

\*Penulis Korespondensi

Diajukan : 03/01/2024

Diterima : 08/01/2024

Dipublikasi : 10/01/2024

## ABSTRAK:

CV.Usaha Muda adalah salah satu ISP (*Internet service provider*) swasta yang telah berdiri sejak tahun 2016 di kota tengah hingga sekarang dengan perusahaan jasa yang bergerak di bidang layanan penyedia jasa internet dan dalam penagihan internet pelanggan masih dilakukan secara konvensional. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membuat Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* CV. Usaha Muda Sungaimas KotaTengah, yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada CV.Usaha Muda, yang mana CV tersebut belum memiliki aplikasi khusus untuk menyediakan dan menampilkan data-data pelanggan, sementara cv tersebut sangat membutuhkan data pelanggan yang terintegrasi dalam satu aplikasi agar memudahkan cv. usaha muda tersebut dalam melakukan tagihan pembayaran kepelanggannya dan monitoring akses jaringan *wifi* ke pelanggan. Data acuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data pelanggan yang tergabung dalam CV. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. model ini melakukan pendekatan dengan sistematis dan urut mulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap desain sistem, penulisan kode program, pengujian, *testing*, dan *maintenance*. Hal ini dilakukan secara berurutan sebagai bagian dari peningkatan pemrograman. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dengan metode *Blackbox* mendapatkan hasil pengujian sukses, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 7.1, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan dan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dengan metode *User Acceptance Test (UAT)*, mendapatkan hasil Ya sebesar 97 %, maka dapat disimpulkan aplikasi Tagihan *Wifi* di CV. Usaha Muda berbasis *web* layak digunakan dan diterapkan pada CV. Usaha Muda.

**Kata Kunci:** Aplikasi, CV. Usaha Muda, *Wifi*, *ISP*.

## I. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri ini merupakan era digital dimana diberbagai sektor baik itu dari pemerintahan ataupun organisasi diharuskan untuk berubah diberbagai bidang, perubahan tersebut merupakan perubahan dimana teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan secara utuh agar dapat mencapai efisiensi yang tinggi dengan menggunakan pemanfaatan teknologi digital tersebut. Pada era ini teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pesat pada seluruh kegiatan yang dikerjakan disektor pemerintahan, semakin canggih dan maju perkembangan teknologi yang digunakan maka akan semakin cepat proses penyampaian informasi (Silvia Wulandari, n.d.).

Teknologi Informasi merubah sesuatu dengan cepat. Teknologi informasi yang merupakan perpaduan antara teknologi komputer dan telekomunikasi, mengganti paradigma

industrial menjadi paradigma postindustrial yang berarti juga merubah perilaku lingkungan bisnis atau pebisnis, yang berarti bahwa teknologi informasi memperoleh kedekatan antara pebisnis dengan pelanggannya, karena ini mempersingkat jarak dan waktu sehingga akan mengurangi kesenjangan jarak dan waktu permintaan konsumen dan pemenuhan kebutuhannya. Dengan adanya perubahan dalam lingkungan bisnis ini, akan menyebabkan perubahan dalam bentuk pengambilan keputusan manajemen yang berarti bahwa struktur organisasi dengan adanya teknologi informasi ini menuntut suatu struktur yang cepat terbentuk dan terbentuk kembali sebagai akibat adanya perubahan yang cepat. Sejarah perkembangan ekonomi terbagi menjadi tiga era yaitu era pertanian (*agricultural era*), era industrial (*industrial era*), dan era informasi (*information era*). Sebelum tahun 8000 sebelum masehi, orang hidup dari berburu, meramu, memancing, sehingga mereka makan dari apa yang diperolehnya dan berpindah-pindah (nomaden). Kemudian 10.000 tahun sesudahnya sampai tahun 1650.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, tidak heran saat ini lingkungan pekerjaan sudah mengalami revolusi dari kantor tradisional menjadi kantor yang *mobile*. Sudah banyak intansi yang telah ikut menerapkan salah satu pemanfaatan *android* Seperti CV. Usaha Muda. CV. Usaha Muda adalah lembaga swasta yang menyediakan internet bagi pemerintah dan masyarakat. Dalam mendiseminasikan data CV. Usaha Mudat elah menggunakan berbagai teknologi berbasis *web*, *dekstop*, *android* yang ada berisi data untuk seluruh konsumen, baik level pemerintah ataupun masyarakat, masyarakat yang menggunakan layanan jasa CV. Usaha Muda.

CV.Usaha Muda adalah salah satu ISP (*Internet service provider*) swasta yang telah berdiri sejak tahun 2016 di kota tengah hingga sekarang dengan perusahaan jasa yang bergerak dibidang layann penyedia akses internet. Awal mula berdirinya perusahaan ini karena adanya kesenjangan akses internet di daerah tersebut, maka dengan antusias yang kuat didirikanlah salah satu ISP di Kota Tengah yaitu CV. Usaha Muda sebagai perusahaan jasa layanan internet.

CV.Usaha Muda adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi yang biasa disebut dengan *internet service provider*, berkomitmen mewujudkan ketersediaannya layanan jaringan internet keseluruh pelosok Indonesia, bekerjasama dengan beberapa perusahaan telekomunikasi ununtuk mempercepat pembangunan infrastruktur layanan jaringan internet, berdiri sejak tahun 2018, membuka peluang kemitraan bagi komunitas penyedia layanan jaringan internet lokal dan pengarahannya komunitas menjadi penyedia layanan internet terbaik dan resmi

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pihak CV. Usaha Muda, bahwa CV. Usaha Muda belum mempunyai aplikasi khusus untuk menyediakan dan menampilkan data-data pelanggan. Aplikasi yang ada hanya aplikasi dari pusat yang disebut dengan *Allstats*. Untuk mengakses data wilayah tertentu, pengguna data harus melakukan filter wilayah sesuai dengan wilayah yang diinginkan, sehingga proses itu memperlambat pengguna dalam mencari data, terutama data tagihan wifi pelanggan.

Dalam aplikasi *allstats* pengguna data harus memfilter wilayah terlebih dahulu dan itu membuat proses pencarian data menjadi lama, untuk mempercepat dan mempermudah pencarian datanya. Berdasarkan adanya problematika yang terjadi tersebut, maka peneliti membangun “Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* di CV. Usaha Muda Kota Tengah” rencana aplikasi yang akan dibuat yaitu menyediakan informasi tentang data pelanggan di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah dan pelanggan yang mengakses aplikasi harus terhubung dengan koneksi internet dan aplikasi dapat diakses dengan smartphone karena aplikasi yang dibuat responship android, kemudian aplikasi menampilkan data paket wifi, data tagihan pembayaran wifi.

## II. STUDI LITERATUR

### Penelitian Terdahulu

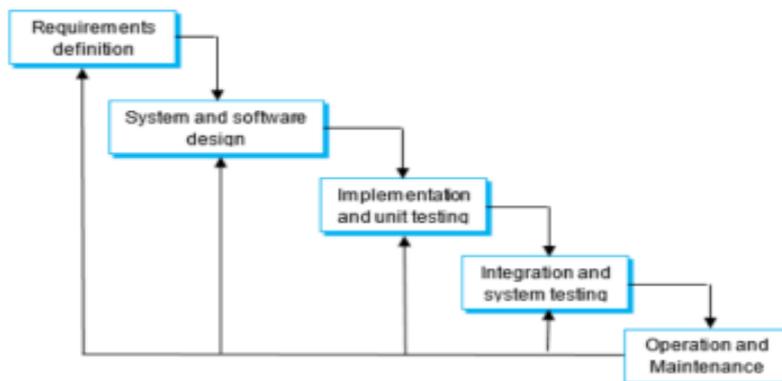
Penelitian yang dilakukan oleh Ferry Eko Ardiyanto (2022) tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Wi-Fi Berbasis Web di Wahana.NET diharapkan dapat mempermudah proses pembayaran dan pendataan riwayat pembayaran pelanggan. Dengan adanya informasi tersebut diharapkan dapat membantu pelanggan untuk melakukan pembayaran jasa internet dengan mudah serta memudahkan karyawan untuk melakukan pendataan administrasi pelanggan sehingga tidak mengalami kehilangan data pembayaran pada saat membuat laporan keuangan. Sistem ini dibangun menggunakan model waterfall. Menggunakan perancangan flowchart, DFD, dan ERD. Diimplementasikan menggunakan PHP dan database MySQL. Serta menggunakan Laravel sebagai frameworknya. Hasil dari penelitian berupa sistem informasi pembayaran berbasis website yang dapat memudahkan perusahaan untuk mengelola data pembayaran dari pelanggan (Eko Ardiyanto, 2022). Endri Hanafi dkk. (2022) dengan judul Perancangan Sistem Data Tagihan Jaringan Internet Berbasis Website dan Memanfaatkan *Cloude SMS Gateway*. Perancangan sistem menganut metode *Waterfall*, PHP sebagai bahasa pemrograman dan *mySQL* sebagai database-nya. Hasil yang didapat adalah Perancangan Sistem Data Tagihan Jaringan Internet Pada BUMDes Karya Abadi Desa Ngetuk Berbasis Website dan Memanfaatkan Cloud SMS Gateway dan telah berhasil diterapkan (Hanafi et al., 2022). Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus Komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu” (Basorudin et al., 2021). Internet merupakan singkatan dari *Interconnected Network*. Jika di terjemahkan secara langsung berarti jaringan yang saling terhubung. Internet adalah kumpulan dari komputer yang saling terhubung satu dengan yang lain dalam satu jaringan. Disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia menjadi jaringan global. Internet ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) (Basorudin & Antoni Pribadi, 2022). Wi-Fi merupakan singkatan dari *Wireless Fidelity* yaitu sebuah media penghantar komunikasi data tanpa kabel yang bisa digunakan untuk komunikasi atau mentransfer program dan data dengan kemampuan yang sangat cepat. Wi-Fi juga dapat diartikan teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data dengan menggunakan gelombang radio (nirkabel) melalui sebuah jaringan komputer termasuk koneksi. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa media/fasilitas untuk mengakses jaringan Wi-Fi belum tersedia sebagaimana mestinya sehingga kepuasan pemustaka untuk mengakses informasi online belum terpenuhi dengan baik. Oleh karena itu, pihak perpustakaan sebaiknya menyediakan media untuk mengakses informasi secara online. Dari penjelasan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan jaringan Wi-Fi dalam memenuhi kebutuhan informasi pemustaka pada kantor Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Tidore Kepulauan (Penggunaan et al., 2016). Penelitian ini berawal dari kualitas jaringan internet *wifi.id* pada area Air Tawar yang bervariasi dan cenderung kurang bagus pada lokasi yang jarak lebih jauh terhadap *access point*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan

Westi Yulia Pusvita (2019), Kualitas jaringan internet *wifi.id* yang terdapat pada area Air Tawar, serta memperoleh besarnya hasil *delay*, *packet loss* dan *throughput* yang dihasilkan pada pengukuran kualitas jaringan *wifi.id* dan membandingkan dengan standar TIPHON. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah *access point wifi.id* area Air Tawar dengan sampel penelitian tiga titik lokasi *access point wifi.id* pada Air Tawar. Penelitian ini dilakukan dengan mengukur kualitas *wifi.id* menggunakan aplikasi *axence nettols 5* selama 10 hari pada pagi, siang dan sore hari. Dari hasil penelitian setelah dianalisis diperoleh : (1) Pengukuran *delay* terbaik terdapat pada Jl. Gajah TP 1 dengan nilai 8,5 ms dan yang terburuk pada Jl. Parkit TP 4 dengan nilai 64,8 ms. (2) Pengukuran *packet loss* terbaik

terdapat pada Jl. Gajah TP 1 dengan nilai 0,1% dan yang terburuk pada Jl. Parkit TP 4 dengan nilai 25,2%. (3) Pengukuran throughput terbaik terdapat pada Jl. Gajah TP 1 dengan nilai 93,04% dan yang terburuk pada Jl. Parkit TP 4 dengan nilai 45,21% (Westi Yulia Pusvita, 2019).

### III. METODE

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. model ini melakukan pendekatan dengan sistematis dan urut mulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap desain sistem, penulisan kode program, pengujian, testing, dan maintenance. Hal ini dilakukan secara berurutan sebagai bagian dari peningkatan pemrograman.



**Gambar 1. Model Waterfall**

Pada penelitian ini sistem informasi tagihan wifi berbasis web dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dan studi pustaka. Berikut penjelasan mengenai teknik pengembangan sistem yang dilakukan:

Wawancara, yang dilakukan secara langsung dengan pimpinan internet server Sungai mas desa tengah untuk mengetahui sistem yang akan digunakan selama ini serta permasalahan yang dihadapi di instansi.

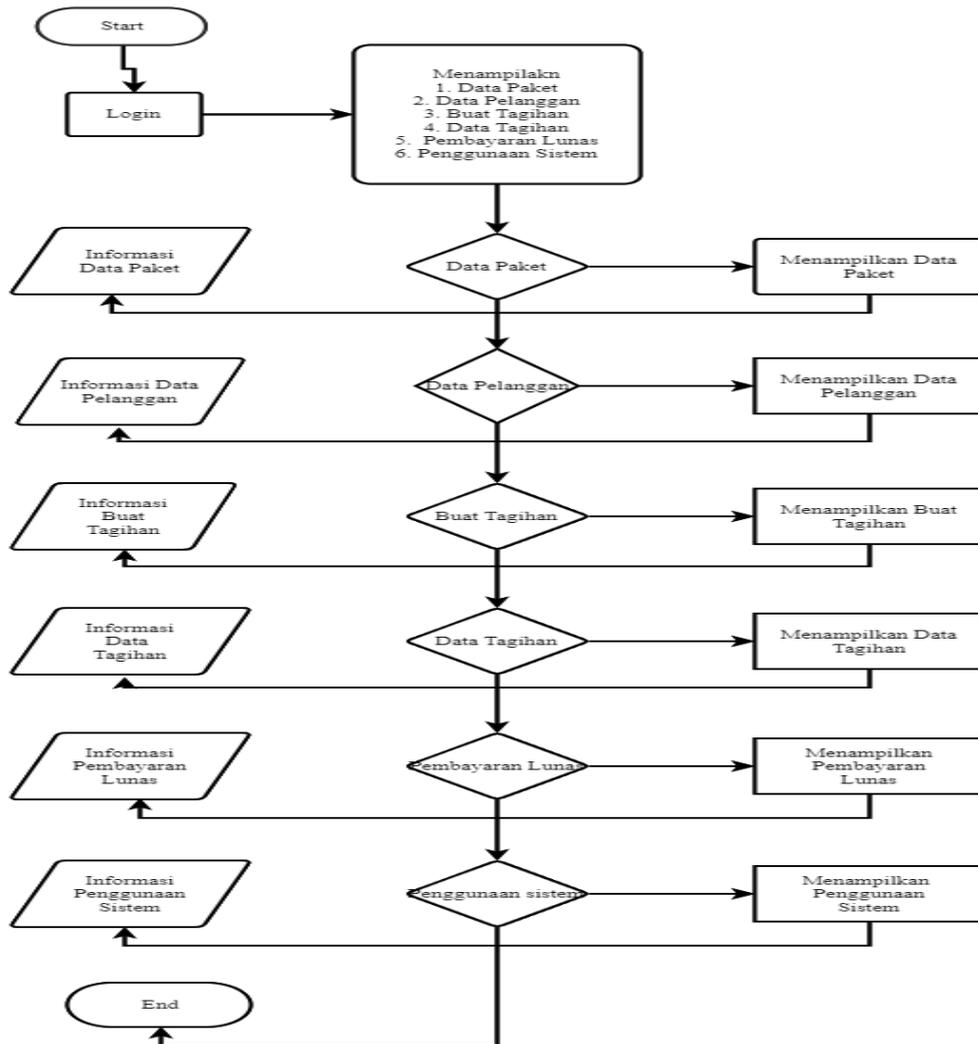
Pengamatan dilakukan secara langsung pada kantor CV. Usaha muda internet server Sungai mas desa kota tengah.

Studi literatur atau studi pustaka ini dilakukan pada bahan-bahan atau materi-materi, buku-buku, artikel jurnal yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Flowchart Rancangan Penelitian

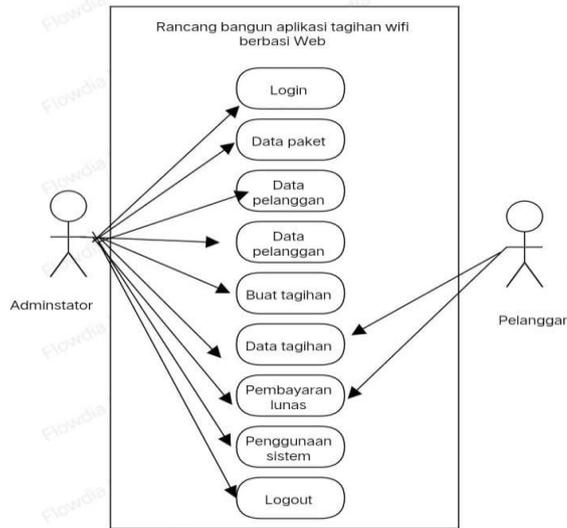
Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode waterfall. Adapun flowchart dari metode waterfall yang digunakan untuk perancangan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Flowchart Rancangan Penelitian

2. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan use case diagram pada Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web di CV. Usaha Muda Sungai mas Kota Tengah:

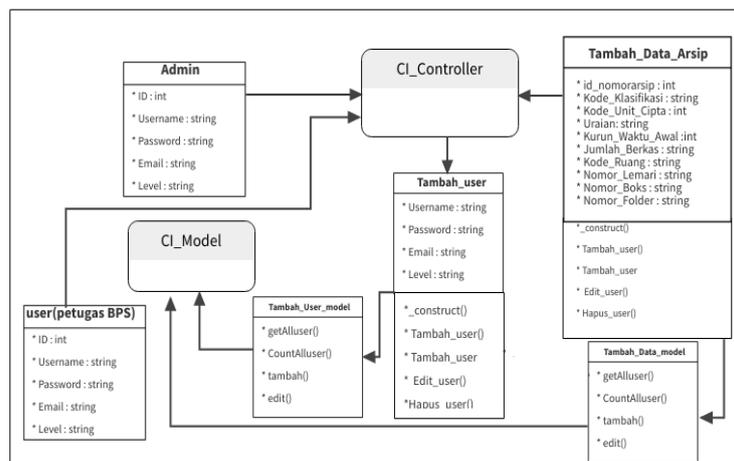


**Gambar 3. Use Case Diagram**

Gambar diatas merupakan *use case diagram* Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah dengan memiliki 2 aktor dan memiliki 8 case.

**3. Class Diagram**

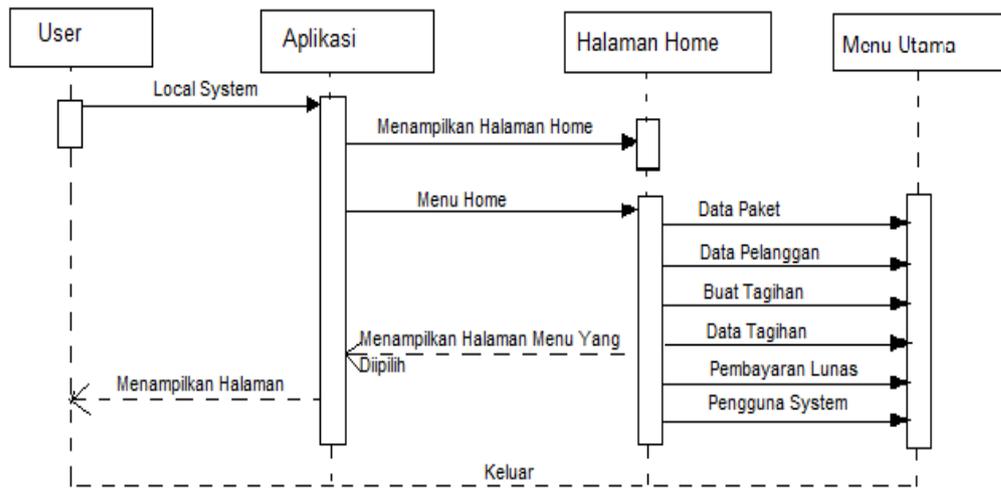
*Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Berikut adalah gambar *class diagram* sistem informasi entri dan keuangan arsip:



**Gambar 4. Class Diagram**

**4. Sequence Diagram**

Berikut ini merupakan *sequence diagram* yang diterapkan pada Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web di CV. Usaha Muda Sungaimas Kota Tengah:

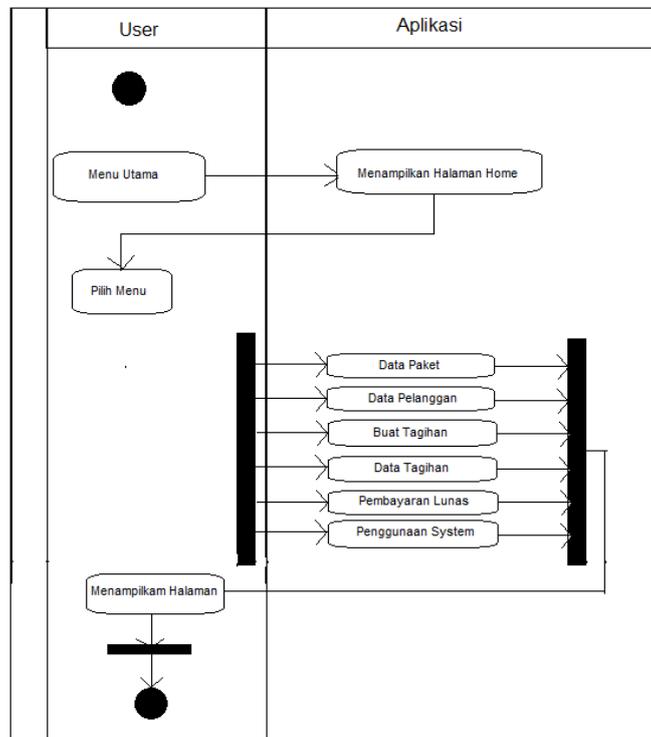


**Gambar 5. Sequence Diagram**

Menunjukkan sequence diagram yang dapat menjalankan aplikasi dari membuka Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah. Maka user akan membuka Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web dan menampilkan halaman home.

**5. Activity Diagram**

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Berikut ini *activity diagram* yang ada pada Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah:

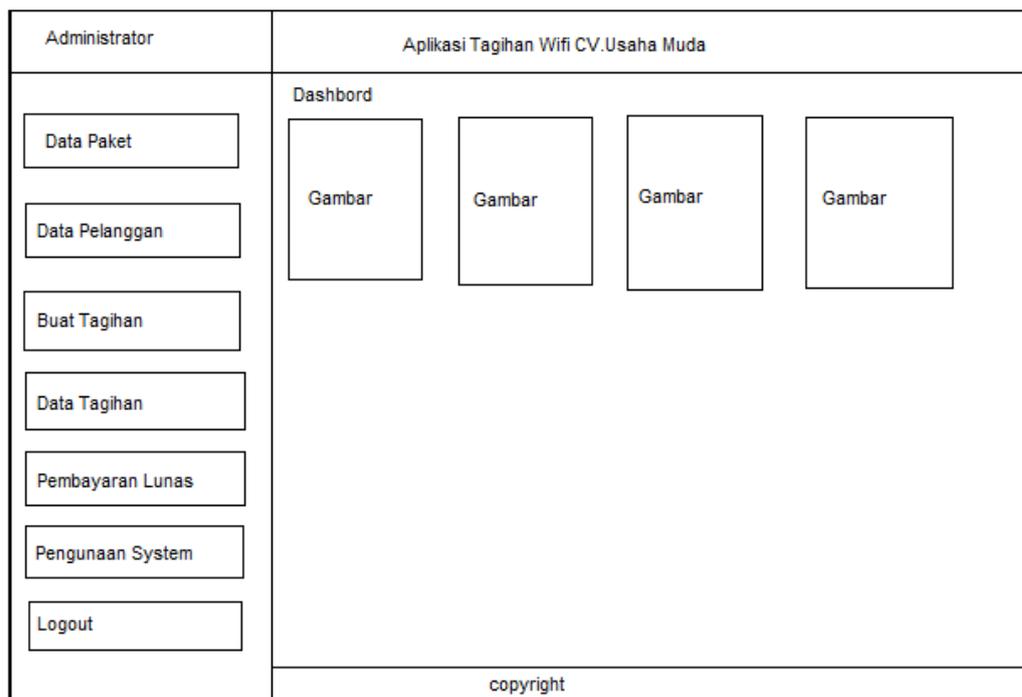


**Gambar 6. Activity Diagram**

Menunjukkan *Activity Diagram* yang ada pada Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah. Halaman utama Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah menampilkan beberapa pilihan menu aplikasi dan dapat menampilkan halaman sesuai dengan menu yang dipilih.

## 6. Desain Halaman Home

Desain halaman *home* merupakan halaman *index* saat pertama kali membuka Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* CV. Usaha Muda Sungaimas Kota Tengah. Berikut ini merupakan gambar desain halaman *home* dapat dilihat pada gambar berikut:

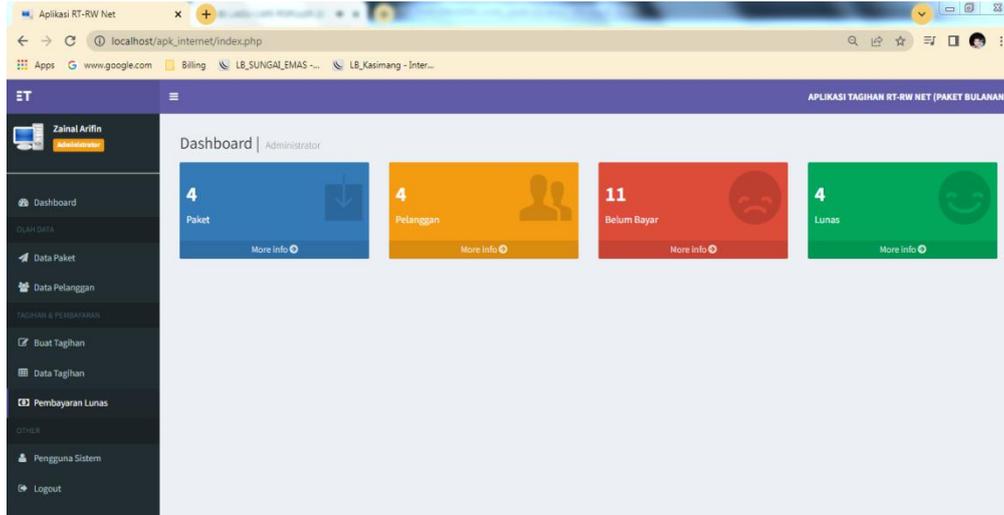


Gambar 7. Desain Halaman Home

## 7. Hasil Implementasi

Hasil dari implementasi ini merupakan suatu Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah yang mana isi aplikasi tersebut menyediakan informasi tentang data pelanggan di CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah.

Sebelum menjalankan Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web* CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah, pastikan terhubung dengan koneksi internet, lalu membuka aplikasi yang sudah diinstallkan pada *smartphone* maka akan menampilkan halaman *home* aplikasi tersebut. Berikut ini merupakan tampilan dari aplikasi tagihan *wifi* CV. Usaha Muda Sungaimas Kota Tengah:



Gambar 8. Tampilan Halaman Home

8. Pengujian Sistem

Proses pengujian sistem menggunakan pengujian *blackbox* dan pengujian *User Acceptance Test (UAT)*. *Blackbox* adalah cara pengujian dilakukan dengan hanya menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Berikut ini pengujian *blackbox* pada Aplikasi Tagihan Wifi Berbasis Web CV. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah. Proses pengujian pada sistem hanya untuk menu sebagai berikut ini:

Tabel 7.1 Pengujian *Blackbox*

No	Yang di uji	Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil uji
1.	Halaman <i>home</i>		Ketika membuka sistem maka akan langsung menampilkan halaman <i>home</i>	Sukses
2.	Menu Data Paket	Klik menu Data Paket	Menampilkan halaman menu data paket	Sukses
		Klik data yang dipilih	Menampilkan data dengan paket	Sukses
3.	Menu Data Pelanggan	Klik menu Data Pelanggan	Menampilkan halaman menu Data Pelanggan	Sukses
		Klik Data Pelanggan yang dipilih	Menampilkan Data Pelanggan yang dipilih	Sukses
4.	Menu Buat Tagihan	Klik menu Buat Tagihan	Menampilkan halaman menu Buat Tagihan	Sukses
		Klik buat tagihan	Menampilkan buat tagihan terbaru yang dipilih	Sukses
5.	Menu data tagihan	Klik menu data tagihan	Menampilkan halaman menu data tagihan	Sukses
		Klik tagihan yang dipilih	Menampilkan informasi tagihan yang dipilih	Sukses
6.	Menu pembayaran	Klik menu pembayaran lunas	Menampilkan halaman menu pembayaran lunas	Sukses
7.	Menu penggunaan system	Klik menu penggunaan system	Menampilkan halaman penggunaan system	Sukses
		Klik pengguna yang dipilih	Menampilkan penggunaan system yg dipilih	Sukses

Berikut ini hasil pengujian dengan *User Acceptance Test (UAT)* pada Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web CV*. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah:

**Tabel 7.2 Range Pengujian UAT**

No	Keterangan	Range
1	Tidak Baik (1)	0% - 20%
2	Kurang Baik (2)	21% - 40%
3	Cukup Baik (3)	41% - 60%
4	Baik (4)	61% - 80%
5	Sangat Baik (5)	81% - 100%

Berdasarkan dari tabel *range* di atas, maka hasil dari UAT ini masuk kedalam kategori *range* 81% - 100% (Sangat Baik). Pengujian dilakukan dengan cara mendemokan aplikasi, setelah *user* mencoba aplikasi tersebut *user* diberikan kuisioner berisi tentang pertanyaan yang berkaitan tentang aplikasi yang dibuat, mulai dari tampilan sampai dengan kelayakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan UAT menunjukkan persentase yang sangat tinggi yaitu 97 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang sudah peneliti sampaikan, maka dapat disimpulkan bahwa merancang dan membuat Aplikasi Tagihan *Wifi* Berbasis *Web CV*. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Pengujian aplikasi ini dibuat menggunakan *blackbox* dan kuisioner. Pengujian dilakukan dengan cara mendemokan aplikasi, setelah *user* mencoba aplikasi tersebut *user* diberikan kuisioner berisi tentang pertanyaan yang berkaitan tentang aplikasi yang dibuat, mulai dari tampilan sampai dengan kelayakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan UAT menunjukkan persentase yang sangat tinggi yaitu 97 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan pada *CV*. Usaha Muda Sungai Mas Kota Tengah.

Untuk pengembangan penelitian selanjutnya bagi peneliti, Aplikasi ini hanya terdapat 6 menu utama, dan masih bisa ditambahkan menu lainnya sesuai dengan kebutuhan, serta data dan informasi yang ditampilkan bisa terus di update dan peneliti selanjutnya bisa menggunakan pemrograman lain.

## VI. REFERENSI

- Basorudin, & Antoni Pribadi. (2022). Pengaruh Keberadaan Warung Internet di Lingkungan SMA Negeri 1 Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI). *Jurnal Multidisiplin Madani*. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i4.282>
- Basorudin, B., Rouza, E., Yanto, B., & Mustafa, S. R. (2021). Perancangan dan Implementasi Konfigurasi Wifi Router dan Jaringan Wireless dengan Rb951ui-2nd. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 186–193. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1036>
- Eko Ardiyanto, F. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Wifi Berbasis Website Di Wahana.Net. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Universitas PGRI Madiun*, 537–546.
- Hanafi, E., Fiati, R., & Wijayanti, E. (2022). Perancangan Sistem Data Tagihan Jaringan Internet

---

Pada Bumdes Karya Abadi Desa Ngetuk Berbasis Website Dan Memanfaatkan Cloud SMS Gateway. *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, 2(2), 63–66.  
<https://doi.org/10.24176/detika.v2i2.7867>

Penggunaan, P., Wi-Fi, J., Memenuhi, D., Informasi, K., Pada, P., Perpustakaan, K., Kearsipan, D., Kota, D., Kepulauan, T., Rahmatia, O., Stevi, K., Sumendap, S., & Koagouw, F. V. I. A. (2016). *Pentingnya Penggunaan Jaringan Wi-Fi Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Pemustaka Pada Kantor Perpustakaan Dan Kearsipan Daerah Kota Tidore Kepulauan*.

Silvia Wulandari, B. (n.d.). Sistem Informasi Entri Dan Keuangan Arsip Di Kantor Bps Rokan Hulu. In *Riau Journal of Computer Science* (Vol. 9, Issue 1).

Westi Yulia Pusvita, Y. H. (2019). Analisis Kualitas Layanan Jaringan Internet Wifi.Id Menggunakan Parameter Qos (Quality Of Service). *Jurnal Vokasional Teknik Elketronika Dan Informatika*, 7(1), 7.