

**DEVELOPMENT TRAINING FOR WEBSITE USER INTERFACE OF YAYASAN
AL-JIHAD SURABAYA**

**PELATIHAN PENGEMBANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE
YAYASAN AL-JIHAD SURABAYA**

Mukhtar Adinugroho¹, Rita Sari², Teguh Herlambang*¹, Firman Yudianto¹

^{*1} Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

² Program Studi S1 Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*e-mail: teguh@unusa.ac.id¹

Abstract

This paper focused is Training in User Interface Development on the Al-Jihad Foundation Surabaya Website. The purpose of this research is to find out how to design a User Interface at the Al-Jihad Foundation Surabaya and develop a User Interface design related to the addition of features. The problem of this research is whether the user interface design used by the Al Jihad Surabaya Foundation is correct and correct. The method in this study uses a qualitative case study approach. Which is where the data collection technique comes from observation of research objects and direct interviews with staff of the Al-Jihad Foundation Surabaya. The conclusions drawn from this study are the user interface is used to increase comfort and convenience on the website of the Surabaya al-Jihad Foundation, in order to attract users' interest in accessing the Surabaya Al-Jihad Foundation website. Based on the results of the questionnaire, it shows 97% of respondents like the user interface on the new website.

Keywords: *User Interface; Website; Design.*

Abstrak

Penelitian ini menitikberatkan pada pelatihan pengembangan User Interface Pada Website Yayasan Al-Jihad Surabaya". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang User Interface di Yayasan Al-Jihad Surabaya dan mengembangkan desain User Interface terkait penambahan fitur. Permasalahan dari penelitian ini adalah apakah desain user interface yang digunakan oleh Yayasan Al Jihad Surabaya sudah tepat dan benar. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Yang mana teknik pengumpulan datanya berasal dari observasi objek penelitian dan wawancara langsung dengan staf Yayasan Al-Jihad Surabaya. Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah user interface digunakan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pada website Yayasan al-Jihad Surabaya, guna menarik minat pengguna untuk mengakses website Yayasan Al-Jihad Surabaya. Berdasarkan hasil kuisioner menunjukkan bahwa 97% responden menyukai user interface pada website baru.

Kata kunci: *Antarmuka Pengguna; Situs Web; Desain.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dan tidak dapat dibendung lagi. Sehingga mengharuskan kita untuk turut serta dalam mengikuti

Received 2 August 2022; Received in revised form 1 September 2023; Accepted 3 September 2023;
Available online 10 September 2023.

 [10.20473/jlm.v7i3.2023.415-428](https://doi.org/10.20473/jlm.v7i3.2023.415-428)



Copyright: © by the author(s) Open acces under CC BY-SA license

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi dapat membantu dalam menghasilkan suatu sistem informasi secara cepat, akurat, relevan dan tepat waktu, dimana informasi tersebut sangat dibutuhkan dalam berbagai sektor yang akan mendukung perkembangan disegala bidang dan dapat membantu dalam pemecahan masalah yang ada untuk menghasilkan keputusan yang tepat. Internet telah berkembang pesat selama beberapa dekade terakhir. Semakin banyak orang yang menggunakan internet untuk mencari informasi, berbelanja, bekerja, dan berkomunikasi. Ini menghasilkan permintaan yang lebih besar untuk website yang mudah digunakan dan menarik.

Dalam era di mana internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, tampilan dan pengalaman pengguna yang baik menjadi kunci keberhasilan suatu situs web. Selain itu pengembangan sistem informasi sudah dapat dirasakan di semua lini kehidupan (Susanto dkk, 2022), tidak hanya perdagangan (Susanto dkk, 2022, Yudianto dkk, 2022), namun pendidikan juga dapat merasakannya (Susanto dkk, 2022). Sistem komputerisasi berbasis web merupakan salah satu bentuk pemanfaatan komputer untuk menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola data dan informasi yang dibutuhkan dengan baik. Dimana di era pandemi ini semua akses dibatasi, dan harus dilakukan secara online. Pengembang *website* dapat menggunakan alat analitik untuk mengukur kinerja UI. Data seperti tingkat konversi, tingkat peningkatan waktu tinggal pengguna, dan tingkat *bounce* dapat membantu dalam menilai efektivitas desain

Data dan analitik pengguna dapat membantu dalam merancang UI yang lebih terpersonalisasi. Ini dapat membantu dalam menyajikan konten yang lebih relevan dan memenuhi kebutuhan individual. UI juga harus memperhatikan aspek keamanan. Perlindungan terhadap serangan siber seperti hacking dan peretasan adalah bagian penting dari pengembangan UI yang sukses. Dari berbagai perkembangan tersebut, maka beberapa tahun terakhir banyak dilakukan sosialisasi dan pelatihan pengembangan software (Herlambang dkk, 2023) untuk percepatan pengetahuan masyarakat terhadap teknologi. Beberapa kegiatan sosialisasi terkait teknologi juga dilakukan di bidang ekonomi (Katias dkk, 2023, Herlambang dkk, 2023, Yuudianto dkk, 2023). Sosialisasi isoftware terkait perhitungan prediksi profit (Katias dkk, 2023, adinugroho dkk, 2023) dan occupancy hotel (Anshori dkk, 2023., Karya dkk, 2018). Dalam hal ini tentunya Yayasan Al-Jihad memerlukan suatu website agar masyarakat umum bisa lebih mengenal Yayasan Al-Jihad Surabaya dan lebih mudah untuk mendapat akses informasi tentang Yayasan Al-Jihad Surabaya.

Dalam sebuah pembuatan aplikasi atau *web* dimulai dengan perancangan desain user interface yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja aplikasi atau web yang akan dibuat. *User interface* atau antar muka pengguna adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem atau bentuk sistem dalam tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Lathiansa (dalam Chandra, 2015) menjelaskan bahwa *user interface* adalah cara pengguna dan program untuk berinteraksi. Dengan demikian, desain *user interface* adalah desain antar muka dalam bentuk grafis yang dapat menampilkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Berdasarkan pengertian tersebut desain *user interface* akan membantu *audience* untuk memahami cara penggunaan dan cara kerja sebuah aplikasi sebelum aplikasi tersebut telah jadi.

Desain *User Interface* memiliki peranan yang penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, selain menyuguhkan tampilan dari sebuah aplikasi, desain *User Interface* juga

memperlihatkan sebuah alur dan cara kerja dari aplikasi tersebut. Hermanto (2012) mengemukakan bahwa desain harus diubah menjadi bentuk yang dimengerti mesin (komputer). Oleh karena itu dilakukan penulisan program, jika desainnya detail maka coding dapat dicapai secara mekanis. *User Interface* sering kali dijumpai pada sebuah aplikasi atau web, dimana kedua media tersebut dapat dioperasikan menggunakan komputer, tablet, ataupun *smartphone*. sehingga penulis akan merancang desain *User Interface Website Yayasan Al-Jihad Surabaya*.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kerja praktik selama tiga minggu, penulis melakukan beberapa aktifitas yang bersifat insidental. Kegiatan yang bersifat insidental tersebut merupakan kegiatan yang hanya dilakukan sewaktu-waktu atau tidak terjadwal (prastiwi, 2013) Rincian kegiatan selama Kerja Praktek ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Rincian Kegiatan Kerja Praktik.*

No.	Minggu Ke	Kegiatan Kerja Praktik
1	Minggu Pertama	<ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan pada pengurus Al-Jihad2. Pengenalan tim <i>website</i>3. Pembekalan dengan tim <i>website</i>4. Observasi tempat kerja5. Diskusi dengan tim <i>website</i>
2	Minggu Kedua	<ol style="list-style-type: none">1. Observasi <i>website</i> Yayasan Al-Jihad Surabaya2. Diskusi dengan tim <i>website</i> terkait desain <i>user interface website</i> baru3. Belajar membuat <i>prototype user interface website</i>
3	Minggu Ketiga	<ol style="list-style-type: none">1. Membangun <i>user interface</i> baru2. Pembagian kuisisioner3. Mengumpulkan data-data yang akan dibuat laporan kerja praktik

Pada minggu pertama dilakukan pengenalan pada pengurus Al-Jihad agar peserta tahu siapa saja yang berkecimpung di Yayasan Al-Jihad Surabaya, karena peserta ditugaskan pada bagian *website*, dikenalkanlah peserta kepada tim *website* Al-Jihad. Lalu peserta diajak oleh tim *website* untuk melakukan pembekalan, apa-apa saja yang perlu dilakukan oleh peserta ketika melakukan kerja praktik di Yayasan Al-Jihad Surabaya. Kemudian kami pun melakukan pengamatan di tempat kerja praktik agar lebih memahami apa yang harus dilakukan, lalu diajaklah peserta oleh tim *website* untuk berdiskusi membahas terkait apa saja yang harus dilakukan pada *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya ke depannya.

Minggu pertama pun berlalu. Pada minggu kedua ini, peserta mulai mengobservasi *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya dan mencari tahu terkait hal apa yang perlu dikembangkan di *website* yayasan al-jihad Surabaya. Lalu kami pun melakukan diskusi dengan tim *website* untuk merubah *User Interface website* Yayasan Al-Jihad Surabaya. Setelah itu kami pun belajar membuat *prototype user interface website* yang baru.

Lalu pada minggu ketiga peserta memberikan hasil *prototype user interface website* yang baru kepada tim *website* untuk di implementasikan pada *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya. Setelah itu kami pun membuat kuisioner untuk dibagikan kemasyarakat agar kita bisa mengetahui apakah *User Interface* yang baru terlihat lebih baik atau tidak dibandingkan *User Interface* yang lama. Setelah itu kami mengumpulkan data- data yang dibutuhkan untuk melengkapi sebagai laporan kerja praktik.



Gambar 1. *Prototype User Interface Baru.*

Pada gambar 1 *Prototype User Interface* yang baru yang berfungsi agar bisa memudahkan dalam pembuatan *website*, yang kemudian akan di implementasikan untuk *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya.



Gambar 2. *Pengisian Kuisoner.*

Pada gambar 2 terlihat responden sedang mengisi lembar kuisoner, hal ini diperlukan guna untuk mengetahui apakah perubahan pada *User Interface website* Yayasan Al-Jihad Surabaya yang baru nyaman dan mudah untuk diakses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Yayasan Al-Jihad Surabaya dari dulu sampai sekarang masih belum sebegitu dikenal oleh seluruh kalangan masyarakat, dan masih dilakukan berbagai perubahan agar bisa diterima oleh seluruh kalangan. Maka dari itu pada laporan ini *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya dikembangkan dalam sisi *user interface*, yang diharapkan akan menarik minat para pengguna dalam mengakses *website* Yayasan Al-Jihad Surabaya.

1. User Interface Lama



Gambar 3. *Fitur Agenda dan Pengumuman.*

Pada gambar 3 fitur agenda yang berfungsi menampilkan agenda apa saja yang berlangsung di Al-Jihad Surabaya, dirasa tampilannya masih kurang menarik, lalu pada fitur pengumuman yang fungsinya menampilkan pengumuman yang penting dan *urgent* seharusnya didesain supaya menarik pengunjung agar pengumuman tersebut bisa terbaca dan tersampaikan ke pengunjung.



Gambar 4. *Fitur Berita.*

Begitupun pada gambar 4 bagian berita tidak ada berita yang disorot sehingga apabila pengguna mengunjungi *website*, kolom berita akan diabaikan, maka dari harus dilakukan perubahan desain *user interface*.



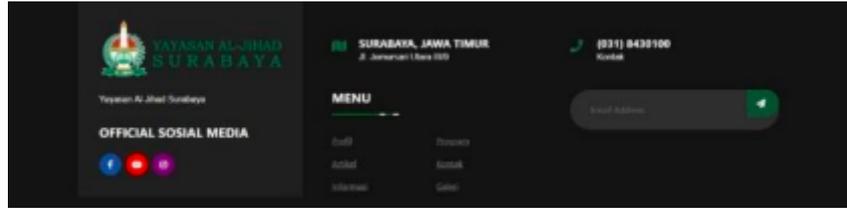
Gambar 5. *Fitur Kegiatan.*

Selanjutnya pada gambar 5 fitur kegiatan dirasa tidak diperlukan, karena sudah ada fitur agenda sehingga akan lebih baik fitur kegiatan yang menampilkan peristiwa yang terjadi di Al-Jihad yang fungsinya hampir sama dengan fitur agenda untuk dihilangkan salah satu dari itu agar tidak sia-sia fitur yang disediakan di *homepage*.



Gambar 6. *Fitur Artikel.*

Lalu pada gambar 6 fitur artikel pun juga begitu kurangnya artikel yang lebih disorot sehingga pengunjung tidak menyadari adanya artikel yang menarik untuk di baca.



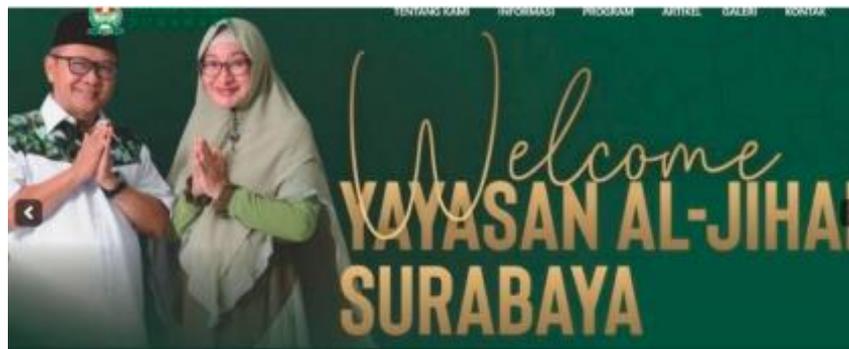
Gambar 7. Footer.



Gambar 5. Fitur Kegiatan.

Dilanjut pada gambar 7 terdapat menu yang fungsinya sama saja dengan *menu bar* sehingga harusnya menu yang ada di *footer* tidak diperlukan lagi.

2. User Interface Baru



Gambar 8. Menu Bar.

Pada gambar 8 bagian *menu bar* warna *background*-nya dibuat transparan dimana pada sebelumnya warna *menu bar* adalah hijau solid, lalu dibawah menubar dibuat *slider* yang berisi beberapa foto yang ada di Al-Jihad.



Gambar 9. Fitur Pengumuman dan Agenda.

Selanjutnya gambar 9 terdapat fitur pengumuman yang lebih diringkas dari pada fitur pengumuman yang lama, lalu pada fitur agenda juga dibuat ringkas dimana ditampilkan tanggal-tanggal yang apabila kursor menyentuh tanggal tersebut maka munculah keterangan agenda yang terjadi pada tanggal tersebut, lalu fitur pengumuman dan agenda terletak didalam kotak putih yang di beri bayangan agar tekesan tampilan yang lebih berdimensi dari pada hanya kotak polos biasa tanpa efek apapun.



Gambar 10. *Fitur Program.*

Lanjut pada gambar 10 terdapat fitur program dimana sebelumnya pada *user interface* lama fitur program tidak ditampilkan di beranda melainkan hanya ada di *menu bar*, namun sekarang ditampilkanlah fitur program pada beranda. Fungsi dari fitur program sendiri adalah bila pengunjung menekan logo-logo program tersebut pengunjung akan langsung dialihkan ke *website* program tersebut agar pengunjung bisa lebih mengetahui informasi selengkapnya mengenai program tersebut. Hal ini pun yang menjadi alasan kenapa fitur program ditampilkan pada beranda halaman, dikarenakan agar program-program lebih tersorot dan pengunjung bisa mengetahui program-program yang ada di Al-Jihad.



Gambar 11. *Fitur Berita.*

Pada gambar 11 terdapat fitur berita yang berfungsi memberikan informasi berita kepada pengunjung. Untuk *user interface* yang lama fitur berita ini tata letaknya berupa beberapa kotak yang berisi foto yang bersangkutan dengan berita dan disampingnya terdapat judul berita, yang disusun vertikal. Sedangkan pada *user interface* yang baru fitur berita disusun horisontal dan hanya menampilkan tiga berita terbaru, dimana pada tiga kotak berita tersebut terdapat sedikit efek bayangan agar terkesan berdimensi. Dan alasan kenapa

hanya menampilkan tiga berita saja adalah agar pengunjung lebih terkonsentrasi saja, jika ditampilkan banyak berita seperti tampilan yang lama, pengunjung cenderung mengabaikan berita tersebut, maka dari itu diringkasklah di beranda hanya disorot tiga berita saja.



Gambar 11. *Fitur Artikel.*

Berikutnya gambar 11 fitur artikel yang berisi informasi yang menarik untuk dibaca pengunjung. Disini sebelumnya tampilan lama hanya berupa gambar lalu disampingnya terdapat judul artikel dan disusun vertikal, untuk *user interface* baru ditambah dengan menyorot satu artikel dengan bentuk yang lebih besar dari yang lain.



Gambar 12. *Fitur Video dan Majalah, (a) Video Al-Jihad TV dan (b) Majalah.*

Gambar 12 terdapat *preview* video Youtube Yayasan Al-Jihad Surabaya yang tidak jauh berbeda dari *user interface* yang lama, perbedaannya hanya terletak pada sudut yang tidak tajam sedangkan *user interface* lama sudutnya dibuat tajam. Lalu ada fitur baru yaitu majalah, dimana jika diklik akan langsung dialihkan menuju *website* dasa, yaitu salah satu program yang ada di Yayasan Al-Jihad Surabaya, lalu memperlihatkan pdf majalah yang diklik.



Gambar 13. *Footer Baru.*

3. Kuisoner

Kuisoner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuisoner yang digunakan dalam hal ini adalah kuisoner tertutup yakni kuisoner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.

a. Metode Skala Likert

Metode Skala likert merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan Skala Likert. Skala Likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala Likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Skala Likert dapat juga dikatan sebagai skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisoner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan untuk penelitian. Skala Likert dapat diperlihatkan pada Tabel 1

Tabel 1. Skala Likert.

No.	Jawaban	Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

b. Penyusunan Kuisoner

Merupakan daftar pernyataan pernyataan yang diberikan kepada responden sebagai acuan apakah pengguna nyaman dan mudah menggunakan *website* Al-Jihad Surabaya. Adapun daftar item pertanyaan dijelaskan pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 3. *Kuisisioner.*

Variabel	Kode	Pertanyaan
Kenyamanan dan kemudahan menggunakan user interface	X1	<i>User interface</i> atau tampilan terlihat nyaman
	X2	<i>User interface</i> atau tampilan terlihat rumit untuk digunakan
	X3	<i>User interface</i> atau tampilan mudah dipahami
	X4	<i>User interface</i> atau tampilan cocok untuk saya
	X5	<i>User interface</i> atau tampilan yang baru lebih baik daripada yang lama
	X6	Informasi yang disampaikan mudah dipahami
	X7	Informasi yang disampaikan sesuai dengan yang saya butuhkan
	X8	Saya sering menggunakan <i>website</i> Yayasan Al-Jihad Surabaya
	X9	Saya membutuhkan bantuan untuk menggunakan <i>website</i> Yayasan Al-Jihad Surabaya

c. Penyebaran Kuesioner

Pada tahapan penyebaran kuisisioner yang dilakukan pada laporan kerja praktik ini adalah dengan cara membagikan lembaran kertas.

d. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini pengumpulan data responden melalui kuisisioner yang telah disebar oleh peneliti. Dengan menggunakan selebaran kertas data tersebut, nantinya akan dimasukan secara manual ke Microsoft Excel.

e. Pengujian Data

Pada Tahapan ini setelah peneliti mengumpulkan data dengan cara penyebaran kuesioner maka selanjutnya dilakukan pengujian data yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Dimana uji validitas dilakukan untuk mengetahui seberapa baik nilai instrument pertanyaan yang diajukan kepada responden. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrument penelitian.

f. Profil Responden

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui seperti apaprofil responden dari penelitian berikut. Pada bagian ini dilakukan analisis profil responden berdasarkan demografisnya yang terdiri dari jenis kelamin dan usia.

g. Hasil Kuisisioner

Pada hasil Indikator X2 berikut ini di jelas kan sampel responden yang didapatkan berdasarkan pilihan jawaban dengan pilihan terbanyak yaitu Sangat Setuju diketahui 30%

yang berjumlah 9, untk Setuju diketahui 44% yang berjumlah 13, Netral diketahui 23% yang berjumlah 7, Tidak Setuju diketahui 3% yang berjumlah 1, Sangat Tidak Setuju diketahui 0% yang berjumlah 0. Jadi hasil dari indikator X2 menunjukkan bahwa 97% responden menyatakan *user interface* 21 terlihat rumit digunakan. Adapun detailnya dijelaskan dalam bentuk tabel 3 berikut ini:

Tabel 4. *Hasil Rekap Jawaban X2.*

Jawaban	Σ	%
Sangat Setuju	9	30%
Setuju	13	44%
Netral	7	23%
Tidak Setuju	1	3%
Sangat tidak setuju	0	0%

PENUTUP

Simpulan. Laporan kerja praktik ini adalah dilakukan pengembangan pada *website* Yayasan Al-Jihad khususnya dalam segi *user interface* untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pada *website* Al-Jihad Surabaya, guna menarik minat pengguna untuk mengakses *website* yayasan Al-Jihad Surabaya. Berdasarkan hasil kuisisioner menunjukkan bahwa kebanyakan responden menyukai *user interface* pada *website* baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya tempat kami mengabdikan. Terimakasih juga penulis ucapkan pada Yayasan Al-Jihad Surabaya atas ijinnya untuk bisa melakukan penelitian terkait *User Interface*. Dan ucapan terimakasih penulis haturkan pada keluarga tercinta.

DAFTAR PUSTAKA

Adinugroho, M., Yudianto, F., Herlambang, T., Yuliana, L., Rulyansah, A., & Anshori, M. Y. (2023). Innovation in Company Profit Management: Socialization of Numerical Calculation for Efficiency Improvement at PT AJISAKA. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 14(2).

Adinugroho, M, Sari, R, dan Rasyid, R.A, 2023, "Pelatihan copywriting sebagai sarana komunikasi sebuah brand dan strategi meningkatkan penjualan di sosial media Instagram", *Indonesia Berdaya: Journal of Community Engagement*, Volume 4 Nomor 3, Maret 2023.

Anshori, M Y, Herlambang, T, Karya, D.F, Muhith, A and Rasyid, R.A, 2020,

Profitability Estimation of A Company In PT.ABCD Using Extended Kalman Filter, The Third International Conference on Combinatorics, Graph Theory and Network Topology, University of Jember-Indonesia, 26-27 Oct 2019

- Karya, D.F., Katias, P., Herlambang, T., and Rahmalia, D. 2018. “Development of Unscented Kalman Filter Algorithm for stock price estimation”, The Second International Conference on Combinatorics, Graph Theory and Network Topology, University of Jember-Indonesia, 24-25 Nov 2018, *Journal of Physics: Conf. Series* 1211 (2019) 012031
- Susanto, F.A, Herlambang, T and Yudianto, F, 2022, “Digital Marketing Implementation in CV. Nurani Medika Lestari”, AIP Conf. Proc. 2679, 060019-1–060019-7; The First International Conference on Neuroscience and Learning Technology (ICONSATIN 2021).
- Susanto, F.A, Bayu, M. Yudianto F, dan Herlambang, T, 2022, “Sistem Informasi Penjualan Pewangi Pakaian berbasis Website di Toko Parfum Rika Utami Bangil”, Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, Volume 6, Nomor 3, Agustus 2022.
- Yudianto, F, Firdaus, M.A, Susanto, F.A, dan Herlambang, T, 2022, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website ”, Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, Volume 6, Nomor 3, Agustus 2022.
- Susanto, F.A , Yudianto, F , Wulan, T.D and Herlambang, T, 2022,. “Sosialisasi Pembelajaran Hybrid Di SMK PGRI Sukodadi Lamongan”, Semanggi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Volume 1 Nomor 02, Oktober 2022.
- Katias, P , Herlambang, T, and Anshoru, M.Y, 2022,. “Pengembangan Sistem Manajemen Strategi Dengan Pelatihan Simulasi Estimasi Saham Perusahaan Di PT. Indo Dynamic Technology ”, Semanggi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Volume 1 Nomor 02, Oktober 2022.
- Herlambang, T, Yudianto, F, and Anshori, M.Y, 2023, “Sosialisasi Penggunaan Software Sistem Navigasi dan Panduan Pesawat Tanpa Awak di SMK Sukodadi Lamongan”, *Jurnal KeDayMas: Kemitraan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 3 No 1, page 51-57.
- Yudianto, F., Herlambang, T dan Anggoro, S.D., 2022, “Pelatihan Desain Pembuatan Website di PT Abisakti Surya Megakon”, Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Herlambang, T, dan Yudianto, F, 2018., “Pelatihan E-Marketing di pondok pesantren Mukmin Mandiri Sidoarjo”, *Community Development Journal*, Vol 2, No 1.
- Yudianto, F, Herlambang, T, Anshori, M.Y, Adinugroho, M, dan Rulyansah, A, 2023., “Sosialisasi Perhitungan Numerik Terkait Forecasting Pengunjung Hotel (Studi di Hotel Primebiz Surabaya)”, *Journal of Community Engagement*, Volume 4 Nomor

3, April 2023.

Yudianto, F, Herlambang, T, Adinugroho, M, Magfira, D.B, 2023., “Perancangan sistem informasi peminjaman ruangan pada PT. Multi Aneka Pangan Nusantara”, *Journal of Community Engagement*, Volume 4 Nomor 3, April 2023.

Yudianto, F., Herlambang, T., Adinugroho, M., Meutia, NS. (2023)., “Desain Arsitektur Data Administrator Kependudukan Sistem Informasi Desa”, *Journal of Community Engagement*, Volume 4 Nomor 3, April 2023.

Yudianto, F., & Susanto, F. A. (2020). Design Of Smartschool Webcam Security System Using Raspberry Pi With Motion Detection In Smk Pgri Sukodadi. *Journal Asro*, 11(1), 202-206.

Yudianto, F., Herlambang, T., Adinugroho, M., Anshori, M. Y., Kurniastuti, I., & Rizqina, R. (2023). Enhancing E-Marketing Competence of Islamic Boarding School Students: A Case Study of Al Muin Syarif Hidayatullah. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 14(2).

Herlambang T., Adinugroho, M., Yudianto, F., Yuliana, L. (2023). Sosialisasi Perhitungan Sistem Navigasi pada Wahana Tanpa Awak Untuk Mendukung Sistem Pertahanan Nasional di PT. AJISAKA. *Journal of Community Engagement*, Volume 4 Nomor 4, Juni 2023.