

RANCANG BANGUN SISTEM TABUNGAN DAN PEMBAYARAN UANG SEKOLAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Mera Astari
Sistem Informasi Akuntansi
mariaarabella@gmail.com

Abstrak

Sampai saat ini sistem perhitungan gaji karyawan pada Induk Koperasi Angkatan Laut Lampung masih dilakukan secara manual, sehingga dalam proses perhitungannya sedikit lambat dan membutuhkan waktu yang cukup lama, karena itu perlu untuk mencari alternatif lain untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membuat program suatu program aplikasi sistem informasi penggajian pada Induk Koperasi Angkatan Laut Lampung guna memberikan informasi dan pengolahan data yang cepat. Tujuan penelitian ini adalah Untuk menghasilkan sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi sehingga menghasilkan informasi dan pelaporan yang cepat. Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara, observasi dan kepustakaan. Tahapannya adalah merancang sistem menggunakan pemodelan Unified Modelling Language (UML) dan mendesain sistem secara terperinci yang meliputi desain form, desain input, dan desain output. Perancangan Sistem Informasi Penggajian diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Java. Hasil penelitian ini memberikan alternatif pemecahan masalah pengolahan data penggajian menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan database MySQL.

Kata Kunci: Informasi, Perhitungan, Penggajian, Sistem.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini terus berkembang dengan pesat, salah satunya adalah di bidang komputer (Hakim & Darwis, 2016), (Rasyid, 2017), (Sofa et al., 2020). Pelaksanaan sistem kerja dan pencapaian suatu target dalam instansi tentu melibatkan beberapa pihak atau personil yang terbagi dalam tiap-tiap bagian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan etos kerja yang tinggi dari setiap personil sangat dibutuhkan sehingga pelaksanaan system dapat berjalan dengan efektif (Sinaga, 2017), (Rahmanto et al., 2020), (Oktavia, 2017). Mewujudkan hal tersebut salah satu cara yaitu dengan ditunjang

meningkatkan mutu pelayanan. Pelayanan yang baik adalah pelayanan yang ditunjang dengan hasil nilai-nilai yang tinggi selama proses pekerjaan (Wantoro, 2020), (Sulistiani et al., 2020), (Suaidah, 2021). Sistem informasi penggajian masih dilakukan dengan cara yang manual yaitu masih menggunakan kertas atau nota dalam proses penggajiannya dan menggunakan alat bantu hitung yaitu kalkulator dalam proses perhitungan gaji masing-masing karyawan, sehingga besar kemungkinan terjadi kesalahan dalam penghitungan gaji masing-masing karyawan dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menghitung satu per satu gaji karyawan.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Sistem

Sistem merupakan suatu alur yang dirancang dan dibuat untuk diikuti serta dilaksanakan dalam sebuah perusahaan atau organisasi, sehingga kegiatan di dalam perusahaan atau organisasi tersebut yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi (Syamsul Bahri, Amri Aji, 2018), (Efektivitas et al., 2017), (Alita et al., 2021). Sistem merupakan kumpulan/group/komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain yang dapat berjalan secara terstruktur dan terorganisir dengan baik (Anggriani & Husna, 2019), (Kurniawan et al., 2018), (Wijayanto et al., 2021). Jadi sistem merupakan sekumpulan unsur/elemen atau komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Pramana et al., 2017), (Utami et al., 2019), (Syah, 2020).

Definisi Informasi

Informasi adalah sebuah benda yang telah diproses dan diatur dengan menggunakan suatu model proses tertentu kedalam bentuk output yang memiliki sifat wajib, mendasar dan bebas sehingga memberikan arti bagi yang penerimanya dan informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah nilai nyata yang berarti bagi penerimanya, dan bermanfaat dalam

pengambilan keputusan saat ini atau di masa mendatang (Hendrastuty et al., 2021), (Lukman et al., 2021), (Nuriman et al., 2019).

Klasifikasi Sistem

Sistem abstrak merupakan sistem yang merupakan gagasan atau konsep yang tidak tampak secara fisik, misal teologi yang berupa pemikiran tentang hubungan manusia dengan Tuhan. (Maryana & Permatasari, 2021), (Bakri & Darwis, 2021), (Sari & Isnaini, 2021). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi secara alamiah tidak dibuat oleh manusia, misal sistem perputaran planet terhadap matahari. Sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia, misal sistem informasi (Ruslaini et al., 2021), (Surahman et al., 2020), (Haq, 2020).

Upah dan Tunjangan

Upah adalah penghasilan pekerja yang diterima dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha kepada pekerja atas suatu pekerjaan atau jasa yang telah atau akan dilakukan, ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan termasuk tunjangan dan pembayaran lainnya. (Dewi, 2016), (nofianti, 2020), (Nirwana, 2015). Berbagai bentuk tunjangan yang dibayarkan kepada pegawai, seperti tunjangan jabatan, tunjangan perumahan, tunjangan kesehatan dan berbagai macam bentuk tunjangan lainnya yang dibayarkan oleh perusahaan (Nugroho et al., 2016), (Pratiwi et al., 2021), (Ria & Budiman, 2021).

Unified Modelling Language (UML)

UML merupakan standar bahasa pemodelan yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Lina & Nani, 2020), (Yasin et al., 2022), (Yusuf, 2020). UML memiliki 13 macam bentuk yaitu Structure diagrams, Behavior diagrams, Interaction diagrams.

Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Manalu & Setyadi, 2010), (Dan, 2021), (Cholifah et al., 2018). Syarat penamaan pada use case adalah mendefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case: (Damayanti et al., 2020), (Pamungkas, 2017), (Amanda, 2017).

METODE

Metode Pengembangan

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama. Terdapat beberapa metode pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu metode siklus Waterfall (Arbiansyah & Kristianto, 2010), (Permatasari, 2019), (Listiyani & Subhiyanto Rosi, 2021). Siklus Waterfall sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terturut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021), (Tanthowi, 2021). Beberapa tahap pada siklus Waterfall dapat dijelaskan sebagai berikut :

Analisis kebutuhan perangkat lunak

Merupakan proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

Desain

Merupakan proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan

prosedur pengodean. Tahap ini mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya (Mardinata & Khair, 2017), (Tinambunan & Sintaro, 2021), (Gunawan D, 2020).

Pembuatan Kode Program

Merupakan desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional, dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Pendukung (support) atau Pemeliharaan (maintenance)

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menu Utama

Form menu utama merupakan tampilan menu utama setelah pengguna melakukan Login. Form ini berfungsi untuk mengakses menu-menu lainnya yang ada didalam aplikasi. Tampilan menu utama program memiliki empat pilihan menu didalamnya yaitu keluar, data karyawan, data penggajian, dan laporan penggajian. Tampilan form menu utama pada program dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Implementasi Form Karyawan

Form karyawan merupakan tampilan form yang digunakan mengolah data karyawan. Tampilan form karyawan dapat dilihat pada Gambar 2.



IDK	Nama	Alamat	Jenis	Status	Agama	Jabatan	Pendid.	Keterangan	Gaji P.
06312	muhammad	urip	P	BIM	Islam	KA Unit	ST	T	8000

Gambar 2. Implementasi Form Karyawan

Form Pencarian Karyawan

Form pencarian karyawan merupakan tampilan form yang digunakan untuk mencari data karyawan yang akan dimasukkan kedalam form transaksi. Dalam form ini pengguna

dapat melakukan pencarian data karyawan dengan cara menginputkan NIK, maka data karyawan yang dicari akan muncul secara otomatis didalam tabel karyawan yang ada dalam form cari karyawan. Jika data karyawan yang dicari sudah ditemukan, pilih data yang dicari maka secara otomatis data karyawan akan tampil dalam form transaksi. Tampilan form cari karyawan dapat dilihat pada gambar Gambar 3.

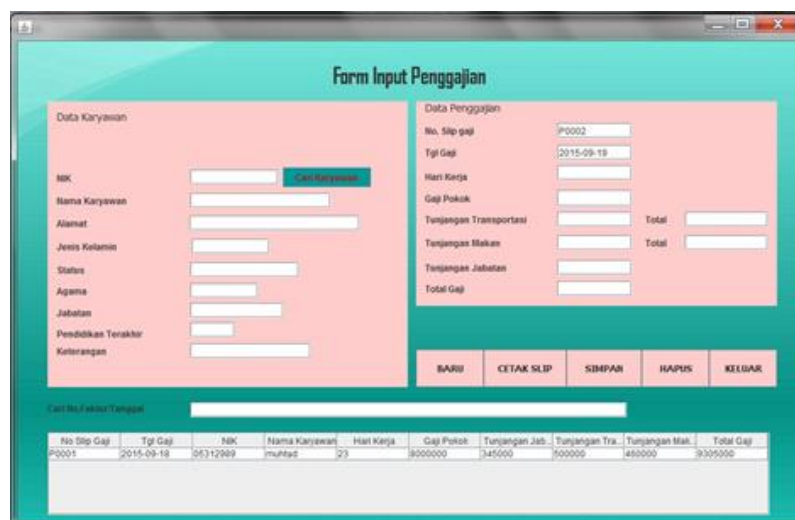


NIK	Na...	Ala...	Jeni...	Status	Aga...	Jaba...	Pen...	Kete...	Gaji ...
053...	muh...	urip	P	Islam	BM	KA ...	s1	T	800...

Gambar 3. Tampilan Form Pencarian Karyawan

Form Transaksi

Form transaksi merupakan tampilan form yang digunakan untuk mengolah data transaksi penggajian. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4.



No Slip Gaji	Tgl Gaji	NIK	Nama Karyawan	Hari Kerja	Gaji Pokok	Tunjangan Jab.	Tunjangan Tra.	Tunjangan Mak.	Total Gaji
P0001	2015-09-18	05312009	muh...	29	800000	345000	500000	850000	3000000

Gambar 4. Form Transaksi Penggajian

Tampilan Form Cetak Laporan Penggajian

Form pencarian laporan penggajian merupakan tampilan form yang digunakan untuk mencari dan menampilkan laporan penggajian. Dalam form ini pengguna dapat melakukan pencarian laporan penggajian per tanggal, per bulan, atau per tahun. Tampilan form pencarian bukti transaksi penggajian dapat dilihat pada Gambar 5.

No Fak...	Tgl Gaji	NIK	Nama ...	Hari Ke...	Gaji Po...	Tunjan...	Tunjan...	Tunjan...	Total G...
P0001	2015-0...	05312...	muhtad	23	80000...	500000	460000	345000	93050...

Gambar 5. Form Cetak Laporan Penggajian

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan dan identifikasi masalah, menghasilkan sistem informasi penggajian untuk mempermudah pemrosesan data penggajian serta mempermudah pembuatan laporan penggajian.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).

- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Amanda, D. (2017). *PENGUJIAN KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING ANTARA PENGARUH KEPERCAYAAN DAN ATRIBUT PRODUK TABUNGAN BATARA IB TERHADAP LOYALITAS NASABAH (STUDI PADA PT. BANK TABUNGAN NEGARA (PERSERO) TBK, KANTOR CABANG SYARIAH PALEMBANG).[SKRIPSI].* UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggriani, F., & Husna, N. (2019). Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta. *Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta*, 14(1), 13–19.
- Arbiansyah, G., & Kristianto, D. (2010). Pemetaan Model Tata Kelola Teknologi Informasi Yang Menunjang Strategi Dan Visi Organisasi Di Indonesia Pada Bank Swasta Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Bakri, M., & Darwis, D. (2021). *PENGUKUR TINGGI BADAN DIGITAL ULTRASONIK BERBASIS ARDUINO DENGAN LCD DAN OUTPUT. 2*, 1–14.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung.

Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1, 25–30.

Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341.*

Dewi, R. A. (2016). Determinan Efektivitas Sistem Pengendalian Internal Perusahaan. *Akuntabilitas, 9*(September), 255–270. <https://doi.org/10.15408/akt.v9i2.4028>

Efektivitas, U., Alkaloid, S., Tanaman, P., Gram, A., & Positif, G. (2017). *Universitas Negeri Semarang Semarang 2017. 0024078603, 1–52.*

Gunawan D. (2020). *Komparasi Algoritma Support Vector Machine Dan Naïve Bayes Dengan Algoritma Genetika Pada Analisis Sentimen Calon Gubernur Jabar 2018-2023. V(1), 135–138.* <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>

Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo, 10*(1), 14–19.

Haq, N. M. (2020). AUGMENTED REALITY SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION CAPTURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1*(1), 100–108.

Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi, 2*(2), 21–34.

Kurniawan, D. E., Janah, N. Z., Wibowo, A., Mufida, M. K., & Prasetyawan, P. (2018). C2C marketplace model in fishery product trading application using SMS gateway. *MATEC Web of Conferences, 197, 2–7.*

<https://doi.org/10.1051/matecconf/201819715001>

- Lina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada KesukLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kes. *Performance*, 27(1), 60–69.
- Listiyan, E., & Subhiyakto Rosi, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV.Aqualux Duspha Abadi). *Jurnal Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1, 74–82.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada PT Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Mardinata, E., & Khair, S. (2017). *Membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Nasabah*. 17(1), 27–35.
- Maryana, S., & Permatasari, B. (2021). *PENGARUH PROMOSI DAN INOVASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Pada Gerai Baru Es Teh Indonesia di Bandar Lampung)*. 4(2), 62–69.
- Nirwana, A. P. (2015). *AKTIVITAS ANTIPROLIFERASI EKSTRAK ETANOL DAUN BENALU KERSEN (Dendrophloe pentandra L. Miq.) TERHADAP KULTUR SEL KANKER NASOFARING (RAJI CELL LINE)*.
- nofianti, novita. (2020). Peran Trustworthiness , Attractiveness , Expertise Pada Minat Beli. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1177.
- Nugroho, R., Suryono, R. R., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi

- Untuk Integritas Data Menggunakan Framework Cobit 5 Pada Pt Kereta Api Indonesia (Persero) Divre Iv Tnk. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 20–25.
- Nuriman, M. L., Mayesti, N., Beny, B., Yani, H., Ningrum, G. M., Darma, U. B., Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Oktavia, S. (2017). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 (Studi Kasus: PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Pamungkas, E. R. (2017). *PENGARUH DANA TABUNGAN TERHADAP TINGKAT PENDAPATAN PADA ASURANSI SYARI'AH TAKAFUL PALEMBANG.[SKRIPSI]*. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Permatasari, B. (2019). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i2.446>
- Pramana, D., Nugraha, D. P., & Prasetya, H. (2017). Alat Teknologi Pendeteksi dan Pembasmi Hama Wereng Berbasis Smartphone. *Jurnal Scientific Pinisi*, 3(2), 93–97. <https://ojs.unm.ac.id/pinisi/article/view/4778>
- Pratiwi, B. P., Handayani, A. S., & Sarjana, S. (2021). Pengukuran Kinerja Sistem Kualitas Udara Dengan Teknologi Wsn Menggunakan Confusion Matrix. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 66–75. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6552>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap

- Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Sinaga, I. (2017). KETERAMPILAN APLIKASI TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN TAHUN, GENDER DAN JURUSAN SIA (STUDI KASUS DI STMIK PERGURUAN TINGGI TEKNOKRAT). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 28–43.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Eductic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).

- Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Syamsul Bahri, Amri Aji, F. Y. (2018). Jurnal Teknologi Kimia Unimal Pembuatan Bioetanol dari Kulit Pisang Kepok dengan Cara Fermentasi menggunakan Ragi Roti. *Teknologi Kimia Unimal*, 7(2), 85–100.
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Utami, L., Lazulva, L., & Fatisa, Y. (2019). Produksi Energi Listrik Dari Limbah Kulit Pisang (*Musa Paradisiaca* L.) Menggunakan Teknologi Microbial Fuel Cells Dengan Permanganat Sebagai Katolit. *Al-Kimiya*, 5(2), 62–67. <https://doi.org/10.15575/ak.v5i2.3833>
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wijayanto, D., Firdonsyah, A., Adhinata, F. D., & Jayadi, A. (2021). Rancang Bangun Private Server Menggunakan Platform Proxmox dengan Studi Kasus: PT.MKNT.

Journal ICTEE, 2(2), 41. <https://doi.org/10.33365/jictee.v2i2.1333>

Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishihara method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.678>

Yusuf, M. (2020). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (Bei) Periode 2016-2018*. 3(1), 45–50. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i1.657>