

# Rancang Bangun Aplikasi Inventory Buku Pada PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung Berbasis Web Menggunakan Framework Yii

Ahmad Syaidul Bahri  
Informatika

\*) ahmad21@gmail.com

## Abstrak

PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bertempat pada jalan Arif Rahman Hakim No. 66 Suka Bumi Bandar Lampung, Perusahaan tersebut merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang penjualan Buku pelajaran sekolah. Dalam proses bisnisnya perusahaan tersebut sudah menggunakan aplikasi penjualan buku yang terintegrasi dengan *database*. Proses tersebut masih belum optimal mengingat masih belum adanya aplikasi yang menyediakan informasi tentang *stock* buku yang berada dalam gudang penyimpanan buku, hal tersebut mengakibatkan kesulitan dalam pengecekan buku. dalam penelitian ini membahas tentang tahapan apa saja yang dilakukan dalam merancang sebuah aplikasi *inventory* buku berbasis *web* menggunakan *framework* Yii, dimulai dari analisis kebutuhan sistem menggunakan metode PIECES, perancangan aplikasi dengan pemodelan sistem menggunakan UML serta implementasi sistem yang telah dirancang. dengan menggunakan aplikasi *inventory* buku berbasis *web* menggunakan *framework* Yii, memudahkan bagian sales dalam proses pemesanan buku serta memberikan informasi stock buku secara realtime yang dapat diakses diluar lingkungan perusahaan PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** *Inventory*, UML, PIECES, Yii

---

## PENDAHULUAN

PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bertempat pada jalan Arif Rahman Hakim No. 66 Suka bumi Bandar Lampung, Perusahaan tersebut merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang penjualan Buku pelajaran sekolah. Dalam proses bisnisnya perusahaan tersebut sudah menggunakan aplikasi penjualan buku yang terintegrasi dengan *database*. Proses tersebut masih belum optimal mengingat masih belum adanya aplikasi yang menyediakan informasi tentang *stock* buku yang berada dalam gudang penyimpanan buku, hal tersebut mengakibatkan kesulitan dalam pengecekan buku.(Rachmatullah et al., 2020), (Fariyanto et al., 2021), (Fariyanto & Ulum, 2021)

Proses yang berjalan saat ini, buku yang telah di pesan oleh pelanggan di catat oleh bagian sales dan kemudian di inputkan oleh bagian logistic untuk di buat surat *delivery order* (DO), dengan ketentuan surat pesanan telah di otoritas oleh manager, setelah DO dibuat oleh bagian logistic, pihak gudang mengecek buku apakah buku yang di pesan ada atau tidak, proses tersebut membutuhkan waktu dalam pengecekan satu persatu buku yang berada dalam gudang. Serta belum adanya aplikasi *inventory* buku yang terintegrasi aplikasi data penjualan dan *delivery order*.(Alfiah & Damayanti, 2020a), (Alfiah & Damayanti, 2020b), (Dwijaya, 2020)

Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan untuk membuat “Rancang Bangun Aplikasi Inventory Buku Pada PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung Berbasis Web menggunakan framework Yii” yang terintegrasi dengan data penjualan serta DO, agar mempermudah dalam pengecekan buku serta opname yang dilakukan setiap setahun sekali.(Suaidah, 2021), (Hamidah, 2021), (Sandi, 2019)

## KAJIAN PUSTAKA

### Sub-bagian I

Perancangan adalah pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional dengan mempersiapkan rancang bangun implementasi dengan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu-kesatuan yang utuh dan berfungsi.(Fitra Arie Budiawan, 2019), (Santoso et al., 2020), (Gandhi et al., 2021)

Perancangan adalah proses mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.(I. P. Sari et al., 2020), (Noviansyah, 2017), (Febrina Ananta Clara., dkk, 2021)

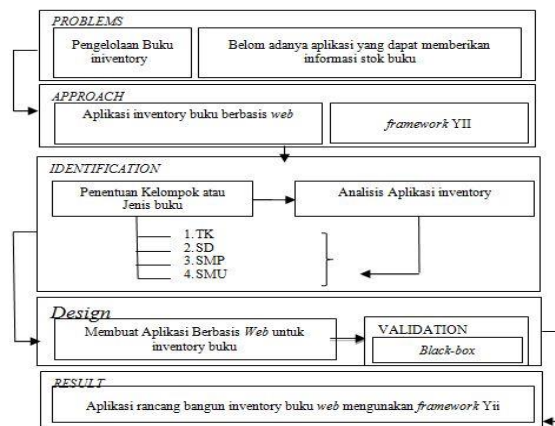
Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi untuk mencapai suatu tujuan.(Febrina & Megawaty, 2021), (Megawaty et al., 2021b), (Megawaty et al., 2021a)

Aplikasi web disebut “WebApps”, kategori perangkat lunak yang berpusat pada jaringan computer ini menyajikan sederetan luas aplikasi-aplikasi.(Ria & Budiman, 2021) Sederhananya, aplikasi-aplikasi web sedikit lebih dari sekumpulan file *hypertext* yang saling terhubung untuk menunjukkan informasi-informasi tertentu dengan menggunakan grafis-grafis yang sifatnya terbatas dan menampilkan informasi-informasi tertentu dengan menggunakan teks-teks.(Maulida et al., 2020), (Tinambunan & Sintaro, 2021), (Dewi & Sintaro, 2019)

Persediaan merupakan sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan. Dalam perusahaan perdagangan pada dasarnya hanya ada satu golongan persediaan (*inventory*), yang mempunyai sifat perputaran yang sama yaitu yang disebut “*Merchandise Inventory*” (persediaan barang dagang).(Wibowo & Priandika, 2021), (Oktaviani et al., 2021) Persediaan ini merupakan persediaan barang yang selalu dalam perputaraan yang selalu dibeli dan dijual, yang tidak mengalami proses lebih lanjut didalam perusahaan tersebut yang mengakibatkan perubahan bentuk dari barang yang bersangkutan.(Pramesti, 2018), (Tristiaratri et al., 2017), (Megawaty & Putra, 2020)

*Waterfall* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan.(Giovani et al., 2020), (Putra, 2020), (Yurnama & Azman, 2009)

## METODE



Gambar 1 Kerangka Penelitian

Metode ini dilakukan dengan mengadakan wawancara kepada bagian Logistic dan IT PT Penerbit erlangga bandar lampung. mengenai masalah-masalah yang terkait. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi selengkap-lengkapny tentang PT Penerbit erlangga bandar lampung sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini.(Rianto, 2021), (R. K. Sari & Isnaini, 2021) Dalam wawancara ini ada beberapa pertanyaan yang diajukan mengenai pengelolaan inventory buku, sistem berjalan pengelolaan inventory buku dan solusi yang diharapkan. Untuk hasil dari *interview*/wawancara ini akan disertakan pada bagian lampiran II.(Lukman et al., 2021), (Oktavia et al., 2021), (Budiman et al., 2021)

Sistem pengelolaan permasalahan pada PT Penerbit Erlangga dianalisa dengan menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service*) sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih jelas dan spesifik. Kemudian berdasarkan hasil analisa ini nantinya dapat dirancang usulan- usulan untuk diterapkan dalam sistem yang baru.(Kautsar et al., 2015), (Satria et al., 2020), (N. A. Pratama & Hermawan, 2016)

No	Pengukuran	Indikator	Sistem yang berjalan	Sistem yang diusulkan
1	Performance	Waktu pencatatan data-data inventory	20 menit	5 menit
		Waktu untuk pencarian data	1 hari	5 menit
2	Information	Format blanko informasi pendataan	Format sederhana yang mudah dimengerti	Format baku sesuai standar yang berlaku
		Ketepatan waktu	Terlambat	Tepat waktu sesuai dengan penggunaannya
3	Economy	Pencatatan data-data	Menggunakan buku pendataan inventory	Terkomputerisasi
4	Control	Keamanan data	Karena pendataan pada buku maka tidak terdapat otoritas hak akses, selain petugas yang berkepentingan dapat mengakses	Tersedia hak akses dengan password
5	Efficiency	Penyelesaian pendataan	Bagian logistic harus mengacak barang digudang proses tersebut membutuhkan waktu yang lama	Dengan adanya aplikasi inventory buku yang terintegrasi basis desktop dan juga terproteksi dengan hak akses dan password mampu melakukan pendataan dengan cepat dan dapat dipertanggung jawabkan karena aplikasi ini sudah menampilkan stok buku
6	Service	Layanan	Belum bisa memberikan layanan mengenai informasi inventory secara cepat karena proses pendataan yang lama	Layanan cepat dan akurat karena langsung bersumber dari inputan user dan dapat langsung diterima oleh manager

Gambar 2 Analisis Masalah

Studi kelayakan merupakan suatu proses mempelajari dan menganalisa permasalahan sesuai dengan tujuan yang akan tercapai. Untuk itu ada beberapa hal yang terjadi pertimbangan layak atau tidaknya sebuah aplikasi inventory buku berbasis *web* diterapkan pada PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung.(Prayoga et al., 2020), (R. R. Pratama & Surahman, 2020), (Rahmanto et al., 2021a)

Kelayakan Teknis dinilai dari segi kelayakan teknis, perancangan aplikasi inventory buku berbasis *web* mempunyai sumber daya yang dapat mendukung dalam mengimplementasikan sistem ini nanti. Hal ini ditinjau dari penanganan dalam mendata inventory buku , pemberian informasi dan juga hak akses yang tak terbatas serta infrastruktur yang memadai untuk menunjang dalam pengoperasian sistem ini.(Rahmanto et al., 2021b), (S. eka Y. Putri, 2020), (S. E. Y. Putri & Surahman, 2019)

Kelayakan Operasional dari segi kelayakan operasional, sistem dirancang agar mudah dimengerti dan dioperasikan oleh pengguna maupun bagian Logistic sehingga dapat membantu dalam proses pengelolaan inventory buku.(Wantoro et al., 2021), (Windane & Lathifah, 2021), (Mustika et al., 2018)

Kelayakan Ekonomis aplikasi inventory buku berbasis *web* yang akan dirancang diharapkan dapat memberikan keuntungan dan manfaat yang lebih baik, membantu proses pengelolaan, mempermudah penanganan permasalahan, dokumentasi dan membuat laporan barang inventaris pada bagian Logistic PT Penerbit erlangga bandar lampung.(Gotama et al., 2021), (Neneng et al., 2021), (Wahyudi et al., 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3 Tampilan Home

Gambar 4 Menu Login



Gambar 5 Tampilan Menu Admin

Penguujian <i>Form Laporan</i>			
Data <i>Input</i> -an	Skenario	Pengamatan	Kesimpulan
Cetak Laporan Penerimaan buku, Semua tanggal diisi lengkap dan benar	Data Penerimaan Buku Dapat tampil sesuai dengan yang <i>diinput</i> berdasarkan tanggal.	Laporan Penerimaan Barang Dapat Dicetak	Layak [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Tidak Layak [ <input type="checkbox"/> ] Kurang Layak [ <input type="checkbox"/> ]
Cetak Laporan Pengeluaran Buku, Semua tanggal diisi lengkap dan benar	Data Pengeluaran Buku Dapat tampil sesuai dengan yang <i>diinput</i> berdasarkan tanggal.	Laporan Data Pengeluaran Buku Dapat Dicetak	Layak [ <input type="checkbox"/> ] Tidak Layak [ <input type="checkbox"/> ] Kurang Layak [ <input checked="" type="checkbox"/> ]

Tabel 1 Penguujian Laporan

**Dinyatakan layak jika nilai Hasil = 100%**

**Dinyatakan tidak layak jika nilai Valid < 85%**

Diterima = 1

Ditolak = 0

Pengujian<sup>n</sup>

Kesimpulan = Diterima<sup>n</sup> + Ditolak<sup>n</sup>

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Kesimpulan}}{\text{Pengujian}^n} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{26}{27} \times 100$$

$$\text{Hasil} = 96,29 \%$$

Hasil Pengujian Dinyatakan Layak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil rancang bangun aplikasi *inventory* buku pada PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung berbasis web menggunakan Framework Yii, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam tahapan analisis perancangan *inventory*, penulis menggunakan metode PIECES yang menganalisis *performance, information, economic, control, efficiency* dan *service* bahwa aplikasi *inventory* buku pada PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung berbasis web menggunakan framework Yii, lebih baik dari pada sistem sebelumnya yang hanya menggunakan metode konvensional ( manual ).

Pada proses tahapan rancang bangun *inventory* buku terdiri dari beberapa tahapan yaitu dengan *observasi* dilapangan , melakukan wawancara, dengan bagian *logistic* dengan melakukan kajian *literature*.

Dengan menggunakan aplikasi berbasis web , mudahnya bagian sales dalam proses pemesanan buku, karna, dapat diakses diluar perusahaan PT Penerbit Erlangga Bandar Lampung.

## REFERENSI

- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020a). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117.
- Alfiah, & Damayanti. (2020b). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Dwijaya, D. A. (2020). Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 127–136.

- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Febrina Ananta Clara., dkk. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 15–22.
- Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 15–22.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Ruang Guru Di Twitter Menggunakan Algoritma Klasifikasi. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hamidah, W. N. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY WAREHOUSE BERBASIS WEB ( Studi Kasus : TB . Mahkota Bangunan Desa Gandasari ). 91–96.
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- 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>
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021a). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>

- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021b). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Teksur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung )*. 2(2), 8–14.
- Oktaviani, L., Fernando, Y., Romadhoni, R., & Noviana, N. (2021). Developing a web-based application for school counselling and guidance during COVID-19 Pandemic. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(3), 110–117. <https://doi.org/10.22219/jcse.v2i3.17630>
- Pramesti, D. M. (2018). *APLIKASI SELEKSI MASUK ANGGOTA BARU UNIT KEGIATAN MAHASISWA ANIMEDIA TEKNOKRAT DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1), 1–6.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Putri, S. E. Y., & Surahman, A. (2019). *PENERAPAN MODEL NAIVE BAYES UNTUK MEMPREDIKSI POTENSI PENDAFTARAN SISWA DI SMK TAMAN SISWA TELUK BETUNG BERBASIS WEB*. Universitas Teknokrat Indonesia.



- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021a). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021b). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Sandi, R. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK BBQ (BINA BACA QURAN) UKMI AR-RAHMAN TEKNOKRAT BERBASIS WEB*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Santoso, M. H., Purnomo, J., & Sulistiyasni. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Mata Uang Kripto. *Jurnal Media Pratama*, November, 17–30.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- 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.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- 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>

- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40.  
<http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yurnama, T. F., & Azman, N. (2009). Perancangan Software Aplikasi Pervasive Smart Home. *Snati*, 2009(Snati), E2–E5.