

Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Aset Pada Sekolah SMA Gajah Mada Bandar Lampung

Rizki Febrino AP
Sistem Informasi Akuntansi
rizkifebrino@gmail.com

Abstrak

Kebutuhan akan informasi yang andal dan terintegrasi dikemas secara praktis, cepat, tepat dan akurat sehingga akan membantu dalam hal perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Sistem informasi akuntansi pengelolaan aset yang diterapkan pada SMA Gajah Mada selama ini belum mampu memaksimalkan kinerja perusahaan dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dari sistem pencatatan serta pelaporan aktiva tetap yang sedang berjalan. Untuk itu dibuatlah sistem informasi akuntansi pengelolaan aset berbasis desktop. Sistem yang dibuat menggunakan metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka, sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan berbasis objek dengan metodologi pengembangan prototype dan bahasa pemrograman JAVA. Dengan adanya sistem informasi akuntansi aktiva tetap ini dapat memudahkan staff akunting dalam pencatatan penambahan aktiva tetap, mutasi aktiva tetap, penyusutan aktiva tetap, serta penghapusan aktiva tetap. Selain itu, dengan adanya sistem informasi akuntansi pengelolaan aset ini dapat mempercepat dalam pembuatan laporan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Peminjaman dan Pengembalian, Berbasis *web*, Integrasi Data Buku

PENDAHULUAN

Aktiva tetap adalah aktiva berwujud yang berumur lebih dari satu tahun yang dimiliki oleh perusahaan dengan tujuan untuk dipakai dalam perusahaan bukan untuk dijual kembali (Lestari et al., 2020). Aktiva tetap biasanya digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu Tanah : seperti tanah yang digunakan sebagai tempat berdirinya gedung perusahaan, Perbaikan tanah : seperti jalan-jalan diseperti lokasi perusahaan, tempat parker, pagar dan saluran air bawah tanah, Gedung : seperti gedung yang digunakan untuk kantor, toko, pabrik dan gudang, Peralatan : seperti peralatan kantor, mesin pabrik, peralatan pabrik, kendaraan dan mebel (Hendrastuty et al., 2021)(G. A. Munandar & Amarudin, 2017). Setiap perusahaan memiliki aktiva tetap yang berwujud maupun tidak berwujud karena aktiva merupakan modal terpenting dalam suatu perusahaan untuk menjalankan kegiatan operasionalnya seperti tanah, bangunan/gedung, peralatan kantor, mesin, kendaraan serta alat yang mendukung kegiatan perusahaan (G. A. Munandar & Amarudin, 2017)(Soraya & Wahyudi, 2021). Sebagai alat yang dapat mendukung suatu kegiatan perusahaan aktiva tetap biasanya memiliki masa pemakaian yang cukup lama, sehingga biasa diharapkan dapat memberi manfaat bagi perusahaan selama bertahun-tahun (Bangun et al., 2018). Namun demikian, manfaat yang diberikan aktiva tetap umumnya semakin lama semakin menurun karena pemakaiannya terus-menerus sehingga menyebabkan terjadinya penyusutan (*Depreciation*). Penyusutan biasanya dicatat pada akhir tahun dan dilaporkan dalam laporan keuangan (Rauf & Prastowo, 2021)(Wiguna et al., 2019). Penyusutan ini dalam aktiva tetap

ini akan membahas tentang penggolongan aktiva tetap, perolehan aktiva tetap, metode penyusutan aktiva tetap dan pencatatan beban penyusutan aktiva tetap (Yolanda & Neneng, 2021).

SMA Gajah Mada Bandar Lampung adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pendidikan. Dalam hal ini dapat dipastikan SMA Gajah Mada Bandar Lampung memiliki aset yang banyak (Oktavia et al., 2021). Tiap aset memiliki umur dan cara perawatan yang berbeda-beda. Seiring dengan berjalannya waktu, masih banyak masalah yang terjadi pada pengelolaan aset yang dimiliki (Utami & Rahmanto, 2021). Mulai dari inventarisasi yang belum jelas, belum ada sistem informasi yang dapat mengelola seluruh aset yang ada. Pengadaan aset baru pada suatu perusahaan (SMA) dapat terjadi karena berbagai hal (Rudi Cahyono & Nurmahaludin, 2017). Misal, kondisi aset yang sudah tidak layak, umur aset yang sudah lama atau sudah kadaluarsa, atau mungkin aset yang diperlukan memang belum ada (Melinda et al., 2018). Masalah utama dalam proses pengadaan aset di SMA Gajah Mada Bandar Lampung adalah belum adanya sistem informasi dari instansi paling bawah perusahaan (SMA) sampai ke pusat yang dapat membantu dalam proses pengelolaan aset (Dellia et al., 2017). Hal ini dapat menghambat proses pengelolaan aset, ini disebabkan karena setiap akan melakukan pelaporan akan membutuhkan waktu yang lama (Ramadhanu & Priandika, 2021). Maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan seluruh masalah tersebut. Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, dan perawatan komputer, perangkat lunak, dan data (Rahmanto & Fernando, 2019). Sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, didapat manfaat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan (*retrieval*) terhadap berbagai data (Puspita et al., 2021). Didukung dengan perangkat lunak dan konfigurasi perangkat keras yang tepat, perusahaan dapat membangun sistem informasi manajemen yang handal dan berpengaruh secara signifikan terhadap kinerja perusahaan secara keseluruhan (Susanto & Puspaningrum, 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (Putri, 2020). tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (Al-Ayyubi et al., 2021), (I. P. Sari et al., 2020). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programming and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Rachmatullah et al., 2020), (Alifah et al., 2021).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan (Maskar et al., 2021). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Permana & Puspaningrum, 2021), (Indrayuni, 2019), (Ramadona et al., 2021).

Aktiva Tetap

Aktiva Tetap (*fixed asset*) adalah asset yang yang dibeli dengan tujuan untuk dipergunakan secara aktif didalam oprasional perusahaan dalam rangka mencari laba, dan memberikan masa manfaat lebih dari satu periode (Prasetyo & Suharyanto, 2019)(Hamid et al., 2016).

Website

Website adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks atau image (Qomariah & Sucipto, 2021). *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. *Website* dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language (HTML)* dan memanfaatkan protokol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* yang terletak pada *application* layer pada referensi layer OSI (Ariyanti et al., 2020).

UML (Unifed Model Language)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021).

“*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Ismatullah & Adrian, 2021). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Anisa Martadala et al., 2021).

PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) itu bahasa pemograman berbasis *web* (Rahmadani et al., 2020). Jadi, PHP itu adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web*. PHP termasuk bahasa program yang bisa bisa berjalan di sisi *server*, atau sering disebut *Side Server Language* (Suryani & Ardian, 2020). Jadi, program yang dibuat dengan kode PHP tidak bisa berjalan kecuali dia dijalankan pada *server web*, tanpa adanya *server web* yang terus berjalan dia tidak akan bisa dijalankan (Hamidah, 2021)(Sandi, 2019).

MySQL

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database(Alfandi, 2018). MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty” Widenius (Anggraini et al.,

2020). Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Novitasari et al., 2021), (Ahluwalia, 2020).

Waterfall

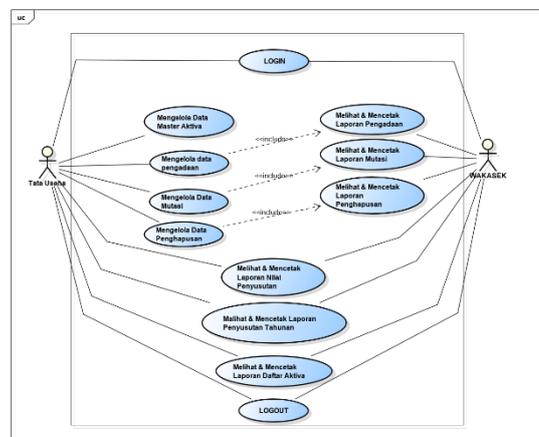
Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekeunsial linier (*sequential liner*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) (Pasaribu, 2021)(Permana dkk, 2015). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Yulianti et al., 2021) (Irawan & Neneng, 2020).

MVC

Model View Contoller atau disingkat MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan antara data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*) (Isnaini et al., 2017)(A. Munandar et al., 2020). Jadi, MVC (*Model View Contoller*) merupakan salah satu pendekatan pemisahan komponen presentasi dan logika bisnis yang populer digunakan pada *design pattern* atau arsitektur aplikasi (Rahmansyah & Darwis, 2020)(M. P. Sari et al., 2021).

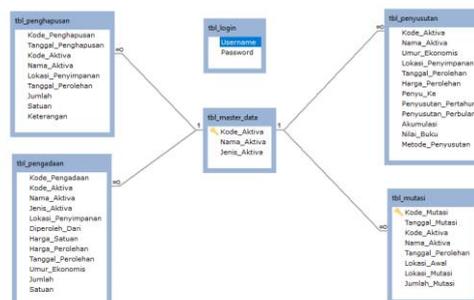
METODE

Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

Relasi Antar Tabel



Gambar 2 Relasi Antar Tabel

Nama Aktiva	Jenis Aktiva	Lokasi Penyimpanan	Sumber Aktiva	Tahun Perolehan	Umur Ekonomis	Harga
Mobil	REKORSAJAH	Parkiran	Self	2019	5	Rp. 12.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC Kelas	PERLENGKAPAN	Kelas XI	Self	2019	5	Rp. 2.000.000
Mobil	REKORSAJAH	Parkiran	Self	2019	10	Rp. 47.000.000
Jam Kassa	PERLENGKAPAN	Kassa	Self	2019	5	Rp. 1.000.000
Jam Kassa	PERLENGKAPAN	Kassa	Self	2019	5	Rp. 1.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
Mobil	REKORSAJAH	Parkiran A	Self	2019	5	Rp. 12.000.000
Mobil	REKORSAJAH	Parkiran B	Self	2019	5	Rp. 12.000.000
Mobil	REKORSAJAH	Parkiran C	Self	2019	10	Rp. 120.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
AC LAB	PERLENGKAPAN	LAB Komputer	Sumbangan	2019	5	Rp. 2.000.000
Jam Kassa	PERLENGKAPAN	Kassa	Self	2019	5	Rp. 1.000.000

Gambar 7 Tampilan Laporan Pengadaan

Tanggal Mutasi	Nama Aktiva	Tanggal Perolehan	Lokasi Asal	Lokasi Mutasi	Jumlah
23 October 2019	Mobil Kassa	22 June 2017	Sebelah B Kelas XI	Sebelah A Kelas XI (PSD)	15
23 October 2019	Mobil	22 June 2017	Sebelah B Kelas XI	Sebelah D Kelas XI (PSD)	1

Bandar Lampung, 23 October 2019
WAKASEK

Gambar 8 Tampilan Data Laporan Mutasi

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa pengelolaan aktiva, dapat dirancang aplikasi yang dapat mengelola data pengadaan, mutasi, penghapusan dan dapat menghitung beban penyusutan dengan cara mengurangi harga perolehan dengan nilai residu dan dibagi umur ekonomis. Berdasarkan pengelolaan data pengadaan, mutasi, penghapusan dan perhitungan penyusutan aktiva dapat diketahui nilai penyusutan, akumulasi penyusutan, sisa masa manfaat aktiva tetap pada SMA Gajah Mada, Bandar Lampung.

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).
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alfandi, A. (2018). *RANCANG BANGUN MESIN PENGEROL PIPA BESI HITAM*

KUALITAS ¾ INCHI RADIUS MINIMUM 20 CM. Politeknik Negeri Padang.

- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- 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.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Bangun, R., Monitoring, S., Gunung, A., Krakatau, A., & Iot, B. (2018). *Rancang Bangun Sistem Monitoring Aktivitas Gunung Anak Krakatau Berbasis IoT*. 31(1), 14–22.
- Dellia, P., Antoni, T. T., & Sulistiani, H. (2017). Rancang Bangun Sistem Infomasi Pengukuran Kesehatan Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa (Studi Kasus Perusahaan Jasa yang Terdaftar di BEI). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 24–28.
- Hamid, R. M., Rizky, R., Amin, M., & Dharmawan, I. B. (2016). Rancang Bangun Charger Baterai Untuk Kebutuhan UMKM. *JTT (Jurnal Teknologi Terpadu)*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.32487/jtt.v4i2.175>
- Hamidah, W. N. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY WAREHOUSE BERBASIS WEB (Studi Kasus : TB . Mahkota Bangunan Desa Gandasari)*. 91–96.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Isnaini, F., Aisyah, F., Widiarti, D., & Pasha, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi

- Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus pada Kopkar Bina Khatulistiwa. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 50–54.
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.
- Munandar, G. A., & Amarudin, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Pegawai Negeri Sipil Dan Pegawai Honorer pada Badan Kepegawaian dan Diklat Kabupaten. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 54–58.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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.
- Pasaribu, K. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Info Cryptocurrency*. July, 0–10.
- Permana dkk. (2015). Rancang Bangun Sistem Monitoring Volume dan Pengisian Air Menggunakan Sensor Ultrasonik. *Coding Dan Sistem Komputer Untan*, 03(2), 76–87.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH)*. 2(4), 435–446.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- 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>

- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- 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>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Rudi Cahyono, G., & Nurmahaludin, N. (2017). Rancang Bangun Sistem Monitoring Populasi Hama Tanaman Padi Berbasis Web dan Gateway. *Poros Teknik*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.31961/porosteknik.v8i2.388>
- Sandi, R. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK BBQ (BINA BACA QURAN) UKMI AR-RAHMAN TEKNOKRAT BERBASIS WEB*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- 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, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUS
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.

- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Utami, Y. T., & Rahmanto, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Pintu Parkir Otomatis Berbasis Arduino Dan Rfid. *Jtst*, 02(02), 25–35.
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Yulianti, T., Samsugi, S., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *JTST*, 2(1), 21–27.