

Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku Pada PK Cipta Karya

Ayu Istari¹⁾, Destiana Safitri²⁾

¹⁾Sistem Informasi Akuntansi

²⁾Teknik Sipil

*³⁾ destianasfr567@gmail.com

Abstrak

PK Cipta Karya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan dan penjualan barang mebel seperti kursi, meja, lemari dan lainnya. Belum dilakukannya proses pencatatan atas pembelian bahan baku serta nota-nota pembelian yang tidak disimpan dengan baik mengakibatkan sulitnya pimpinan untuk melihat jumlah pembelian yang sudah dilakukan. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi pembelian yang dapat menghasilkan laporan yang akurat. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, pengamatan (*observasi*) dan tinjauan pustaka. Pendekatan yang digunakan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem informasi pembelian bahan baku yang dibuat menggunakan metode *waterfall*, dengan alat bantu pengembangan sistem berupa Bagan Alir Dokumen (BAD) dan *Unified Modeling Language* (UML) yaitu *usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Sedangkan pembuatan perangkat lunak pada sistem ini menggunakan *Java* dan database menggunakan *MySQL*. Sistem informasi pembelian bahan baku pada PK Cipta Karya yang dibuat secara terkomputerisasi diharapkan dapat mempermudah dalam proses penginputan transaksi pembelian dan dapat mencapai tujuan dari penelitian.

Kata Kunci: Pembelian, Bagan Alir Dokumen (BAD) dan *Unified Modeling Language*.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini sangat memberi dukungan bagi pengembangan sistem komputerisasi sebuah perusahaan, terutama dengan pemanfaatan teknologi yang berbasis komputer (Megawaty & Santia, 2019). Dengan adanya penggunaan teknologi berbasis komputer di dalam sebuah perusahaan dapat mempermudah dalam melakukan pekerjaan seperti mengelola data-data dan semua pekerjaan yang berhubungan dengan kecepatan, ketepatan, dan menghasilkan informasi bagi perusahaan (Borman et al., 2020). Penggunaan sistem yang terkomputerisasi akan lebih banyak menghemat waktu, tidak menyita banyak tenaga, dan menghasilkan keakuratan penyajian data (Susanto, 2003).

Dalam kegiatannya suatu perusahaan tentunya tidak lepas dari kegiatan transaksi-transaksi untuk pemenuhan kegiatan perusahaan dalam rangka menghasilkan barang atau jasa untuk dijual di pasaran (Mindhari et al., 2020). Untuk menunjang semua kegiatan yang ada di pasaran diperlukan adanya transaksi pembelian. Bagi sebagian besar perusahaan, transaksi pembelian merupakan hal utama dalam menjalankan produksinya (Maulida et al., 2020). Dalam perusahaan industri yang memproduksi barang jadi yang siap dikonsumsi oleh konsumen, transaksi pembelian dilakukan perusahaan dengan memperoleh bahan baku atau bahan mentah untuk diolah menjadi barang jadi (Lathifah et al., 2021).

PK Cipta Karya merupakan salah satu perusahaan yang mengolah bahan baku menjadi barang jadi, mempunyai kegiatan produksinya adalah mengolah bahan baku yaitu kayu menjadi barang jadi yang berupa kursi, meja dan lain sebagainya. Pada PK Cipta Karya belum melakukan pencatatan atau perekapan atas nota-nota pembelian bahan baku, nota-nota transaksi pembelian tersebut langsung disimpan dengan yang baru sehingga menyulitkan pekerja apabila mencari data yang dibutuhkan. Dengan belum dilakukan proses pencatatan pembelian menyulitkan untuk melihat jumlah pembelian yang sudah dilakukan dalam satu periode karena belum adanya sebuah laporan.

Pentingnya data dan laporan yang akurat tentang pembelian, maka diperlukan sistem pembelian dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolahan data. Sistem adalah suatu jaringan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Puspaningrum et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Darwis et al., 2019). Tujuan tertentu di hubungkan dengan ruang lingkup yang luas. Bila merupakan sistem yang utama, misalnya sistem bisnis maka istilah *goal* lebih diterapkan. Jadi tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem tersebut (Suri & Puspaningrum, 2020).

Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sumber dari informasi adalah data (Megawaty et al., 2021). Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuannya. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Neneng et al., 2021).

Didalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi (Sulistiani & Wibowo, 2018). Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi uang atau nilai piutang dagang (Ulum & Muchtar, 2018). Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi (Mulyanto et al., 2020).

Data

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut (Borman & Erma, 2018). Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu (Pasha et al., 2020). Data yang diolah melalui proses model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali (Sulistiani et al., 2019).

Pengolahan Data

Pengelolaan data merupakan masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan (Sulistiani, 2018). Ada beberapa operasi yang dilakukan dalam pengolahan data, antara lain sebagai berikut:

- **Data Masukan**
Kumpulan data transaksi sebesar pengolahan data medium (contoh, *punching number* kedalam kalkulator) merupakan data masukan (Nurkholis & Susanto, 2020). Contoh lain dari data masukan adalah pengkodean data transaksi kedalam bentuk lain (contoh, *converting* atribut kelamin female kehuruf F), dan penyortiran data atau informasi untuk pengambilan keputusan (*potential information for future*) (Rahmanto & Hotijah, 2020).
- **Data Transformasi**
Beberapa bentuk data transformasi diantaranya sebagai berikut (Borman et al., 2018):
 1. Kalkulasi operasi aritmatika terhadap data *field*.
 2. Menyimpulkan proses akumulasi beberapa data.
 3. Melakukan klasifikasi terhadap data group-group tertentu, seperti *categorizing* (mengelompokan) data kedalam group berdasarkan kateoristik tertentu.
 4. Informasi keluaran
Informasi keluaran merupakan kegiatan untuk menampilkan informasi yang dibutuhkan pemakai melalui monitor atau cetakan, sedangkan *reproducing* (memproduksi ulang) merupakan kegiatan penyimpanan data yang digunakan untuk pemakai lain yang membutuhkan. *Telecommunicating* (telekomunikasi) adalah kegiatan penyimpanan data secara elektronik melalui saluran komunikasi.

Pembelian

Pembelian adalah usaha pengadaan barang-barang untuk perusahaan (Styawati & Mustofa, 2019). Dalam perusahaan dagang pembelian dilakukan dengan dijual kembali tanpa mengadakan perubahan bentuk barang, sedangkan pada perusahaan manufaktur pembelian dilakukan dengan merubah kembali dengan merubah kembali bentuk (Fernando et al., 2021). Pembelian (*purchases*) adalah harga pembelian (harga pokok) barang dagang yang diperoleh perusahaan selama periode tertentu (Dellia et al., 2017).

Kegiatan pembelian dalam perusahaan dagang adalah (Abidin et al., 2021):

- Membeli barang dagang secara tunai atau kredit.
- Membeli aktiva produksi untuk digunakan dalam kegiatan perusahaan.
- Membeli barang dan jasa-jasa lain sehubungan dengan kegiatan perusahaan.
- Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelian merupakan perkiraan yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam satu periode tertentu.

Bahan Baku

Bahan baku merupakan bahan yang membentuk bagian menyeluruh produk jadi (Ahdan & Setiawansyah, 2020).

Bahan baku yang diolah dalam perusahaan manufaktur dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan sendiri (Suaidah & Sidni, 2018). Beberapa bahan baku diperoleh secara langsung dari sumber-sumber alam. Namun demikian, lebih sering lagi bahwa bahan baku diperoleh dari perusahaan lain dan ini merupakan produksi akhir dari para pemasok (Riskiono & Pasha, 2020). Sebagai contoh, kertas cetak merupakan produk akhir dari pabrik kertas, akan tetapi bahan baku bagi perusahaan percetakan.

Tujuan Proses Pembelian Bahan Baku

Pembelian barang baku merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah industri manufaktur (Ahmad et al., 2018). Dalam proses tersebut membutuhkan suatu prosedur yang sesuai dengan standar dan kebutuhan. Jika tidak sesuai dengan standar yang ditentukan, bisa jadi suatu industri manufaktur tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal dan akan mengalami kebangkrutan (Sulistiani, 2020).

Deskripsi Sistem Akuntansi Pembelian Bahan Baku

Sistem Akuntansi Pembelian digunakan dalam perusahaan untuk pengadaan barang atau bahan baku yang diperlukan oleh perusahaan, oleh karena itu perlu adanya prosedur-prosedur pembelian agar tercipta suatu sistem akuntansi pembelian yang baik (Surahman et al., 2020). Adapun pokok bahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Isnain et al., n.d.):

1. Fungsi-fungsi yang terkait dalam Sistem Akuntansi Pembelian (Aldino et al., 2021).
 - Fungsi Produksi
 - Fungsi Gudang
 - Fungsi Pembelian
 - Fungsi Penerimaan Barang
 - Fungsi Akuntansi
2. Dokumen-Dokumen yang digunakan sebagai dasar pencatatan pada Sistem Akuntansi Pembelian (Damayanti et al., 2020).
 - Surat Permintaan Pembelian
 - Surat Permintaan Penawaran Harga
 - Surat Order Pembelian
3. Laporan Penerimaan Barang
Dokumen ini dibuat oleh fungsi penerimaan untuk menunjukkan bahwa barang yang diterima pemasok telah memenuhi jenis, spesifikasi, mutu, dan kuantitas seperti yang tercantum dalam surat order pembelian (Sucipto & Hermawan, 2017).

4. Faktur Pembelian

Dokumen yang digunakan untuk merekam semua transaksi pembelian bahan baku yang terjadi di perusahaan (Satria et al., 2020).

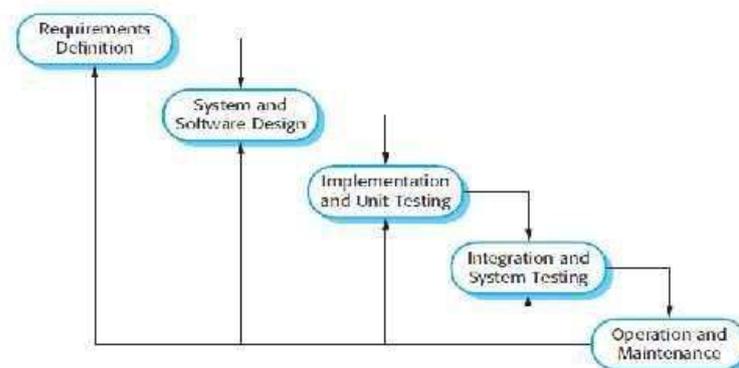
5. Catatan-catatan akuntansi yang digunakan pada Sistem Akuntansi Pembelian, diantaranya (Styawati et al., 2020):

- Bukti Kas Keluar (*Voucher Register*)
- Jurnal Pembelian
- Kartu Utang
- Kartu Persediaan

METODE

Metode Siklus *Waterfall*

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama (Pasaribu et al., 2019). Terdapat beberapa metode pengembangan sistem, salah satu diantaranya yaitu metode siklus *Waterfall* atau disebut dengan istilah siklus klasik/air terjun (Darwis et al., 2020). Metode siklus *Waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan urut yang dimulai dari tahap analisis kebutuhan (*requirement analysis*), desain sistem (*system design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), serta penerapan dan perawatan (*implementation and maintenance*).



Gambar 1. Siklus *Waterfall*.

Beberapa tahap pada siklus *Waterfall* dapat dijelaskan sebagai berikut (Biilmilah & Darwis, 2017):

- Analisis kebutuhan perangkat lunak
- Desain
- Pembuatan kode program
- Pengujian
- Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perangkat Pendukung dalam Implementasi Sistem

Perangkat yang dibutuhkan dalam pengoperasian Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku pada PK Cipta Karya yaitu:

- **Perangkat Keras (*Hardware*)**

Untuk membuat program Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku diperlukan perangkat keras yang mendukung agar program berjalan dengan baik. Perangkat keras yang dibutuhkan dalam sistem ini terdiri dari :

1. Komputer / PC
2. Memori RAM
3. *Harddisk*
4. Monitor
5. *Keyboard*
6. *Mouse*
7. Printer

- **Perangkat Lunak (*Software*)**

Selain perangkat keras, untuk membuat Sistem Informasi Pembelian Bahan Baku diperlukan juga perangkat lunak yang terdiri dari :

1. *Software* bahasa pemrograman *Java*.
2. *Software Database MySQL*.

Implementasi Program

- ***Form Login***

Form login ini merupakan tampilan awal sebelum masuk ke menu utama, berfungsi untuk keamanan data. Pada *form* ini memiliki dua hak akses yaitu Bagian Gudang dan Pimpinan, dimana *user* diminta untuk memilih sesuai dengan hak aksesnya. Apabila kata sandi yang dimasukan salah maka *user* tidak dapat mengakses program.



Gambar 2. Tampilan *form login*.

Tampilan *Form* Menu Utama

Form Menu Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari login, file, transaksi, laporan, tambah user. Pada tampilan menu utama terdapat beberapa sub menu seperti login, suplier, jenis, pembelian dan laporan. Tampilan menu utama untuk bagian gudang dan pimpinan memiliki beberapa perbedaan yaitu pada

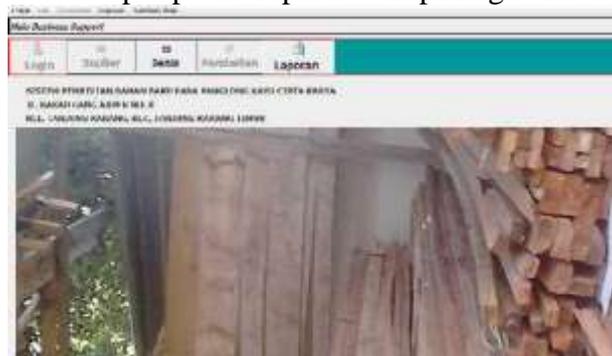
bagian gudang dapat mengakses data suplier, jenis barang, pembelian dan laporan. Untuk pimpinan hanya dapat mengakses laporan dan tambah user. Berikut tampilan *form* untuk menu utama bagian gudang dan pimpinan.

- *Form* menu utama untuk bagian gudang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3. *Form* menu utama bagian gudang.

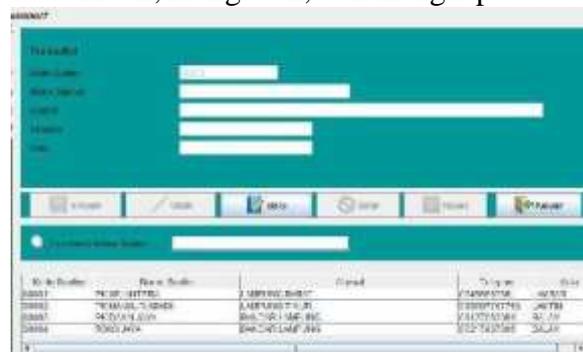
- *Form* menu utama untuk pimpinan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3. *Form* menu utama pimpinan.

Tampilan *Form* Data Suplier

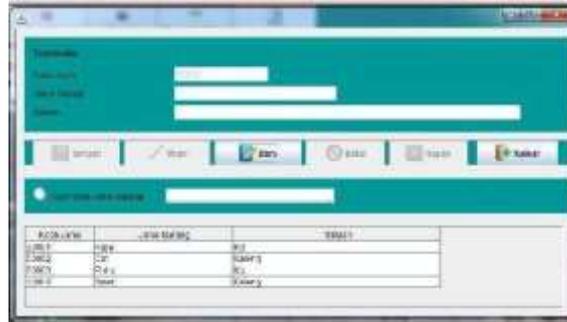
Form Data Suplier merupakan *form* yang berisikan tentang data suplier. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data suplier.



Gambar 4. Tampilan *form* data suplier.

Tampilan *Form* Jenis Barang

Form Jenis Barang merupakan *form* yang berisikan tentang jenis barang. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data jenis barang.



Gambar 5. Tampilan *form* jenis barang.

Tampilan *Form* Data Pembelian

Form Data Pembelian merupakan *form* yang berisikan tentang data pembelian. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pembelian.



Gambar 6. Tampilan *form* data pembelian.

Tampilan *Output* Bukti Pembelian

Tampilan *Output* bukti pembelian digunakan sebagai bukti sudah melakukan transaksi pembelian yang akan diberikan untuk supplier dan bagian gudang. *Output* bukti pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 7. Tampilan *output* bukti pembelian.

Tampilan Form Laporan Pembelian

Form Laporan Pembelian merupakan form yang berisikan tentang cetak laporan pembelian dan cetak laporan pembelian detail berdasarkan periode tertentu. Form Laporan Pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 8. Tampilan form laporan pembelian.

Tampilan Output Laporan Pembelian

Laporan Pembelian digunakan sebagai laporan untuk melihat data pembelian dalam masa periode tertentu yang akan diberikan pada pimpinan.

Gambar 9. Tampilan output laporan pembelian.

Tampilan Output Laporan Detail Pembelian

Laporan Detail Pembelian digunakan sebagai laporan untuk melihat data pembelian dalam masa periode tertentu yang lebih rinci tentang bahan baku yang dibeli dan akan diberikan pada pimpinan.

Gambar 10. Tampilan output laporan detail pembelian.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis dan identifikasi kebutuhan agar laporan yang dihasilkan lebih akurat terdapat laporan pembelian yang diambil dari pengolahan data dari *form* pembelian kemudian dirancang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada
2. Dengan adanya sistem pembelian ini proses input data pembelian bisa lebih cepat dan data tersimpan dengan baik karena menggunakan sistem terkomputerisasi sehingga akan menghasilkan laporan yang akurat yang dapat meminimalisir dari terjadinya kesalahan.
3. Dengan menggunakan sistem pembelian ini mempermudah dalam penyajian informasi laporan yang dihasilkan terdiri dari laporan pembelian bahan baku dan laporan detail pembelian bahan baku.

REFERENSI

- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- Ahmad, I., Sulistiani, H., & Saputra, H. (2018). The Application Of Fuzzy K-Nearest Neighbour Methods For A Student Graduation Rate. *Indonesian Journal of Artificial Intelligence and Data Mining*, 1(1), 47–52.
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-means algorithm for clustering corn planting feasibility area in south lampung regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12038.
- Biilmilah, R., & Darwis, D. (2017). Audit Kinerja Sistem Informasi Penelusuran Perkara pada Pengadilan Agama Tanjung Karang Kelas IA Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 18–23.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Borman, R. I., Napianto, R., Nurlandari, P., & Abidin, Z. (2020). Implementasi Certainty Factor Dalam Mengatasi Ketidakpastian Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kuda Laut. *Jurteksi (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–8.
- Borman, R. I., Putra, Y. P., Fernando, Y., Kurniawan, D. E., Prasetyawan, P., & Ahmad, I. (2018). Designing an Android-based Space Travel Application Trough Virtual Reality for Teaching Media. *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, 1–5.
- 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.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat*, 1(1), 30–38.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- 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.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (n.d.). Implementation of K-Nearest Neighbor (K-NN) Algorithm For Public Sentiment Analysis of Online Learning. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Lathifah, L., Suaidah, S., Anam, M. K., & Suandi, F. (2021). PEMODELAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF PADA UNIVERSITAS X PALEMBANG. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 7–12.
- 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., & Santia, D. (2019). Assessment of The Alignment Maturity Level of Business and Information Technology at CV Jaya Technology. *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 54–58.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Mulyanto, A., Borman, R. I., Prasetyawan, P., & Sumarudin, A. (2020). Implementation 2D Lidar and Camera for detection object and distance based on RoS. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 4(4), 231–236.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- Nurkholis, A., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 1–6.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

- GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–25.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Perbandingan Server Load Balancing dengan Haproxy & Nginx dalam Mendukung Kinerja Server E-Learning. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(3), 135–144.
- 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.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm for Movie Opinion Data Classification. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.
- Suaidah, S., & Sidni, I. (2018). Perancangan Monitoring Prestasi Akademik dan Aktivitas Siswa Menggunakan Pendekatan Key Performance Indicator (Studi Kasus SMA N 1 Kalirejo). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 62–67.
- Sucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.
- Sulistiani, H. (2018). *Evaluasi Kelayakan Investasi Teknologi Informasi Menggunakan Metode Cost Benefit Analysis*.
- Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50.
- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 102–106.
- Sulistiani, H., & Wibowo, D. A. (2018). Perbandingan Algoritma A* dan Dijkstra dalam Pencarian Kecamatan dan Kelurahan di Bandar Lampung. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Surahman, A., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace Sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–81.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Susanto, E. (2003). *PELELANGAN DAN PENJUALAN BERBASIS INTERNET*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.