

Sistem Laporan *Stock* Barang Material Pada PT Lionel Arianami Konstruksi

Esty Amelia¹⁾, Destiana Safitri²⁾

¹Sistem Informasi Akuntansi

²Teknik Sipil

*³⁾ destianasftr567@gmail.com

Abstrak

PT Lionel Arianami Konstruksi bergerak di bidang *Stell Fabrication and Contruction*. Perusahaan ini memproduksi berupa asfalt hotmix dengan menggunakan sistem kontrak dalam jangka waktu tertentu. Dalam proses kerjanya PT. Lionel Arkanami Konstruksi tidak menunggu suatu proyek yang sedang dikerjakan selesai terlebih dahulu baru mencari proyek yang lain, PT. Lionel Arianami Konstruksi dapat mengerjakan proyek-proyek lain dalam waktu yang bersamaan selama perusahaan masih sanggup menanganinya. Sistem laporan *stock* barang material disana masih dilakukan dengan cara karyawan bagian Administrasi yang mengurus material melakukan pencatatan kedalambuku berdasarkan bukti masuk dan bukti keluar material. Dan Perusahaan juga belum memaksimalkan penggunaan kartu *Stock* untuk mempercepat proses pencatatan. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan dan keterlambatan dalam proses pelaporan, karena harus memeriksa arsip-arsip *stock* barang material setiap pelanggan dari proyek yang sedang berjalan. Solusi yang lebih tepat adalah dengan menggunakan Sistem Laporan *Stock* Barang Material pada PT Lionel Arianami Konstruksi dengan menggunakan aplikasi *Netbeans 8* dan database menggunakan *MySQL*. Hal ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi tentang laporan *Stock* Material dan memudahkan dalam melakukan pencarian data, serta penyimpanan arsip material.

Kata Kunci: Sistem Laporan *Stock*, Barang Material , PT Lionel Arianami Konstruksi.

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi saat ini, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menjalankan suatu pekerjaan setiap manusia (Surahman et al., 2021). Salah satu dari teknologi tersebut adalah komputer pada saat ini sangat diperlukan untuk media penyimpanan dan pengolahan data (Wahyudi, 2020). Dengan komputer maka hasil yang didapat akan lebih akurat dan prosesnya lebih cepat serta dapat menyimpan data-data yang sangat penting dengan aman dibandingkan dengan manual (Ahmad Ari Aldino & Sulistiani, 2020). Seperti pada sebuah perusahaan mengenai proses persediaan barang material.

PT Lionel Arianami Konstruksi bergerak di bidang *Stell Fabrication and Contruction*. Perusahaan ini memproduksi berupa asfalt hotmix dengan menggunakan sistem kontrak dalam jangka waktu tertentu. Dalam proses kerjanya PT. Lionel Arkanami Konstruksi tidak menunggu suatu proyek yang sedang dikerjakan selesai terlebih dahulu baru mencari proyek yang lain, PT. Lionel Arianami Konstruksi dapat mengerjakan proyek-proyek lain dalam waktu yang bersamaan selama perusahaan masih sanggup menanganinya.

Data yang diolah pada PT Lionel Arianami Konstruksi sangatlah banyak, karena stock barangnya terdiri dari berbagai jenis bahan material. Sedangkan kegiatan pengolahan datanya berupa pengadaan barang, pencatatan transaksi, pembuatan laporan dan sebagainya. Selain itu perusahaan ini belum memanfaatkan sebuah sistem komputerisasi yang memiliki penyimpanan data yang aman, sistem laporan *stock* barang material disana masih dilakukan dengan cara karyawan bagian Administrasi yang mengurus material melakukan pencatatan kedalambuku berdasarkan bukti masuk dan bukti keluar material. Dan Perusahaan juga belum memaksimalkan penggunaan kartu *Stock* untuk mempercepat proses pencatatan. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan dan keterlambatan dalam proses pelaporan, karena harus memeriksa arsip-arsip *stock* barang material setiap pelanggan dari proyek yang sedang berjalan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan membahas permasalahan di atas yang berjudul “**Sistem Laporan Stock Barang Material pada PT Lionel Arianami Konstruksi.**”

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Definisi Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada produsernya dan menekankan pada komponen atau elemennya (Puspaningrum et al., 2017). Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada produser mendefinisikan sistem sebagai berikut: Sistem adalah sekumpulan dari bagian-bagian dua atau lebih komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama (Fernando et al., 2021). Sistem adalah serangkaian komponen yang saling berelasi dan berfungsi untuk menerima input (masukan), mengolah input, dan menghasilkan output (Adrian, 2019).

Pengertian Sistem Akuntansi

Pengertian Sistem Akuntansi adalah formulir, catatan dari laporan dikoordinasi sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengolahan perusahaan (Gunawan et al., 2018). Berdasarkan dari definisi diatas sistem akuntansi terdiri dari formulir, catatan yang terdiri dari jurnal, buku besar dan buku pembantu, serta laporan (Septilia et al., 2020).

Definisi Akuntansi

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif terutama mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan (Ahmad et al., 2015). Berdasarkan dari definisi diatas sistem akuntansi dapat disimpulkan yaitu menyediakan data kuantitatif yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

Definisi Laporan

Laporan adalah segala sesuatu yang dilaporkan atau harus disampaikan yang dapat berupa berita (Neneng et al., 2016).

Definisi *Stock* atau Persediaan Barang

Persediaan Barang Dagangan adalah elemen yang sangat penting dalam penentuan harga pokok perusahaan dagang partai besar (Assuja & Saniati, 2016). Persediaan didefinisikan sebagai aktiva berwujud yang diperoleh perusahaan dan yang diperoleh untuk diproses lebih dulu dan dijual (Kisworo, 2018).

Definisi material

Material adalah barang yang akan dipakai untuk membuat barang lain; bahan bahan mentah untuk bangunan seperti pasir, kayu, kapur (Muhaqiqin & Budi, 2019).

Pemahaman Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan narasi, bagan, alir, diagram dan penjelasan tertulis lainnya yang menjelaskan tentang cara kerja sebuah sistem (Puspaningrum et al., 2020). Informasi yang dicakup adalah tentang *what, who, where, why, when, how of* penginputan data, pengolahan data, penyimpanan, pembuatan laporan, dan pengawasan terhadap sistem (Ariany, n.d.). Akuntansi biasanya berpartisipasi dalam tim perancangan, penyusunan, dan implementasi sistem informasi akuntansi (Damayanti & Sulistiani, 2017). Selain itu, ketika melaksanakan *audit internal* dan *independen*, akuntan juga mengkaji ulang sistem informasi yang berlaku saat ini. Pemahaman seseorang terhadap dokumentasi tergantung pada pekerjaan yang dilakukannya. Namun demikian, paling tidak seseorang harus memahami dokumentasi pada salah satu tingkatan pemahaman sebagai berikut (Wantoro et al., 2020):

1. Mampu membaca, dengan memiliki kemampuan semacam ini maka seseorang akan dapat mengetahui cara kerja sistem.
2. Mengevaluasi, dengan kemampuan semacam ini maka seseorang dapat mengetahui kelebihan, kelemahan sebuah sistem dan mengusulkan perbaikan.
3. Menyiapkan/membuat, merupakan kemampuan tertinggi yang sangat diperlukan jika seseorang menjadi anggota tim.

UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam dunia pemrograman berorientasi objek (Isnain et al., n.d.). Perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak (Alita et al., 2020). Seperti yang kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang. Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML) (Sulistiawati et al., 2013). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasi, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak (Nurkholis & Sitanggang, 2020). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori (Megawaty & Santia, 2019):

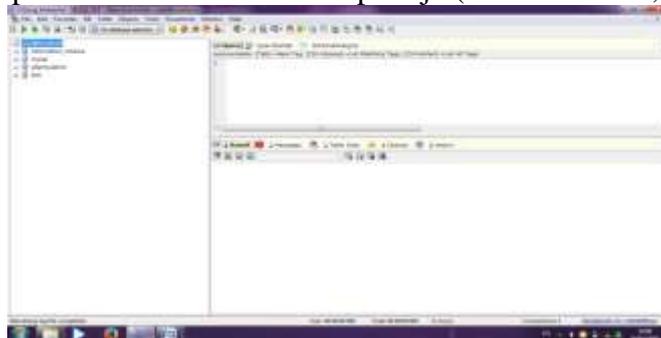
- a. *Structure diagrams* yaitu kumpulan dari diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
- b. *Behavior diagrams* yaitu digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
- c. *Interaction diagrams* yaitu menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

Perancangan Basis Data (*Database*)

Database adalah kumpulan file-file yang membentuk satuan data yang besar. Dengan dikumpulkannya data perusahaan ke dalam *database*, maka koordinasi data menjadi lebih mudah sehingga proses pembaruan(*updating*) dan akses data menjadi lebih lancar (Borman et al., 2020). *Database* adalah kumpulan dari bermacam-macam file yang datanya saling berhubungan atau kumpulan dari data yang terintegrasi, diorganisasikan, disimpan, dalam suatu cara yang memudahkan pengembalian kembali (Muhaqiqin & Rikendry, 2021).

MySQL

MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source* (Sintaro et al., 2020). MySQL adalah Sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan peintah dasar SQL (*Structured Query Language*) (Ahdan & Susanto, 2021). MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai *Server*, yang berarti program kita berposisi sebagai *Client*. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai *Client* maupun *Server* (Bakri & Irmayana, 2017). MySQL adalah database menggunakan enkripsi password, jadi database ini cukup aman karena memiliki password untuk mengakses nya, MySQL memiliki kecepatan dalam pembuatan table maupun peng-update an table, MySQL merupakan Database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran GigaByte sekalipun dan MySQL merupakan Database Server yang multi user, artinya database ini tidak hanya digunakan oleh satu pihak orang akan tetapi dapat digunakan oleh banyak pengguna (Styawati & Mustofa, 2019). *MySQL* tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengolah data dengan cara yang fleksibel dan cepat juga bias dipakai dan diunduh oleh siapa saja (Riskiono et al., 2018).



Gambar 1. *MySQL*.

Bahasa Pemrograman

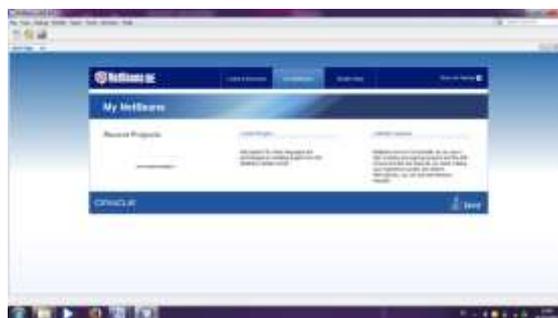
Java

Perangkat lunak java dibangun atau dibuat dengan bahasa pemrograman C++, tetapi mengakomodasi teknologi terbaik dari bahasa pemrograman C dan memperbaiki kekurangan bahasa pemrograman C++ (A A Aldino et al., 2021). Aplikasi yang dapat dibuat dengan perangkat lunak ini adalah aplikasi berbasis PC, berbasis web, dan seluler (Ahdan & Setiawansyah, 2020).

Bahasa pemrograman java saat ini bisa digunakan untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi desktop yang menggunakan JSE(*Java Standard Edition*), aplikasi-aplikasi yang berjalan di lingkungan *Enterprise* dan Internet menggunakan JEE (*Java Enterprise Edition*), serta aplikasi-aplikasi yang berjalan di sarana-sarana komputerisasi yang terbatas sumberdaya pemrosesan dan terbatas sumberdaya penggunaan memorinya menggunakan JME(*Java Microsoft Edition*), misalnya PDA(*Personal Digital Assistant*) dan telepon seluler (Lathifah et al., 2021).

NetBeans

NetBeans adalah sebuah bahasa pemrograman bahasa java yang dapat menghasilkan aplikasi untuk komputer desktop, ponsel, PDA, dan aplikasi Web (Fernando et al., 2021). NetBeans merupakan salah satu editor dari sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas seing dan banyak digunakan sekarang sebagai editor untuk berbagai bahasa pemrograman (Rusliyawati et al., 2021).



Gambar 2. Java NetBeans.

iReport

iReport adalah utilitas (perkakas) pelaporan, yang dikembangkan di lingkungan Java guna membantu user dan developer (pengembang/programmer) mendesain laporan secara visual. Melalui antar muka yang simple namun kaya akan fitur, iReport menyediakan fungsi yang paling penting untuk membuat laporan yang kompleks dengan mudah, sehingga akan menghemat banyak waktu (Suryono et al., n.d.).

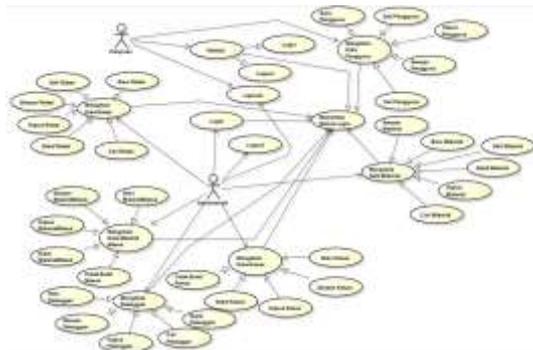
iReport menggunakan library JasperReports untuk membuat laporan. JasperReports, dalam hal ini adalah inti dari iReport. JasperReports adalah utilitas pelaporan open source yang paling populer didalam teknologi Java, dan iReport adalah report designer visual untuk JasperReports (Sintaro, 2020).

- **Fitur fitur iReport**
iReport dapat terhubung ke database apapun dan memperoleh data dari sumber data yang berbeda. Selain itu dapat mengekspor laporan ke PDF, XHTML, OpenOffice, MS Word, MS Excel, XML, Text, dan lain lain (Suaidah et al., 2018).
- **Antar muka iReport**
User Interface (UI) dari iReport sangat user friendly. Hal ini memberikan beberapa langkah mudah untuk menghasilkan laporan dengan menggunakan bantuan Wizard Laporan (Damayanti et al., 2020). Fitur antar muka di iReport termasuk: Fasilitas Drag-and-drop (tarik dan letakkan) untuk Elements Report (elemen laporan). Window Palette yang terdiri dari Report Elements dan Tools Navigasi yang mudah dari report objects melalui Report Inspector (Saifuddin Dahlan, 2013).

METODE

Desain Use Case Diagram

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Ulum & Muchtar, 2018). Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Pimpinan, beserta Administrasi. Administrasi melakukan login, dan mengelola Data Relasi, Mengelolah Data Material Masuk, Mengelolah Data Material Keluar, mengelolah Pelanggan, Disini Pimpinan melakukan Validasi dan login, mengelolah Data Pengguna, mengelola dan melihat dan Laporan (Pasha et al., 2020). Dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Use Case Diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Menggunakan sistem merupakan tahap mengoperasikan sistem. Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah sistem selesai, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap petugas yang akan menggunakan sistem, dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem informasi, posisi dan tugas setiap fungsi. Pelatihan ini untuk petugas yang akan mengoperasikan sistem, yaitu Bagian Administrasi. Sistem yang peneliti buat ini diharapkan Mempermudah Bagian Administrasidalam membuat laporan Stok Barang Material. Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

Tampilan Form Login

Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana Bagian Administrasi diminta untuk memasukan Nama Pengguna, Jabatan dan Kata sandi yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan *form* masuk pengguna dapat dilihat pada gambar 4.1 di lembar selanjutnya :



Gambar 4. Tampilan *Form* Login.

Tampilan *Form* Utama

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari Login, File, Transaksi, laporan, Tambah User. *Form* Menu Utama dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini :



Gambar 5. Tampilan *Form* Utama.

Tampilan *Form* Pengguna

Form Data Pengguna merupakan *form* yang berisikan tentang data Pengguna. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pengguna. *Form* Data Pengguna dapat dilihat pada gambar 6. berikut ini:



Gambar 6. Tampilan *Form* Data Pengguna.

Tampilan *Form* Data Material

Form Data Material merupakan *form* yang berisikan tentang data Material. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Material. Adapun data yang terdapat dalam *Form* Data Material adalah Kode Material, Nama Material, Satuan, Harga Satuan, Jumlah Masuk, Jumlah Keluar, Jumlah Stok. *Form* Data Material dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini:

Gambar 7. Tampilan *Form* Data Material.

Tampilan *Form* Data Relasi

Form Data Relasi merupakan *form* yang berisikan tentang data Relasi. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Relasi. *Form* Data Relasi dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:

Gambar 8. Tampilan *Form* Data Relasi

Tampilan *Form* Data Material Masuk

Form Data Material Masuk merupakan *form* yang berisikan tentang data Material Masuk. *Form* Data Material Masuk dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini:

Gambar 9. Tampilan *Form* Data Material Masuk.

Tampilan *Form* Data Pelanggan

Form Data Pelanggan merupakan *form* yang berisikan tentang data Pelanggan. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pelanggan. *Form* Data Pelanggan dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini:

Gambar 10. Tampilan *Form* Data Pelanggan

Tampilan Form Data Material Keluar

Form Data Material Keluar merupakan form yang berisikan tentang data Material Keluar. Form Data Material Keluar dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini:

Gambar 11. Tampilan Form Data Material Keluar.

Tampilan Form Cetak Laporan

Form Cetak Laporan merupakan form yang berisikan tentang Cetak Laporan. Form Cetak Laporan dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini:

Gambar 12. Tampilan Form Cetak Laporan

Tampilan Bukti Material Masuk

Bukti Material Masuk dapat dilihat pada gambar 13. berikut ini:

Kode Material	Nama Material	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Masuk	Jumlah Harga
0001	Bata Merah	kg	100	10000	1000000
0002	Paku	kg	10000	2	20000

Gambar 13. Tampilan Bukti Material Masuk.

Tampilan Bukti Material Keluar

Bukti Material Keluar dapat dilihat pada gambar 14 berikut ini:

PT. LIONEI, ARKAMAMA KONTROL
Jl. Ratu Dibalaq No. 10 Tanjung Seneng
Bender Lampung

No. Bukti : 0000
Tanggal : 2021-03-08

No. Faktur : 000000000
No. Bukti : 0000

Kode Material	Nama Material	Ukuran	Marga Bahan	DAFTAR/DAKAR	Saldo Awal	Saldo Akhir
00001	Kayu Sagu	Kg	000	000	000	000
					Total	000

Manager: [Signature] Bandar Lampung, 2021-03-08
Admin: [Signature]

Dia. H. Zainal Abidin Lahirin Nuri

Gambar 14. Tampilan Bukti Material Keluar.

Tampilan Laporan Stok Material

Laporan Stok Material dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini:

PT. LIONEI, ARKAMAMA KONTROL
Jl. Ratu Dibalaq No. 10 Tanjung Seneng
Bender Lampung

LAPORAN STOK MATERIAL
Periode: 01/03/2021

Kode Material	Nama Material	Ukuran	Jumlah Awal	Saldo Akhir	Saldo Awal	Saldo Akhir
00001	Kayu Sagu	Kg	000	000	000	000
00002	Kayu	Kg	000	000	000	000
					Total	000

Manager: [Signature] Bandar Lampung, 2021-03-08
Admin: [Signature]

Dia. H. Zainal Abidin Nuri

Gambar 15. Tampilan Laporan Stok Material.

Tampilan Laporan Material Masuk

Laporan Material Masuk dapat dilihat pada gambar 16 berikut ini:

PT. LIONEI, ARKAMAMA KONTROL
Jl. Ratu Dibalaq No. 10 Tanjung Seneng
Bender Lampung

LAPORAN MATERIAL MASUK
Periode: 01/03/2021

No. Bukti	Tanggal	Kode Material	Nama Material	Ukuran	No. Faktur	Jumlah	Total	
00001	2021-03-08	00001	Kayu Sagu	Kg	000000000	000	000	
							Total	000

Manager: [Signature] Bandar Lampung, 2021-03-08
Admin: [Signature]

Dia. H. Zainal Abidin Nuri

Gambar 16. Tampilan Laporan Material Masuk.

Tampilan Laporan Material Keluar

Laporan Material Keluar dapat dilihat pada gambar 17 berikut ini:

No. Surat	Tanggal	Nama Penerima	Nama Pengirim	Keluar	No. Foto	Total
1111111111	15/11/2016	PT. LIONEL ARIKANAMI KONSTRUKSI	PT. LIONEL ARIKANAMI KONSTRUKSI	4,800,000	1111	4,800,000

Gambar 17. Tampilan Laporan Material Keluar

Tampilan Laporan Kartu Stock

Laporan Material Keluar dapat dilihat pada gambar 18 berikut ini:

Tanggal	Masuk	Keluar	Stok	Harga Satuan	Total
13 November 2016	100	0	100	500	50,000
13 November 2016	0	50	50	500	25,000

Gambar 18. Tampilan Laporan Kartu Stock.

SIMPULAN

Sistem Laporan *Stock* Barang Material pada PT Lionel Arianami Konstruksi disana masih dilakukan dengan cara karyawan bagian Administrasi yang mengurus material melakukan pencatatan kedalambuku berdasarkan bukti masuk dan bukti keluar material. Dan Perusahaan juga belum memaksimalkan penggunaan kartu *Stock* untuk mempercepat proses pencatatan. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan dan keterlambatan dalam proses pelaporan, karena harus memeriksa arsip-arsip *stock* barang material setiap pelanggan dari proyek yang sedang berjalan.

REFERENSI

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- 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.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Ahmad, I., Hermadi, I., & Arkeman, Y. (2015). Financial feasibility study of waste cooking oil utilization for biodiesel production using ANFIS. *TELKOMNIKA Indonesian Journal of Electrical Engineering*, 13(3), 546–554.
- 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.
- Aldino, Ahmad Ari, & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Ariany, F. (n.d.). *Hibridisasi Algoritme Genetika dan Tabu Search pada Sistem Penjadwalan Perkuliahan (Studi Kasus di Universitas Teknokrat Indonesia)*. Bogor Agricultural University (IPB).
- Assuja, M. A., & Saniati, S. (2016). Analisis Sentimen Tweet Menggunakan Backpropagation Neural Network. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 48–53.
- Bakri, M., & Irmayana, N. (2017). Analisis Dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Informasi SIMHP BPKP Menggunakan Standar ISO 27001. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 41–44.
- 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.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- 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.
- 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.
- Gunawan, R. D., Oktavia, T., & Borman, R. I. B. I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 43–54.
- 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.
- Kisworo, K. (2018). FMADM: Yager Model In Fuzzy Decision Making. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 1–4.
- 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.

- 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.
- Muhaqiqin, M., & Budi, I. (2019). Analysis of Factors Affecting Lecturer Acceptance of the E-Learning System in Universitas Lampung. *2019 5th International Conference on Computing Engineering and Design (ICCED)*, 1–6.
- Muhaqiqin, M., & Rikendry, R. (2021). ALT+ F: APLIKASI PENCARIAN LAWAN TANDING FUTSAL BERBASIS MOBILE ANDROID. *J-Icon: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 9(1), 81–87.
- Neneng, N., Adi, K., & Isnanto, R. (2016). Support Vector Machine Untuk Klasifikasi Citra Jenis Daging Berdasarkan Tekstur Menggunakan Ekstraksi Ciri Gray Level Co-Occurrence Matrices (GLCM). *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 6(1), 1–10.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimalisasi model prediksi kesesuaian lahan kelapa sawit menggunakan algoritme pohon keputusan spasial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200.
- 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.
- Puspaningrum, A. S., Rochimah, S., & Akbar, R. J. (2017). Functional suitability measurement using goal-oriented approach based on ISO/IEC 25010 for Academics Information System. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 3(2), 68–74.
- Riskiono, S. D., Septiawan, D., Amarudin, A., & Setiawan, R. (2018). IMPLEMENTASI SENSOR PIR SEBAGAI ALAT PERINGATAN PENGENDARA TERHADAP PENYEBERANG JALAN RAYA. *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 8(1), 55–64.
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Saifuddin Dahlan, F. H. (2013). *THE INFLUENCES OF PERSONALITY AND COGNITIVE PERCEPTION TOWARDS THE STUDENTS' INTENTION TO USE DATABASE SOFTWARE AT THE COMPUTERIZED ACCOUNTING VOCATIONAL COLLEGES IN LAMPUNG PROVINCE*. Universitas Lampung.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Sintaro, S. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEMPAT BERSEJARAH DI INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Prastowo, A. T. (2020). PENERAPAN WEB WALKERS SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PERBANDINGAN MANUAL BREWING COFFEE DI INDONESIA. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(2), 132–137.
- 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., Warnars, H. L. H. S., & Damayanti, D. (2018). IMPLEMENTASI

- SUPERVISED EMERGING PATTERNS PADA SEBUAH ATTRIBUT:(STUDI KASUS ANGGARAN PENDAPATAN BELANJA DAERAH (APBD) PERUBAHAN PADA PEMERINTAH DKI JAKARTA). *Prosiding Semnastek*.
- Sulistiyawati, A., Hasyim, A., & Suyanto, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Cd Tutorial Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 1(7).
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Suryono, R. R., Ri, V., Iru, V. D. Q. G., & Frpphufh, L. Q. (n.d.). *Systematic Review of Issues and Solutions for Security in E-commerce*.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182.
- Wantoro, A., Admi Syarif, A. S., Berawi, K. N., & Lukman, P. (2020). *Peer Review: Application-Based on Fuzzy Tsukamoto And Profile Matching for Combination Drugs Recommendations in Patients Hypertension with Complications*.