Sistem Penerimaan dan Pengeluaran KAS Pada SKH Haluan Lampung

Yuni Arnida
Sistem Informasi Akuntansi
*) yuniarnida67@gmail.com

Abstrak

SKH Haluan Lampung adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa yaitu sebagai distributor koran harian. Pemasaran koran dilakukan di berbagai desa, di seluruh kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Lampung terutama Lampung Selatan, Lampung Tengah, Lampung Barat, Pringsewu, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat, Mesuji, Way Kanan, Tanggamus, Lampung Utara, Pesawaran, Pesisir Barat, Metro, Lampung Timur, Tanjung Bintang. Kegiatan keuangan SKH Haluan Lampung yaitu mengelola data penerimaan dan pengeluaran kas. Sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada SKH Haluan Lampung masih dilakukan proses pencatatan secara tulis tangan ke dalam buku kas, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan penyajian laporan, serta memakan waktu yang cukup lama untuk mencari data yang akan digunakan kembali karena harus mencari satu persatu, hak akses yang tak terbatas dan mempersulit karyawan untuk mencari data dalam laporan yang sudah disimpan., serta belum adanya *database* untuk penyimpanan data. Sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada SKH Haluan Lampung dirancang dengan menggunakan Bagan Alir Dokumen *(Flowchart)*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship* Diagram dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java, NetBeans IDE 8.0.2* sebagai *editor* nya dan *database* nya menggunakan *SQLyog Enterprise.*

Kata Kunci: SKH Haluan Lampung, KAS, *Java, NetBeans IDE 8.0.2.*

PENDAHULUAN

Hingga saat ini surat kabar merupakan sarana informasi, promosi, dan kontrol sosial yang efektif (Sulistiani et al., 2020). Tidak sedikit orang maupun lembaga serta kelompok tertentu berhasil lantaran menjalin kerja sama dengan media massa (Ahdan et al., 2018). Seiring dengan kemajuan zaman terutama transportasi, surat kabar mudah didapat masyarakat dari berbagai kalangan (Aldino & Sulistiani, 2020). Di samping harganya terjangkau juga efesien dalam artian bisa disimpan dan dibaca berulang-ulang. Hadirnya SKH HALUAN LAMPUNG di tengah-tengah padang gersang (persaingan) raksasa penerbitan (usaha pers) nasional maupun daerah ternyata mampu menjadi oase dengan lebih banyak menampilkan berita pembangunan, pertumbuhan investasi dan ekonomi, politik, pendidikan, pertanian, perkebunan, perikanan, pariwisata, kebudayaan lokal dan nasional, kesehatan, olahraga dan kriminal khususnya di Provinsi Lampung dan Nasional secara umum.

SKH Haluan Lampung adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa yaitu sebagai distributor koran harian. Pemasaran koran dilakukan di berbagai desa, di seluruh kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Lampung terutama Lampung Selatan, Lampung Tengah, Lampung Barat, Pringsewu, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat, Mesuji, Way Kanan, Tanggamus, Lampung Utara, Pesawaran, Pesisir Barat, Metro, Lampung Timur, Tanjung Bintang. Kegiatan keuangan SKH Haluan Lampung yaitu mengelola data penerimaan dan pengeluaran kas. Ruang lingkup kegiatan keuangan penerimaan dan pengeluaran kas di dapat dari penjualan koran dan pemasangan iklan pada Harian Haluan Lampung.

Pencatatan penerimaan dan pengeluaran Harian Haluan Lampung dilakukan dengan cara tulis tangan ke dalam buku dan sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan. Dengan sistem ini perusahaan khususnya pimpinan umum mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi pendapatan karena data tersebut. Ini juga memperlambat kinerja perusahaan pada saat membuat laporan karena perusahaan harus terlebih dahulu mencari data-data penerimaan dan pengeluaran kas sebelumnya.

Adanya permasalahan tersebut, salah satu alternatif dapat diatasi dengan merancang suatu sistem. Maka penulis membuat ***"Sistem Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada SKH Haluan Lampung".***

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan dari bagian-bagian dua atau lebih komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama (Megawaty & Subriadi, n.d.). Sistem adalah serangkaian komponen yang saling berelasi dan berfungsi untuk menerima *input* (masukan), mengolah *input*, dan menghasilkan *output* (Megawaty, 2020).

Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya (Megawaty & Simanjuntak, 2017). Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem yang lainnya yaitu (Alita et al., 2020):

1. Batasan (*Boundary)*
   Penggambaran dari suatu elemen atau unsur atau prosedur yang termasuk didalam sistem dan luar sistem (Ahdan & Setiawansyah, 2021).
2. Lingkungan *(Environment)*
   Segala sesuatu yang ada diluar sistem, lingkungan menyediakan asumsi, kendala dan *input* terhadap suatu sistem (Darwis et al., 2020).
3. Masukan (*Input)*
   Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, dan energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan manipulasi oleh suatu sistem (Ahdan et al., 2020).
4. Keluaran *(Output)*
   Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, dan barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem (Rahmanto et al., 2021).
5. Komponen *(Component)*
   Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan *input* menjadi bentuk setengah jadi *output*. Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem (Borman et al., 2017).
6. Penghubung *(Interface)*
   Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi (Borman & Erma, 2018).
7. Penyimpanan *(Stroge)*
   Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya (Rahmanto, 2021b). Penyimpanan

merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama (Satria & Haryadi, 2017).

Konsep Dasar Informasi

Definisi Informasi

Informasi *(Information)* adalah pengolahan dan proses data yang digunakan untuk memperbaiki proses dan pengambilan keputusan (Fernando et al., 2021). Informasi *(Information)* adalah suatu data yang diolah untuk menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang para penerimanya (Neneng & Fernando, 2017).

Kualitas Informasi

Didalam menghasilkan informasi yang berkualitas peran manusia tetap saling dominan, karena hanya sebagian kecil yang dapat dilakukan oleh alat untuk menghasilkan informasi yang berkualitas (Rahmanto, 2021a). Suatu informasi yang berkualitas mempunyai karakteristik (Alita et al., 2021).

1. *Relevan* artinya mengurangi ketidakpastian, meningkatkan pengambilan keputusan, serta menegaskan atau memperbaiki ekspektasi sebelumnya.
2. *Reliabel* artinya bebas dari kesalahan atau bisa menyajikan kejadian atau aktivitas organisasi secara akurat.
3. Akurat artinya infromasi bebas dari kesalahan atau informasi itu dapat dengan jelas mencerminkan apa yang dimaksudnya.
4. Lengkap artinya tidak menghilangkan aspek penting dari suatu kejadian atau aktivitas yang diukur.
5. Tepat waktu artinya diberikan pad waktu yang tepat bagi pengambil keputusan dalam mengambil sebuah keputusan.
6. Dapat dipahami artinya disajikan dalam format yang dapat dimengerti dan jelas.
7. Dapat *diverifikasi* artinya dua orang yang *independen* dan berpengetahuan dibidangnya, dan masing-masing menghasilkan informasi yang sama.
8. Dapat diakses artinya tersedia untuk pengguna ketika mereka membutuhkannya dan dalam format yang dapat digunakan.

Konsep Dasar Sistem Informasi

Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah proses data *input* yang akan dikelola, analisis, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk menghasilkan suatu data *output* yang dikirimkan kepada pengguna (Muhaqiqin & Budi, 2019). Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mempertemukan komponen-komponen dari subsistem yang saling berhubungan dan mendukung kegiatan suatu organisasi untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi (Assuja & Suwardi, 2015).

Sumber Sistem Informasi

Sumber sistem informasi dalam perusahaan terdiri dari (Agus Wantoro et al., 2020):

1. *Manual Information System,* bersumber dari proses manual dimana manusia lebih berperan (A. Wantoro et al., 2020).
2. *Mechanical Information System,* bersumber dari proses peralatan atau mesin-mesin pembukuan dimana manusia lebih berperan (Agus Wantoro & Nurmansyah, 2020).
3. *Computer Based Information,* bersumber dari proses EDP dimana manusia sudah kurang berperan dan diambil alih oleh computer (Prastowo et al., 2020).

Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen yaitu (Sulistiani et al., 2021):

1. Perangkat keras *(Hardware)*, mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak *(Software)*, sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Produser, sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Pengguna *(User)*, semua pihak bertanggung jawab dalam pengembangan sistem, pemrosesan dan penggunaan keluar sistem informasi.
5. Basis data *(Database)*, sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, sistem penghubung yang memungkinkan sumber *(resources)* dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Pada prakteknya, tidak semua sistem informasi mencakup keseluruhan komponen-komponen tersebut (Pasha, 2017). Sebagai contoh, sistem informasi pribadi yang hanya melibatkan sebuah pemakai dan sebuah komputer tidak melibatkan fasilitas jaringan komunikasi (Riskiono & Pasha, 2020b). Namun, sistem informasi yang kerja *(workgrup information system)* yang melibatkan sejumlah orang dan sejumlah komputer, memerlukan sarana jaringan dan komunikasi.

Pengertian Kas

Kas merupakan suatu alat pertukaran dan juga digunakan sebagai ukuran dalam akuntansi (Surahman et al., 2020). Kas diartikan sebagai alat bayar atau alat tukar dalam transaksi keuangan (Damayanti et al., 2020).

Sistem Akuntansi Penerimaan Kas

Sistem akuntansi penerimaan kas adalah suatu catatan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan penerimaan uang dari penjualan tunai atau dari piutang yang siap dan bebas digunakan untuk kegiatan umum perusahaan (Surahman et al., 2021). Sistem akuntansi penerimaan kas dirancang untuk menangani semua transaksi yang berhubungan dengan penerimaan kas yang terjadi dalam perusahaan (Sulistiani & Tjahyanto, 2016).

Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas

Sistem akuntansi pengeluaran kas adalah suatu catatan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan pengeluaran baik dengan cek maupun dengan uang tunai yang digunakan untuk kegiatan umum perusahaan (Borman et al., 2020). Pengeluaran kas yang tidak dapat dilakukan dengan cek biasanya karena jumlahnya relatif kecil (Suaidah et al., 2018). Sistem akuntansi pengeluaran kas terdapat sistem akuntansi pokok yang bisa digunakan dalam sistem akuntansi pengeluaran kas yaitu sistem akuntansi pengeluaran kas dengan cek dan sistem akuntansi pengeluaran kas dengan uang tunai melalui dana kas kecil (Damayanti & Sumiati, 2018).

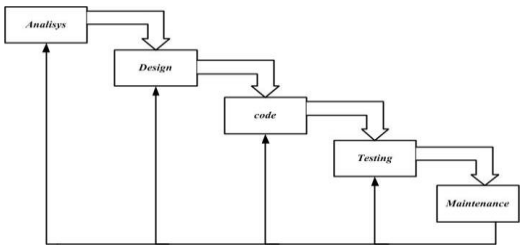
Pengertian Kas Kecil

Kas kecil adalah uang kas yang disediakan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlah nya relatih kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek (Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021). Dana ini diserahkan kepada kasir kas kecil yang bertanggung jawab terhadap pembayaran-pembayaran dari dana ini dan terhadap jumlah dana kas kecil (Styawati et al., 2020).

METODE

Metode Waterfall

Terdapat beberapa metode dalam pengembangan sistem, salah satunya siklus *waterfall* atau disebut dengan istilah siklus klasik (1970-an) atau air terjun (Riskiono & Pasha, 2020a). Sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linear membutuhkan pendekatan sistematis dan sekuensial dalam pengembangan s/w dimulai dari *analisis, desain, coding, testing* dan *maintenance* (Pasha et al., 2020).



Gambar 1. Siklus *Waterfall.*

Ada beberapa tahap pada siklus *waterfall* yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Pasha & Suryani, 2017):

1. Analisis kebutuhan sistem
   Proses menentukan arsitektur sistem secara total dan menentukan ukuran data serta jumlah data.
2. Desain menentukan dasar-dasar pembentukan dan pemilihan struktur data, struktur program, pemilihan algoritma, interaksi dengan *user.*
3. *Coding*
   Mentransformasikan desain kedalam baris-baris program, pemeliharaan bahasa.
4. *Testing* Pengujian kebenaran program, meminimalisir kesalahan *(error)* dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan *(Maintenance)*
   Tidak mendukung kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user.* Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian. Tahap pemeliharaan *(maintenance)* dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis.

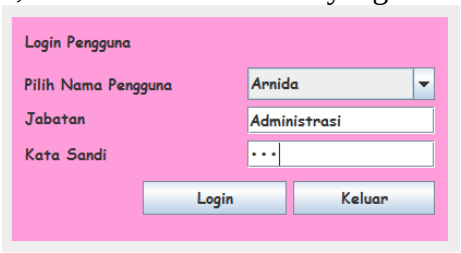
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Menggunakan sistem merupakan tahap mengoprasikan 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 Administrasi. Hal ini dimaksudkan agar *Pengguna* memahami prosedur kerja sistem, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul yang dapat menghambat kelancaran operasional perusahaan, sehingga tujuan sistem dapat tercapai.

Tampilan *Form* Login

Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana Administrasi diminta untuk memasukan Nama Pengguna, Jabatan *dan Password* yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2. Tampilan *Form* Login

Form Login Memiliki dua pengguna :

1. Login Pimpinan dapat mengakses data pengguna dan laporan.
2. Login Administrasi dapat mengelola data pengisian kas, Pengeluaran Kas, buku kas dan Laporan.

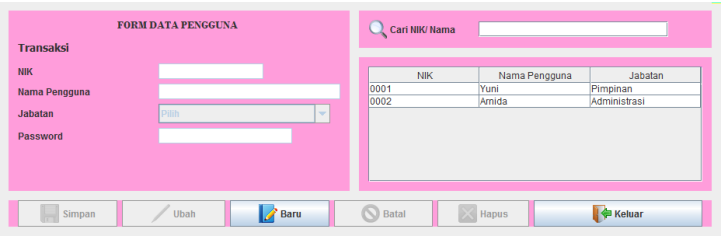
Tampilan *Form* Utama

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari *Login*, Transaksi, Buku Kas, Laporan, Tambah Pengguna.

Gambar 3. Tampilan *Form* Utama

Tampilan *Form* Pengguna

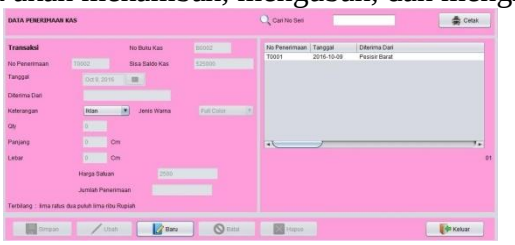
Form Data Pengguna merupakan *form* yang berisikan tentang data Pengguna. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pengguna.



Gambar 4. Tampilan *Form* Pengguna

Tampilan *Form* Data Penerimaan Kas

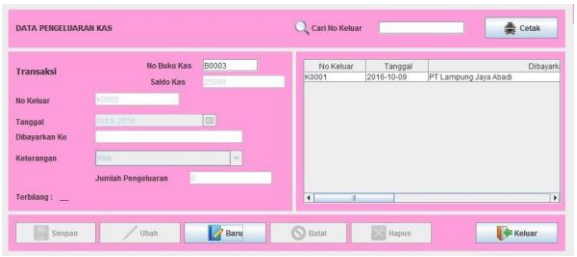
Form Data Penerimaan Kas merupakan *form* yang berisikan tentang data Penerimaan. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Penerimaan.



Gambar 5. Tampilan *Form* Data Penerima Kas

Tampilan *Form* Data Pengeluaran Kas

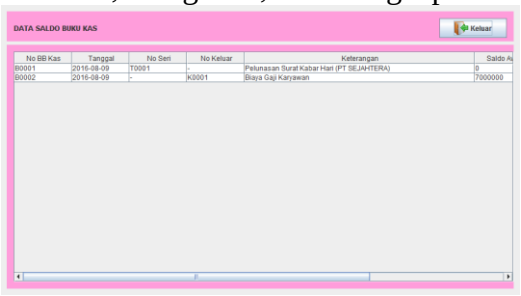
Form Data Pengeluaran Kas merupakan *form* yang berisikan tentang data Pengeluaran Kas. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pengeluaran Kas.



Gambar 6. Tampilan *Form* Data Pengeluaran Kas

Tampilan *Form* Data Buku Kas

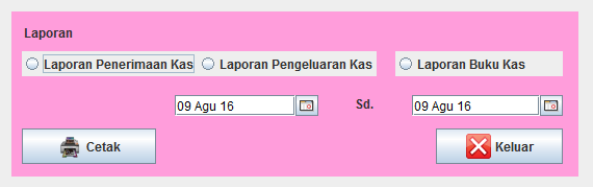
Form Data Buku Kas merupakan *form* yang berisikan tentang data Buku Kas. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Buku Kas.



Gambar 7. Tampilan *Form* Data Buku Kas

Tampilan Form Cetak Laporan

Form Cetak Laporan merupakan *form* yang berisikan tentang Cetak Laporan.



Gambar 8. Tampilan *Form* Cetak Laporan

SIMPULAN

1. Sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada SKH Haluan Lampung masih dilakukan proses pencatatan secara tulis tangan ke dalam buku kas, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan penyajian laporan, serta memakan waktu yang cukup lama untuk mencari data yang akan digunakan kembali karena harus mencari satu persatu, hak akses yang tak terbatas dan mempersulit karyawan untuk mencari data dalam laporan yang sudah disimpan., serta belum adanya *database* untuk penyimpanan data.
2. Sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada SKH Haluan Lampung dirancang dengan menggunakan Bagan Alir Dokumen *(Flowchart)*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship* Diagram dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java, NetBeans IDE 8.0.2* sebagai *editor* nya dan *database* nya menggunakan *SQLyog Enterprise.* Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para pekerja dalam penginputan data penerimaan dan pengeluaran kas, sampai cetak laporan penerimaan dan pengeluaran kas, serta dapat mengetahui jumlah penerimaan dan pengeluaran kas perperiode nya, dan dengan adanya sistem penerimaan dan pengeluaran kas ini juga dapat menghemat waktu dalam pencarian data yang akan dibutuhkan kembali

REFERENSI

Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(1), 29–33.

Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.

Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2021). Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 1–15.

Aldino, A. A., & 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., Fernando, Y., & Sulistiani, H. (2020). Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter. *Jurnal Tekno Kompak*, *14*(2), 86–

91.

Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 17–23.

Assuja, M. A., & Suwardi, I. S. (2015). 3D coordinate extraction from single 2D indoor image. *2015 International Seminar on Intelligent Technology and Its Applications (ISITIA)*, 233–238.

Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *3*(1).

Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). *Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo)*.

Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan dan pendampingan sistem informasi pengolahan pendapatan jasa pada PT. DMS Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *1*(2).

Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android MenggunakDamayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(2), 275–282.

Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.

Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pendemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, *1*, 36–45.

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.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, *14*(2), 98–101.

Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, *8*(2).

Megawaty, D. A., & Subriadi, A. P. (n.d.). *PENERIMAAN LAYANAN KEUANGAN DALAM BELANJA ONLINE OLEH GENERASI Y*.

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.

Neneng, N., & Fernando, Y. (2017). Klasifikasi Jenis Daging Berdasarkan Analisis Citra Tekstur Gray Level Co-Occurrence Matrices (Glcm) Dan Warna. *Prosiding Semnastek*.

Pasha, D. (2017). *Pengembangan Model Rantai Pasok Industri CPO Untuk Meningkatkan Produktifitas Dan Efisiensi Rantai Pasok Menggunakan Sistem Dinamik (Studi Kasus: Minyak Goreng di PT Tunas Baru Lampung)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, *3*(2), 116–128.

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.

Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, *8*(1), 21–29.

Rahmanto, Y. (2021a). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, *7*(1), 13–19.

Rahmanto, Y. (2021b). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 24–30.

Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020a). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, *14*(1), 22–26.

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020b). 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., & Haryadi, S. (2017). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications (TSSA)*, 1–5.

Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, *5*(4),

490.

Styawati, S., Yulita, W., & Sarasvananda, S. (2020). SURVEY UKURAN KESAMAAN SEMANTIC ANTAR KATA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 32–37.

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*.

Sulistiani, H., Muludi, K., & Syarif, A. (2021). Implementation of Various Artificial Intelligence Approach for Prediction and Recommendation of Personality Disorder Patient. *Journal of Physics: Conference Series*, *1751*(1), 12040.

Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, *6*(1), 50–56.

Sulistiani, H., & Tjahyanto, A. (2016). HETEROGENEOUS FEATURE SELECTION FOR CLASSIFICATION OF CUSTOMER LOYALTY FAST MOVING CONSUMER GOODS (CASE STUDY: INSTANT NOODLE). *Journal of Theoretical & Applied Information Technology*, *94*(1).

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.

Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.

Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Nisa, K. (2020). Implementation of fuzzy-profile matching in determining drug suitability for hypertensive patients. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, *857*(1). https://doi.org/10.1088/1757-899X/857/1/012027

Wantoro, Agus, Muludi, K., & Sukisno, S. (2020). *Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kualitas Telur Bebek*.

Wantoro, Agus, & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, *14*(2), 95–98.